

Integrantes	

Tarea 2. Heurísticas de Nielsen aplicadas a los videojuegos Pokemon Go (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo>) y ListNote (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.khymaera.android.listnotefree>)

Describe brevemente un ejemplo de cumplimiento y uno de incumplimiento de las distintas heurísticas de Nielsen (si existen dichos ejemplos, no es necesario que ambos sistemas cumplan o no con todas las heurísticas).

1.	Consistencia y estándares
+	
-	
2.	Visibilidad del estado del sistema
+	
-	
3.	Similitud entre el sistema y el mundo real
+	
-	
4.	Control de usuario y libertad
+	
-	
5.	Reconocimiento más que recuerdo
+	
-	
6.	Prevención del error
+	
-	
7.	Ayuda al usuario en reconocer, diagnosticar y recuperarse del error

+	
-	
8.	Flexibilidad y eficiencia de uso
+	
-	
9.	Diseño estético y minimalista
+	
-	
10.	Ayuda y documentación
+	
-	