

**Nombre de alumno: Cruz Cruz Williams Jose Luis.**

**Nombre del profesor: Lic Andrés Alejandro Reyes Molina**

**Nombre del trabajo: video juegos .**

**Materia: Computación**

**Grupo: 2      Grado: A**

PASIÓN POR EDUCAR

# Videojuegos

Evolución de los video juegos



# Índice

- [Historia](#)
- [Generalidades](#)
- [Tecnología](#)
- [Plataformas](#)
- [Desarrollo](#)



# Historia

- Los orígenes del videojuego se remontan a la década de 1950, cuando poco después de la aparición de las primeras computadoras electrónicas tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, se llevaron a cabo los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico. Así, fueron creados el Nim (1951) o el Oxo (1952)



- En los años 1980, la empresa norteamericana Atari tuvo que compartir su dominio en la industria del videojuego con dos compañías llegadas de Japón: Nintendo (con su famosa consola NES) y SEGA (con la Master System). Paralelamente, surgió una generación de ordenadores personales asequibles y con capacidades gráficas que llegaron a los ho



- Por último, en la década de 2010 emergen como plataformas de juegos los dispositivos táctiles portátiles, como los teléfonos inteligentes y las tabletas, que permiten la compra y el uso de juegos virtuales entre otros.



# Generalidades

- Típicamente, los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el videojugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos dentro de unas reglas determinadas.
- Dependiendo del videojuego, una partida puede disputarla una sola persona contra la máquina, dos o más personas en la misma máquina, o bien múltiples jugadores a través de una red LAN o en línea vía Internet, compitiendo colaborativamente contra la máquina o entre sí.
- Existen videojuegos de muchos tipos. Algunos de los géneros más representativos son los videojuegos de acción, rol, estrategia, simulación, deportes o aventura.



# Tecnología

- Un videojuego se ejecuta gracias a un programa de software (el videojuego en sí) que es procesado por una máquina (el hardware) que



la información,  
o juego. Va  
os, tarjetas de  
rga directamente



- En la década de 1980 el soporte habitual para el software era el cartucho en las videoconsolas, y el disco magnético o la cinta de casete en los ordenadores. Posteriormente se usó el CD-ROM, pues tenía más capacidad que los cartuchos ya que estos habían llegado a su tope tecnológico y además resultaba más económico para producir en masa. Actualmente se usa el sistema DVD de alta capacidad y, en las consolas de sobremesa como PlayStation 4 y Xbox One, el Blu-Ray, de capacidad muy alta. Sin embargo desde hace unos años está creciendo la descarga desde Internet, al ser una tecnología extendida masivamente, de fácil acceso y menos costosa que la distribución física de discos, aparte de las ventajas de seguridad al evitar pérdidas por daños o extravío de discos (ya que el videojuego estará virtualmente siempre disponible).



# Plataformas

- Los distintos tipos de dispositivo en los que se ejecutan los videojuegos se conocen como plataformas. Los cuatro tipos de plataformas más comunes son: consolas, computadoras de escritorio, dispositivos portátiles y dispositivos móviles.



- El PC u ordenador personal es también una plataforma de videojuegos, pero como su función no es solo ejecutar videojuegos, no se considera como videoconsola. El PC no entra en ninguna generación, ya que cada pocos meses salen nuevas piezas que modifican sus prestaciones. El PC por regla general puede ser mucho más potente que cualquier consola del mercado. Los más potentes soportan modos gráficos con resoluciones y efectos de postprocesamiento gráfico muy superiores a cualquier consola.



- Las máquinas recreativas de videojuegos están disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos especializados. En los años 1980 y 90 del siglo



lo de popularidad al ser entonces el estado técnicamente. Los progresos domésticas han supuesto a comienzos en el uso de las máquinas arcade.



- Las videoconsolas portátiles y otros aparatos de bolsillo cuentan con la capacidad para reproducir videojuegos. Entre estos últimos destacan hoy en día los teléfonos móviles (en particular los teléfonos inteligentes) que, sin ser los videojuegos su función primaria, los han ido incorporando a medida que se han ido incrementando sus prestaciones técnicas. Otro dispositivo portátil de creciente popularidad en los últimos años son las tabletas.



# Desarrollo

- La creación de videojuegos es una actividad llevada a cabo por empresas conocidas como desarrolladoras de videojuegos. Estas se encargan de diseñar y programar el videojuego, desde el concepto inicial hasta el videojuego en su versión final. Esta es una actividad multidisciplinaria, que involucra profesionales de la informática, el diseño, el sonido, la actuación, etc. El proceso es similar a la creación de software en general, aunque difiere en la gran cantidad de aportes creativos (música, historia, diseño de personajes, niveles, etc.) necesarios.



- El desarrollo también varía en función de la plataforma objetivo (PC, móviles, consolas), el género (estrategia en tiempo real, RPG, aventura gráfica, plataformas, etc.) y la forma de visualización (2d, 2.5d y 3d). Algunas de las más importantes desarrolladoras de videojuegos a nivel internacional son: Blizzard Entertainment, Valve, Rockstar North, Bungie, Microsoft, Nintendo, BioWare, Sega , Sierra Entertainment o Zynga, a las cuales hay que añadir los estudios internos (a menudo homónimos) de las principales distribuidoras.



Fin