

Fundamentos y Evolución del Videojuego

Un viaje por la tecnología, creatividad y mercado que transforman el entretenimiento



Adrian Eguez

Presenter



Agenda y Objetivos de la Presentación

Estructura clara para entender la evolución y
clave de la industria del videojuego

- Introducción a la historia del videojuego
- Hitos clave y evolución tecnológica
- Cambios en el diseño y modelos de negocio
- Lecciones y conclusiones para futuros desarrolladores
- Comprender las etapas que definieron la industria del juego
- Analizar cómo la tecnología influyó en diseño y audiencia
- Identificar lecciones históricas en calidad, innovación y mercado
- Preparar una visión crítica para aplicaciones futuras

Introducción a la Historia del Juego






Explora cómo la tecnología, creatividad y negocio han definido la evolución de los videojuegos



La historia de los videojuegos refleja la interacción constante entre **tecnología, creatividad y negocio**. Cada etapa se distingue por avances que revolucionaron el diseño de juegos y la forma de atraer audiencias. Más allá de consolas y fechas, destacamos los cambios de paradigma: desde experimentos académicos hasta plataformas globales de contenido y servicio. Este análisis permite comprender por qué ciertos diseños se consolidaron y cómo respondieron a desafíos históricos, fortaleciendo el vínculo entre innovación tecnológica y experiencias de juego.

Tabla Cronológica de Hitos Evolutivos

Evolución tecnológica y su impacto en la industria y diseño de videojuegos

1950s - 1971	Mainframes, osciloscopios	Tennis for Two (1958), Spacewar (1962)	 Juegos como experimentos académicos, sin industria formal
1972 - 1982	Microprocesadores, primeras consolas	Pong (1972), Pac-Man (1980)	 Nacimiento de la industria con arcades y primeras mecánicas de puntuación
1983 - 1984	Saturación de mercado, hardware bajo	E.T. (1982)	 Gran crash que destacó la importancia de la calidad
1985 - 1993	Consolas NES, Genesis, cartuchos	Super Mario Bros. (1985), Street Fighter II (1991)	 Rescate industrial con diseño moderno y sello de calidad
1994 - 2000	Consolas 3D, CD-ROM, aceleradoras 3D	Super Mario 64 (1996), FF VII (1997)	 Reinención del diseño con 3D y narrativas cinematográficas

Expansión Masiva y Transformación hacia GaaS

Evolución clave de la industria de
videojuegos entre 2001 y hoy

Era Online y Casual (2001-2008)

- Internet banda ancha, Xbox Live y distribución digital como Steam fomentaron el acceso y la expansión.
- Control por movimiento con Wii y smartphones ampliaron la audiencia y la interacción.
- Juegos icónicos como *World of Warcraft* y *Angry Birds* impulsaron la masificación del juego.

Era "Games as a Service" (2009 – Hoy)

- Modelos Free-to-Play con juegos que evolucionan mediante eventos sociales y contenido continuo.
- Avances en Cloud Gaming, Realidad Virtual/Aumentada y la consolidación de los eSports.
- Ejemplos destacados incluyen *Minecraft*, *Fortnite* y *League of Legends*.

Conclusiones Clave y Lecciones Fundamentales

Cinco aprendizajes esenciales para entender el desarrollo y futuro del juego



La **tecnología impulsa nuevas eras** abriendo puertas a distintos tipos de juegos.



La **calidad es esencial**, evidenciada en la crisis de 1983 y la confianza del consumidor.



El **diseño evoluciona constantemente** para adaptarse a nuevos formatos y modelos de negocio.



La **audiencia crece y se diversifica**, derribando barreras tradicionales del juego.



Los juegos pasan de ser **productos a servicios con espacios sociales** y plataformas dinámicas.