



WARDEN.

IDENTIDAD DE MARCA

Un sistema de limites para gente que sabe que se traiciona.
Sentry no te salva. Sentry te mantiene despierto.

Contenido

1. Naming System

1.1 Estructura jerarquica

1.2 Reglas de nomenclatura

2. Arquitectura de la Aplicacion

2.1 Niveles de la experiencia

3. Sistema Visual

3.1 Paleta de colores

3.2 Tipografia

3.3 Principios de interfaz

4. Sentry: Sistema de Voz

4.1 Estados operativos

4.2 Gramatica de Sentry

5. Protocolos de Warden

6. Flujo de Usuario: Primera Vez

7. Notificaciones

7.1 Jerarquia de interrupcion

8. Momentos Clave: Traicion y Pena

8.1 Sistema de penas

9. Redencion sin Borrado

10. Extension: Warden como Plataforma

11. Manifiesto de Marca

12. Checklist de Implementacion

1. Naming System

1.1 Estructura jerarquica

WARDEN(marca madre)

- |— La aplicacion: Warden
- |— El sistema interno: Sentry
- |— Los modos de operacion: Protocolos
- |— Las instancias de usuario: Sujetos

1.2 Reglas de nomenclatura

Tabla 1 Convenciones de nomenclatura por elemento

Elemento	Convencion	Ejemplo
Marca	Mayuscula, standalone	Warden
Sistema interno	Mayuscula, conectado	Sentry
Estados de Sentry	Punto medio, descriptor	Sentry.Observa, Sentry.Juzga
Protocolos	Mayuscula, tecnico	Protocolo: Limite, Protocolo: Racion
Acciones usuario	Infinitivo, directo	Traicionar, Cumplir, Redimir

2. Arquitectura de la Aplicacion

2.1 Niveles de la experiencia

Nivel 1: Warden (contenedor)

El espacio. La estructura. Lo que permanece.

- **Visual:** oscuro, solido, inamovible

- No habla en primera persona
- No explica, solo informa de estado

Nivel 2: Sentry (sistema)

La voz. El juicio. Lo que reacciona.

- **Visual:** líneas, pulsos, señales
- Habla en primera persona
- Es la única parte de la app que dice "yo"

Nivel 3: El usuario (sujeto)

Actúa, elige, falla, cumple.

- **Visual:** reflejado en datos, no en avatar
- No hay perfil emocional. Solo historial de comportamiento

3. Sistema Visual

3.1 Paleta de colores

Tabla 2 Paleta de colores de Warden

Rol	Color	Uso
Fondo Warden	#0A0A0B	El vacío estructural
Superficie	#141416	Tarjetas, contenedores
Sentry activo	#FF3B30	Alertas, juicios, penas
Sentry observa	#FF9500	Advertencias, tensión
Sentry libera	#34C759	Cumplimiento, redención
Texto primario	#F5F5F7	Datos, veredictos
Texto secundario	#8E8E93	Contexto, silencio

3.2 Tipografia

Warden (estructura)

- **Familia:** Inter o SF Pro (pesos 400-600)
- **Uso:** headers, navegacion, estados del sistema
- **Tracking:** -0.02em (compacto, institucional)

Sentry (voz)

- **Familia:** Misma familia, peso 600-700
- **Uso:** mensajes directos, veredictos, notificaciones
- **Regla:** Siempre en mayusculas cuando juzga: "NO." "DETECTADO."

3.3 Principios de interfaz

Tabla 3 Principios fundamentales de interfaz

Principio	Descripcion
El silencio es informacion	Espacios vacios = Sentry no tiene nada que decir
La friccion es visible	Cada limite se muestra como barrera fisica
Los numeros juzgan	No hay graficos motivacionales. Solo datos brutos y consecuencias

4. Sentry: Sistema de Voz

4.1 Estados operativos

Tabla 4 Estados operativos de Sentry

Estado	Visual	Comportamiento	Ejemplo de mensaje
Sentry.Dormido	GRIS, SIN PULSO	Inactivo, esperando datos	— (silencio)
Sentry.Observa	NARANJA PULSANTE	Monitoreando, sin intervenir	"Te veo."
Sentry.Advierte	NARANJA SOLIDO	Umbral cercano	"Faltan 6 horas para tu limite."
Sentry.Juzga	ROJO, PULSO RAPIDO	Decision en tiempo real	"No."
Sentry.Pena	ROJO OSCURO, ESTATICO	Post-traicion, contando	"Pena: 11:42:18"
Sentry.Libera	VERDE, PULSO LENTO	Redencion posible	"Cumplido. Sigo aqui."

4.2 Gramatica de Sentry

Tabla 5 Reglas gramaticales de Sentry

Regla	Descripcion
Longitud	Oraciones maximas de 5 palabras
Puntuacion	Punto final siempre. Incluso en "No."
Emojis	Sin emojis. Nunca.
Interrogacion	Sin preguntas. Sentry no consulta, informa.
Tiempo verbal	Tiempo presente. No hay futuro prometido.

Ejemplos de mensajes por contexto

AL ABRIR LA APP

"Sentry activo. Tu día: 847 pesos."

ANTES DE UN GASTO

"Si gastas eso, me traicionas."

POST-GASTO DENTRO DEL LIMITE

"Registrado. Seguimos."

POST-GASTO FUERA DEL LIMITE

"Traicion detectada. Pena: 48h."

DURANTE LA PENA

"12:34:56 para hablar."

AL CUMPLIR UN PERIODO SIN TRAICIONES

"7 días. No confio. Sigo."

5. Protocolos de Warden

Los "modos" o reglas que el usuario establece, ejecutados por Sentry.

Tabla 6 Protocolos del sistema Warden

Protocolo	Funcion	Interaccion Sentry
Racion Diaria	Limite diario dinamico	"Calcula, avisa, corta."
Dia Cero	Prediccion de quiebre	"Dia cero en 4 dias si seguis asi."
Boveda	Reserva inaccesible	"Boveda sellada. Sentry guarda."
Embargo	Bloqueo por traicion	"Embargo activo. Sentry no abre."
Redencion	Recuperacion gradual	"Redencion posible en 72h. Cumpli."

6. Flujo de Usuario: Primera Vez

Onboarding (Warden habla)

Tabla 7 Secuencia de onboarding

Pantalla	Contenido
Pantalla 1	Negro total. Texto centrado. <i>"Esto es Warden."</i>
Pantalla 2	<i>"No te enseno a ahorrar. Te pongo limites."</i>
Pantalla 3	<i>"Dentro de Warden hay Sentry. Sentry no perdona. Sentry no olvida."</i>
Pantalla 4	Configuracion rapida (ingreso, gastos fijos, limite deseado)
Pantalla 5	Activacion. <i>"Sentry activo. Empezamos."</i>

Post-onboarding

La app abre en silencio. Solo el numero del dia disponible. Sentry no habla hasta que hay algo que juzgar.

7. Notificaciones

7.1 Jerarquia de interrupcion

Tabla 8 Niveles de prioridad de notificaciones

Prioridad	Sonido	Vibracion	Mensaje tipico
CRITICA (traicion inminente)	Si, seco	Fuerte, 3 pulsos	"No."
ALTA (limite cercano)	Si, corto	Medio	"Quedan 2 horas."
MEDIA (informe diario)	No	Leve	"Sentry: resumen disponible."
BAJA (cumplimiento)	No	No	"7 dias. Sigo."

Copy de notificaciones

CRITICA

Warden: Sentry detecta gasto fuera de protocolo. ¿Procedes?

ALTA

Sentry: 15% de tu racion restante. 8 horas para reinicio.

REDENCION DISPONIBLE

Sentry: 72h cumplidas. Redencion posible. No olvido.

8. Momentos Clave: Traicion y Pena

El acto de traicion

1. Usuario intenta gastar sobre el limite
2. Pantalla de bloqueo (Sentry.Juzga): *"No."*
3. [Boton: "Forzar de todos modos"]
4. Si fuerza: *"Traicion registrada. Sentry aplica pena."*

8.1 Sistema de penas

Tabla 9 Escalado de penas por traicion

Traicion	Pena	Mensaje Sentry
1ª vez	12h sin acceso a racion	"12:00:00. Aprendemos."
2ª vez	24h + reduccion 10% siguiente racion	"24:00:00. No confio."
3ª vez	48h + revision de protocolos	"48:00:00. Reevaluamos todo."
Recurrente	Modo Vigia permanente	"Sentry en Vigia. Cada gasto, pregunta."

Pantalla de pena activa

- Fondo rojo oscuro
- Contador grande en el centro
- Sin navegacion

Pena activa: 08:42:17
Sentry no negocia.

[Solo opcion: "Ver por que" → explicacion tecnica del calculo]

9. Redencion sin Borrado

El ciclo

Cumplir el tiempo de pena no borra la traicion. Solo habilita el siguiente paso.

Tiempo cumplido. Sentry libera acceso.
Traiciones: 1. Sigo aqui.

Racha de cumplimiento

No hay celebracion. Solo constatacion.

"14 días sin traicion. No bajes la guardia."

10. Extension: Warden como Plataforma

Futuro posible

Tabla 10 Linea de productos Warden

Producto	Sentry aplicado a
Warden Focus	Limites de tiempo en apps
Warden Health	Limites de consumo (alcohol, azucar)
Warden Sleep	Limites de horario de despertar

En todos: Sentry es el mismo sistema de juicio, adaptado al dominio.

11. Manifiesto de Marca

Warden no es una app de finanzas.

Warden es un sistema de limites para gente que sabe que se traiciona.

No prometemos disciplina.

Prometemos que nunca vas a dudar si podes gastar.

Sentry no te salva.

Sentry te mantiene despierto.

La friccion no es un bug.

La friccion es el producto.

12. Checklist de Implementacion

- [] Dominio: warden.lat / wardn.app
- [] Logo: W mayuscula, estructural, sin serif. Sentry como pulso/punto cuando esta activo
- [] App: modo oscuro unico. Sin toggle de tema
- [] Onboarding: 4 pantallas maximo. Silencio despues
- [] Notificaciones: permiso explicito para "interrumpir cuando Sentry juzgue"
- [] Sonido de Sentry: disenio de alerta unica, reconocible, no irritante