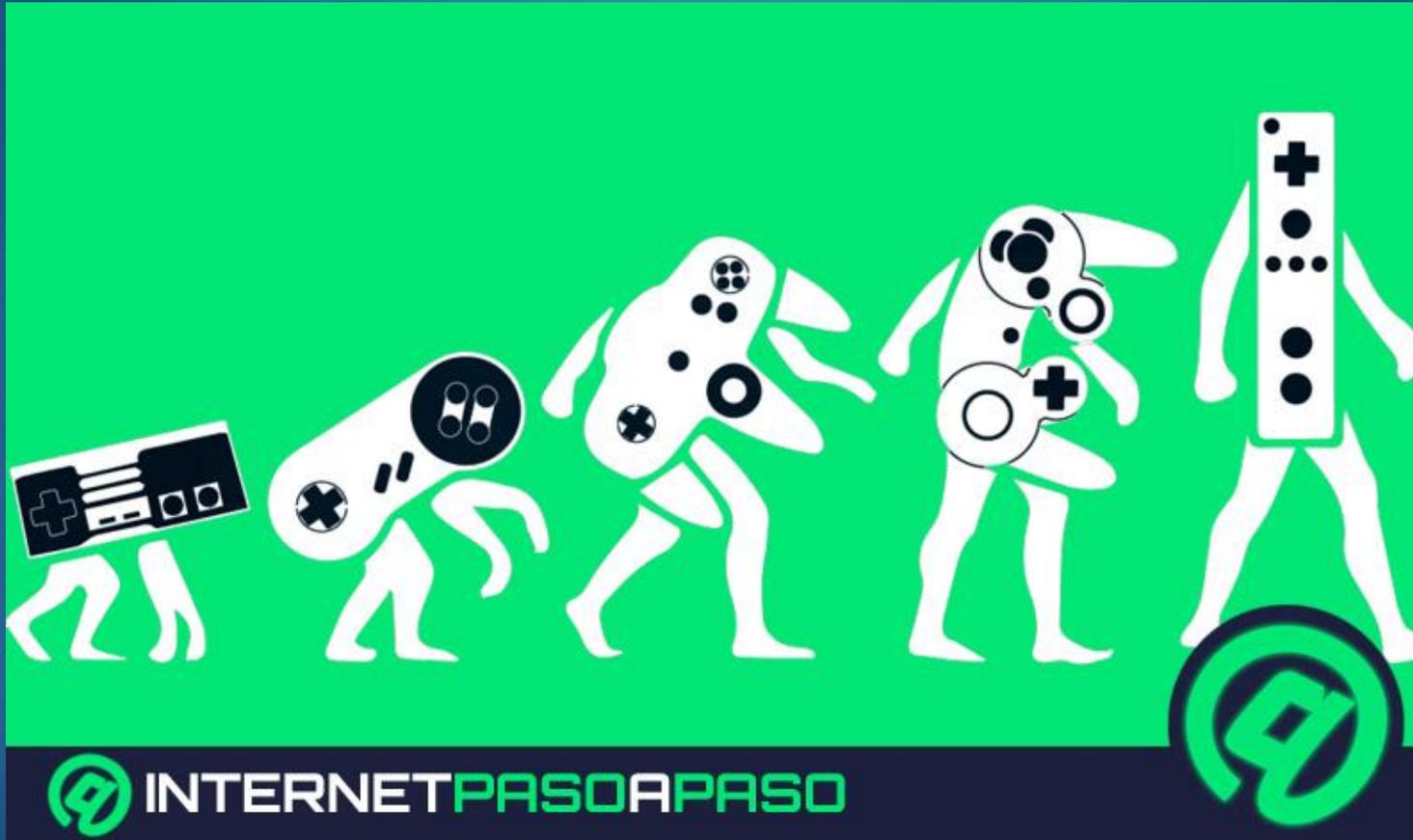


- ▶ NOMBRE DEL ALUMNO: DENILSON SANTOS ORTEGA
- ▶ NOMBRE DEL TRABAJO: EXAMEN
- ▶ MATERIA: COMPUTACIÓN 2
- ▶ GRADO: 2º CUATRIMESTRE
- ▶ GRUPO: LAN02EMC0120-A

# Indice:

- ▶ Los inicios
- ▶ La eclosión de los videojuegos
- ▶ La década de los 8 bits
- ▶ La revolución de las 3D
- ▶ El comienzo del nuevo siglo
- ▶ **Videojuegos, la realidad en la actualidad**
- ▶ COMO LOS VIDEOJUEGOS AFECTAN A NUESTRAS VIDAS
- ▶ ¿Qué REPRESENTAN LOS VIDEOJUEGOS?
- ▶ QUE SIGNIFICA EL JUGO PARA TI

# Los videojuegos y su evolución



[Volver al índice](#)

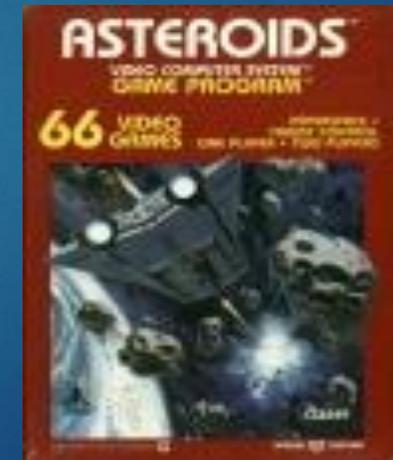
# LOS INICIOS:

- ▶ Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952.



# La eclosión de los videojuegos

- ▶ Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War, aunque otra versión recreativa de Space War como fue Galaxy War puede que se le adelantara a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford.



# La década de los 8 bits

- ▶ Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70.
- ▶ En 1985 apareció *Super Mario Bros*, que supuso un punto de inflexión en el desarrollo de los juegos electrónicos, ya que la mayoría de los juegos anteriores sólo contenían unas pocas pantallas que se repetían en un bucle y el objetivo simplemente era hacer una alta puntuación.



# La revolución de las 3D

- ▶ A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como TurboGrafx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).
- ▶ Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media" de Doom, 3D completas de 4D Boxing a las 3D sobre entornos pre-renderizados de Alone in Dark. Referente a las ya antiguas consolas de 16 bits, su mayor y último logro se produciría por el SNES mediante la tecnología 3-D de pre-renderizados de SGI, siendo su máxima expresión juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct. También surgió el primero juego poligonal en consola, la competencia de la SNES, Mega-Drive, lanzó el Virtual Racing, que tuvo un gran éxito ya que marcó un antes y un después en los juegos 3D en consola.



# El comienzo del nuevo siglo

- ▶ En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venia con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1.
- ▶ Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

# Videojuegos, la realidad en la actualidad

- ▶ La actual generación de consolas de videojuegos, nos ha brindado grandes avances tecnológicos, tanto en apartado gráfico, bandas sonoras increíbles e historias impecables, como en la parte técnica, tales son los casos de la **Xbox One X**, lo innovativo del **Playstation VR** y la versatilidad del **Nintendo Switch**, avances que han abierto nuevas fronteras por explorar y que poco a poco veremos surgir nuevas e innovadoras ideas.

# COMO LOS VIDEOJUEGOS AFECTAN A NUESTRAS VIDAS

**Los videojuegos**, como otras formas de entretenimiento y arte, son muy valiosos no sólo porque nos proporcionan diversión sino por lograr que pensemos de forma diferente. Ayudan a adquirir nuevas habilidades, nos hacen sentirnos más fuertes y con más confianza, y enseñan un universo fascinante que hasta ese momento era desconocido.

# ¿Qué REPRESENTAN LOS VIDEOJUEGOS?

- ▶ Un **videojuego** es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de vídeo.
- ▶ Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo

[Volver al índice](#)

# QUE SIGNIFICA EL JUGO PARA TI

- ▶ La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como **juego**. ... Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo.

[Volver al indice](#)