



stucom

# DISEÑO WEB

## EJ - 5

# RESPONSIVE

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



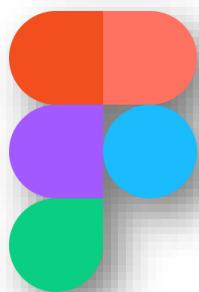
**GRUPO A  
DAW 1  
2025/2026**

## 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

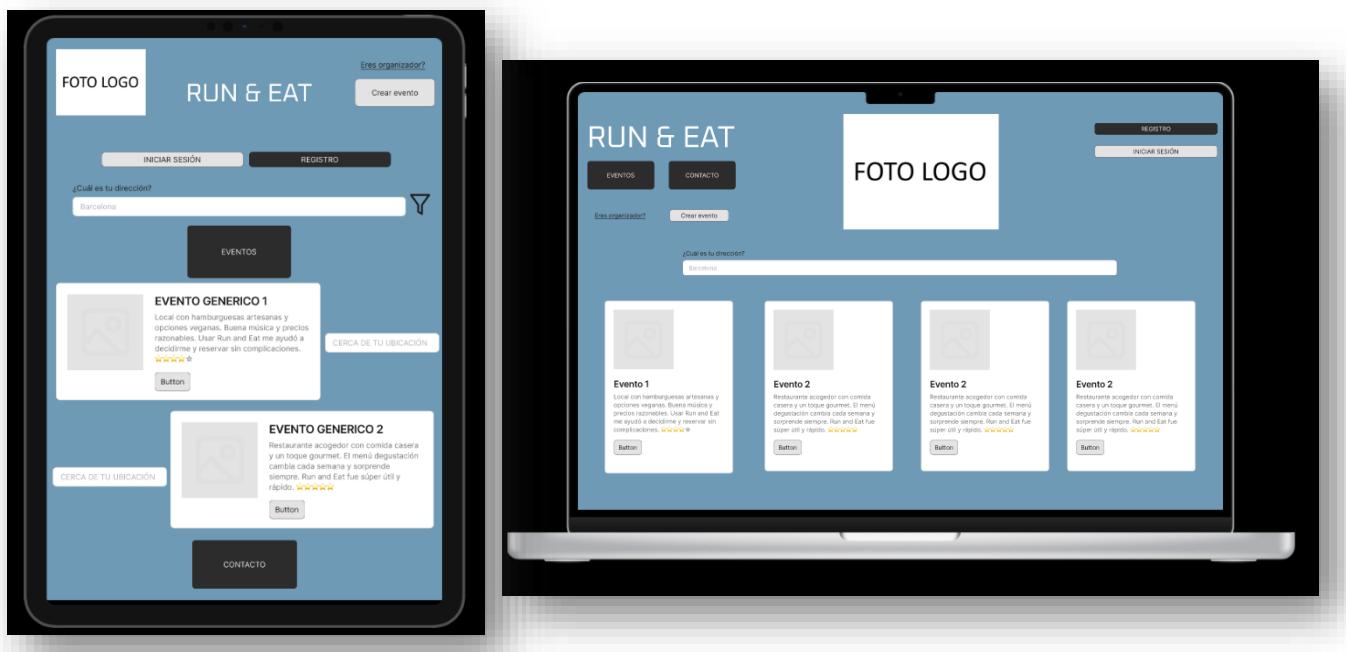
## Diseño de las pantallas

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.



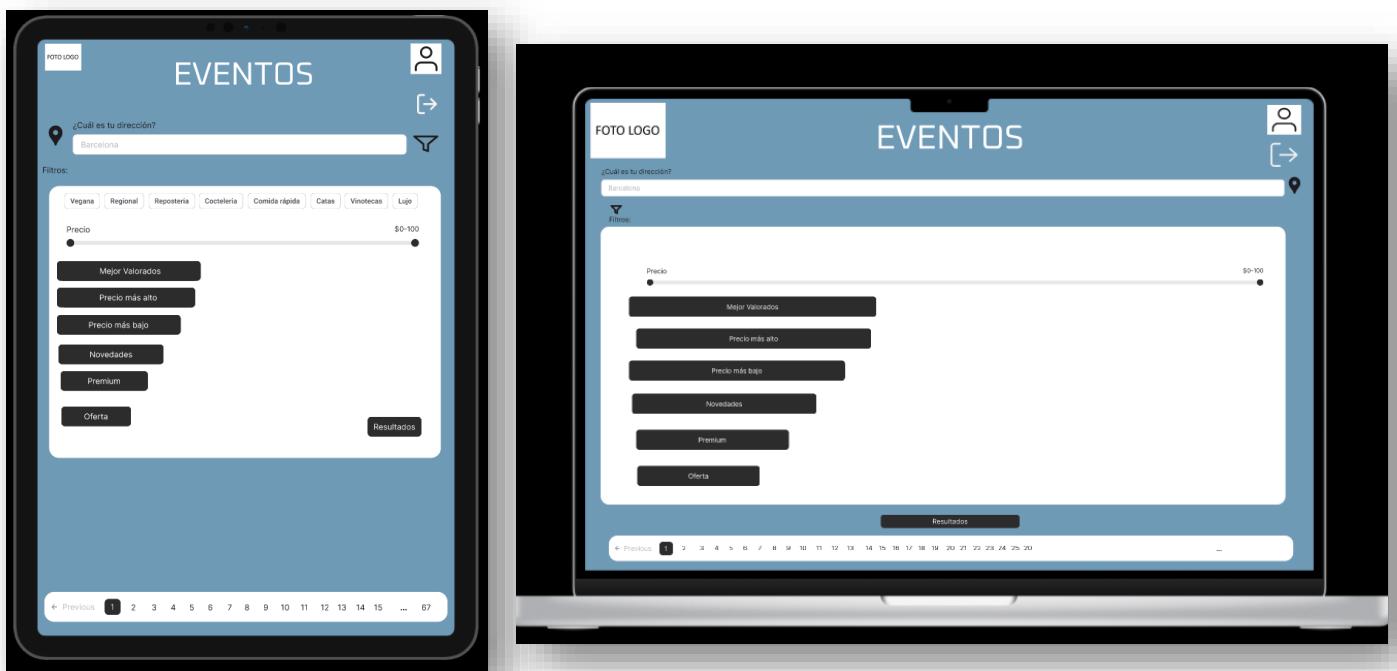
### 3. Pantalla de Registro

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



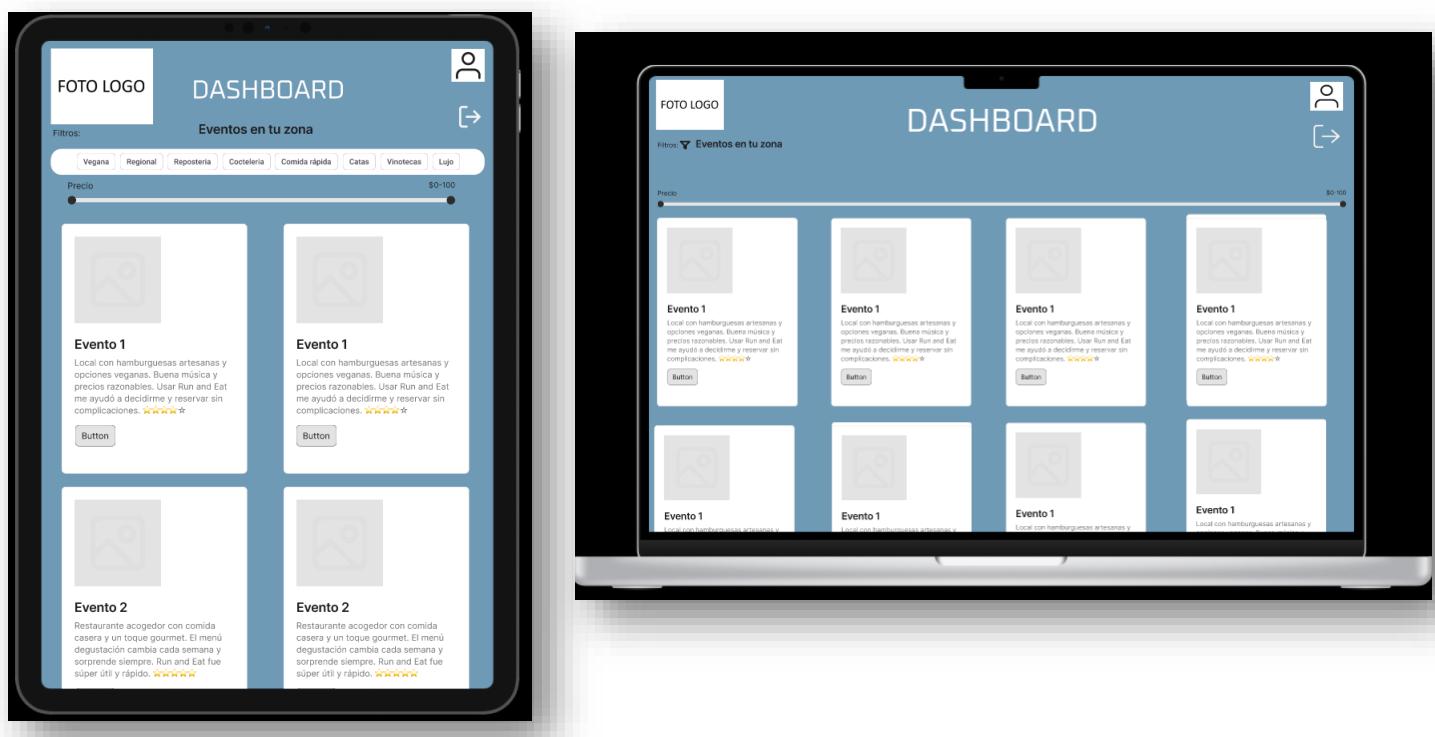
## 4. Pantalla de Búsqueda de Eventos

- 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



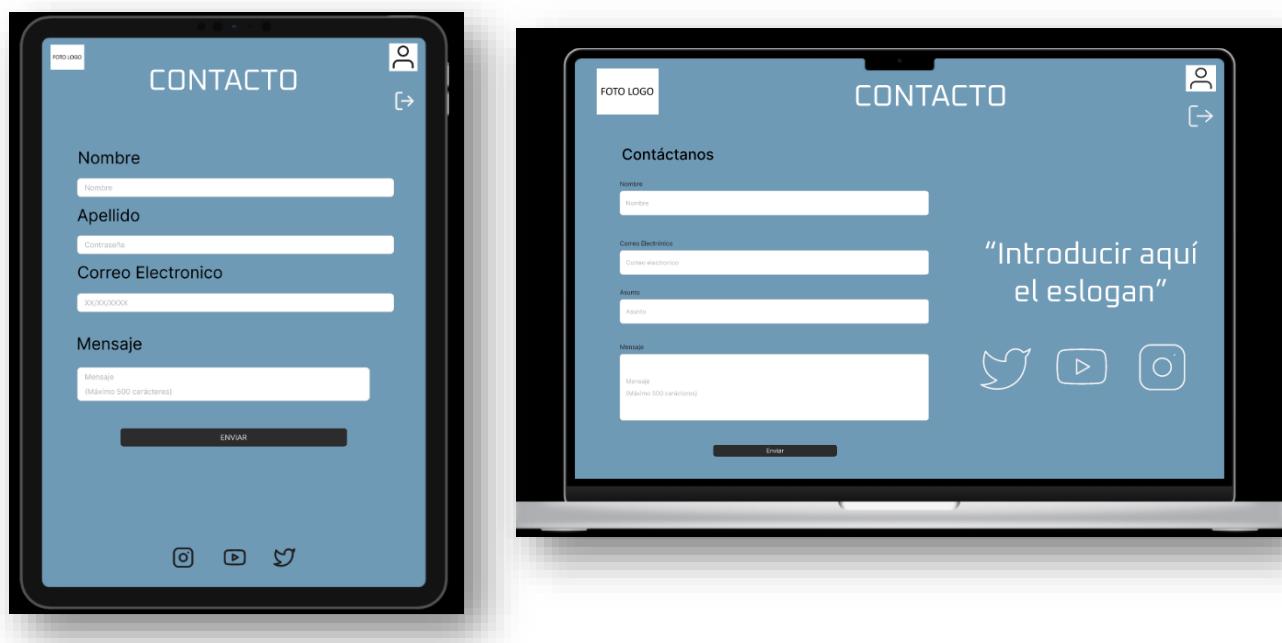
## 6. Pantalla de Creación de Eventos

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

The image displays two versions of an event creation form. The left version is a mobile interface with a light blue header and footer. It features a placeholder for a logo, input fields for event name, email, organizer, date, and description, and a registration button. The right version is a desktop interface with a dark blue header and footer. It has a larger placeholder for an example photo, more detailed input fields, and a checkbox for accepting terms and conditions.

## 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 .

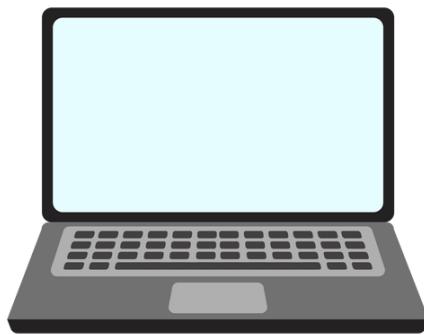
Simular el flujo completo:

Registro → Dashboard → Crear evento.

## Vídeo explicativo

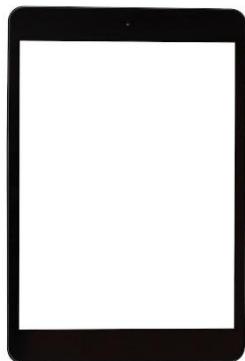
Hemos grabado un recorrido por el prototipo mostrando:

VIDEO PC



*CTRL + CLIC para ver el video*

VIDEO TABLET



*CTRL + CLIC para ver el video*