



stucom

# ESTUDIO DE MERCADO

EJ - 4

## WIREFRAMES

**Ignacio Breñas Muñoz**  
**Gorka Altea Ramírez**  
**Paul Alecu Bugalete**



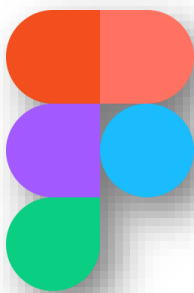
**GRUPO A**  
**DAW 1**  
**2025/2026**

## Contenido

ACTIVIDAD 4 .....	2
Base del diseño.....	2
Creación de pantallas.....	3
Pantalla 1: Inicio .....	4
Pantalla 2: Login .....	5
Pantalla 3: Registro .....	5
Pantalla 4: Búsqueda de eventos .....	6
Pantalla 5: Dashboard .....	7
Pantalla 6: Creación de eventos .....	8
Pantalla 7: Contacto .....	8
Navegación .....	9
Vídeo explicativo .....	9

## ACTIVIDAD 4

Esta actividad consiste en diseñar los *wireframes* de nuestra aplicación **Run and Eat**, una plataforma enfocada en la creación, búsqueda e inscripción a eventos gastronómicos. El objetivo es definir visualmente cómo se verá y funcionará cada pantalla antes de pasar a la fase de programación. Este diseño se basa en los documentos previos desarrollados (Briefing, DAFO, Estudio de Usuarios y Funcionalidades), que establecen la estructura general del proyecto.



Para el desarrollo de los wireframes utilizamos **Figma**, una herramienta de diseño colaborativo online que permite crear interfaces interactivas, prototipos navegables y sistemas visuales completos. La elección de Figma se debe a su facilidad de uso, compatibilidad con diseño responsive y posibilidad de compartir el trabajo con el equipo en tiempo real.

### Base del diseño

El diseño parte de la información y funcionalidades descritas en las Actividades 1, 2 y 3:

De la Actividad 1 (Briefing y DAFO):

- El objetivo principal es que los usuarios puedan descubrir y compartir eventos gastronómicos locales.

- Existen dos tipos de usuarios:

Organizador (crea eventos) y Visitante (busca eventos).

- El valor añadido de la app es su especialización en gastronomía y su mapa interactivo.

**De la Actividad 2 y 3 (Usuarios y Funcionalidades):**

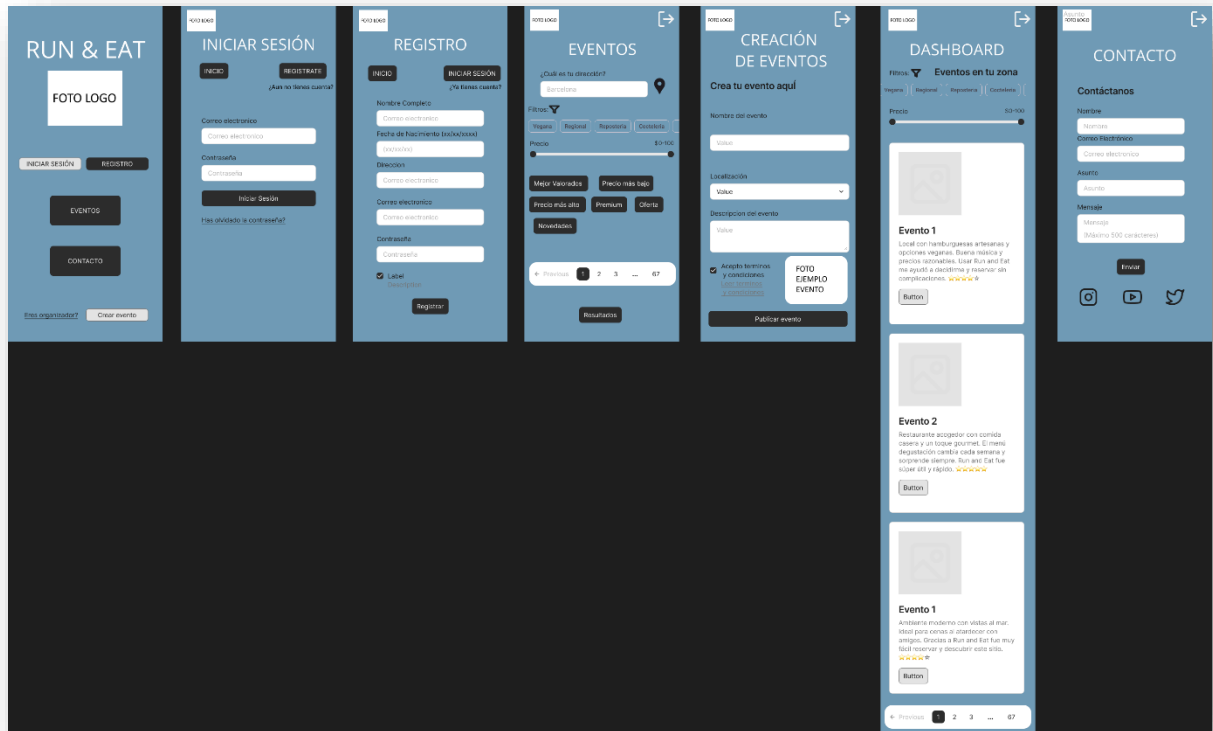
- Se definieron las pantallas necesarias: Inicio, Registro/Login, Panel de Usuario, Creación de Eventos, Detalle de Evento y Panel de Administración.

- Se determinó la importancia de un diseño simple e intuitivo.

- El flujo de navegación debía permitir que el usuario llegara a cualquier funcionalidad con el mínimo número de pasos

## Creación de pantallas

En Figma diseñamos las siguientes pantallas:



## Pantalla 1: Inicio

Aquí colocamos el logo y dos botones principales: Iniciar sesión y Registrarse. También añadimos enlaces a Contacto y Crear cuenta.



## Pantalla 2: Login

Incluye campos para correo electrónico y contraseña, además de un botón para iniciar sesión y un enlace para recuperar contraseña.

The mockup shows a mobile app interface for the login screen. At the top, there's a header 'INICIAR SESIÓN' and a placeholder for a logo 'FOTO LOGO'. Below the header, there are two buttons: 'INICIO' and 'REGISTRATE'. A link '¿Aun no tienes cuenta?' is positioned below the 'REGISTRATE' button. The main form area contains two input fields: 'Correo electrónico' and 'Contraseña'. Below these fields is a large 'Iniciar Sesión' button. At the bottom, there is a link '¿Has olvidado la contraseña?'.

## Pantalla 3: Registro

Aquí el usuario introduce nombre, correo, contraseña y confirmación. Añadimos un checkbox para aceptar términos.

The mockup shows a mobile app interface for the registration screen. At the top, there's a header 'REGISTRO' and a placeholder for a logo 'FOTO LOGO'. Below the header, there are two buttons: 'INICIO' and 'INICIAR SESIÓN'. A link '¿Ya tienes cuenta?' is positioned below the 'INICIAR SESIÓN' button. The main form area contains several input fields: 'Nombre Completo', 'Correo electrónico', 'Fecha de Nacimiento (xx/xx/xxxx)', 'Dirección', 'Correo electrónico', 'Contraseña', and 'Contraseña'. Below the 'Contraseña' field, there is a checkbox labeled 'Label' with a description 'Description'. At the bottom, there is a 'Registrar' button.

## Pantalla 4: Búsqueda de eventos

En esta página los usuarios pueden buscar y filtrar eventos según su ubicación, presupuesto, tipo de comida, ...



## Pantalla 5: Dashboard

Muestra la lista de eventos con filtros por tipo, ubicación y fecha. También incluye paginación y botones para ver detalles o crear un evento.





## Pantalla 6: Creación de eventos

Formulario para que el organizador suba un evento con nombre, ubicación y fecha.



CREAR EVENTOS

FOTO LOGO [→]

### CREACIÓN DE EVENTOS

Crea tu evento aquí

Nombre del evento

Value

Localización

Value

Descripción del evento

Value

☒ Acepto terminos y condiciones  
[Leer terminos y condiciones](#)

FOTO EJEMPLO EVENTO

Publicar evento

## Pantalla 7: Contacto

Formulario con nombre, correo y mensaje, además de enlaces a redes sociales.



CONTACTO

Asunto FOTO LOGO [→]

### CONTACTO

Contáctanos

Nombre

Nombre

Correo Electrónico

Correo electronico

Asunto

Asunto

Mensaje

Mensaje  
(Máximo 500 caracteres)

Enviar

## Navegación

El prototipo en Figma permite navegar como si fuera una aplicación real:

- Desde el **Home** se accede a Login y Registro
- Una vez logueado, el usuario es redirigido a su panel correspondiente (Organizador o Visitante).
- Desde el dashboard se puede entrar al **detalle del evento**.
- Los organizadores pueden **crear eventos**
- El **panel de creación de evento** es accesible solo para moderadores.

Aunque no es funcional al 100%, este prototipo permite:

Navegar entre pantallas.

Interactuar con botones .

Simular el flujo completo:

Registro → Dashboard → Crear evento.

## Vídeo explicativo

Hemos grabado un recorrido por el prototipo mostrando:



*CTRL + CLIC para ver el video*