Evaluacion heuristica

Vigilancia Tecnológica

Descripción breve

En este Documento, se hará la evaluación heurística   
o también conocida como Vigilancia tecnológica

| **Nº** | **Heurística** | **Problema detectado** | **Referencia comparativa** | **Severidad** | **Recomendación** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Visibilidad del estado del sistema | El prototipo no muestra indicadores claros de turno. | *Hearthstone* y *Magic* muestran indicadores animados claros. | Alta | Implementar animaciones o señales visuales de turno activo. |
| 2 | Consistencia y estándares | Algunos íconos de cartas no tienen estilo uniforme. | *Yu-Gi-Oh!* mantiene coherencia visual en rarezas y tipos de carta. | Media | Unificar estilo de íconos y rarezas. |
| 3 | Prevención de errores | El jugador puede pasar turno sin confirmar. | *Hearthstone* pide confirmación implícita (botón grande y animación). | Alta | Agregar confirmación antes de terminar turno. |

0 = No es problema

1 = Estético

2 = Menor

3 = Mayor

4 = Crítico

Magic: The Gathering, Pokémon y Yu-Gi-Oh son tres de los juegos de cartas coleccionables (TCG) más populares a nivel mundial. Magic: The Gathering, lanzado en 1993, fue el pionero de este género. Pokémon, que debutó en 1996, y Yu-Gi-Oh, lanzado en 1999, siguieron sus pasos y también alcanzaron gran éxito

Observaciones generales

* Los 3 juegos analizados dan feedback visual y sonoro constante.
* Mantienen consistencia en diseño (colores, estilos de cartas, rarezas).
* Incluyen tutoriales interactivos para nuevos jugadores.

Referencias Bibliográficas

(Magic: The Gathering) https://magic.wizards.com/en

(Pokémon) <https://tcg.pokemon.com/es-es/>

(Yu-Gi-Oh) <https://www.yugioh-card.com/eu/es/>