Documento UI/UX para la Aplicación de Barbería "Golden Barbershop"

1. Definición de Estilos Genéricos

Este documento define los estilos de diseño UI/UX aplicados en la aplicación móvil de la barbería "Golden Barbershop".

1.1 Colores

La paleta de colores utilizada en la aplicación está compuesta por tonos cálidos y elegantes que refuerzan la identidad visual de la barbería:

- Amarillo dorado (#F5B700): Utilizado para botones principales y elementos destacados.
- Blanco (#FFFFF): Color predominante en los fondos, brindando limpieza y claridad.
- Negro (#000000): Utilizado en texto y algunos íconos.
- Gris claro (#F2F2F2): Fondo en algunas secciones para diferenciar bloques de contenido.
- **Gris oscuro (#707070)**: Para textos secundarios y detalles.

1.2 Tamaños

Para garantizar una buena experiencia de usuario y accesibilidad, se definen los siguientes tamaños:

• Tipografía:

o Títulos principales: 24-28px, negrita.

o Subtítulos: 18-22px.

Texto regular: 14-16px.

o Texto en botones: 16px, negrita.

Botones:

o Altura: 45-50px.

o Bordes redondeados: 8px.

Iconos:

Entre 20px y 40px según su importancia.

1.3 Estilos

El diseño mantiene una apariencia moderna y minimalista con los siguientes estilos:

• **Tipografía:** Se utiliza una fuente sans-serif elegante y legible, con un peso medio y negrita en los títulos y botones.

Botones:

- o Fondo amarillo dorado con texto negro en las principales acciones.
- o Fondo rojo para acciones de cerrar, salir o cancelar.
- Botones secundarios en tonos neutros con bordes redondeados.

• Tarjetas y contenedores:

- Bordes redondeados.
- o Sombra sutil para generar profundidad.
- Espaciado adecuado entre elementos.

• Inputs y formularios:

- o Bordes suaves con línea gris clara.
- o Espaciado entre campos para una lectura fácil.
- o Iconos indicativos para guiar al usuario.

1.4 Modelos de Vistas

La aplicación presenta diferentes vistas según el tipo de usuario:

• Administrador:

- Vista de gestión de empleados, tarifas y servicios.
- o Posibilidad de editar información de la barbería.

Empleado:

- o Gestión de horarios y disponibilidad.
- o Edición de perfil personal.
- Gestión de reservas

• Cliente:

- o Edición de perfil.
- Visualización de horarios y reserva de citas.
- o Confirmación de reservas.
- o Contactar o consultar ubicación.

Cada vista sigue el mismo esquema de diseño con coherencia en colores, iconografía y estructura.

Ejemplos de Componentes en Mockup Figma

Para la correcta implementación de la UI, se incluirán ejemplos de componentes en un Mockup de Figma, asegurando consistencia en diseño, interactividad y responsividad en todas las vistas.

1. Botones (Buttons)

- Elementos interactivos utilizados para ejecutar acciones dentro de la aplicación.
- Estilos: Primarios (color dorado con texto negro), secundarios (bordes redondeados, fondo neutro).
- o Ejemplos: Botón de "Registrar", "Iniciar sesión", "Confirmar reserva".



2. Cajas de Texto (Input Fields)

- o Campos de entrada donde los usuarios pueden escribir información.
- Incluyen etiquetas (placeholders) y iconos de ayuda para mejorar la usabilidad.
- o Ejemplos: Campos de "Nombre", "Correo electrónico", "Contraseña".



3. Imágenes (Images)

- Se utilizan para mostrar elementos visuales importantes, como logotipos y fotos de perfil.
- o Ejemplo: Logo de "Golden Barbershop", fotos de perfil en las vistas de usuario.



4. Tarjetas (Cards)

- Contenedores visuales con información agrupada, generalmente con bordes redondeados y sombra.
- o Ejemplo: Vista de servicios con iconos y descripciones.



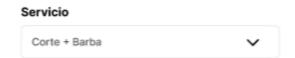
5. Componentes Interactivos (Interactive Components)

- o Elementos que permiten transiciones y navegación fluida dentro de la app.
- Ejemplo: Cambio de estados en botones (hover, presionado), transiciones entre vistas.



6. Listas y Selección de Opciones (Dropdowns, Lists)

- Permiten seleccionar valores predefinidos o visualizar múltiples elementos en una estructura organizada.
- o Ejemplo: Selección de perfiles (Administrador, Empleado, Cliente).



7. Navegación y Transiciones (Prototyping Interactions)

- Configuración de interacciones entre pantallas para simular el flujo real de la aplicación.
- o Ejemplo: Cambio de vista tras iniciar sesión, redirección desde WhatsApp.

