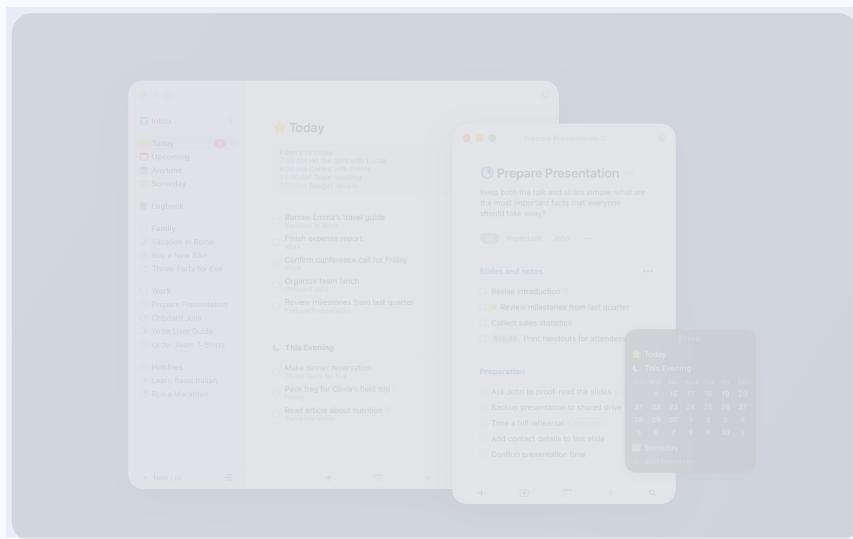


AZAHAR

Manual de Identidad + UI

Frontal inspirado en Things (Desktop 3-panel + PWA móvil)

Versión 1.1 - 29/12/2025



Decisiones confirmadas

- 1) La app es PWA y se diseña primero para móvil (sin perder potencia en escritorio).
- 2) En escritorio se implementa el layout tipo Things (3 paneles) de forma 1:1.
- 3) Weekly Review será una experiencia guiada (wizard) con progreso y checklist.

Índice

Este documento define el sistema de identidad visual y las reglas de UX/UI para implementar AZAHAR con un frontal tipo Things, manteniendo los valores del manual de marca y asegurando consistencia entre escritorio y móvil (PWA).

- 1. Propósito, valores y tono de marca
- 2. Principios de UX (GTD) y arquitectura de navegación
- 3. Sistema visual: color, tipografía, iconografía, espaciado
- 4. Layout de escritorio (Things 3-panel) y comportamiento responsive
- 5. Layout móvil PWA y patrones de interacción
- 6. Componentes clave y estados (empty/loading/error/offline)
- 7. Catálogo de pantallas para desarrollo (Desktop + Mobile)
- 8. Weekly Review guiada (wizard): pasos, pantallas y reglas
- 9. Reglas de accesibilidad y atajos de teclado
- 10. Guía de implementación frontend (tokens, CSS vars, breakpoints)
- 11. Gobernanza, QA visual y checklist de release

1. Propósito, valores y tono

Propósito: ayudar a la gente a mantener claridad mental y control diario mediante una organización GTD rápida, calmada y fiable.

Valores no negociables:

- Calma y claridad: menos ruido, más foco.
- Confianza: el sistema no sorprende; siempre responde igual.
- Ritmo sostenible: velocidad sin estrés; feedback discreto.
- Consistencia: mismos patrones entre pantallas, plataformas y estados.

Tono: directo, sereno, sin florituras. Microcopy corto y accionable (verbos).

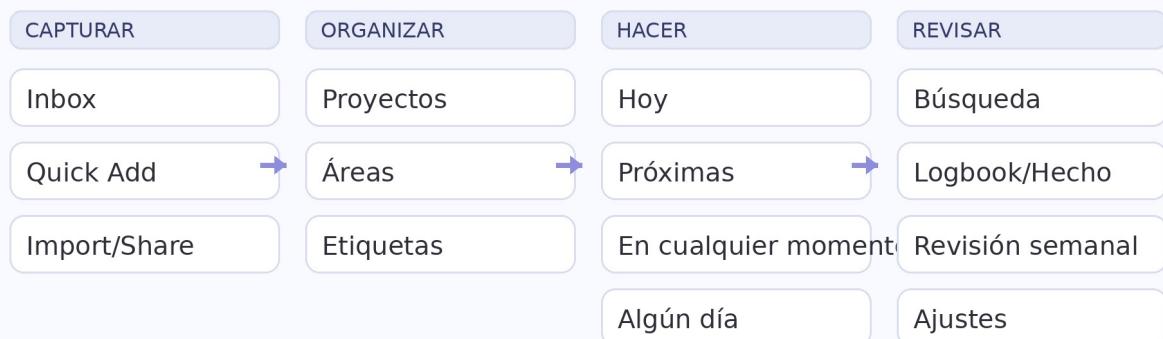
Principio de producto: captura en 1 gesto, organiza en 2, ejecuta sin fricción.

2. UX: GTD y arquitectura de navegación

La arquitectura se construye alrededor del flujo GTD: Capturar (Inbox), Clarificar, Organizar (proyectos/áreas/etiquetas/fechas), Hacer (Today/Anytime) y Revisar (Weekly Review).

Decisión: escritorio con sidebar persistente y detalle siempre visible; móvil con drawer, stack y botón de captura (FAB).

IA de navegación (Azahar · inspirada en Things)



Arquitectura de navegación recomendada (AZAHAR x Things): listas GTD + entidades (Projects/Areas/Tags) + Review.

3. Sistema visual

AZAHAR combina calma (azules), energía controlada (amarillo) y colores funcionales por estado GTD. El color orienta; no decora.

3.1 Color (tokens)

<input type="checkbox"/> Surface Base #F9FAFF Fondo principal (modo claro).	<input type="checkbox"/> Text Primary #2F2F3A Texto principal sobre claro.
<input checked="" type="checkbox"/> Brand Accent #F6C45C Acento cálido (marca/hero).	<input type="checkbox"/> Brand Blue #4F6FD8 Acento frío (marca/enlaces).
<input type="checkbox"/> Action #FF9F43 CTA principal y captura.	<input type="checkbox"/> Planning #F29BC2 Someday / planificación.
<input type="checkbox"/> Time #6FAEF5 Fechas, waiting, tiempo.	<input type="checkbox"/> Inbox/Reference #8E8EDC Señalizador neutral para Inbox/Reference.
<input type="checkbox"/> Dark Surface #171C2F Fondo principal (modo oscuro).	<input type="checkbox"/> Text On Dark #E8EBF8 Texto principal en oscuro.
<input type="checkbox"/> Border #343B66 Bordes suaves y divisores.	

3.2 Degradados oficiales

- Principal (hero / icono): #F6C45C -> #6FAEF5 -> #4F6FD8
- Tareas (accent rows): #FF9F43 -> #F29BC2 -> #6FAEF5 -> #8E8EDC
- Regla: reservar degradados para icono/hero y micro-acento; no para texto.

3.3 Tipografía

Prioridad: tipografías de sistema por rendimiento y coherencia. En web, Inter como alternativa principal; fallback a system-ui.

Rol	Tamaño	Peso	Uso
H1	24-28	Bold	Titulares de pantalla
H2	18-20	Semibold	Secciones y modales
Body	14-16	Regular	Tareas y texto principal

Meta	12-13	Regular	Fechas, labels, ayuda
------	-------	---------	-----------------------

3.4 Iconografía

- Trazo uniforme (2 px a 24 px). Esquinas redondeadas. Evitar detalles finos.
- No mezclar outline vs filled en la misma vista.
- Set: Inbox, Next action, Calendar, Waiting, Projects, Reference.

4. Escritorio: frontal tipo Things (3 paneles 1:1)

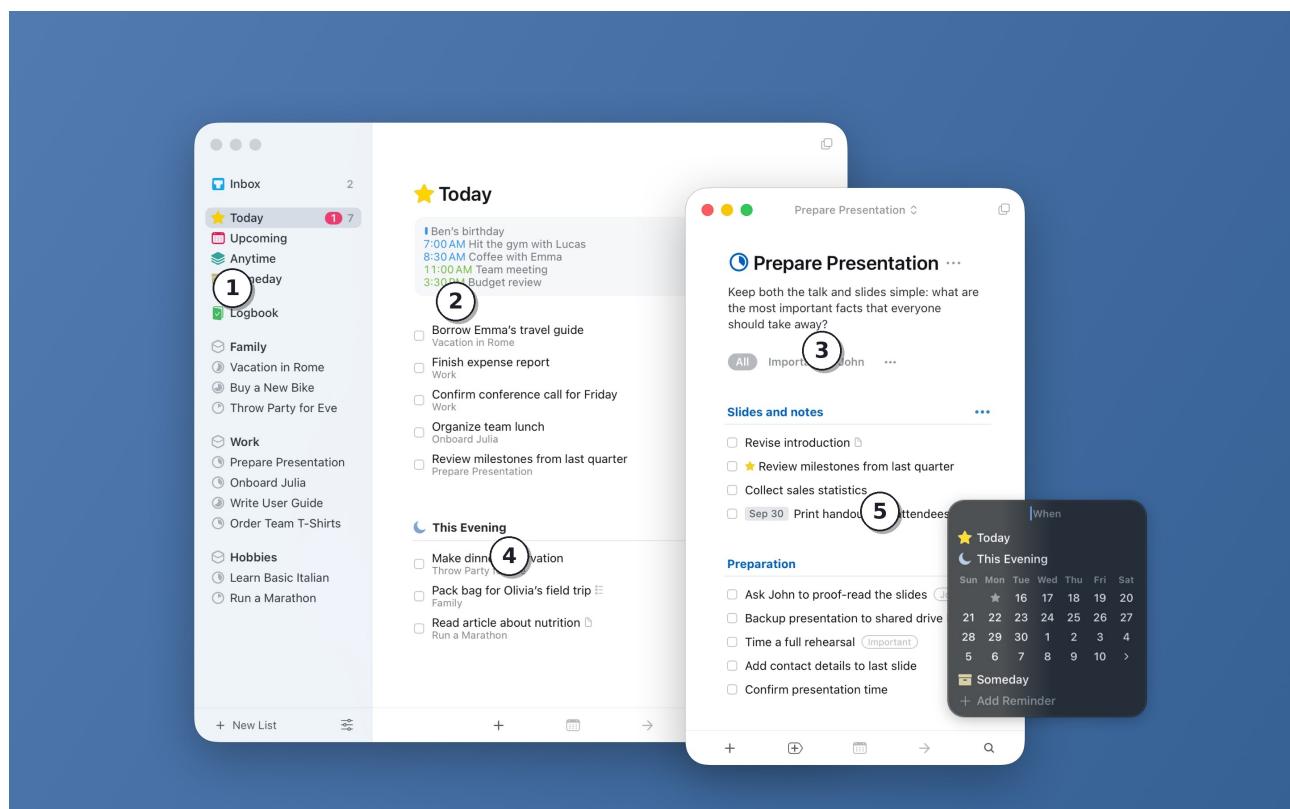
Objetivo: velocidad y contexto. El usuario navega y edita sin cambiar de pantalla.

Estructura:

- Panel A (Sidebar): listas GTD + secciones (Projects/Areas) + Tags como filtro rápido.
- Panel B (List): tareas con agrupación por secciones y acciones rápidas.
- Panel C (Detail): editor de tarea/proyecto con pickers y notas; siempre visible.

Reglas:

- Seleccionar en Panel B abre detalle en Panel C (sin navegación).
- Detail puede mostrar 'vista vacía' con consejos si no hay selección.
- Atajos y comandos como parte del diseño (ver sección 9).

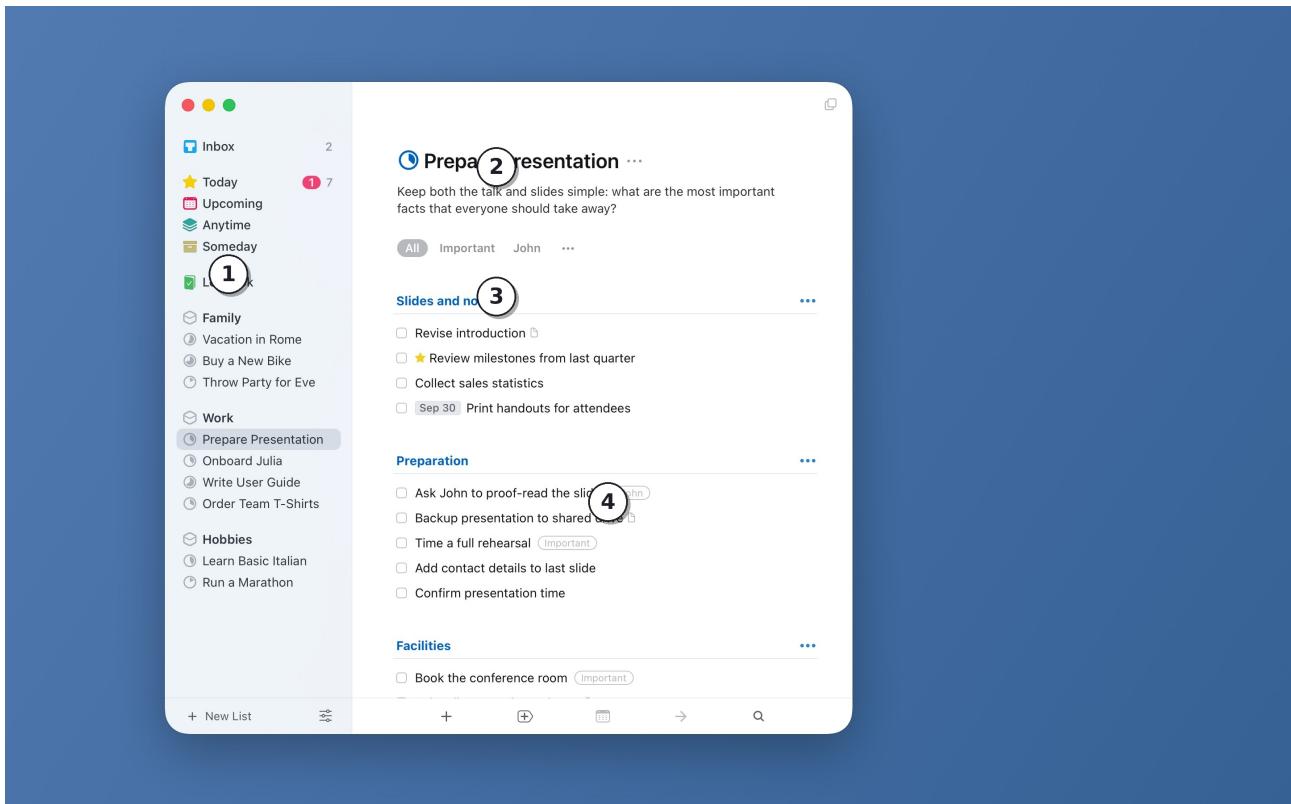


Mock de escritorio: AZAHAR con estructura 3 paneles (sidebar, lista, detalle).

4.1 Escritorio: vista de proyecto

Patrón: el proyecto se comporta como 'contenedor' con secciones internas y un detalle editable. Debe soportar notas, progreso y una siguiente acción clara.

- El título del proyecto actúa como H1 del panel B y el panel C muestra detalle del proyecto.
- Secciones dentro del proyecto: headers plegables.
- Acciones de proyecto: archivar, duplicar, compartir/exportar.



Mock escritorio: vista de Proyecto con secciones y detalle persistente.

5. Móvil PWA: uso con una mano

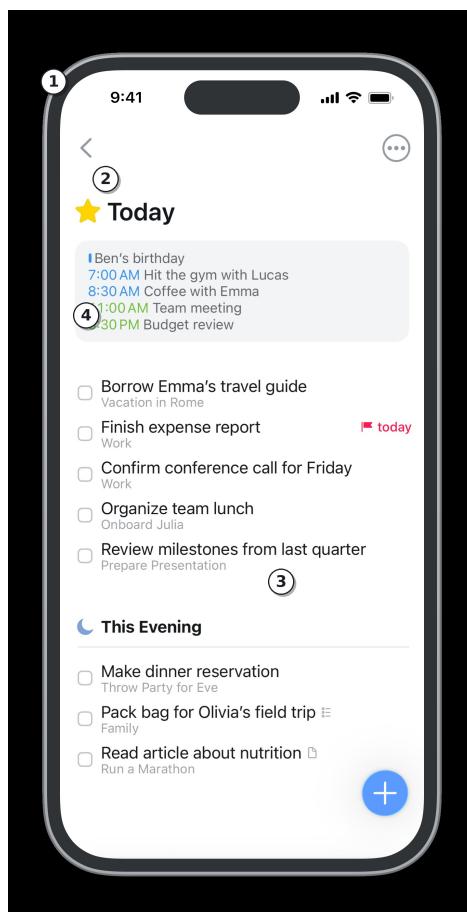
Decisión: móvil es plataforma principal. Debe permitir capturar, planificar y revisar en segundos.

Navegación:

- Drawer con listas GTD + Projects + Areas.
- FAB fijo para capturar (visible en listas).
- Edición en contexto: bottom sheet (tarea) y hojas para pickers.

Gestos:

- Swipe derecha: completar.
- Swipe izquierda: programar o mover.
- Long-press: multiselección.

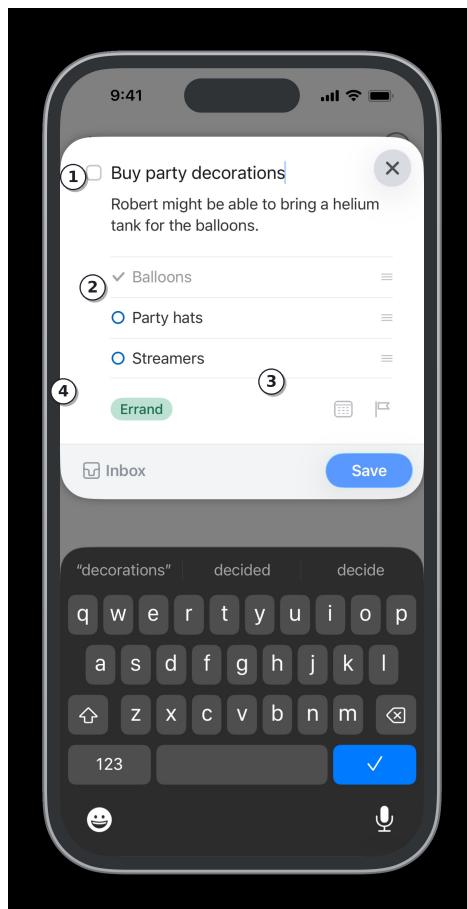


Mock móvil: Today con FAB y jerarquía calmada.

5.1 Móvil: edición de tarea (sheet)

Regla: editar sin perder el contexto de la lista. La tarea se abre como sheet con campos esenciales y acceso rápido a pickers.

- Campos visibles sin scroll excesivo: título, notas (opcional), fecha, proyecto, tags, prioridad.
- Acciones secundarias en menú: duplicar, mover a, eliminar.
- Cerrar (swipe down) siempre conserva cambios; 'Cancelar' revierte.



Mock móvil: sheet de edición con pickers y acciones secundarias.

6. Componentes y estados

La UI se construye con un set reducido de componentes reusables. Evitar estilos ad hoc.

6.1 Fila de tarea (Task Row)

- Altura: 44-48 px (desktop); 52-56 px (móvil).
- Zonas: checkbox, título, meta (fecha/tags), acciones (hover).
- Estados: normal, hover, selected, completed, overdue, disabled.
- Regla: completar es la acción principal; el resto, en menús/pickers discretos.

6.2 Estados de sistema

Estado	Objetivo	Contenido mínimo
Empty	Explicar qué hacer	Título + 1 frase + CTA
Loading	Evitar saltos	Skeleton suave; sin spinners grandes
Error	Recuperación	Mensaje corto + reintentar
Offline	Continuidad	Banner discreto + cola de sync

6.3 Accesibilidad

- Contraste AA: 4.5:1 texto normal, 3:1 texto grande.
- Focus visible y consistente.
- Tamaño táctil mínimo 44x44 px.
- En oscuro: texto #E8EBF8 sobre #171C2F o más oscuro.

7. Catálogo de pantallas (checklist de alcance)

Lista base para implementar el frontal completo y testear paridad desktop/móvil.

7.1 Escritorio

Área	Pantalla	Notas clave
Auth	Login	Email + password. CTA 'Entrar'. Link 'Recuperar'.
Auth	Reset password	Flujo por email; confirmar nuevo password.
Core	Inbox	Lista + detalle. Quick Add. Bulk actions.
Core	Today	Agrupación por secciones (hoy / atrasadas).
Core	Upcoming	Timeline/semanal + lista (estilo Things).
Core	Anytime	Backlog activo.
Core	Someday	Ideas / incubación.
Core	Logbook	Completadas; filtro por fecha.
Organización	Projects	Listado + estado; ordenar; archivar.
Organización	Project detail	Secciones internas, progreso, notas.
Organización	Areas	Listado; ordenar; archivar.
Organización	Tags	Gestión de etiquetas, colores, alias.
Búsqueda	Search / Quick Find	Búsqueda predictiva; filtros por campo.
Revisión	Weekly Review (wizard)	Pantalla de entrada + pasos guiados.
Ajustes	Settings	Tema, accesibilidad, cuenta, exportación.

7.2 Móvil (PWA)

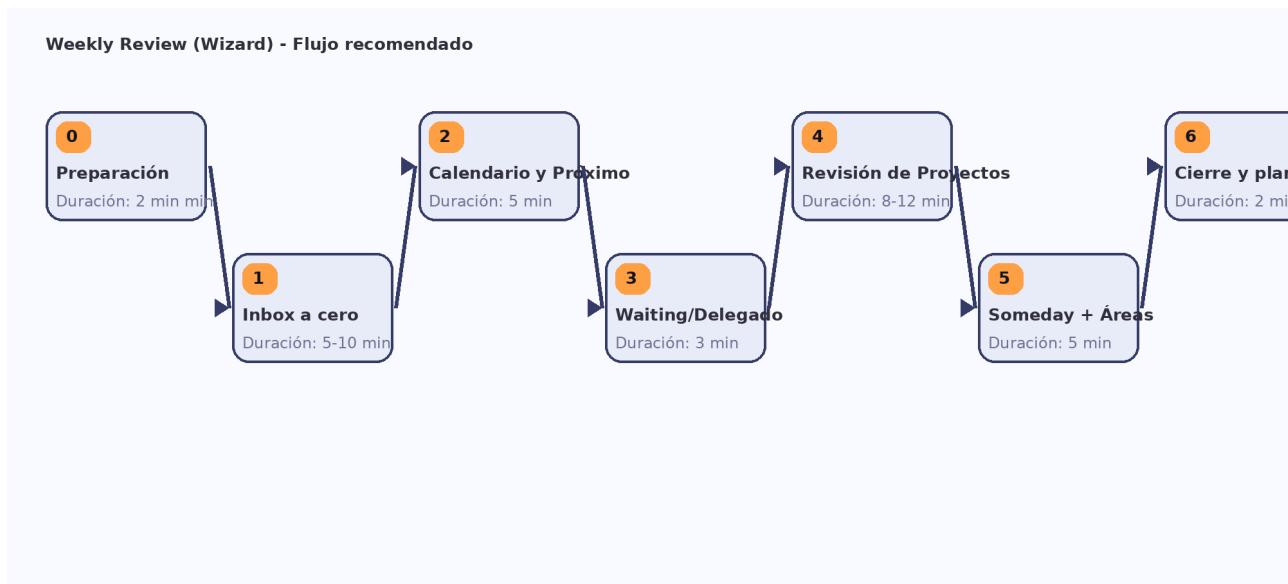
Área	Pantalla	Notas clave
Auth	Login	Teclado, autofocus, 'mostrar password'.
Core	Today	FAB para capturar. Drawer para listas.
Core	Inbox	Swipe actions; multiselección.
Core	Upcoming	Vista por días/semana; saltar a hoy.
Core	Anytime	Backlog con filtros rápidos.
Core	Someday	Ideas; 'mover a Anytime'.
Detail	Task detail	Bottom sheet / full screen; edición in-place.
Detail	Pickers	Fecha, repetición, proyecto, tags, prioridad.
Revisión	Weekly Review	Wizard con progreso + 'continuar'.
Ajustes	Settings	Tema, cuenta, exportación, cache offline.

8. Weekly Review guiada (wizard)

La revisión semanal se diseña como una experiencia guiada con progreso, para crear hábito y terminar con un plan semanal claro.

Principios:

- Progreso visible (paso actual / total).
- Cada paso se puede marcar como hecho y continuar.
- Permitir pausar y reanudar (persistir estado).
- Captura de nuevas ideas: enviar a Inbox y seguir.



8.1 Pantallas mínimas del wizard

- Entrada: explicación breve + botón 'Empezar' + fecha de última review.
- Inbox: procesar elementos (convertir, programar, etiquetar, borrar).
- Upcoming: revisar 7-14 días.
- Waiting: validar dependencias.
- Proyectos: asegurar siguiente acción.
- Someday/Áreas: limpiar y priorizar.
- Cierre: resumen + plan semanal.

9. Productividad: atajos y PWA

En escritorio, los atajos forman parte del producto. En móvil, PWA debe sentirse nativa: rápida, estable y offline-first.

9.1 Atajos (desktop)

Acción	Atajo	Notas
Acción	Atajo	Notas
Crear tarea	N	En lista activa; foco en título
Buscar	Ctrl/Cmd + K	Quick Find global
Mover a Today	T	Desde tarea seleccionada
Programar fecha	D	Abre date picker
Completar	Espacio	Checkbox de tarea seleccionada

9.2 PWA: rendimiento

- Safe areas iOS: respetar env(safe-area-inset-*).
- Carga inicial < 2s: code splitting por rutas.
- Listas largas: virtualización.
- Offline: cache de assets + cola de operaciones; indicador de sync discreto.

10. Implementación frontend

Implementar el sistema como tokens reutilizables. Evitar valores arbitrarios y duplicidad de estilos.

10.1 Tokens (CSS variables)

```
:root { --az-surface: #F9FAFF; --az-text: #2F2F3A; --az-muted: #6F7390; --az-border: #343B66; --az-accent: #FF9F43; --az-brand: #4F6FD8; } [data-theme="dark"] { --az-surface: #171C2F; --az-text: #E8EBF8; --az-muted: #B5BAD6; }
```

10.2 Breakpoints

- Desktop >= 1024: 3 paneles (Sidebar 280-320 px, List flexible, Detail 360-420 px).
- Tablet 768-1023: 2 paneles (Sidebar colapsable; Detail overlay).
- Mobile < 768: 1 panel + drawer; detail en sheet/pantalla.

10.3 Reglas de layout

- Espaciado 8-pt: 8/16/24/32 (no inventar).
- Radio: 12 contenedores, 10 cards, 8 chips.
- Sombras: solo en overlays (menús/sheets).
- Una región de scroll por panel; evitar scroll anidado.

11. Gobernanza y QA visual

La identidad necesita reglas de actualización para mantener consistencia a lo largo del tiempo.

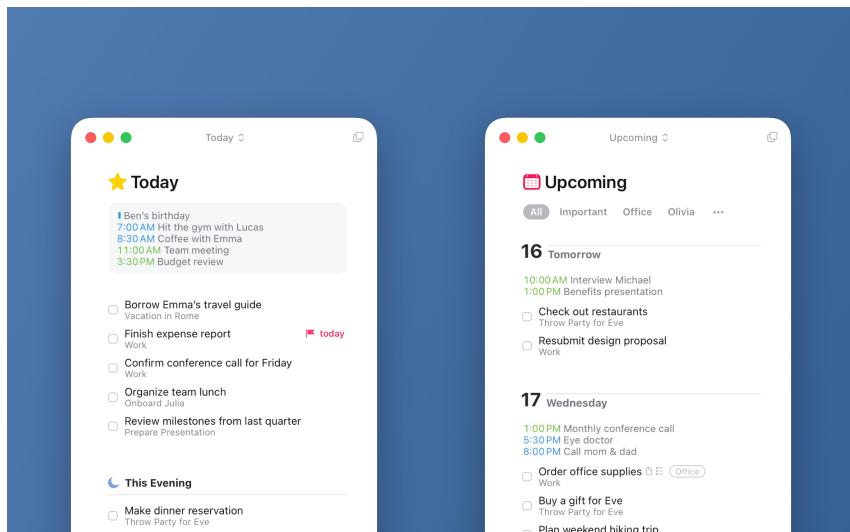
11.1 Roles y versionado

- Owner de sistema: aprueba cambios (PM/Design).
- Fuente única: Figma como master + repo de tokens/assets.
- Versionado: v1.1 mejoras compatibles; v2.0 cambios rompientes.

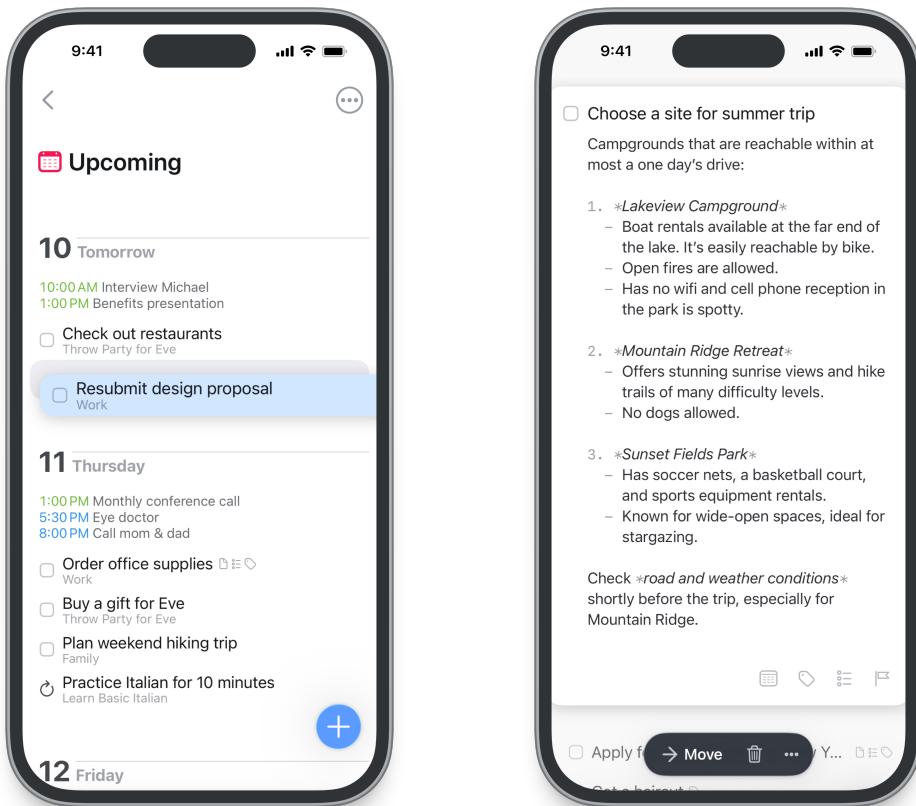
11.2 Checklist antes de producción

- Colores oficiales (claro/oscuro) sin desviaciones.
- Layout 3 paneles en desktop y patrones móviles respetados.
- Contraste AA y focus visible.
- Estados empty/loading/error/offline presentes.
- Weekly Review wizard completo y reanudable.

Apéndice: referencias visuales (Things)



Referencia UI (Things - escritorio): jerarquía y detalle persistente. Propiedad de Cultured Code.



Referencias UI (Things - móvil): navegación, FAB y edición en sheets.