



UPIICSA-



Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería  
y Ciencias Sociales y Administrativas

Maestro: Velasco Contreras Jose Antonio

Alumno:

Romero Ramírez Susana Vianey

Muñoz Barrales Juan Alberto

Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan

Sánchez Guajardo Daniela Michael

Secuencia: 2CV20

Tarea 08:

Tecnología XBOX

Tecnología XNA

Tecnología Nintendo

# Índice

Tecnología XBOX.....	Pág. 3 - 7
Tecnología XNA.....	Pág. 8 – 10
Tecnología Nintendo .....	Pág. 11 - 12
Conclusiones .....	Pág. 13 - 14
Web grafía....	Pág. 15

## Tecnología XBOX

**Xbox** es una marca de videojuegos creada por Microsoft que incluye una serie de videoconsolas desarrollada por la misma compañía, de sexta a novena generación, así como aplicaciones (juegos), servicios de *streaming* y el servicio en línea Xbox Live. La marca fue introducida por primera vez el 15 de noviembre de 2001 en los Estados Unidos, con el lanzamiento de la consola Xbox.

Dicho dispositivo original fue la primera consola de videojuegos ofrecida por una empresa estadounidense después que de la Atari Jaguar detuvo ventas en 1996.

### Consolas:

#### XBOX

La Xbox fue desarrollada por un pequeño equipo de desarrolladores de videojuegos contratados por Microsoft. Microsoft retrasó en varias ocasiones la noticia de su nueva consola, y finalmente fue revelado como proyecto a finales de 1999, a raíz de las entrevistas con Bill Gates. Gates dijo que un dispositivo de juego de entretenimiento era esencial para la convergencia multimedia en los nuevos tiempos del ocio digital.

El 10 de marzo de 2000, fue confirmado el nuevo proyecto Xbox, mediante un comunicado oficial de Microsoft.

La Xbox está basada en la arquitectura x86, misma tecnología empleada en las computadoras personales. El equipo cuenta con un Procesador Central de 32 bits, basado en el diseño del Pentium III, tiene una velocidad de reloj de 733 MHz, tiene 64 MiB de RAM, del tipo DDR SDRAM y corre una velocidad de 200 MHz. Además, incorpora un disco duro, (cuyo tamaño es de 8 GB en el primer modelo y de 10 GB en modelos posteriores) usado primordialmente para guardar juegos y los contenidos descargados en Xbox Live. El sistema incorpora cuatro entradas S-USB (una modificación de los USB) para controladores alámbricos. También incluía un puerto RJ-45 Fast Ethernet.

Durante la fase de desarrollo de la consola, había 2 opciones para la CPU. Intel presentó un chip basado en el núcleo Coppermine de sus Pentium III, mientras que AMD presentó una propuesta basada en su Athlon. Microsoft optó por Intel.

En el apartado gráfico, Microsoft encargó a nVidia esta tarea. Desarrolló 2 procesadores: el controlador multimedia y el chip gráfico propiamente dicho. El IGP (Integrated Graphic Processor) es descendiente del GeForce 3, situándose en rendimiento entre la versión GeForce 3 Titanium y el posterior Geforce 4 Titanium. Recibió el nombre en código de NV2A.

El controlador multimedia realizaba las tareas de reproducción de vídeo, decodificación de audio Dolby Digital y controlador de red.

Estos 2 procesadores, basados en la gama nForce de nVidia, se conectaban entre ellos a través de un bus HyperTransport.

Según filtraciones del código fuente de Windows NT 3.5 y el sistema operativo de la Xbox, su sistema operativo está basado en Windows 2000.

XFAT es el formato de la partición del disco duro basada en el sistema FAT32 y XISO es el formato de asignación para juegos de Xbox.



## **XBOX 360**

Xbox 360 es la segunda videoconsola de sobremesa producida por Microsoft. Fue desarrollada en colaboración con IBM y ATI y lanzada en América del Sur, América del Norte, Japón, Europa y Australia entre 2005 y 2006.

Su servicio Xbox Live permite a los jugadores competir en línea y descargar contenidos como juegos arcade, demos, tráileres, programa de televisión y películas. La Xbox 360 es la sucesora directa de la Xbox, y compitió con la PlayStation 3 de Sony y Wii de Nintendo como parte de las videoconsolas de séptima generación.

Dispone de una unidad de procesamiento gráfico, diseñado por ATI, bajo el nombre ATI Xenos, cuenta con 10 MB de EDRAM incorporado al GPU. Tiene una memoria RAM unificada del tipo GDDR3 cuyo tamaño es de 512 MB. Además, dispone de un puerto Ethernet 10/100, tres puertos USB 2.0 y dos slots para tarjetas de memoria, y soporta cuatro controladores inalámbricos.

Utiliza un procesador central de tres núcleos, diseñado por IBM, bajo el nombre Xenon y corre a una velocidad de 3.2GHz.

El equipo tiene un tamaño aproximadamente de 258mm (anchura) x 309mm (altura) x 83mm (fondo) y pesa aproximadamente 3.5 kilogramos.

Debido al cambio de arquitectura en la Xbox 360, con respecto al Xbox, el sistema recurre a la emulación para ejecutar los juegos de la anterior Xbox. Los títulos más comerciales han sido adaptados rápidamente en el sistema y se pueden ejecutar sin problemas. Cada determinado tiempo se lanza una nueva versión de emulador oficial que permite jugar títulos anteriores



## **XBOX ONE**

La Xbox One es una consola de octava generación y la tercera videoconsola de sobremesa producida por Microsoft. Fue presentada el 21 de mayo de 2013 en la Xbox Reveal y sus características fueron dadas a conocer el 10 de junio de 2013 en el E3. Es la sucesora de la Xbox 360 y actualmente compite con la PlayStation 4 de Sony y la Nintendo Switch de Nintendo. Su salida a la venta fue el 22 de noviembre de 2013 a un precio de 499 dólares

La nueva consola cuenta con 8 núcleos de 64 bits, 8 GB de memoria RAM, 500 GB de disco duro y un lector Blu-Ray. Incluye además conexiones USB 3.0, HDMI in-out y Wi-Fi 802.11n Wireless. También el Kinect 2.0 cuenta con una cámara de 1080p que procesa 2 GB de datos por segundo con un tiempo de respuesta de 13 milésimas de segundo

El sistema operativo está formado por el Kernel de Windows, además que comparte una interfaz similar, tendrá varias funciones multimedia y de Internet Explorer.

Cuenta con una unidad óptica Blu-Ray Disc para películas e incluye el sistema cloud de almacenamiento en línea.

Cuenta con una GPU integrada basada en la tecnología de AMD y la equivalente a una HD 7790, 10 veces más potente que su Predecesora Xbox 360. Su GPU dispone de 768 Shaders y 1,23 TFLOPS/s de potencia. Microsoft había anunciado que la nueva API Direct X 12 llegaría a todas las GPU compatibles con Direct X 11.2 así mismo dejó claro que Xbox One era 100% compatible y que mediante una actualización llegaría a la consola.

La consola tiene acceso a películas, televisión en vivo, música y un navegador web. La televisión tiene un aspecto similar a Google TV. La consola utiliza la señal de la caja de cable y pasa a través de la consola por HDMI. El jugador puede controlar la consola con comandos de voz. A estos comandos de voz responde el Kinect 2.0. También cuenta con Skype.



## **XBOX SERIES X|S**

El 12 de diciembre de 2019, durante el evento The Game Awards 2019, Microsoft anunció oficialmente el nombre y el diseño del sucesor de Xbox One, Xbox Series X. Se dio a conocer por primera vez durante la conferencia de prensa de Microsoft en el E3 2019 bajo el nombre en clave "Proyecto Scarlett". La consola fue lanzada el 13 de noviembre de 2020, con un precio para la Series X de 499 dólares y 299 dólares para la Series S. Su competidora es la PlayStation 5 de Sony.

algunas de sus características incluyen la arquitectura de CPU Zen 2 de AMD y la arquitectura de gráficos RDNA, una unidad de estado sólido de diseño

personalizado, GDDR6 SDRAM y soporte para trazado de rayos en tiempo real, procesamiento de hasta 120 cuadros por segundo y resolución 8K. Microsoft también ha promovido el "modo automático de baja latencia" y la "entrada de latencia dinámica" para mejorar la capacidad de respuesta.

Microsoft declaró que Xbox Series X sería compatible con títulos existentes de Xbox One, así como títulos de Xbox y Xbox 360 que se habían hecho compatibles con Xbox One; Para cumplir con este objetivo, Microsoft también afirmó que estaba deteniendo cualquier adición adicional de nuevos títulos al programa de compatibilidad con versiones anteriores en Xbox One para centrarse en la compatibilidad con versiones anteriores de la nueva consola.



# Tecnología XNA

Es un conjunto de herramientas, con un entorno de ejecución, administrado proporcionalmente por Microsoft, que facilita el desarrollo y gestión de juegos de ordenador. Los intentos para liberar a los desarrolladores de juegos de la creación de "código repetitivo" y traer diferentes aspectos de la producción de un juego en conjunto de un único sistema el XNA es una herramienta que se anunció el 24 de marzo de 2004, en la Game Developers Conference en San José, California.

La primera comunidad Technology Preview de XNA Build fue lanzada el 14 de marzo de 2006. XNA Game Studio 2.0 fue lanzado en diciembre de 2007, seguido de XNA Game Studio 3.0 en 30 de octubre de 2008.

XNA abarca secciones de Microsoft Game Development Sections, incluyendo el Kit de desarrollo estándar de Xbox y XNA Game Studio.



**XNA Framework** se basa en la implementación nativa de .NET Compact Framework 2.0 para el desarrollo de la Xbox 360 y .NET Framework 2.0 en Windows. Incluye un amplio conjunto de bibliotecas de clases, específicos para el desarrollo de juegos, para promover la reutilización de código máximo a través de plataformas de destino.

El marco se ejecuta en una versión de Common Language Runtime que se ha optimizado para que los juegos de azar proporcionen un entorno de ejecución administrado.



Dado que XNA Games está programado para el tiempo de ejecución, se puede ejecutar en cualquier plataforma que admita el XNA Framework con mínima o ninguna modificación. Juegos que se ejecutan en el marco técnicamente pueden escribirse en cualquier lenguaje compatible con .NET, pero oficialmente se admiten sólo C# y XNA Game Studio Express IDE y todas las versiones de Visual Studio 2005

proporciona apoyo para la creación de juegos 2D y 3D y permite el uso de los controladores de Xbox 360 para las vibraciones

**XNA Build** es un conjunto de herramientas de gestión de canalización de activos de juego, que, por definición, mantener, depuración y optimización de la canalización de juego activo de los esfuerzos de desarrollo de juegos individuales. Una tubería de juego activo describe el proceso de por qué contenido de juegos, tales como texturas y modelos 3D, se modifican para un formato adecuado para su uso por el motor de juegos de azar.

Para ayudar a reducir el tamaño de un juego por encontrar contenido que no se utiliza en realidad, se pueden analizar los datos de dependencia. Por ejemplo, generar XNA análisis reveló que el 40% de las texturas que acompaña MechCommander 2 eran no utilizado y podría se han omitido.

## XNA Game Studio



**XNA Game Studio Professional** era una versión planificada del IDE XNA dirigido por profesionales de los desarrolladores de juego. estaba basado en Visual Studio 2005 Team System, XNA Studio proporciona una estructura para la colaboración entre los creadores de contenido, los programadores, administración y evaluadores. Las tareas de administración del proyecto, tales como la gestión de activos, seguimiento de defectos, automatización de proyectos y listas de artículos de trabajo, son algo automatizadas por XNA Studio.

**XNA Game Studio Express** está destinada a los estudiantes, aficionados e independiente (y caseros) los desarrolladores de juego.<sup>9</sup> está disponible como descarga gratuita. Express proporciona básico "starter kits" para el rápido desarrollo de los géneros específicos de juegos, tales como la plataforma, estrategia en tiempo real y la primera persona dispararon.

**XNA Game Studio 2.0** fue lanzado en 13 de diciembre de 2007. XNA Game Studio 2.0 ofrece la posibilidad de utilizarse con todas las versiones de Visual Studio 2005 (incluido el free Visual C# 2005 Express Edition), una API de red usando Xbox Live en Windows y Xbox 360 y mejor dispositivo manipulación. [10] es también está disponible para descarga gratuita en el sitio Web de XNA Creator Club.

**XNA Game Studio 3.0** (para Visual Studio 2008 o para free Visual C# 2008 Express Edition) permite la producción de juegos de la plataforma de Zune y agrega soporte de la comunidad de Xbox Live.

Una versión beta del conjunto de herramientas de se lanzó en septiembre de 2008. [11] la versión final fue lanzada el 30 de octubre de 2008. XNA Game Studio 3.0 ahora es compatible con C# 3.0, LINQ y la mayoría de las versiones de Visual Studio 2008.

También hay varias características nuevas de más de XNA Game Studio 3.0, tales como un modo de prueba se agrega a XNA Game Studio 3.0 que permitirá a los creadores agregar fácilmente la función de prueba necesario para sus juegos, funciones de varios jugadores XBOX LIVE como en el juego invita, crear juegos de plataformas que funcionan en Windows, Xbox 360 y Zune.



# Tecnología Nintendo

Nintendo Company, Ltd es una empresa de entretenimiento dedicada a la investigación y desarrollo, producción y distribución de software y hardware de videojuegos, y juegos de cartas, con sede en Kioto, Japón. Su origen se remonta a 1889, cuando comenzó a operar como Nintendo Koppai tras ser fundada por el artesano Fusajirō Yamauchi<sup>4</sup> con el objetivo de producir y comercializar naipes Hanafuda.

Tras incursionar en varias líneas de negocio durante la década de 1960 y adquirir una personalidad jurídica de empresa de capital abierto bajo la razón social actual, en 1977 distribuyó su primera videoconsola en Japón, la Color TV Game 15.

Sus productos incluyen algunas de las consolas y títulos más influyentes y exitosos en la industria de los videojuegos, como la Nintendo Entertainment System, la Super Nintendo Entertainment System, la Wii y la Game Boy; así como los títulos Donkey Kong, Mario Bros, The Legend of Zelda, Metroid, tetris, Fire Emblem, Star Fox y Pokémon Red y Blue, que dieron origen a sus correspondientes franquicias.



Desde el lanzamiento de su primera videoconsola, Color TV-Game 6 en 1977, Nintendo ha producido y distribuido varias plataformas de videojuegos, entre las cuales se incluyen videoconsolas de sobremesa, portátiles, dedicadas e híbridas es decir, sistemas con características de sobremesa y portátiles.



Desde su incursión en la industria de videojuegos, Nintendo ha invertido recursos en sus propias áreas de investigación y desarrollo de software y hardware. Originalmente estas atribuciones recaían en cuatro departamentos R&D1, R&D2, R&D3 y R&D4.

A partir de la reestructuración de 2015, las divisiones responsables del desarrollo tecnológico de los productos de Nintendo son Nintendo Entertainment Planning & Development y Nintendo Platform Technology Development, en Japón así como Nintendo Software Technology y Nintendo European Research & Development, en América y Europa, respectivamente.

Si bien la manufactura de sus productos es realizada por empresas externas como Foxconn y Hosiden, cuya producción es supervisada por representantes de Nintendo y debe estar acorde con sus políticas de responsabilidad social, sus esfuerzos han producido tecnologías como:

los mandos en forma de cruceta y análogo; la batería de respaldo de los cartuchos de NES que permiten guardar el progreso en el juego en reemplazo de los sistemas de contraseñas; la cámara fotográfica para Game Boy; el dispositivo háptico Rumble Pak; el diseño de cuatro puertos de controlador en las consolas para el modo multijugador local; la interacción con un videojuego a partir de un sistema de detección de movimiento; y Virtual Boy, una de las primeras consolas de realidad virtual.



## Conclusiones

### **Muñoz Barrales Juan Alberto:**

En el paso de los tiempos a cambiado la tecnología que a usado XBOX y que en todas sus consolas han mejorado para poder ofrecer un mejor rendimiento y calidad a sus compradores. Los modelos de sus consolas también han cambiado a ser algo más practico o cómodo para colocar las piezas que requiere para funciona.

XNA a ayudado a Microsoft con sus trabajos ya que es una tecnología que usan para los videojuegos de XBOX y está a hecho el mejoramiento de los videojuegos y se fueran creando mejores versiones ya que esta debe de mejorar para tener un buen rendimiento con la consola de nueva generación

Nintendo no se queda atrás ya que al ver que las consolas son un buen negocio decidió invirtiendo en ellas, pero, aunque hoy en día estas sean de menor rango que las otras competencias se mantiene de pie y talvez logre sacar algo con una buena tecnología

### **Romero Ramírez Susana Vianey:**

La variedad de consolas de videojuegos se debe a que se tiene más portabilidad, a mejoran los gráficos, la conexión a servidores, la forma en de conexión, las descargas de videojuegos, su compatibilidad, etc. Se hace un avance en cada consola lleva que se saca al mercado para que se obtenga mejor calidad, de esta manera los usuarios de dichas consolas puedan disfrutar de una tecnología que los acerque más a los videojuegos.

Las tecnologías de van modificando y aunque los modelos parecen no tener mucha variedad internamente si es así, ya que en el simple hecho de la capacidad del disco duro se puede ver un cambio radical.

Conforme el usuario requiera de alguna función más para tener más cercanía a los juegos o conde fuera que no es la misma sensación de antes los encargados de estas consolas buscarán seguir innovando.

### **Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan:**

Podemos apreciar que ambas compañías (Microsoft y Nintendo) han ido evolucionando a lo largo de los años mejorando sus consolas. Y al mismo tiempo podemos ver las mejoras que han tenido estas, puesto que empezaron en el caso de Microsoft bastante después que el resto pero aun así han logrado tener tecnología que impresiona a los usuarios.

### **Sánchez Guajardo Daniela Michael**

La realidad aumentada, realidad virtual, y la realidad mixta son tecnologías inmersivas que posibilitan la virtualización y monitorización de una planta industrial; la creación de gemelos digitales que analizan datos, la realización de aplicaciones de simulación de distintos escenarios, y un sinfín de “Videjuegos como XBOX, NINTENDO, etc” y plataformas gamificadas aplicables a ámbitos como el de la formación y la capacitación de personal o el apoyo a la comercialización innovadora de productos y servicios.



## Web grafía

### XBOX

[https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_\(marca\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox_(marca))

<https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_360](https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox_360)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_One](https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox_One)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_One#:~:text=Xbox%20One%20cuenta%20con%20una,23%20TFLOPS%2Fs%20de%20potencia.](https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox_One#:~:text=Xbox%20One%20cuenta%20con%20una,23%20TFLOPS%2Fs%20de%20potencia.)

<https://www.vidaextra.com/industria/siete-claves-que-explican-la-importancia-de-la-primera-xbox-quince-anos-despues>

### XNA

[https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_XNA#:~:text=Microsoft%20XNA%20es%20un%20conjunto,gesti%C3%B3n%20de%20juegos%20de%20ordenador.&text=XNA%20abarca%20secciones%20de%20Microsoft,Xbox%20y%20XNA%20Game%20Studio.](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_XNA#:~:text=Microsoft%20XNA%20es%20un%20conjunto,gesti%C3%B3n%20de%20juegos%20de%20ordenador.&text=XNA%20abarca%20secciones%20de%20Microsoft,Xbox%20y%20XNA%20Game%20Studio.)

<http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/15372/1/Despliegue%20de%20Vol%C3%B3menes%20utilizando%20tecnolog%C3%ADa%20XNA.pdf>

<https://jcgonzalezmartin.wordpress.com/category/xna/>

[https://es.qaz.wiki/wiki/Microsoft\\_XNA](https://es.qaz.wiki/wiki/Microsoft_XNA)

### Nintendo

<https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo>

<https://www.milenio.com/opinion/teodoro-santos/trazos-del-noveno-arte/tecnologia-y-refritos-la-fuerza-de-nintendo>

<https://www.xataka.com/historia-tecnologica/dia-que-nintendo-se-atrevio-a-ceder-su-tecnologia-a-panasonic-para-crear-consola-multimedia-conozcan-panasonic-q-1>