



stucom

ESTUDIO DE MERCADO

EJ - 4

WIREFRAMES

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



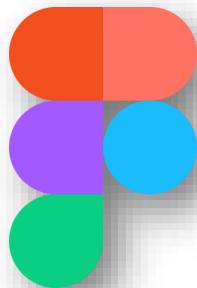
**GRUPO A
DAW 1
2025/2026**

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: Busqueda 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):

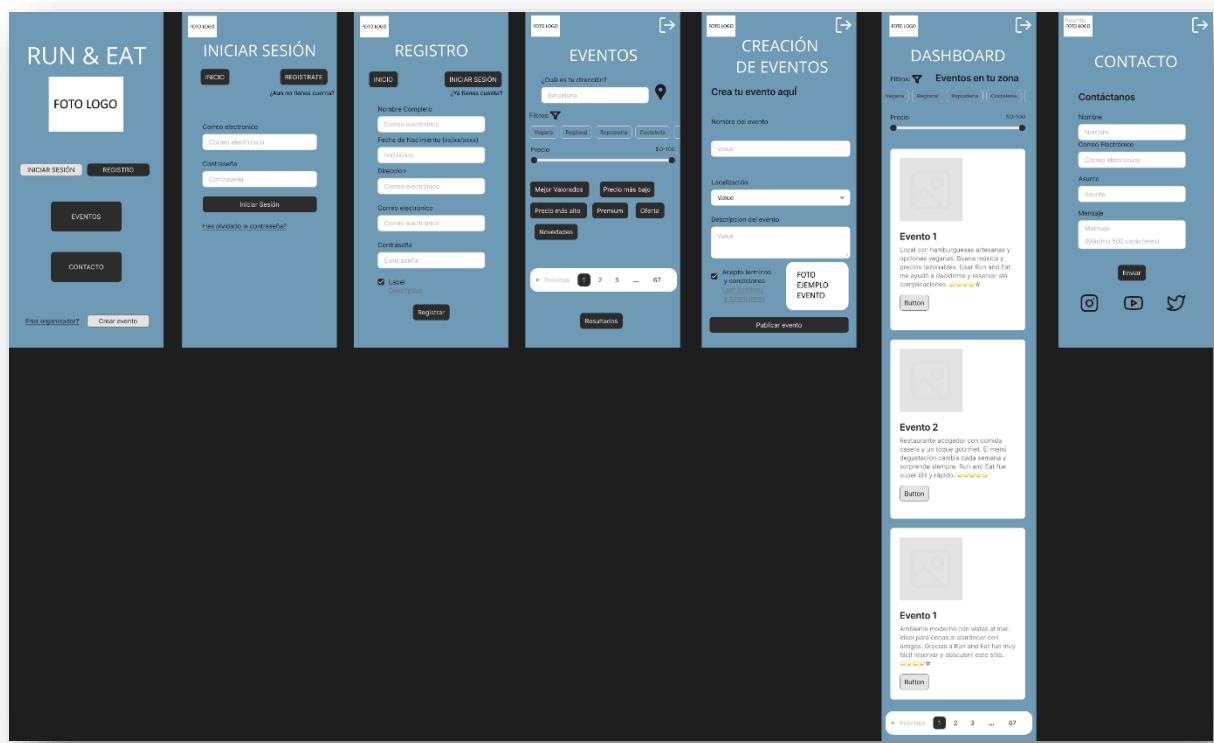
- El objetivo principal es que los usuarios puedan descubrir y compartir eventos gastronómicos locales.
- Existen dos tipos de usuarios:
 - Organizador (crea eventos) y Visitante (busca eventos).
- El valor añadido de la app es su especialización en gastronomía y su mapa interactivo.

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.



Pantalla 3: Registro

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



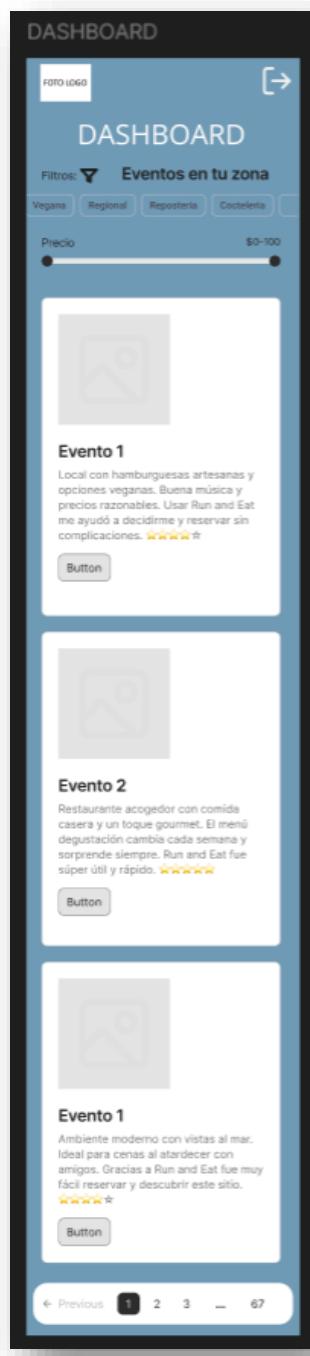
Pantalla 4: Busqueda de eventos

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



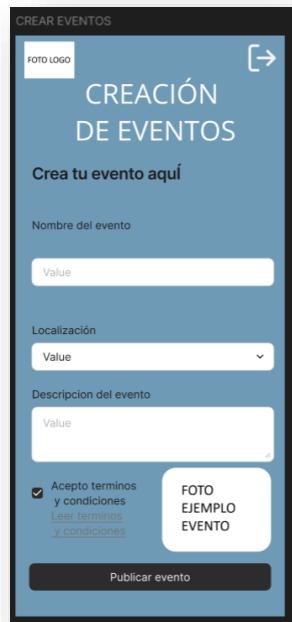
Pantalla 5: Dashboard

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.



Pantalla 7: Contacto

Formulario con nombre, correo y mensaje, además de 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.

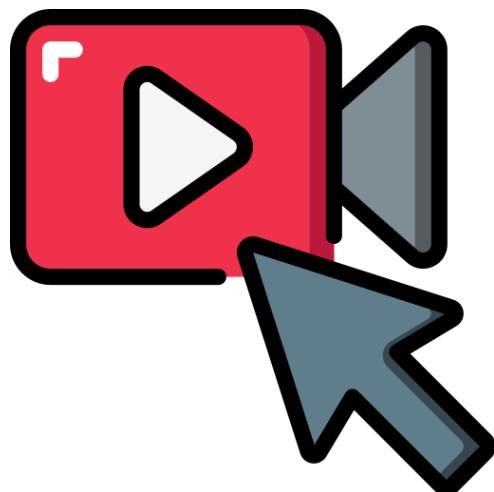
Interactuar con botones .

Simular el flujo completo:

Registro → Dashboard → Crear evento.

Vídeo explicativo

Hemos grabado un recorrido por el prototipo mostrando:



CTRL + CLIC para ver el video