



TECNOLOGICO NACIONAL DE MEXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE CIUDAD MADERO

Carrera: Sistemas Computacionales.

Materia: Fundamentos de Investigación

Alumno: Luis Ricardo Reyes Villar

Numero de control: 21070343

Grupo: 1506D

Semestre: Agosto 2021 - Enero 2022

Tema: Ensayo sobre la industria de los Videojuegos.

Los videojuegos están catalogados como un medio de entretenimiento electrónico originado en el siglo XX, sin embargo, los videojuegos tienen un trayecto importante en la programación, en la evolución de los micro procesadores, en la computación, en las consolas, y en los dispositivos de video, así como en el ámbito académico actual especializado en el desarrollo de videojuegos.

Nolan Bushell es al que se le atribuye la creación de los videojuegos esto, debido a la patente y ha ser el fundador de Atari una de las empresas mas reconocidas en su época en la industria de los videojuegos.

Pocos años pasaron después de la creación de los videojuegos para que empezara su decadencia hasta la llegada de Nintendo en 1985 con su Consola NES y rescato la industria de los videojuegos como tal.

Al pasar los años la industria de los videojuegos iba tomando cada vez mas fuerza , muchas empresas se sumaban a este mercado con buenas ideas, la mayoría quedaban desfazadas por la competencia pero luego Sony en 1994 con su consola Playstation a hacerle frente a Nintendo que en esa época dominaba el mercado, Playstation revoluciono la industria de los videojuegos y a pesar de que por parte de Nintendo su consola tenia mas potencia, el Playstation empezaba a usar el formato DVD, esto reducía los costos de producción y tenían mas ganancias que Nintendo, Nintendo tenía que ingeniárselas para mejorar su programación y equiparar a los discos DVD de Playstation para ofrecer el mismo servicio o incluso mejor.

Para la siguiente generación de consolas hubo una revolución tecnológica, el Playstation 2 considerada la consola más vendida de la historia luego y trajo consigo una mejora en la industria de los microprocesadores, ya que contaba con un procesador y un chip grafico de última generación superando incluso al de las computadoras en su tiempo, en 2001 Microsoft entro al mercado con su Xbox introduciendo el primer procesador y chip grafico de computadora en una videoconsola, debido al aumento de la competencia y los avances tecnológicos Nintendo perdía popularidad y perdió su lugar como empresa dominante en el sector.

Para la siguiente generación los programadores encontraban limitaciones y dificultades a la hora de programar, necesitaban mas potencia, fue entonces cuando Microsoft decidió dar el salto tecnológico e invirtió mil millones de dólares en su siguiente consola, obteniendo así una gran popularidad en todo el continente americano, pero sobre todo en

México, su Xbox 360 se convirtió en la consola mas potente , mas económica, con una muy vasta cantidad de títulos exclusivos, esto propicio un aumento en el mercado de los videojuegos y gracias a la anterior generación las computadoras habían logrado una evolución que superaba a las consolas con creces, tanto para computadoras de escritorio para el hogar, como grandes servidores de datos para empresas. Hubo un aumento en los métodos de construcción y múltiples mejoras tecnológicas equipadas, tanto que la computadora mas potente del mundo ubicada en Barcelona es usada por empresas e instituciones como la NASA para estudiar planetas, asteroides y fenómenos espaciales.

En la siguiente década empezaron a surgir nuevas carreras orientadas a los videojuegos y actualmente es un mercado que ha generado grandes ganancias a nivel mundial y ha llegado a expandir mucho más el avance tecnológico actual, no solo en consolas, si no también en computadoras, smartphones, microprocesadores e incluso introdujo y revoluciono un nuevo concepto del entretenimiento y un avance tecnológico acelerado.

En conclusión, la industria de los videojuegos ha propiciado múltiples avances tecnológicos, industriales, de mercado e incluso a incursionado en el ámbito académico, se ha demostrado a través de los años que es una industria necesaria que se encuentra en constante evolución, no solo centrándose en el entretenimiento, si no también en la tecnología en general y esta destinada a traer grandes cambios a futuro.