

AZAHAR

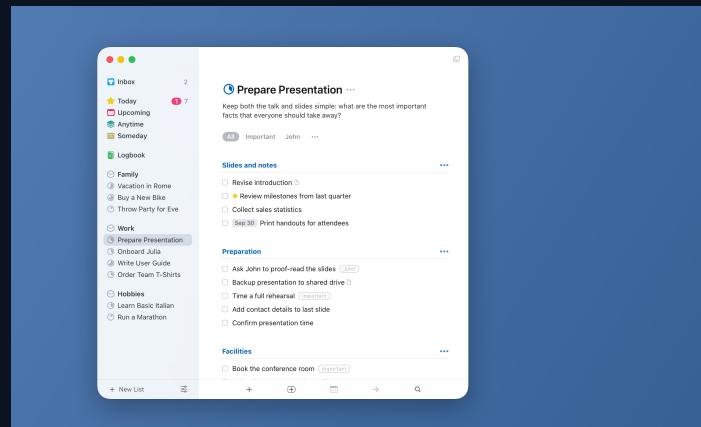
Manual de identidad + sistema UI

Basado en patrones de Things (Cultured Code) y el manual AZAHAR GTD v1.1

Modo claro

Modo oscuro

Desktop · Mobile · iPad



Versión 2.1 · 2026-01-01

Documento de referencia para UX/Front-end. No incluye decisiones de Back-end.

Índice

1. Identidad de marca	3-7
2. Principios UX (GTD) y navegación	8-9
3. Desktop (patrones Things adaptados)	9-12
4. iPad (patrones Things adaptados)	13
5. Móvil (patrones Things adaptados)	14-22
6. Estados, accesibilidad y gobernanza	23-24

Convenciones

- Las capturas de Things se usan como referencia de interacción y estructura, no como copia literal.
- Todo lo marcado como “Decisión AZAHAR” refleja lo que has confirmado durante el análisis imagen a imagen.
- Terminología: “Cuando” = fecha para hacer; “Fecha límite” = deadline (bandera).

Identidad de marca (resumen)

AZAHAR es una app GTD minimalista diseñada para ofrecer claridad mental, control diario y una experiencia rápida y ordenada. Este manual unifica el sistema visual original con los patrones de interacción (estructura) inspirados en Things.

Valores y tono

- Calma y foco: superficies limpias, densidad baja, jerarquía clara.
- Confiable: feedback inmediato, estados explícitos, comportamiento predecible.
- Ligera y rápida: acciones primarias accesibles, navegación directa y sin fricción.
- GTD-friendly: capturar rápido (Inbox), decidir ‘Cuando’, revisar y mover con drag & drop.

Reglas rápidas

- No introducir ‘prioridad’ como concepto: se trabaja con etiquetas (p.ej. Importante).
- Etiquetas en neutro; color reservado a fechas límite y estados (hoy/vencida).
- Los popovers/modales se anclan al origen de la acción (campo o barra), como en Things.
- En móvil, el + flotante permite ‘crear donde sueltes’ y cancelar con gesto (X).



• el uso correcto del logotipo, color, tipografía, icono

Extracto del manual visual v1.1

Contenido

Referencia rapida de secciones incluidas en el manual.

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Panorama de marca | 7. Ilustracion e imagen |
| 2. Sistema de logotipo e icono | 8. Tono de voz y microcopy |
| 3. Color (claro y oscuro) | 9. Componentes UI |
| 4. Tipografia | 10. Accesibilidad |
| 5. Grid, espaciado y forma | 11. Entrega de assets y exportacion |
| 6. Iconografia | 12. Gobernanza y mantenimiento |

Nota: Este documento describe un sistema base. Si el producto evoluciona (nuevos canales o piezas), ampliar el manual con aplicaciones específicas (social, campañas, impresos).

3. Color

La paleta combina calma (azules), energía controlada (amarillo) y colores funcionales para estados GTD.

Paleta principal (modo claro)

 Brand Accent #F6C45C Amarillo dorado suave	 Brand Blue #4F6FD8 Azul profundo suave
 Surface #F9FAFF Blanco caliente	 Done #FF9F43 Naranja acción
 Planning #F29BC2 Rosa planificación	 Time #6FAEF5 Azul tiempo
 Inbox #8E8EDC Violeta organización	 Text Primary #2F2F3A Gris texto primario
 Divider #DADDF0 Separadores	

Paleta principal (modo oscuro)

 Background #0F1424 Background principal	 Surface #171C2F Surface / tarjetas
 Elevated #1F2540 Surface elevada	 Text Primary #E8EBF8 Texto principal
 Text Secondary #B5BAD6 Texto secundario	 Text Disabled #6F7390 Deshabilitado
 Accent #E6B44E Accent marca	 Done #FFB65C Done / Complete
 Planning #E3A1C6 Planning / Someday	 Time #7DB7F0 Time / Waiting
 Inbox #9A9AE8 Inbox / Reference	 Divider #2A3050 Dividers



Degrados oficiales

Principal (hero / icono): #F6C45C -> #6FAEF5 -> #4F6FD8

Tareas (accent rows): #FF9F43 -> #F29BC2 -> #6FAEF5 -> #8E8EDC

Accesibilidad

En UI, mantener contraste minimo WCAG AA: 4.5:1 para texto normal y 3:1 para texto grande.

En modo oscuro, usar texto principal #E8EBF8 sobre superficies #171C2F o mas oscuras.

4. Tipografía

La marca prioriza tipografías de sistema para garantizar rendimiento y coherencia multiplataforma.

Recomendada

- iOS/macOS: SF Pro (System).
- Android: Roboto / Google Sans (según disponibilidad).
- Web: Inter como alternativa principal; fallback a system-ui.

Jerarquía

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
Micro	10-11	Regular	Badges, contadores, tablas

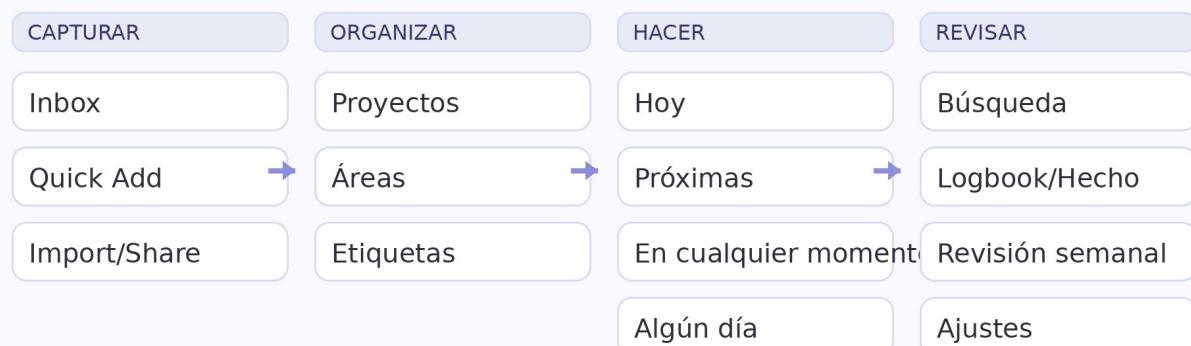
Reglas

- Evitar mayúsculas sostenidas en texto largo.
- Limitar el ancho de línea a 60-80 caracteres en desktop.
- Usar interlineado generoso (1.3-1.5) para sensación calmada.

Principios UX y navegación

Arquitectura de navegación

IA de navegación (Azahar · inspirada en Things)

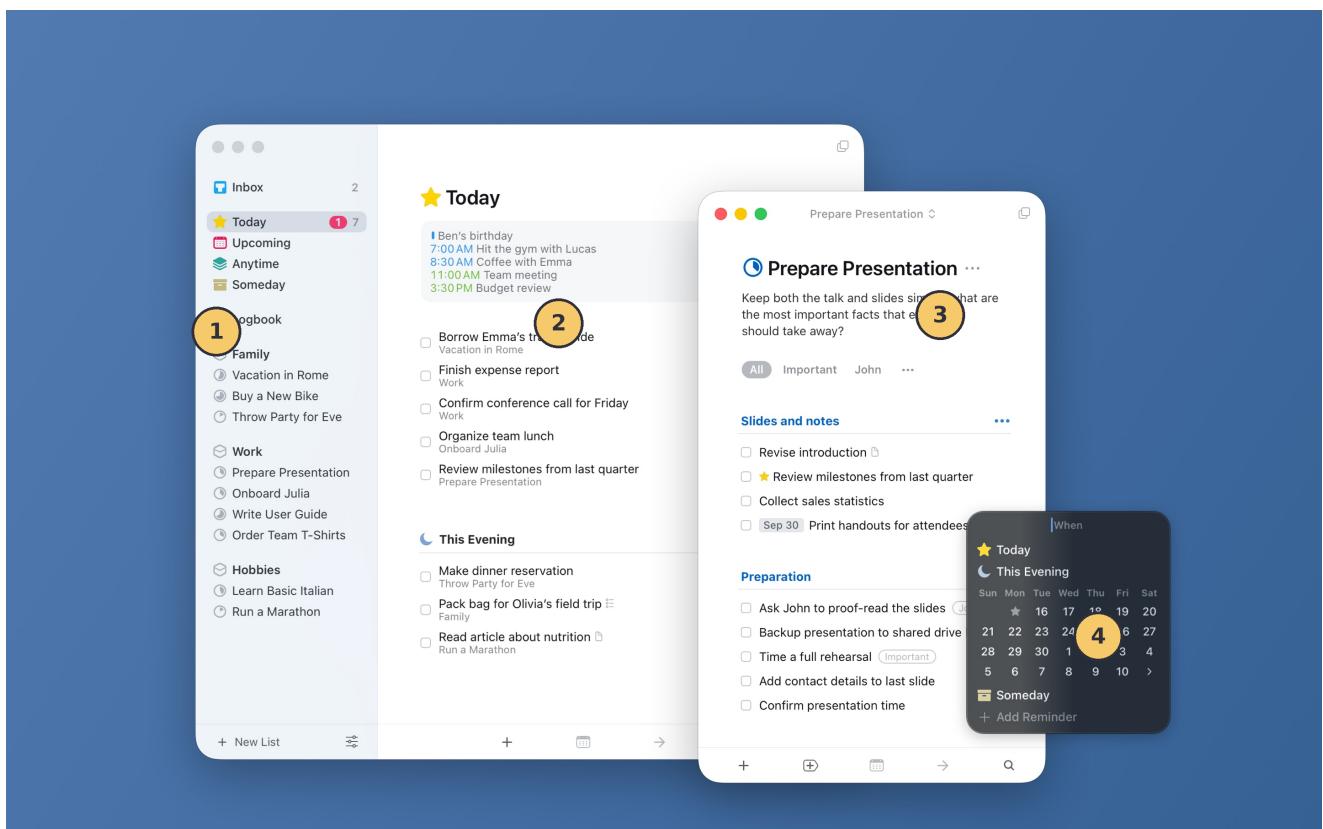


Decisión AZAHAR: el sidebar se oculta como en Things; no es un layout de 3 columnas independientes.

- Desktop: sidebar con vistas (Inbox/Today/Upcoming/Anytime/Someday/Logbook) + Áreas expandibles con proyectos. Modo foco oculta sidebar.
- Móvil: navegación en lista (vistas + áreas/proyectos). Crear desde + y acceso a Quick Find.
- iPad: layout adaptativo (stack/híbrido) según ancho; comportamiento coherente con desktop/móvil.

Desktop

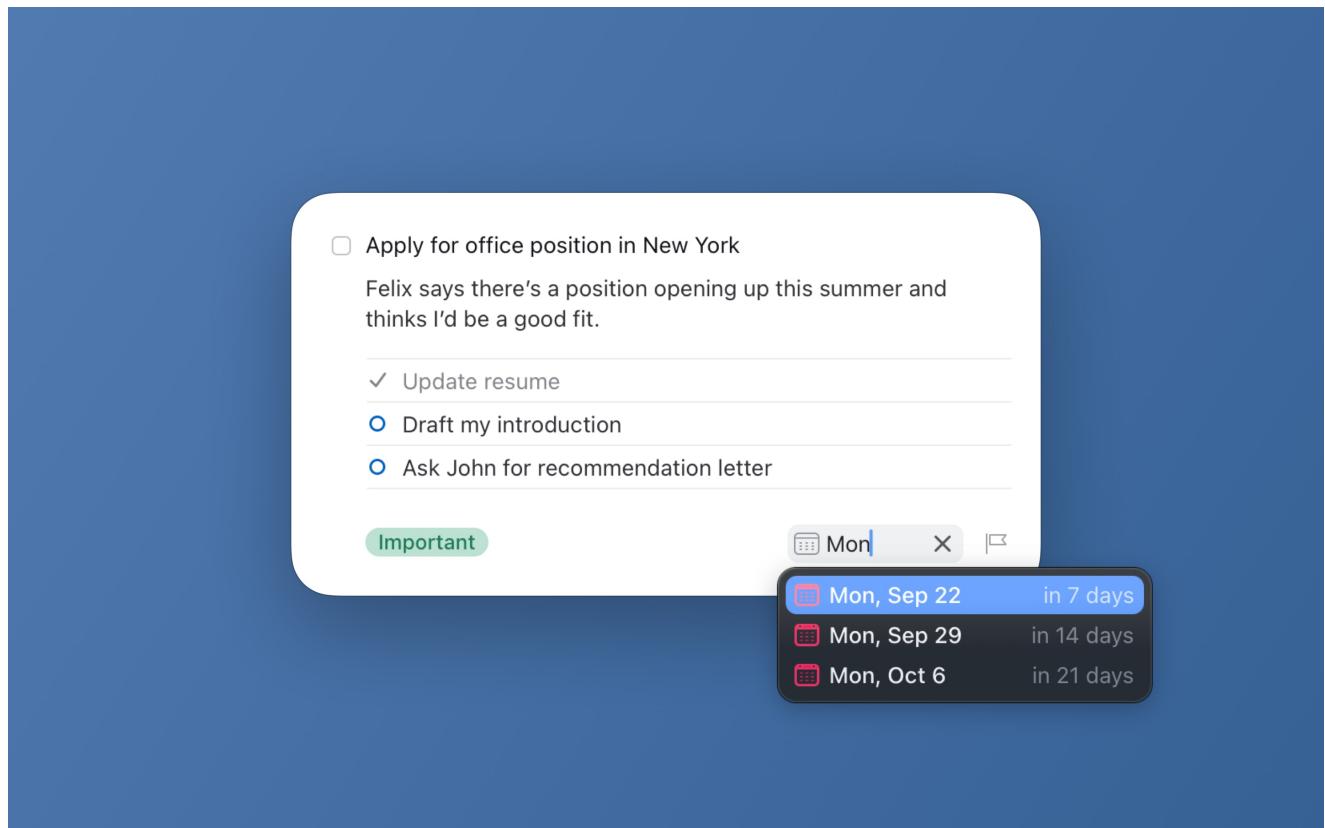
Ventana principal + modo foco



- La imagen representa 1 ventana completa (sidebar + lista) + un panel de detalle (columna derecha). No es “3 vistas separadas”.
- Modo foco: botón para ocultar el sidebar (se desplaza a la izquierda). Disponible en cualquier vista/proyecto.
- Los chips resumen metadatos: hoja (notas), lista (checklist), etiquetas (píldoras), y bandera para Fecha límite.
- Jerarquía: si hay Proyecto y Área, mostrar solo el Proyecto. Si solo hay Área/Proyecto, mostrar el que exista.
- Calendario/Agenda: aparece solo si hay sincronización con calendario; eventos all-day y con hora.
— Las horas son solo de eventos.

Desktop

Detalle de tarea: notas, checklist y popover

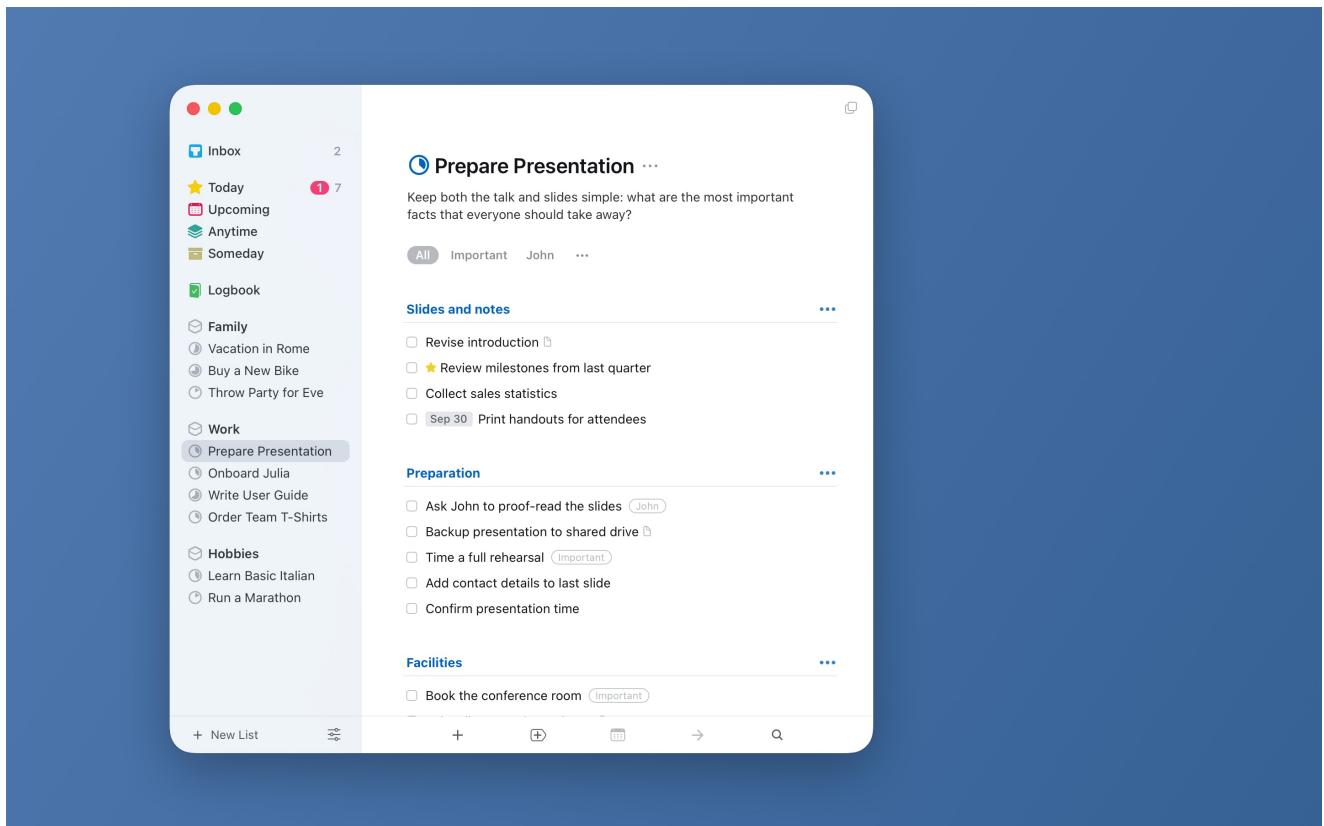


Decisión AZAHAR: el popover se ancla al campo (o a la barra si se invoca desde la barra).

- Notas en Markdown ligero. Checklist es un campo separado de notas (no subtareas anidadas).
- Selector de “Cuando” (para hacer) como popover/modal anclado al campo (o a la barra si se invoca desde la barra).
- La bandera corresponde a “Fecha límite”. No hay hora en tareas; solo fecha.
- Acciones: Archivar, mover a otro proyecto (drag & drop), convertir en proyecto y eliminar.

Desktop

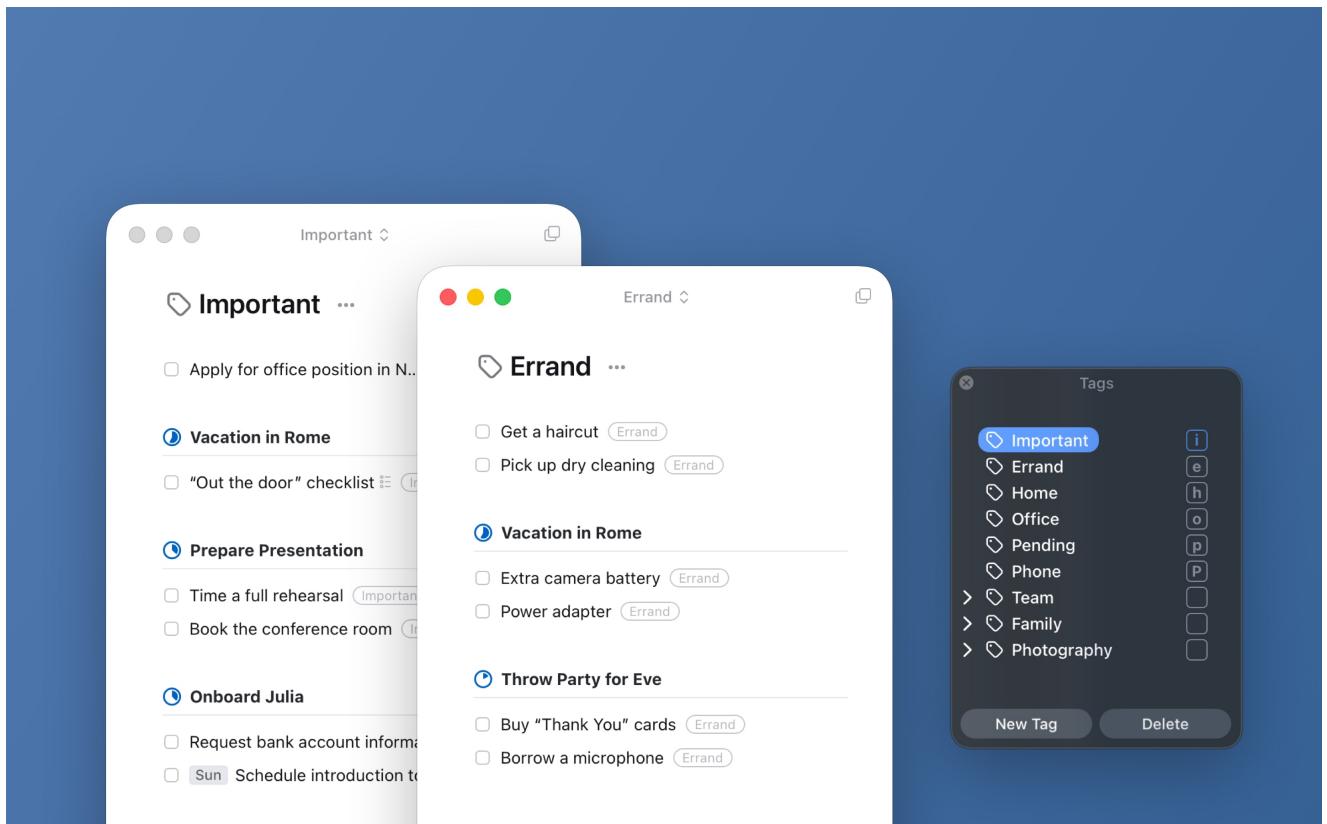
Proyecto con secciones + barra de acciones



- Las secciones son titulares con tareas debajo. Se pueden reordenar (drag).
- En el encabezado: All + etiquetas usadas en el proyecto. Si no caben → "..."; opción “sin etiqueta”.
- No existe prioridad: “Importante” es una etiqueta precreada (junto con Pendiente, Oficina, Casa).
- Barra inferior fija: + tarea, + sección (solo en proyectos), calendario (desactivado hasta seleccionar tarea), mover (→), búsqueda rápida.

Desktop

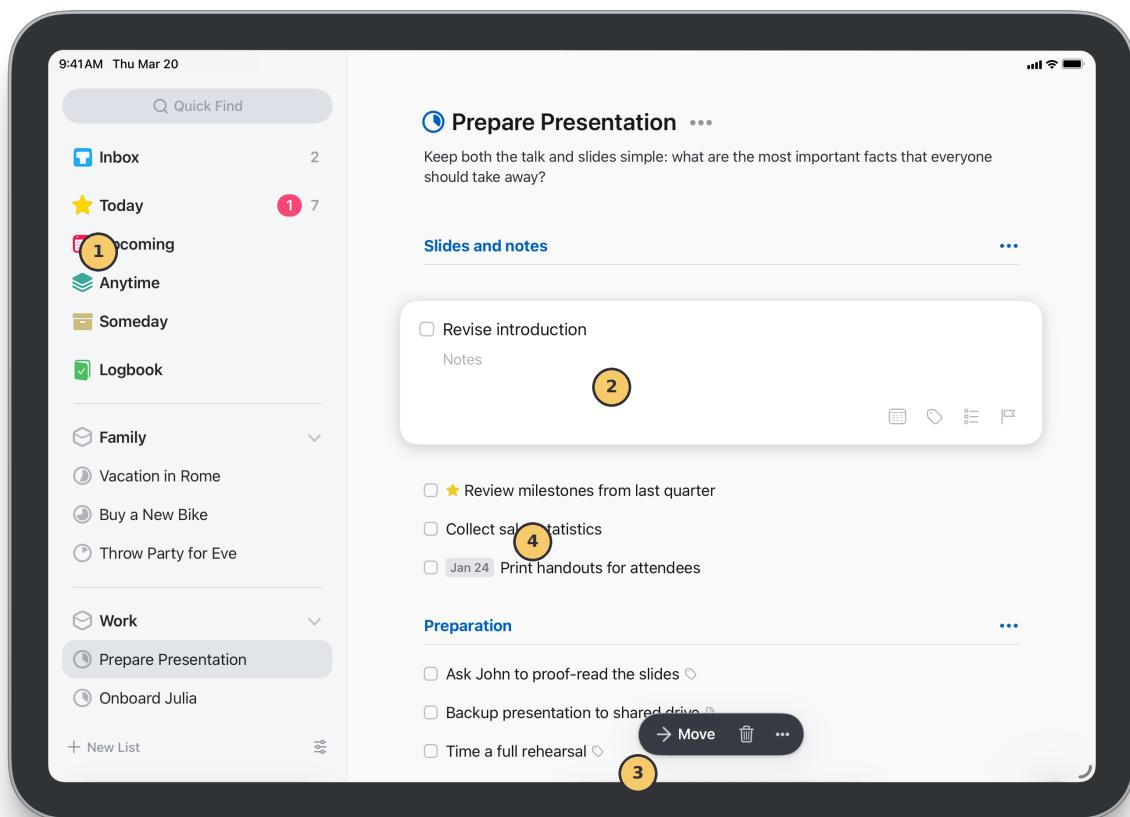
Etiquetas (Tags): creación, orden y borra



- No hay “filtro generativo” por múltiples etiquetas: se filtra por una etiqueta (como vista).
- En el campo de etiquetas se escribe: si existe se selecciona; si no, se informa de creación.
- Orden: primero etiquetas creadas por el usuario y luego precreadas (todas eliminables).
- Eliminar etiqueta: se elimina de todas las tareas, sin confirmación.

iPad

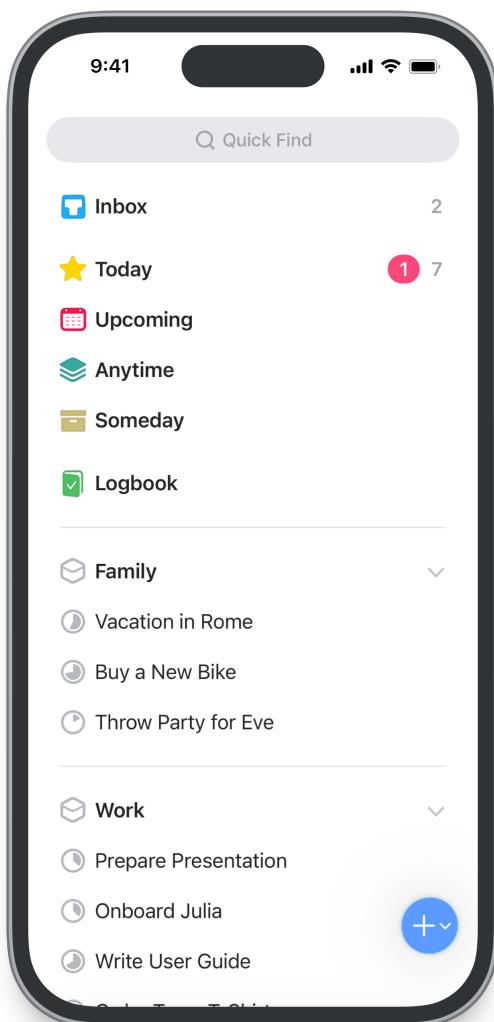
Layout adaptativo + Quick Find



- Layout tipo stack/híbrido: navegación + lista + detalle según tamaño, como en Things.
- Número de tareas por vista; vencidas en rojo.
- Áreas expandibles para ver proyectos dentro.
- Crear desde navegación: acción sheet con opciones (tarea / proyecto / área).
- Quick Find: desplegable sobre el buscador (no una vista completa). Al seleccionar: navega a su contenedor y resalta la tarea unos segundos.

Móvil

Navegación (vistas, áreas y proyectos)



- En la imagen, el “modo móvil” muestra navegación de vistas y estructura de áreas/proyectos (expandible).

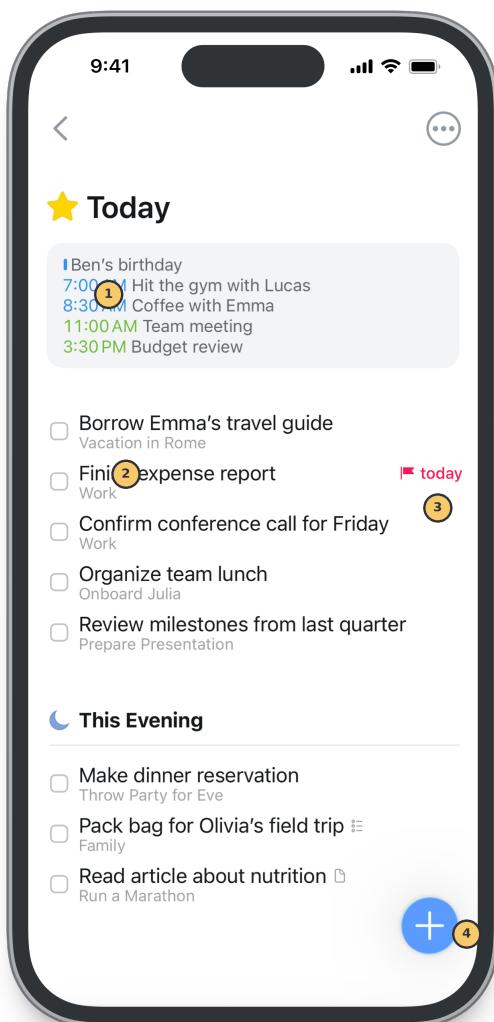
© AZAHAR · Documento interno

- Crear (+) desde navegación: si no estás en una vista de tareas, la creación se presenta como modal.

- Botón “Volver” en navegación (móvil)

Móvil

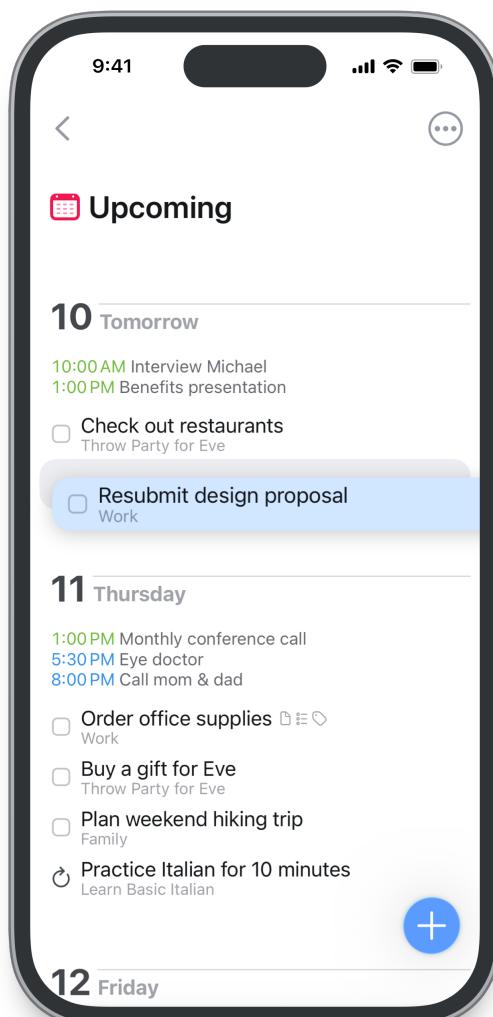
Today: agenda opcional, chips y acciones



- No hay 'This Evening'.
- Agenda (eventos) solo si hay calendario sincronizado; abrir evento en app de calendario correspondiente.
- Tareas en Today: chips con etiquetas neutras; colores reservados para fechas/avisos.
- Fecha límite (bandera): futuro gris con d/m; hoy rojo con "hoy"; pasado rojo con "hace 20d."

Móvil

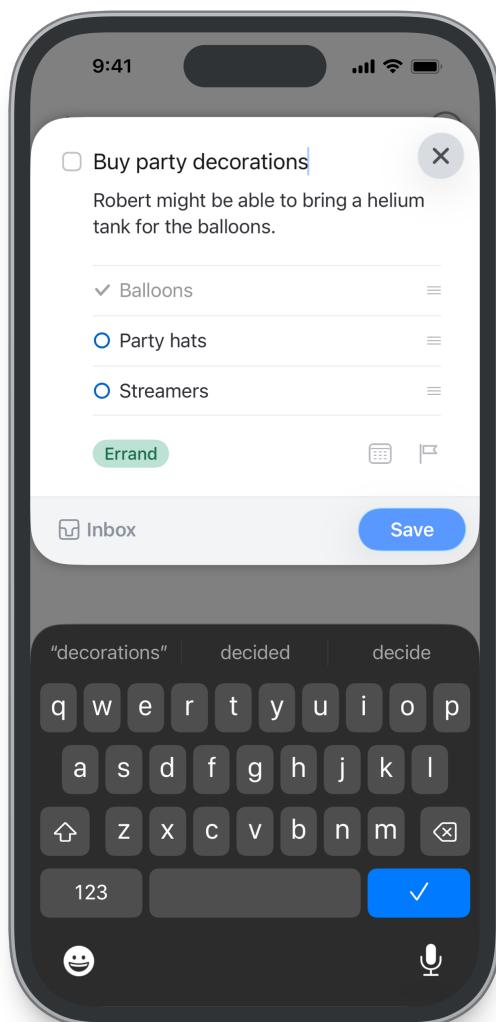
Upcoming: calendario y drag & drop



- Drag & drop para mover una tarea a otra fecha.
- Orden de listas/etiquetas no alfabético: por uso/orden interno.
- Vista agrupa: primeros 7 días por separado; luego por meses. Eventos repetidos muestran "(3x)"¹⁶ al final.
- Crear desde Upcoming: se crea en el primer día después de Today (sin Fecha límite por defecto).

Móvil

Crear tarea desde el menú principal

**Decisión AZAHAR: sin botón X en la modal; cancelar descarta cambios.**

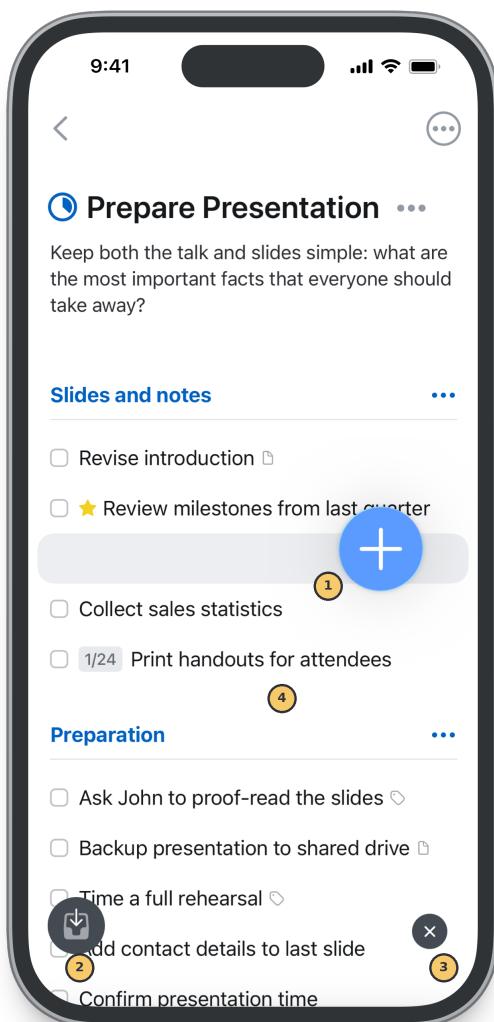
© AZAHAR · Documento interno

- Modal solo cuando se crea desde el menú principal (+ → Añadir tarea) sin estar dentro de una vista.

Cada decisión tiene su propia explicación.

Móvil

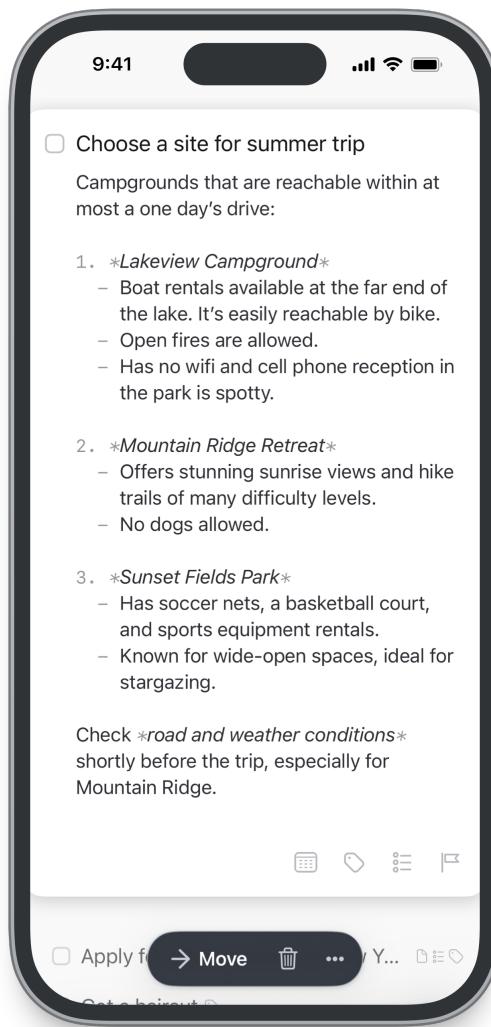
Botón + flotante (drag para crear)



- El + grande es flotante y se puede arrastrar para crear la tarea donde se suelta.
- Arrastrar al ícono Inbox (abajo izq.) crea en Inbox. Si solo se pulsa, crea arriba sin sección.
- Al comenzar a arrastrar aparece una X para cancelar soltando ahí.
- Los 'Cuando' se muestran a la izquierda del nombre (p.ej. estrella = Today); la Fecha límite (bandera) al final.

Móvil

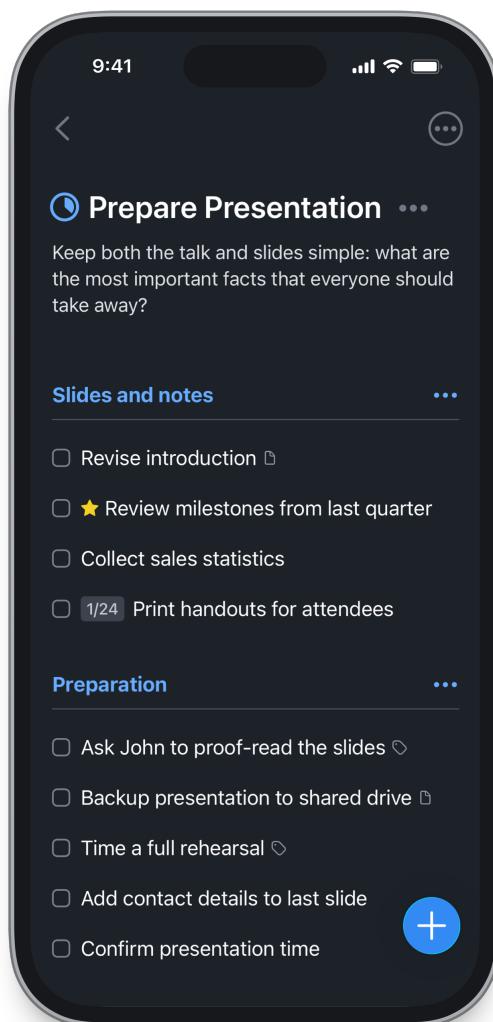
Edición de tarea (Markdown y acciones)



- Pantalla de edición de tarea (no multiselección). Notas en Markdown ligero.
- Barra inferior: mover de proyecto, eliminar, y menú (...): duplicar, convertir en proyecto, buscar en texto y compartir.

Móvil

Proyecto: secciones, contador y búsqueda



- Vistas de foco con sidebar minimizado (pulsando botón).
- Contador: tareas pendientes en Today.
- Búsqueda rápida: busca en todos los elementos. Al abrir un resultado, navega a su vista contenedora y resalta si es tarea.
- Sin “filtro por etiqueta” dentro de Upcoming (deshabilitado ahí)

Widgets

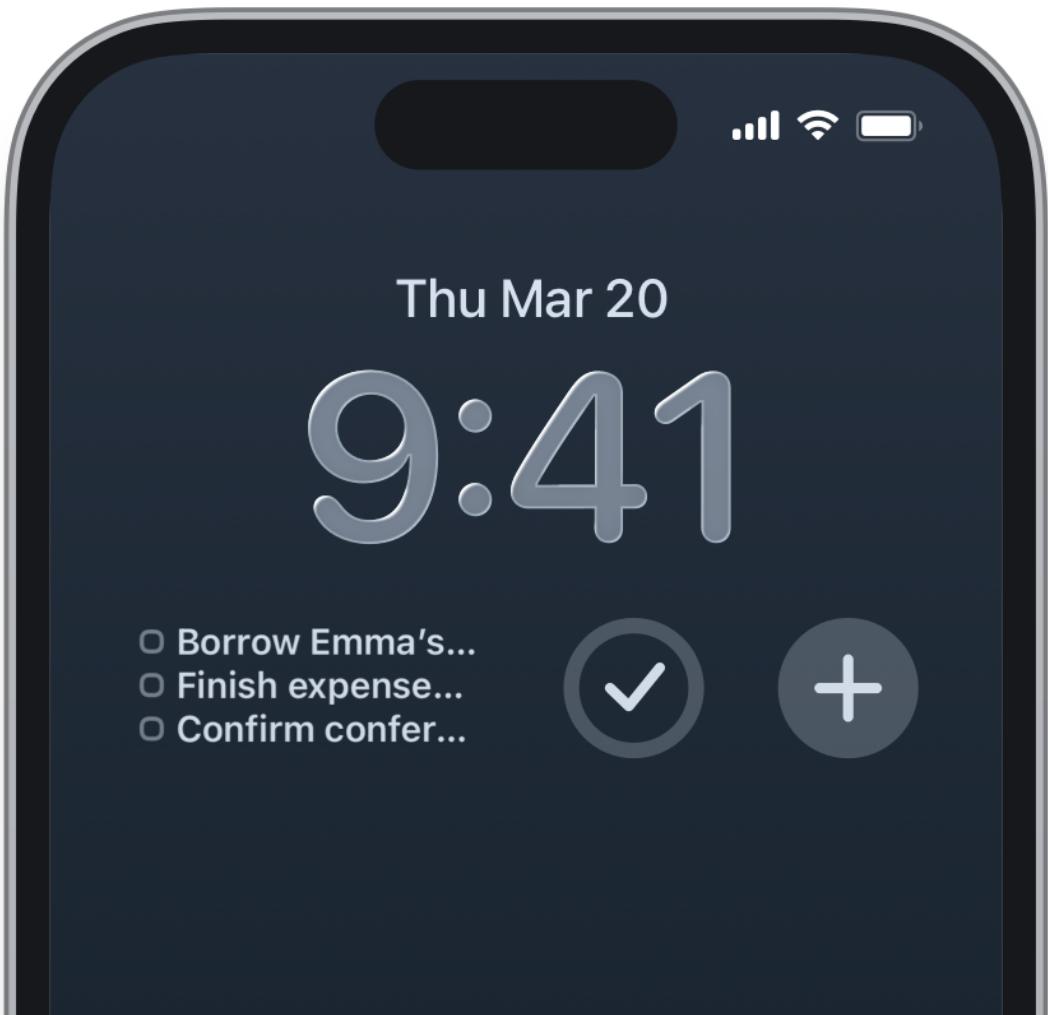
Widget en Home



- Widget Home: contador de tareas (Today) y lista corta. Tap abre Today.
- Estados: vencidas en rojo (si aplica), resto neutro.

Widgets

Widget en Lock Screen



- Widget Lock Screen: acceso rápido a Today.
- Mismas reglas de contador y vencidas.

Estados y accesibilidad

Guía rápida para que los componentes se mantengan consistentes y accesibles en todas las plataformas.

- Color: etiquetas en neutro; colores reservados para fecha límite, avisos y vencidas.
- Teclado (desktop): eliminar etiqueta con Backspace; drag & drop como interacción principal para mover tareas/proyectos/secciones.
- Accesibilidad: targets táctiles $\geq 44\text{px}$ (móvil), foco visible, contraste AA en textos y chips.
- Estados: loading/sync no bloqueante; vacío con CTA (crear tarea/proyecto) contextual.

Estados recomendados (mínimo)

- Vacío: mensaje corto + CTA contextual (Crear tarea / Crear proyecto).
- Cargando: skeletons suaves; mantener interacción en sidebar y navegación.
- Error: copy accionable + reintentar; no bloquear navegación.
- Sync calendario: indicador discreto; agenda solo cuando hay datos.

Gobernanza UI (UX + Front)

Cómo mantener este sistema sostenible en el tiempo.

- Sistema de tokens: colores (bg/surface/text/accent), tipografía (h1...caption), espaciado (4/8/12/16/24), radios (8/12), sombras (1/2).
- Nomenclatura: 'Cuando' (scheduled), 'Fecha límite' (deadline). Evitar 'prioridad' en UI.
- Componentes clave: Sidebar, Listado, Chips, Popover/Modal anclado, FAB dragable, Quick Find dropdown, Barra de acciones fija.
- Gobernanza: cualquier cambio de interacción debe validarse contra estas reglas antes de implementar (UX + Front).

Checklist antes de cerrar una PR

- 1) ¿Respeta 'Cuando' vs 'Fecha límite' (y su representación)?
- 2) ¿Mantiene etiquetas en neutro y usa color solo para fechas/avisos?
- 3) ¿Popover/modal anclado al origen de la acción?
- 4) ¿Drag & drop y multiselección funcionan igual en vistas equivalentes?
- 5) ¿Breakpoints: desktop / iPad / móvil sin pérdida de funcionalidad?