FASE 3 · VERSIÓN 2 · REHECHA DESDE CERO

Sistema visual premium, patrones y plantillas

Menos texto, más tarjetas, más «toca y aparece», animación real y huecos claros para foto y vídeo.

18	15	10	≤ 30	5
pantallas en la demo	patrones	plantillas	palabras visibles por estado	viewports auditados

Demo: **solvencia-revision.vercel.app/c3-fase3/** · v1 de respaldo: solvencia-revision.vercel.app/c3-fase3-v1/

23 de octubre de 2026 · Documento de diseño para revisión de Sergio · Fase 4 pendiente de OK

QUÉ CAMBIA RESPECTO A LA V1

Cada punto de tu revisión, resuelto

«las interacciones no son muy modernas»

15 interacciones de producto

Flip 3D, hotspots sobre foto, antes/ahora con deslizador, mazo que vuela a su bandeja, chat con «escribiendo…», calculadora con anillo, carruseles y stepper.

18/18 pantallas con interacción

«hay demasiado texto»

Una frase por pantalla

Lo visible es un titular y una o dos frases; el resto se revela al tocar. El texto literal completo está en el panel «Texto completo».

máx. 30 palabras por estado (v1: 256)

«pocas tarjetas, pocos recuadros»

Todo en tarjetas y recuadros

Sistema de 3 superficies (cristal, tarjeta blanca e idea clave) y tarjetas en todas las pantallas.

3 superficies · 18/18 pantallas

«pocos pincha y aparece algo distinto»

Cada clic cambia la escena

Gira, despliega, vuela, avanza de etapa o rellena un anillo. Nada de feedback pegado debajo.

68 revelados medidos

«el diseño lo veo demasiado rudo»

Estética de consultora tecnológica

Fondo marino profundo con degradados VIC 5, cristal con desenfoque, Inter variable grande y en negrita, iconos de trazo y mucho aire.

Inter OFL incrustada

«me gustaría que hubiesen animaciones»

Movimiento en todas las pantallas

Entradas escalonadas, transiciones, Ken Burns, giros, contadores, partículas y check dibujado. Con movimiento reducido, todo se ve sin animación.

9 tipos de animación

«habrá que añadir fotos e imágenes, además de videos»

Huecos de medios en cada plantilla

Foto a sangre o lateral en las 18 pantallas, vídeo de fondo y PiP. Fotos de la biblioteca del repo; vídeo de muestra sin personas.

18/18 con foto o vídeo

«revisa todo y audita»

Auditoría estricta antes de publicar

5 viewports, 430 estados: palabras, cortes, solapes, contraste (axe), teclado y fps.

0 cortes · 0 fallos axe

«formato ultra moderno, hiper interactivo, minimalista»

Referencias: Stripe, Linear, Apple, BCG

Una idea por pantalla, revelado progresivo, navegación por segmentos, índice visual y panel lateral de texto.

15 patrones · 10 plantillas

SISTEMA VISUAL

Oscuro inmersivo, cristal y profundidad

Paleta (base VIC 5 + estados)

Marino profundo
#00143F · Fondo de la experiencia
1.0:1 sobre fondo

Marino VIC 5
#00277B · Superficies, degradados
1.3:1 sobre fondo

Azul VIC 5
#0083FF · Acentos, brillos, anillos
4.9:1 sobre fondo

Azul claro
#8CC8FF · Texto pequeño de acento sobre oscuro
10.1:1 sobre fondo

Blanco
#FFFFFF · Texto principal y tarjetas
17.9:1 sobre fondo

Pizarra claro
#C3CDDB · Texto secundario sobre oscuro
11.2:1 sobre fondo

Verde
#3FE0A0 · Correcto, progreso
10.6:1 sobre fondo

Ámbar
#FFC86B · Pendiente, avisos
11.7:1 sobre fondo

Coral
#FF8A8A · Incorrecto (siempre con icono)
7.9:1 sobre fondo

Sobre tarjetas blancas: texto #0B1A3A (17,4:1) y etiquetas #0060C0 (6,2:1). Comprobado con axe-core en 172 estados (1440 y 390 px): 0 fallos de contraste.

Tipografía · Inter variable (SIL OFL 1.1, incrustada, 48 KB)

Display 32–56 px · 780

Titular 23–38 px · 720

Destacado 17–21 px · 600

Texto 16 px · etiquetas 12–14 px en versalitas espaciadas

Superficies

Cristal
blur 20 px + borde 16 %

Tarjeta blanca
sombra profunda

Idea clave
degradado azul + barra

Iconos

Trazo de 2 px, esquinas redondeadas, 24 px; 21 iconos propios en SVG (sin dependencias). Siempre acompañan a un texto o llevan nombre accesible.

MOVIMIENTO

Animación con intención, no decoración

Entrada escalonada

Cada elemento sube 22 px y aparece; 75 ms entre elementos; 600 ms; curva (.16,1,.3,1)

Cambio de pantalla

La pantalla sale desplazándose y reduciéndose (450 ms); la foto entra con cortina lateral (1,1 s)

Ken Burns

Zoom y desplazamiento lento de la foto (26 s, en bucle alterno)

Giro 3D

Tarjetas flip a 700 ms con perspectiva

Contadores

Cifras y fechas que cuentan hasta su valor (0,9–1,8 s)

Anillos

Progreso circular animado (checklist, indicador, nota del quiz)

Micro-interacciones

Hover que eleva, pulsación que comprime, brillo en el botón principal

Feedback

Estallido de partículas en el acierto, check dibujado, botón Siguiente que late al completar

Movimiento reducido

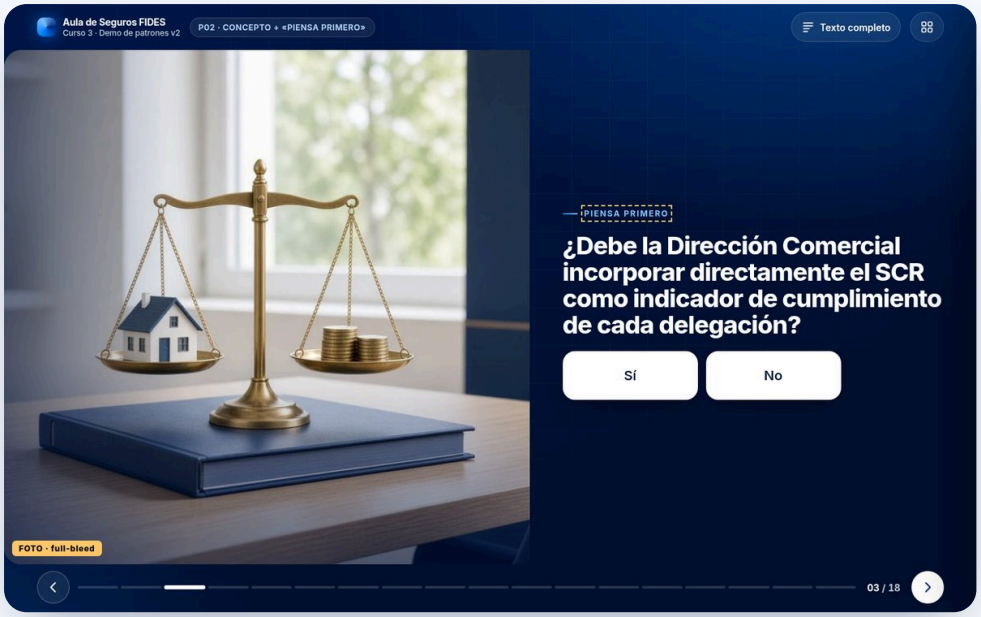
Con prefers-reduced-motion todo aparece sin desplazamiento ni giro; los contadores muestran el valor final

Rendimiento

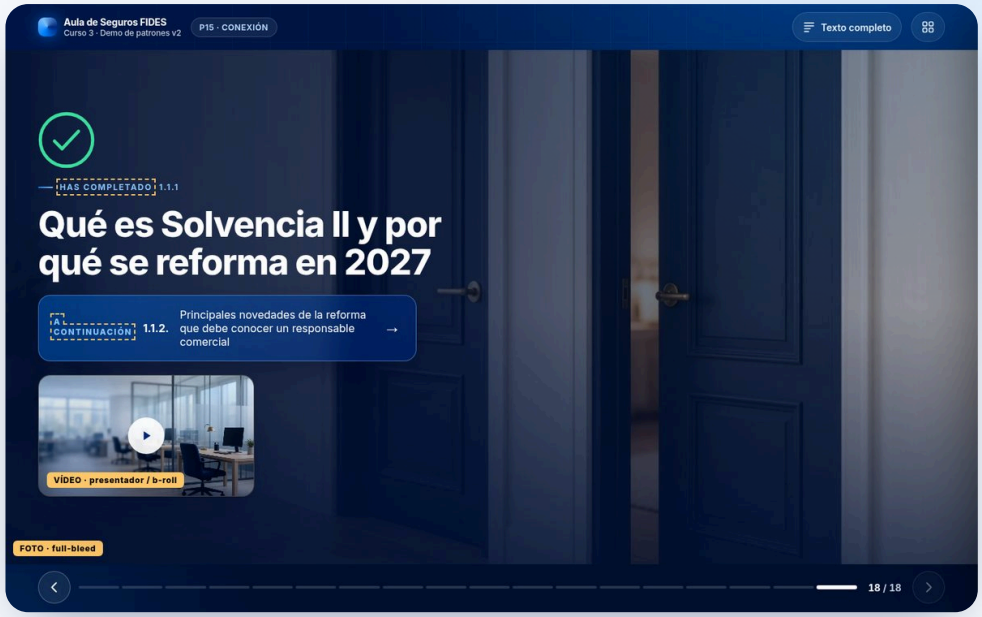
Solo se animan transform y opacity. Medido: giros a 60 fps; transiciones de pantalla a 54.5 fps de media con render por software y sin GPU (en un equipo real, 60 fps).

HUECOS DE MEDIOS

Cada plantilla tiene foto, iconos y vídeo previstos



Diseño partido: la foto ocupa el 52 % y entra con cortina (marca «FOTO · full-bleed», visible con «Marcar en pantalla»)



Diseño completo: foto o vídeo a sangre + hueco de vídeo PiP (presentador o b-roll)

Foto

16:9, ≥ 1600 px, JPG ≤ 250 KB; texto alternativo; nunca personas que parezcan figuras públicas

Vídeo

MP4 H.264 16:9, póster, silenciado en bucle si es de fondo; subtítulos .vtt si hay voz

Iconos

SVG de trazo; 1 icono por tarjeta o pestaña

Licencias en la demo

Fotos de la biblioteca del repo (Course Factory, generadas, sin personas identificables). El b-roll sale de una de esas fotos. Sin JoggAI.

10 PLANTILLAS DE SLIDE

Las pantallas que más se repiten, rediseñadas



T01 · pantalla 01 · Completo · P01

Objetivos

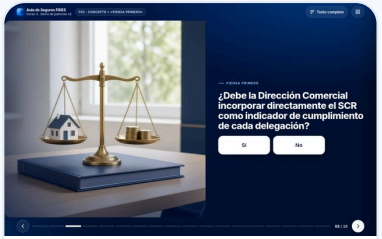
Foto a sangre + contadores + 7 tarjetas de verbo



T02 · pantalla 02 · Completo · P01

Introducción

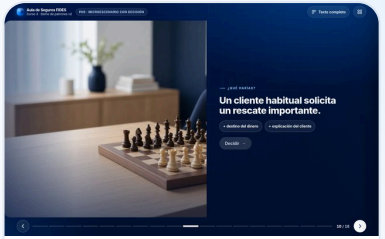
Vídeo de fondo + pregunta + fecha animada



T03 · pantalla 03 · Partido · P02

Concepto

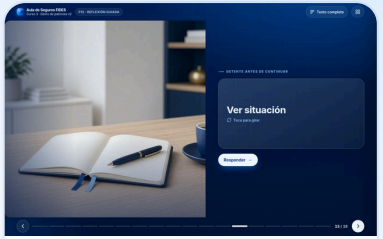
Foto + Sí/No + tarjeta que gira



T04 · pantalla 10 · Partido · P09

Ejemplo práctico

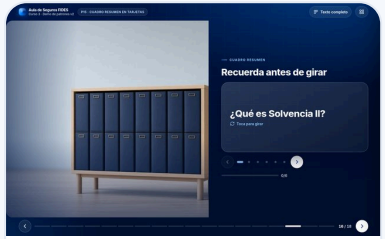
Foto + datos que se despliegan + opciones



T05 · pantalla 13 · Partido · P12

Pausa de reflexión

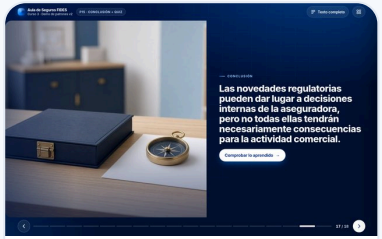
Foto + tarjeta + respuesta + carrusel



T06 · pantalla 16 · Partido · P15

Cuadro resumen

Foto + carrusel de tarjetas que giran



T07 · pantalla 17 · Partido · P15

Conclusión + quiz

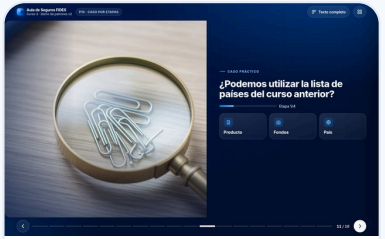
Foto + 3 preguntas + anillo de nota



T08 · pantalla 18 · Completo · P15

Conexión

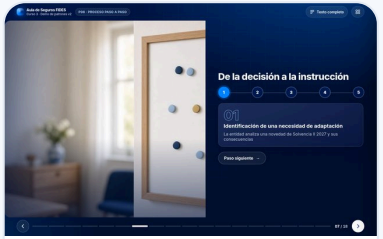
Foto a sangre + check + tarjeta siguiente + vídeo PiP



T09 · pantalla 11 · Partido · P10

Caso práctico

Foto + 4 etapas + carrusel + cadena



T10 · pantalla 07 · Partido · P06

Proceso

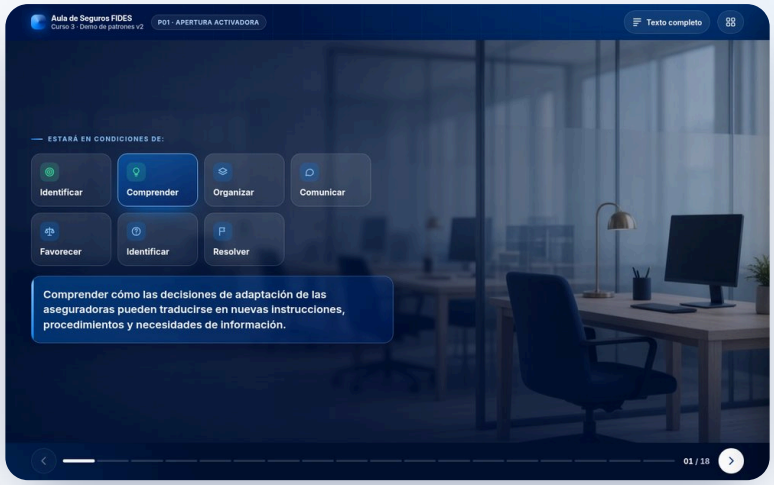
Foto + stepper + tarjeta de paso

PATRÓN · PANTALLA 01–02

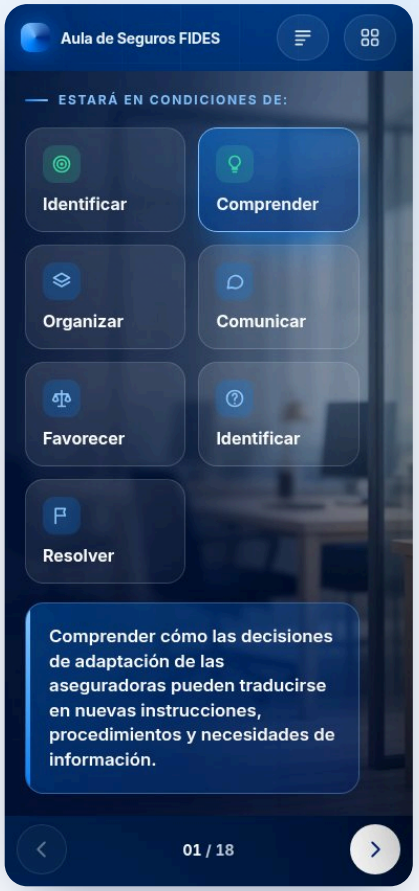
P01 Apertura activadora



Portada: foto a sangre, contadores animados



Toca un verbo y aparece el objetivo completo



Móvil 390 px

Interacción

Botón «Ver objetivos», 7 tarjetas de verbo con icono que despliegan el objetivo; en la introducción, «Descubrir por qué».

Animación

Entrada escalonada, contadores 0→7 y 0→2, fecha que cuenta 2020→2027, cortina en la foto.

Medios

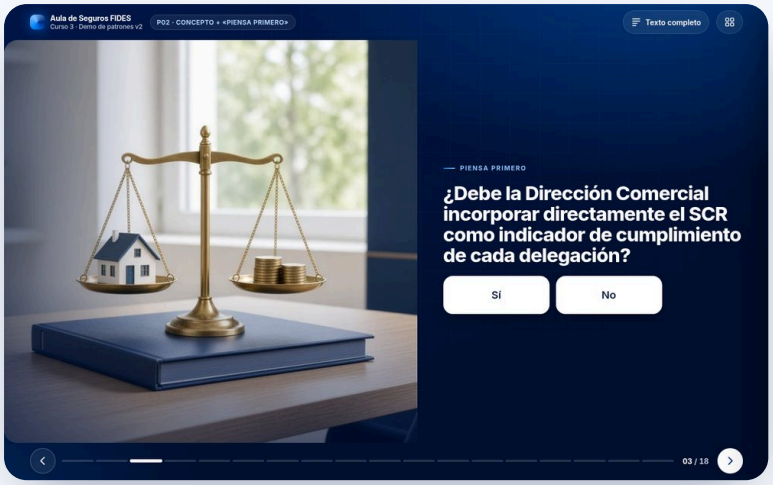
Foto a sangre o vídeo de fondo (b-roll o presentador).

Texto

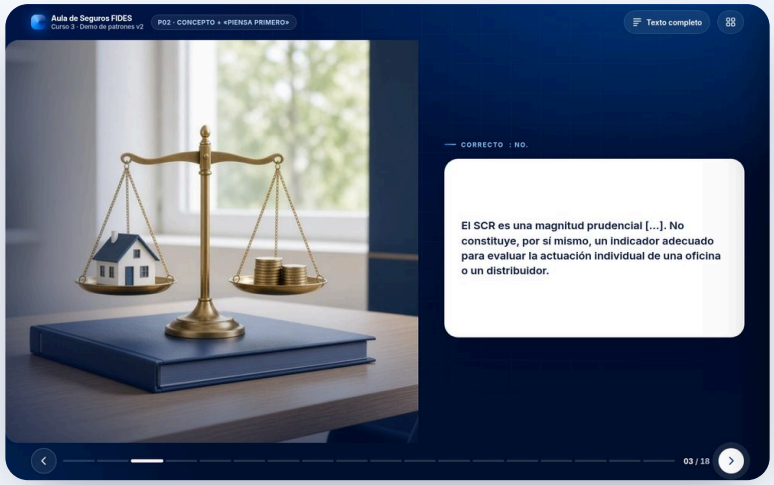
Título y pregunta guía literales; el objetivo entero solo al tocar.

PATRÓN · PANTALLA 03

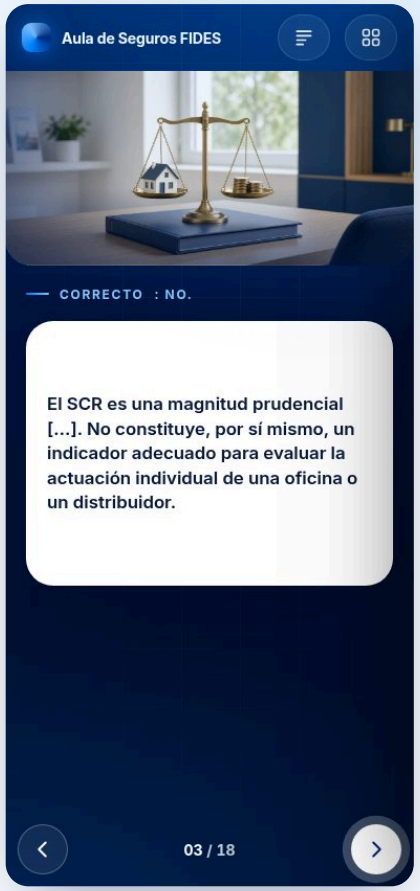
P02 Concepto + «piensa primero»



Pregunta Sí/No antes de explicar



Tarjeta que gira: la idea por un lado, el porqué por el otro



Móvil 390 px

Interacción
Predicción con dos botones grandes y tarjeta flip con la explicación.

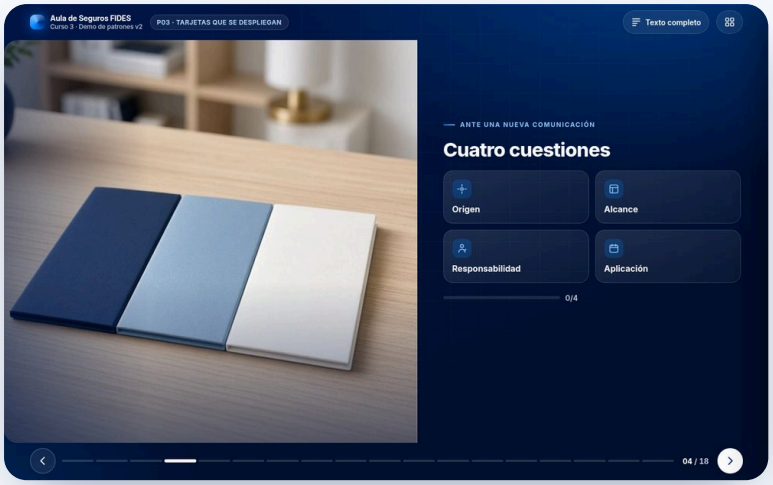
Animación
Giro 3D de 700 ms, estallido en el acierto.

Medios
Foto lateral (52 %) con Ken Burns.

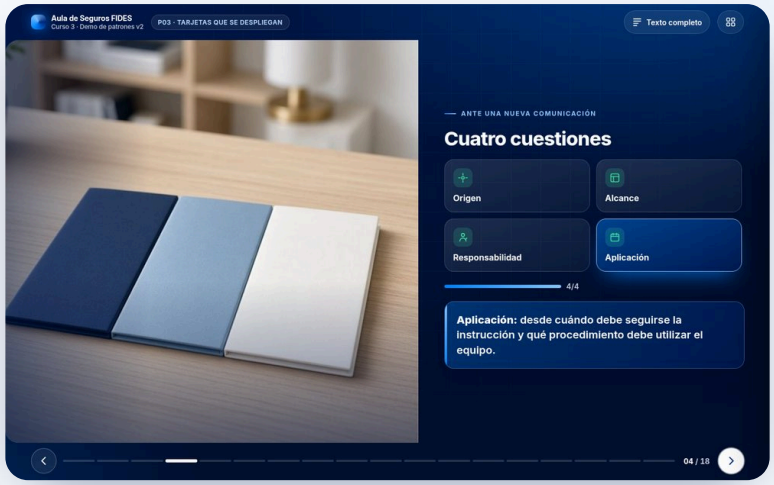
Texto
Una frase por cara; la explicación recortada con [...].

PATRÓN · PANTALLA 04

P03 Tarjetas que se despliegan



Cuatro facetas como tarjetas con icono



Cada tarjeta revela su definición; progreso 4/4



Móvil 390 px

Interacción
Tarjetas de faceta con estado «visitada» y barra de progreso.

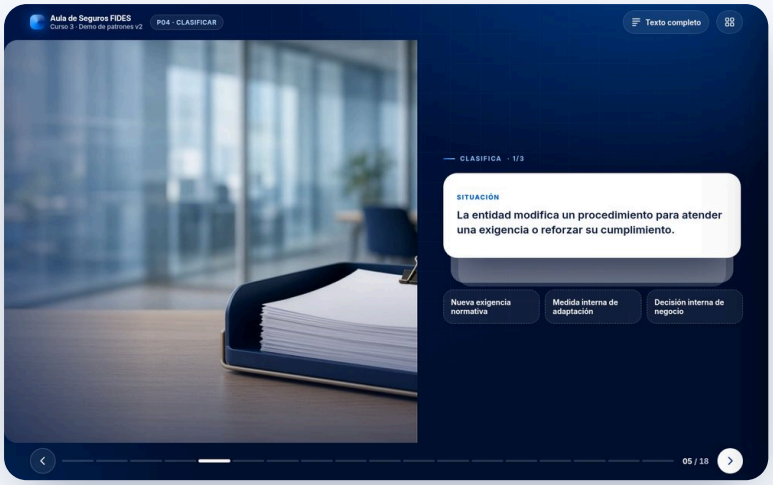
Animación
Despliegue con pop, icono que cambia de color, barra que crece.

Medios
Foto lateral + icono por faceta.

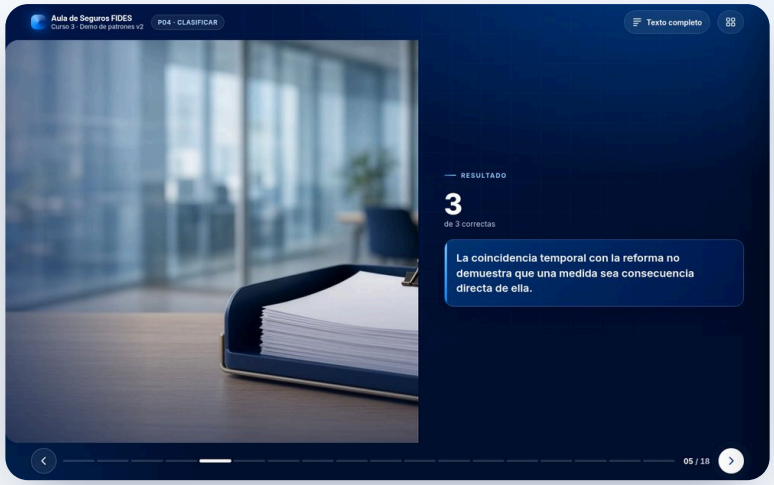
Texto
Solo el nombre de la faceta; la definición al tocar.

PATRÓN · PANTALLA 05

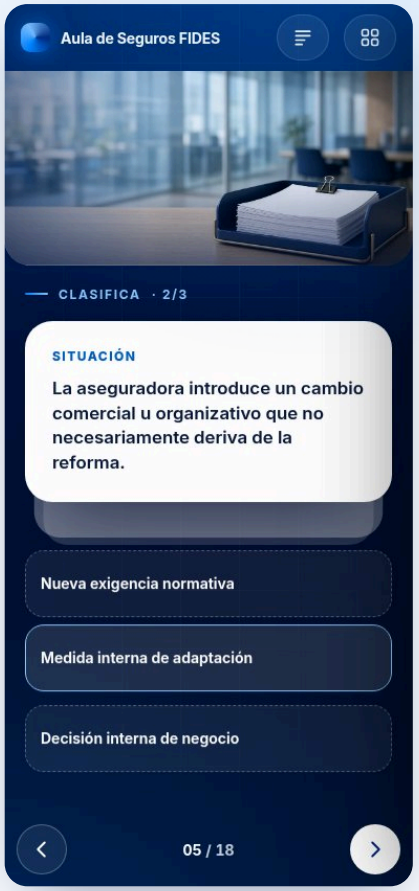
P04 Clasificar



Mazo de tarjetas con la situación literal



Resultado con contador e idea clave



Móvil 390 px

Interacción
La tarjeta va a una de las 3 categorías del propio texto; corrige al momento.

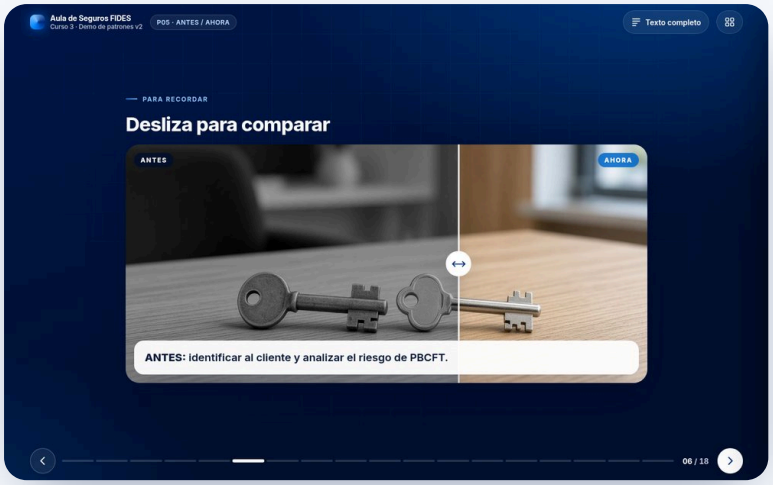
Animación
La tarjeta vuela a la bandeja; mazo con profundidad; contador final.

Medios
Foto lateral.

Texto
Una situación cada vez (15–20 palabras).

PATRÓN · PANTALLA 06

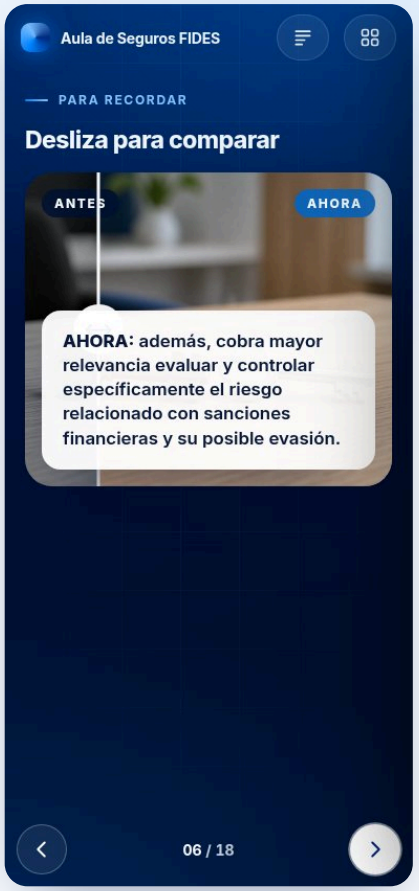
P05 Antes / ahora



Deslizador sobre la foto: ANTES en gris, AHORA en color



Al arrastrar, cambia el texto literal



Móvil 390 px

Interacción

Deslizador antes/después (ratón, táctil y flechas del teclado).

Animación

Pequeño vaivén inicial que invita a arrastrar.

Medios

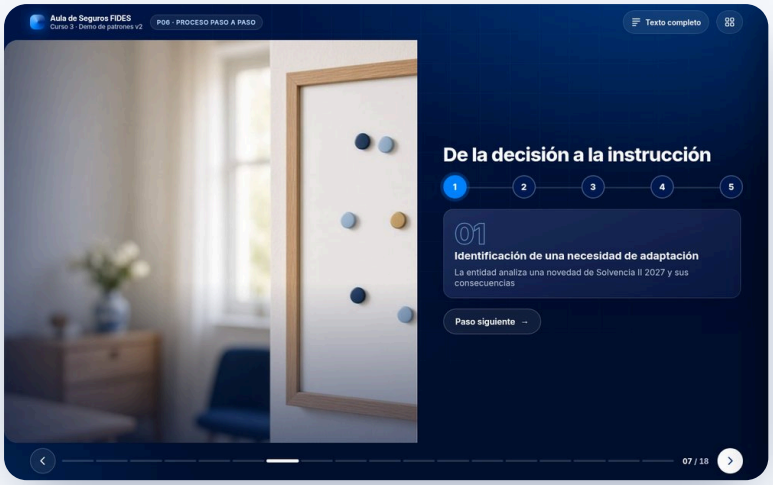
La foto es la propia interacción (dos tratamientos).

Texto

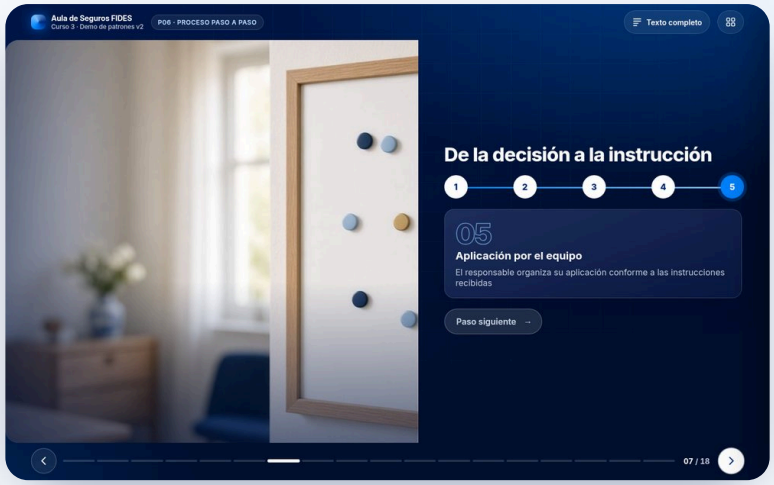
Solo la frase ANTES o AHORA que toca.

PATRÓN · PANTALLA 07

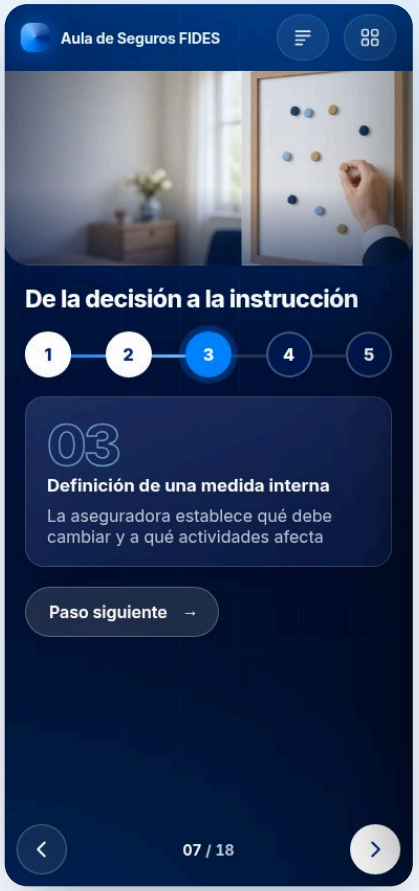
P06 Proceso paso a paso



Stepper numerado con línea de progreso



Tarjeta del paso actual



Móvil 390 px

Interacción
Puntos numerados clicables + «Paso siguiente».

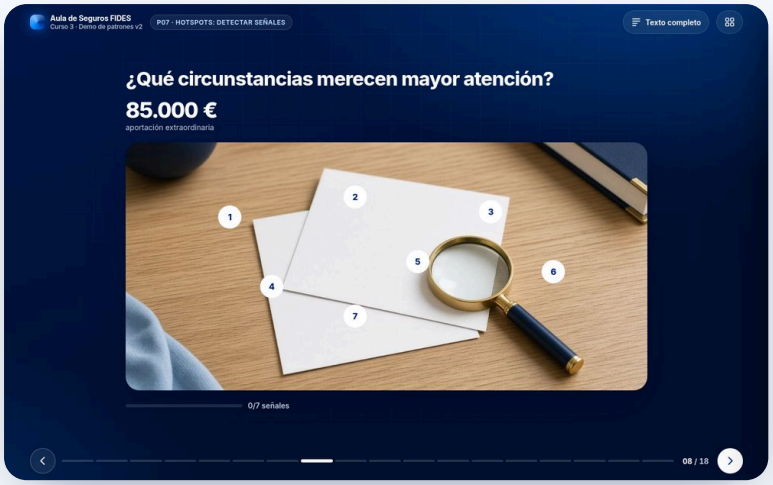
Animación
Línea que avanza, paso activo que crece, tarjeta que entra.

Medios
Foto lateral.

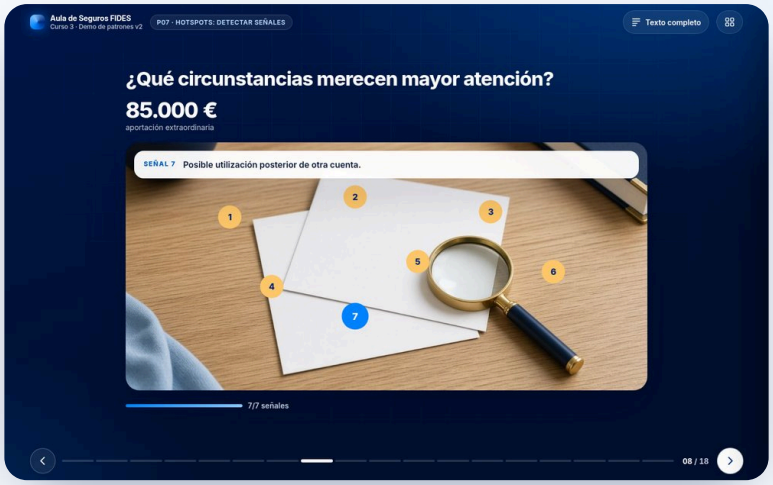
Texto
Título del paso + una línea.

PATRÓN · PANTALLA 08

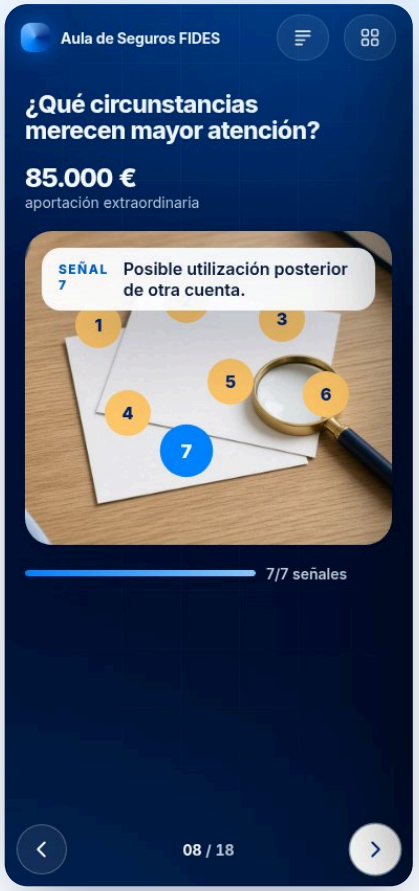
P07 Hotspots: detectar señales



Expediente con 7 puntos sobre la foto



Cada punto muestra una señal literal; 7/7



Móvil 390 px

Interacción
Puntos que laten sobre la imagen; cada uno abre una señal.

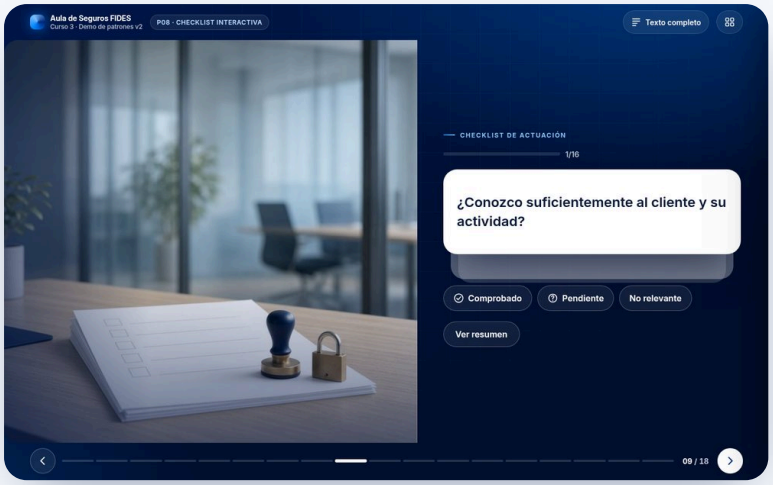
Animación
Pulso en los puntos, contador 0→85.000 €, tarjeta emergente.

Medios
Foto o ilustración a medida (expediente, documento).

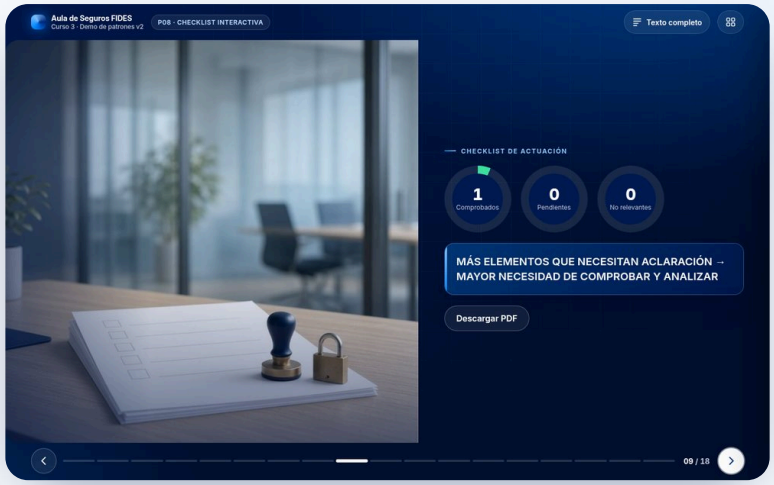
Texto
Una señal visible cada vez.

PATRÓN · PANTALLA 09

P08 Checklist interactiva



Una pregunta por tarjeta, tres estados



Resumen en anillos + PDF descargable



Móvil 390 px

Interacción

16 preguntas en mazo: Comprobado / Pendiente / No relevante; «Ver resumen» y «Descargar PDF».

Animación

Tarjeta que sale, anillos que se llenan, contadores.

Medios

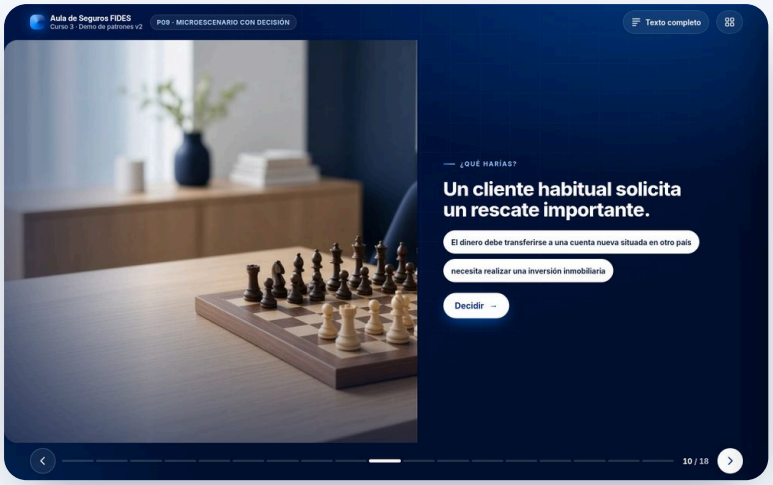
Foto lateral.

Texto

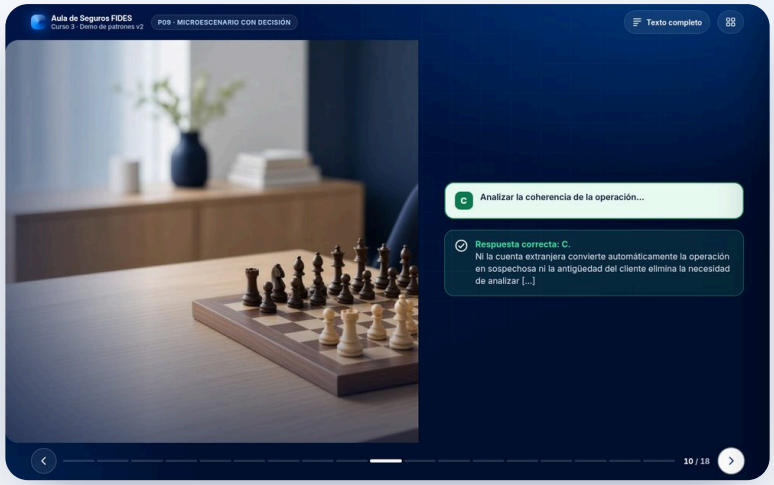
Una pregunta cada vez.

PATRÓN · PANTALLA 10

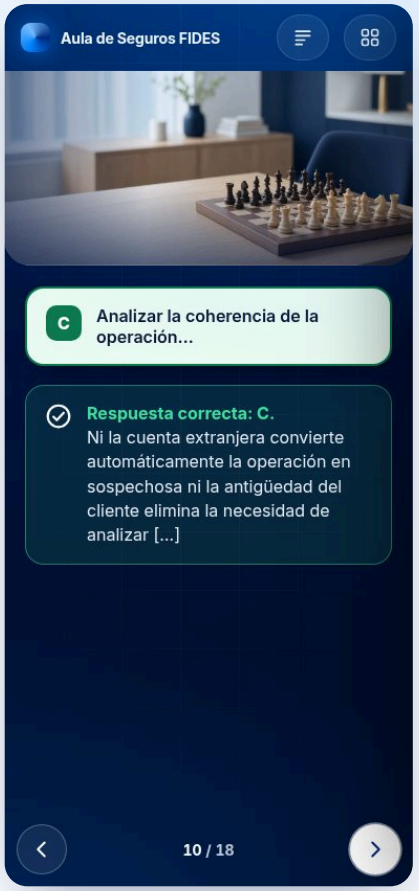
P09 Microescenario con decisión



Datos del caso que se despliegan



Feedback: respuesta correcta y por qué



Móvil 390 px

Interacción
Etiquetas «+» que revelan datos, 4 opciones, «Confirmar».

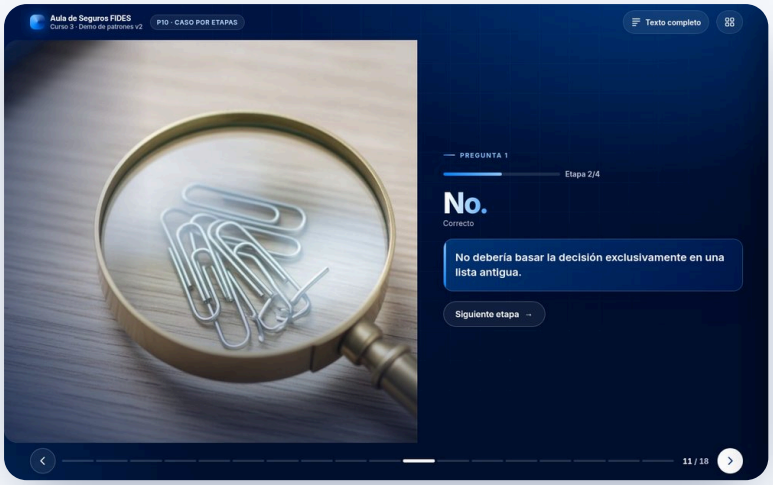
Animación
Etiquetas que se abren, selección con borde, feedback con check.

Medios
Foto lateral (escena).

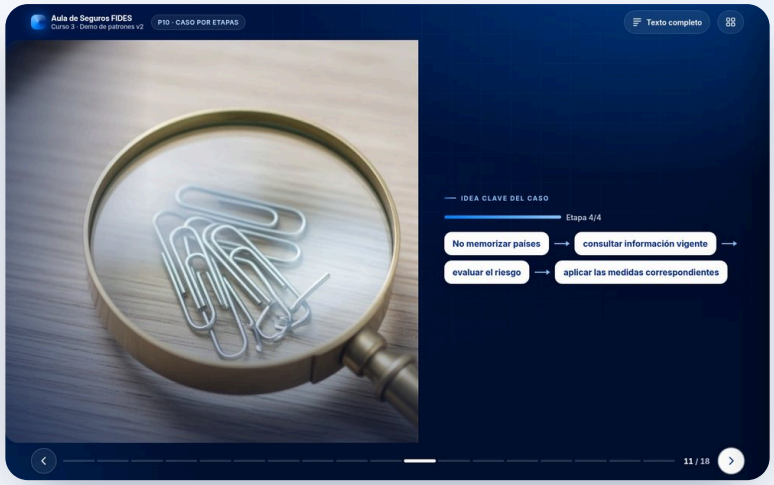
Texto
Opciones recortadas desde su inicio literal; explicación con [...].

PATRÓN · PANTALLA 11

P10 Caso por etapas



Etapa 2: respuesta en grande + idea



Etapa 4: cadena de la idea clave



Móvil 390 px

Interacción
4 etapas: datos en tarjetas, Sí/No, carrusel de comprobaciones, cadena.

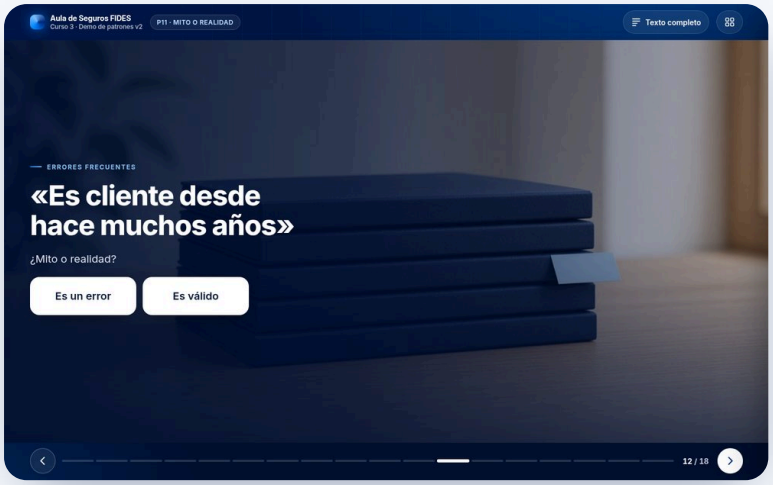
Animación
Barra de etapas, carrusel con deslizamiento, flechas que se dibujan.

Medios
Foto lateral + iconos por dato.

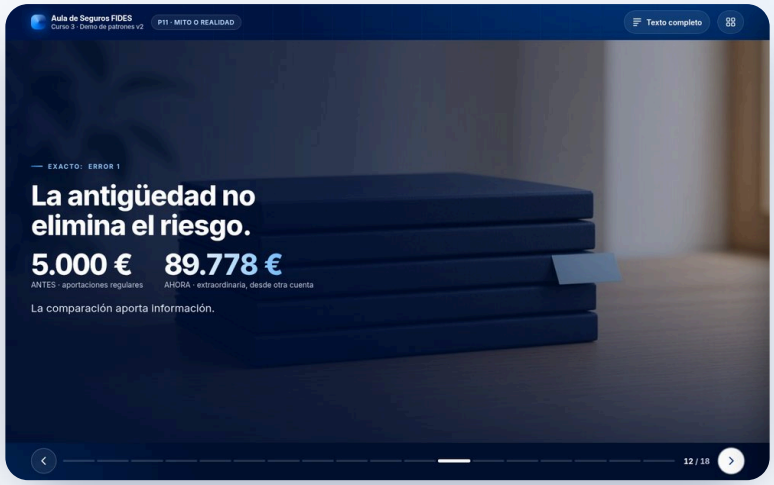
Texto
Lo justo de cada etapa; el caso completo en «Texto completo».

PATRÓN · PANTALLA 12

P11 Mito o realidad



Afirmación a pantalla completa



Corrección + comparación con cifras animadas



Móvil 390 px

Interacción
«Es un error» / «Es válido» y revelado de la corrección.

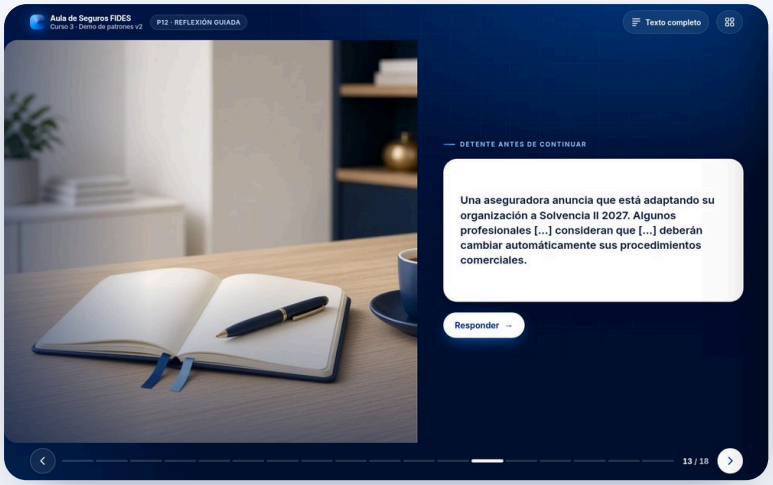
Animación
Cifras 5.000 € y 90.000 € que cuentan, estallido.

Medios
Foto a sangre.

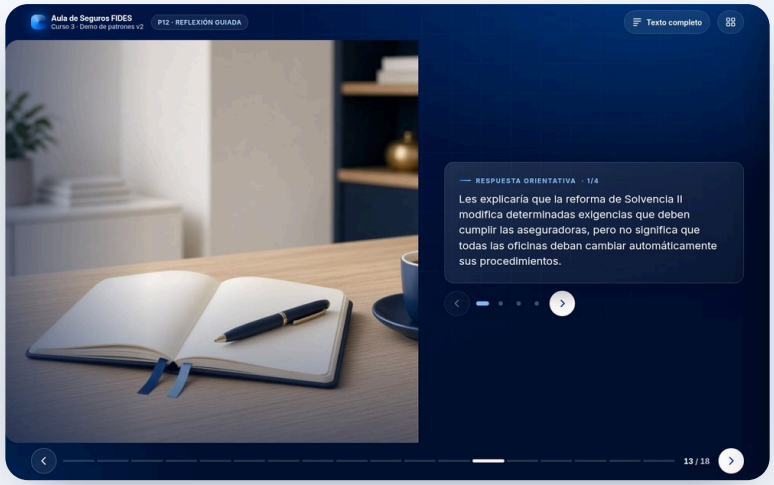
Texto
La corrección literal en titular.

PATRÓN · PANTALLA 13

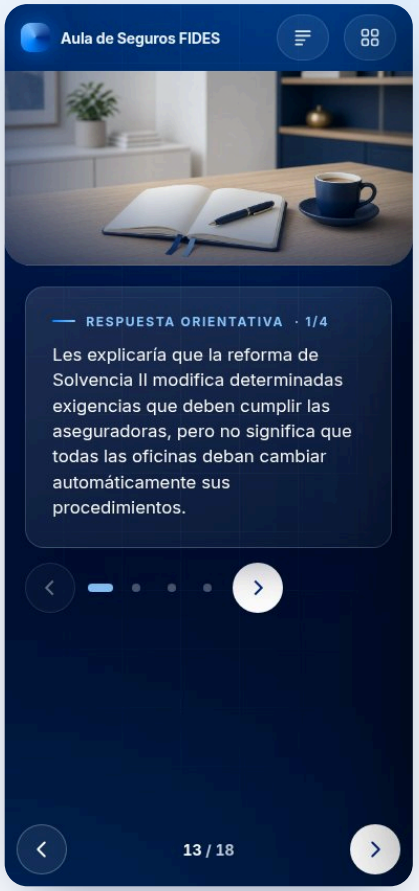
P12 Reflexión guiada



Tarjeta con la situación



Respuesta orientativa en carrusel



Móvil 390 px

Interacción
Tarjeta flip, respuesta libre guardada (no puntúa) y carrusel de 4 ideas.

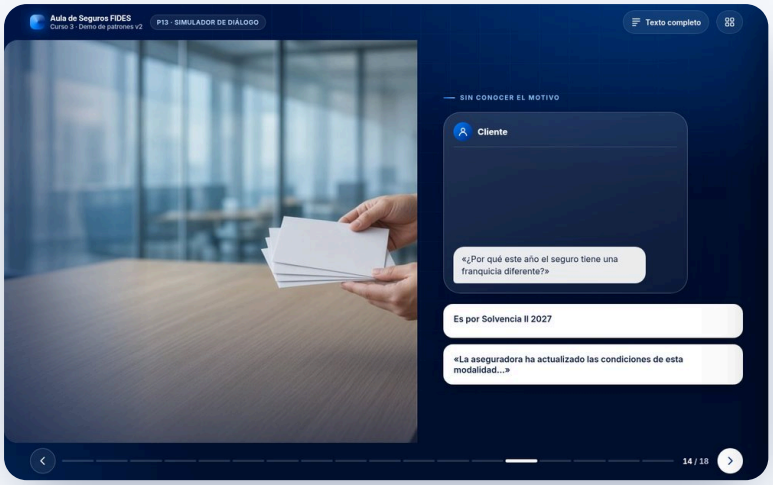
Animación
Giro, foco en el cuadro de texto, carrusel.

Medios
Foto lateral.

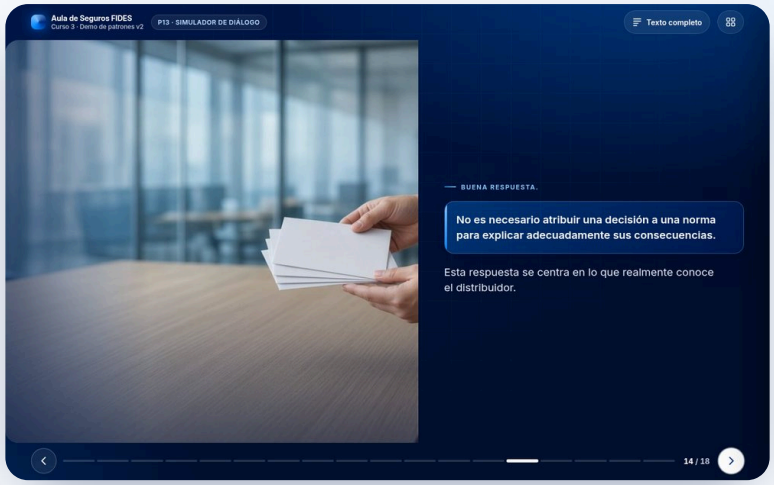
Texto
Una idea de la respuesta orientativa por tarjeta.

PATRÓN · PANTALLA 14

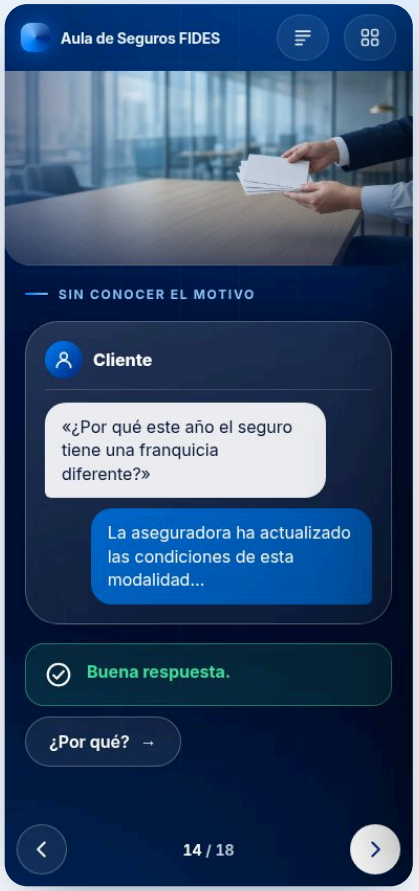
P13 Simulador de diálogo



Chat: el cliente escribe



«¿Por qué?» abre el criterio literal



Móvil 390 px

Interacción
Indicador «escribiendo...», dos respuestas, burbuja propia y «¿Por qué?».

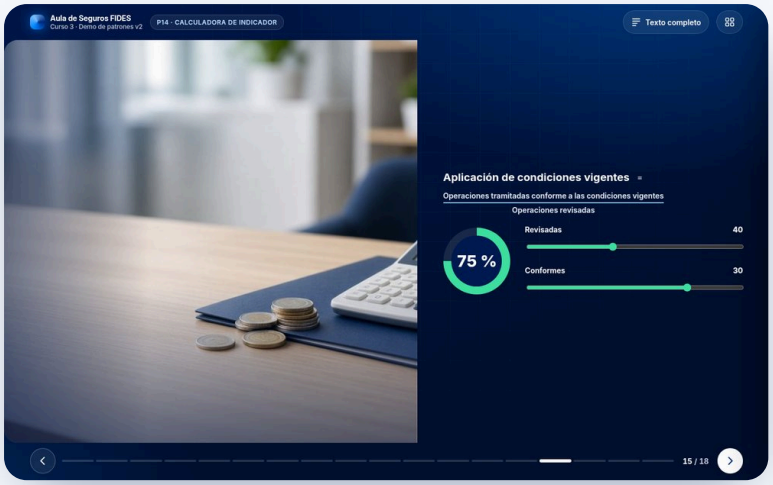
Animación
Puntos de escritura, burbujas que entran, check.

Medios
Foto lateral o vídeo de un actor (b-roll).

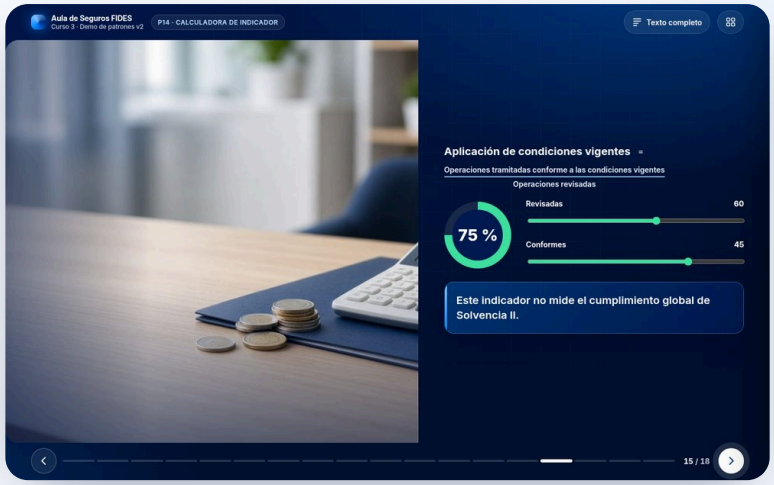
Texto
Diálogo literal; criterio tras un toque.

PATRÓN · PANTALLA 15

P14 Calculadora de indicador



Fórmula literal + deslizadores



Anillo con el % y la advertencia literal



Móvil 390 px

Interacción
Dos deslizadores (cifras de ejemplo) que recalculan el indicador.

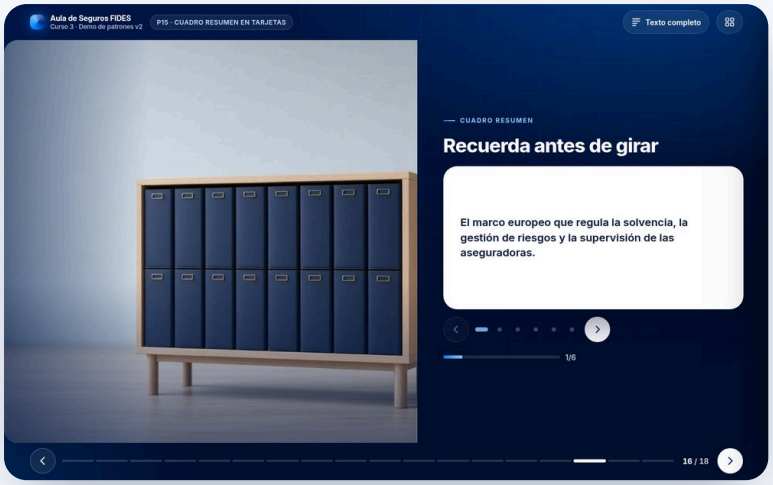
Animación
Anillo que se llena en vivo, aviso que aparece.

Medios
Foto lateral.

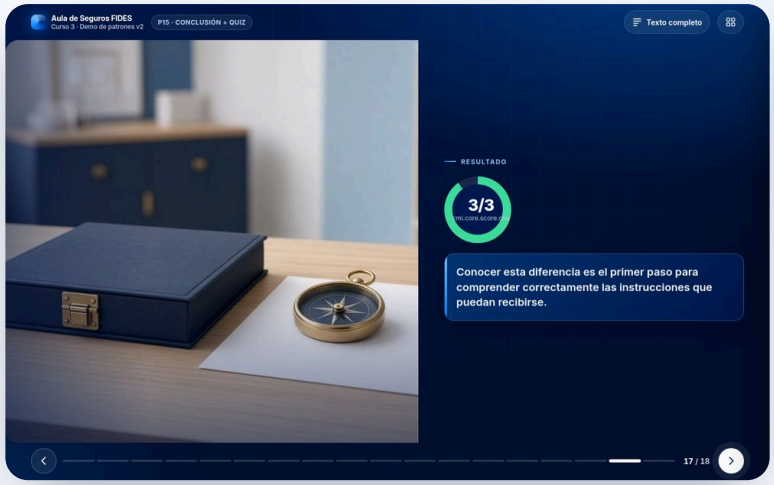
Texto
Fórmula + una advertencia.

PATRÓN · PANTALLA 16–18

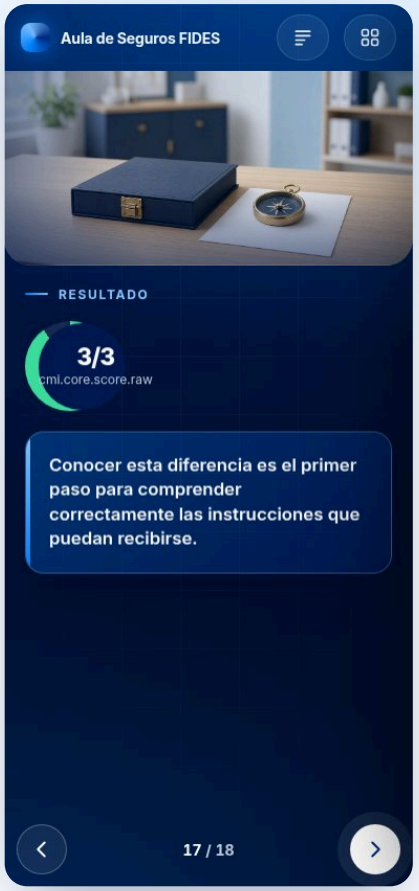
P15 Cierre: repaso, quiz y puente



Cuadro resumen en carrusel de tarjetas



Quiz de 3 preguntas con nota en anillo



Móvil 390 px

Interacción
6 tarjetas que giran, 3 preguntas de 2 opciones, tarjeta «A continuación» y vídeo PiP.

Animación
Giros, nota animada, check dibujado.

Medios
Foto lateral; foto o vídeo a sangre en la conexión.

Texto
Preguntas e ideas literales del cuadro resumen.

AUTOAUDITORÍA ANTES DE PUBLICAR

Scorecard frente a tu revisión

Lo que pedías	v1	v2	Estado
Interacciones modernas	Sobre todo botones y opciones tipo test	15 interacciones distintas: tarjetas flip 3D, hotspots, deslizador antes/ahora, mazo que se clasifica, carrusel, stepper, chat, deslizadores con anillo	**Hecho**
Menos texto	111 palabras de media por pantalla (máx. 256)	21 palabras de media por estado; máx. 30 en los 430 estados medidos; el texto entero, en «Texto completo»	**Hecho**
Más tarjetas	Texto corrido en una columna	Tarjetas en las 18 pantallas (verbos, facetas, flip, mazo, opciones, carrusel, siguiente)	**Hecho**
Más recuadros	Pocos bloques	Cristal, tarjeta blanca e «idea clave» como sistema de 3 superficies; recuadro en cada estado	**Hecho**
«Pincha y aparece algo distinto»	Clic que muestra el feedback debajo	68 revelados medidos en la auditoría: cada clic cambia la pantalla (gira, despliega, vuela, avanza, rellena)	**Hecho**
Diseño menos rudo	Fondo blanco plano, tipografía del sistema	Oscuro inmersivo con degradados y profundidad, Inter variable, iconos de trazo, mucho aire	**Hecho (a tu juicio)**
Animaciones	Microanimaciones mínimas	Entrada escalonada, transición entre pantallas, Ken Burns, giros, contadores, anillos, partículas; respeta el movimiento reducido	**Hecho**
Fotos, imágenes y vídeo	0 imágenes	18/18 pantallas con foto o vídeo; huecos marcados FOTO/VÍDEO y PiP para presentador o b-roll	**Hecho**
Accesibilidad AA	Comprobada	0 fallos axe en 172 estados; teclado completo; foco visible	**Hecho**

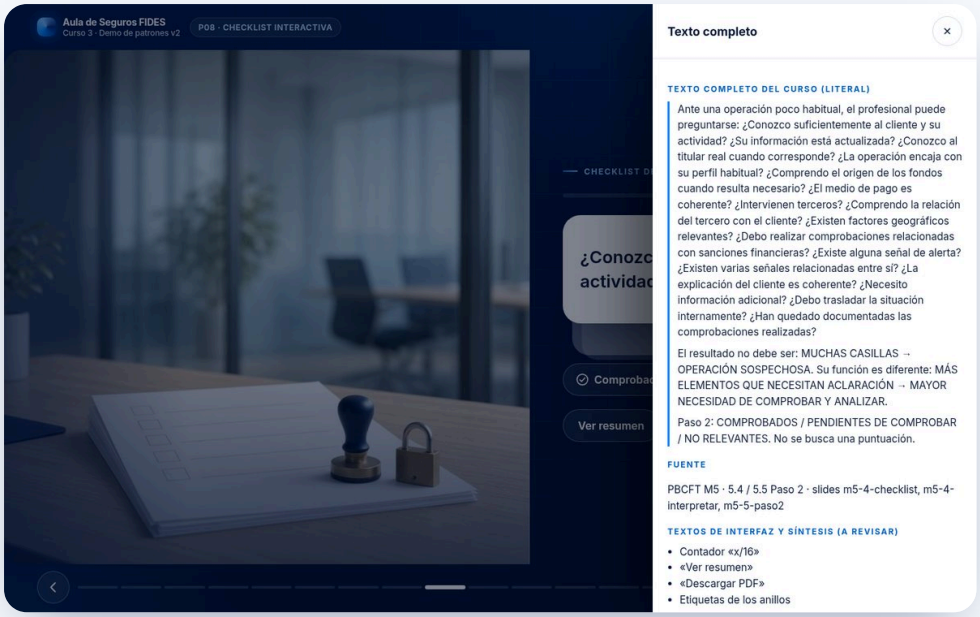
Comprobaciones automáticas (Playwright + axe-core; cada estado de cada pantalla)

Viewport	Estados	Máx. palabras	Texto cortado o desbordado	Scroll necesario	Fallos axe (contraste, nombres, ARIA)	Errores JS
1440×900	86	30	0	0	0	0
1366×657	86	30	0	0	no medido	0
1024×768	86	30	0	0	no medido	0
768×1024	86	30	0	0	no medido	0
390×844	86	30	0	0	0	0

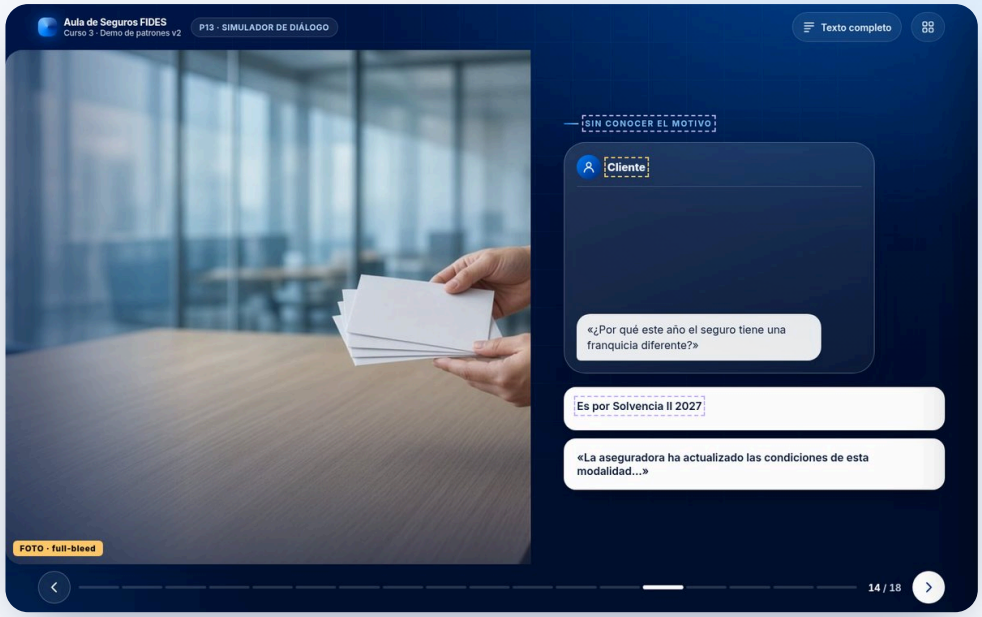
Teclado: todo el recorrido funciona con Tab, Intro, Espacio, AvPág/RePág y Esc; anillo de foco visible en el 100 % de los elementos probados; el foco vuelve al botón al cerrar paneles. Movimiento reducido: sin errores. Palabras: se cuentan las que se ven en el escenario en cada estado (sin la barra superior ni la navegación). Rendimiento: giros a 60.0 fps; transiciones a 54.5 fps de media con render por software y sin GPU.

CÓMO REVISAR

Texto literal siempre a un toque



«Texto completo»: el texto literal del curso, su fuente, y la lista de textos de interfaz y síntesis que hay que revisar



Con ?mark=1 o «Marcar en pantalla»: en ámbar los textos de interfaz y en violeta las síntesis

Contenido literal

Todo el contenido sale literal del curso; solo se recorta con [...] o «...». Cruce automático con el texto fuente: 125 de 145 fragmentos visibles son literales (los otros 20 son interfaz o síntesis marcadas) y en el panel 194 de 195 (la fórmula, con otra maquetación).

Qué revisar

Los textos de interfaz (botones, etiquetas, contadores) y 5 síntesis marcadas, por ejemplo «De la decisión a la instrucción».

Siguiente paso

Si te convence, Fase 4: un subapartado completo con este sistema dentro del SCORM real. No empezamos sin tu OK.