



stucom

DISEÑO WEB

EJ - 5

RESPONSIVE

Ignacio Breñas Muñoz
Gorka Altea Ramírez
Paul Alecu Bugalete



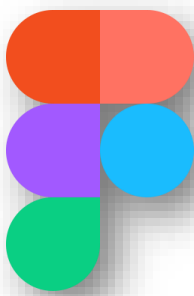
GRUPO A
DAW 1
2025/2026

Contenido

ACTIVIDAD 5	2
Base del diseño.....	2
Diseño de las pantallas	3
1. Pantalla de Inicio	4
2. Pantalla de Login	5
3. Pantalla de Registro	6
4. Pantalla de Búsqueda de Eventos.....	7
5. Dashboard	8
6. Pantalla de Creación de Eventos.....	9
7. Pantalla de Contacto	10
Navegación	11
Vídeo explicativo	12

ACTIVIDAD 5

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 aplicación 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

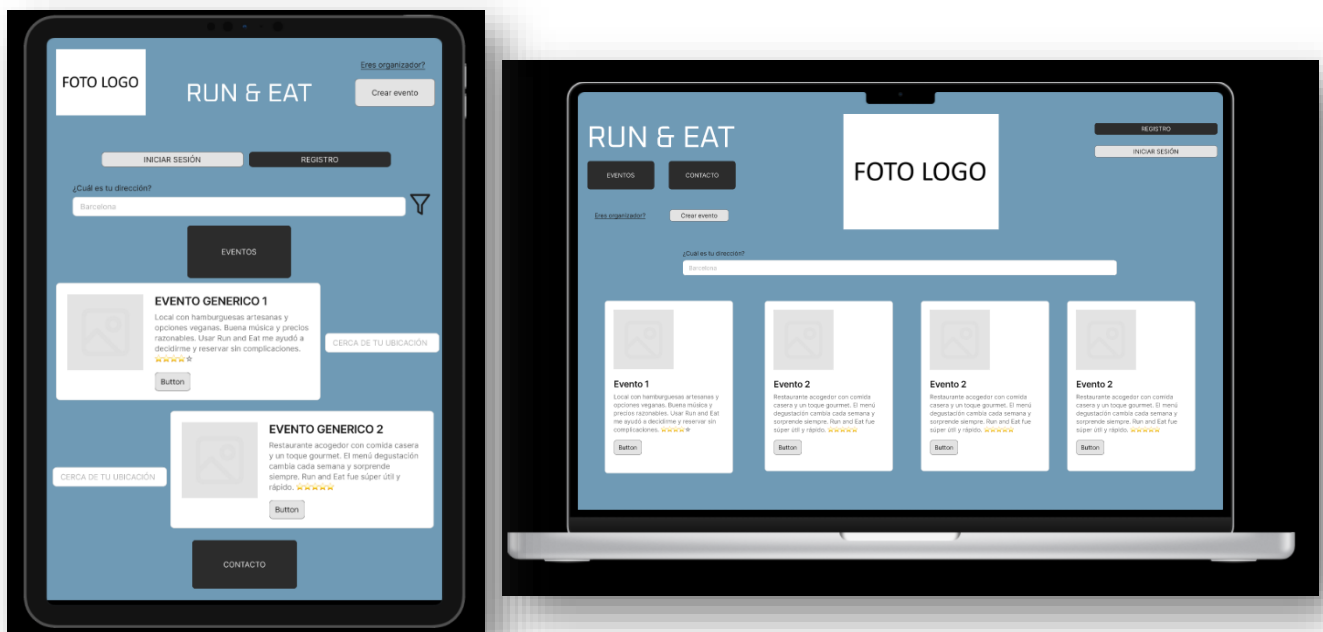
Diseño de las pantallas

Para el desarrollo de nuestra aplicación web, hemos diseñado en Figma una serie de pantallas adaptadas tanto a tablet como a ordenador, siguiendo el enfoque **mobile first**.

Esto significa que primero diseñamos pensando en dispositivos móviles, priorizando la simplicidad, la usabilidad y la eficiencia en pantallas pequeñas, y luego adaptamos el diseño a resoluciones mayores.

1. Pantalla de Inicio

- Contiene el **logo** de la aplicación.
- Dos botones principales: **Iniciar sesión** y **Registrarse**.
- Enlaces adicionales: **Contacto** y **Crear cuenta**.



2. Pantalla de Login

- Campos para correo electrónico y contraseña.
- Botón para iniciar sesión.
- Enlace para recuperar contraseña.

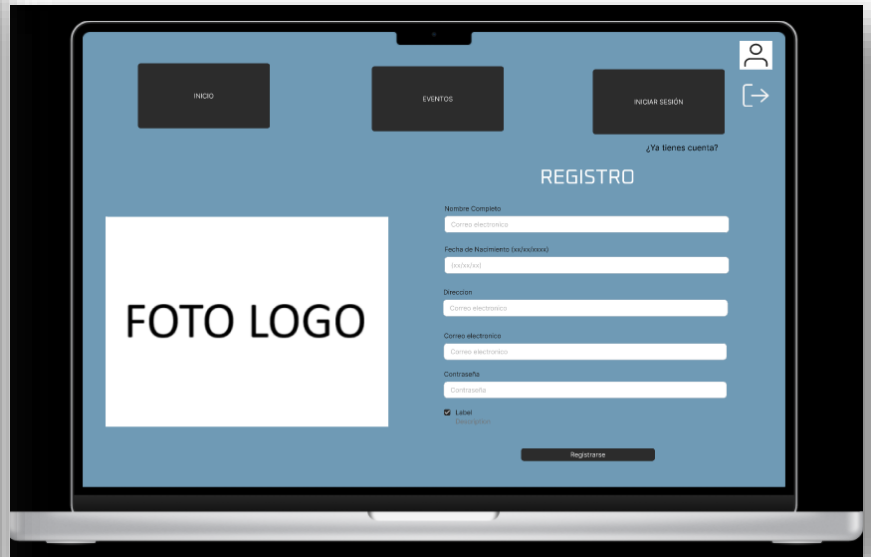


3. Pantalla de Registro

- Formulario con campos para nombre, dirección, correo y contraseña



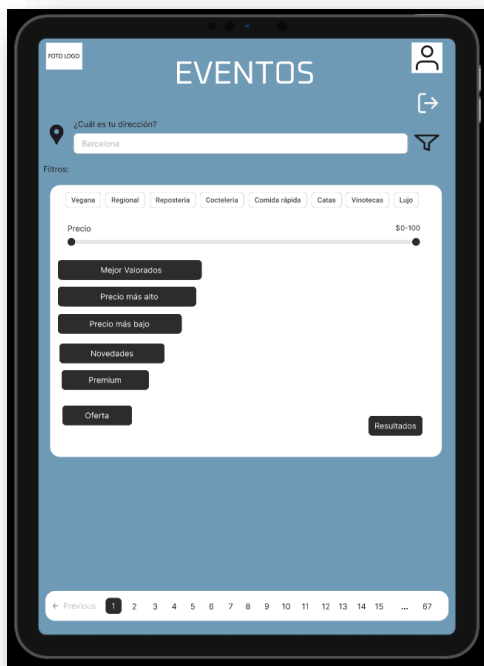
Mobile app registration screen. The interface features a blue header with a 'FOTO LOGO' placeholder and a navigation bar with 'INICIO', 'EVENTOS', and 'INICIAR SESIÓN' buttons. A link '¿Ya tienes cuenta?' is visible. The main form includes fields for 'Nombre' (with a 'Nombre' label), 'Apellido' (with an 'Apellido' label), 'Fecha de Nacimiento' (with a date picker icon), 'Dirección' (with a 'Dirección' label), 'Correo Electronico' (with a 'Correo electronico' label), and 'Contraseña' (with a 'Contraseña' label). A 'Regístrate' button is at the bottom.



Web browser registration screen. The interface features a blue header with a 'FOTO LOGO' placeholder and a navigation bar with 'INICIO', 'EVENTOS', and 'INICIAR SESIÓN' buttons. A link '¿Ya tienes cuenta?' is visible. The main form is titled 'REGISTRO' and includes fields for 'Nombre Completo', 'Correo electrónico', 'Fecha de Nacimiento (dd/mm/aaaa)', 'Dirección', 'Correo electrónico', 'Contraseña', and 'Confirmar contraseña'. A 'Lével' checkbox is also present. A 'Regístrate' button is at the bottom.

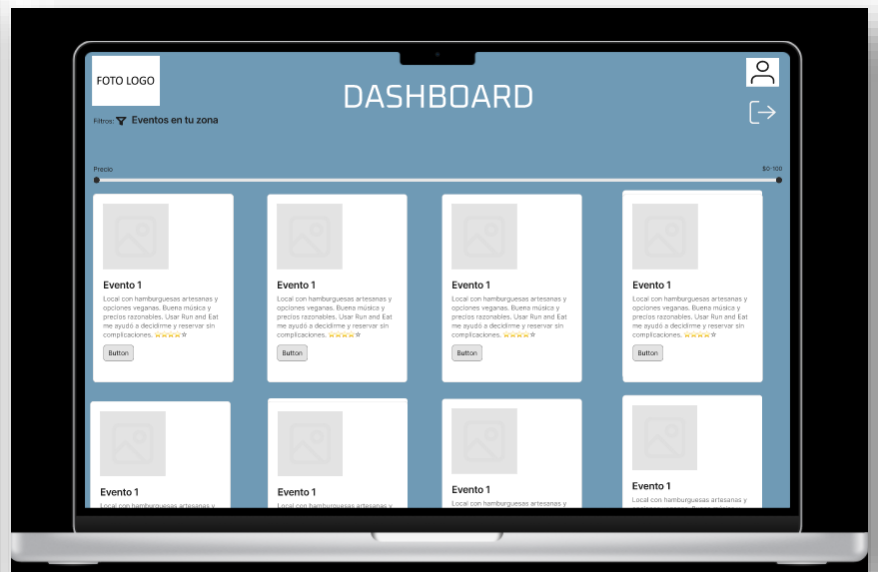
4. Pantalla de Búsqueda de Eventos

- Permite a los usuarios buscar y filtrar eventos según:
 - Ubicación
 - Presupuesto
 - Tipo de comida, entre otros.



5. Dashboard

- Muestra una lista de eventos.
- Filtros por tipo, ubicación y fecha.
- Incluye paginación y botones para:
 - Ver detalles
 - Crear evento



6. Pantalla de Creación de Eventos

- Formulario para que el organizador suba un evento con:
 - Nombre
 - Ubicación
 - Fecha



7. Pantalla de Contacto

- Formulario con:
 - Nombre
 - Correo
 - Mensaje
- Enlaces a redes sociales.



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

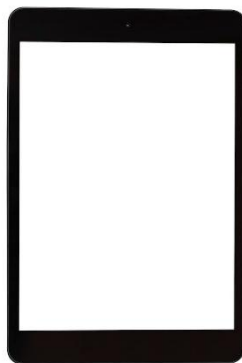
Hemos grabado un recorrido por el prototipo mostrando:

VIDEO PC



CTRL + CLIC para ver el video

VIDEO TABLET



CTRL + CLIC para ver el video