

ACTIVIDAD 1.2

GENERACIONES DEL MERCADO DOMÉSTICO

OBJETIVOS

Con esta actividad se pretende que el alumno entienda las diferencias entre las distintas generaciones de videojuegos dentro del mercado doméstico

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Este ejercicio se realizará de forma individual. Busca ocho videojuegos representativos de las 8 últimas generaciones del mercado doméstico (ignora la primera).

IMPORTANTE! Estos títulos **deben ser diferentes a todos los que se mencionan tanto en el primer capítulo del documental High Score como en los apuntes.**

Por cada uno de ellos tendrás que proporcionar la siguiente información:

- a. Título, compañía y fecha de publicación
- b. Imagen/captura de un momento del gameplay del videojuego
- c. Breve descripción del juego incluyendo el género al que pertenece y una descripción del mismo.
- d. Indica por qué ese videojuego tuvo importancia o fue representativo para esa generación. Intenta ser lo más objetivo posible relacionando los datos que encuentres con lo explicado en clase

FORMA Y PLAZO DE PRESENTACIÓN

El cuestionario cumplimentado deberá entregarse en formato pdf a través del aula virtual.