

# Wireframes Base – Proyecto DeRevés

"Estructura y flujo visual de las pantallas principales."

## Objetivo

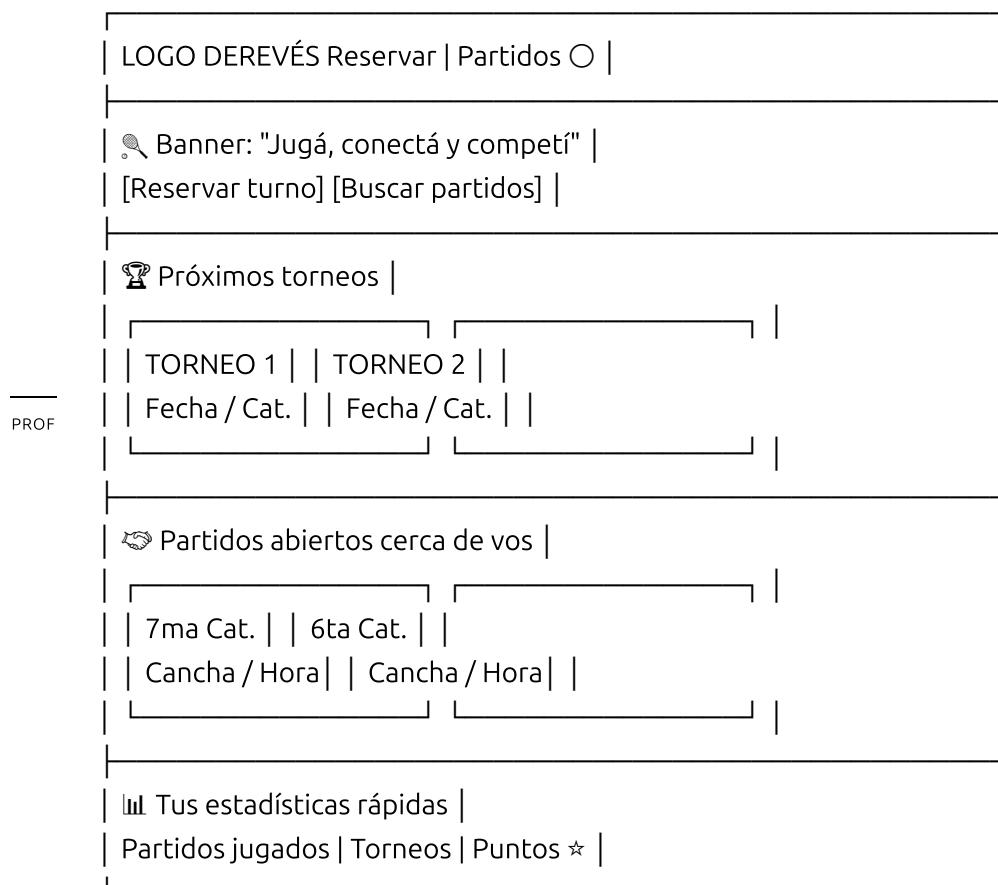
Definir la estructura base de las vistas principales del sistema **DeRevés**, manteniendo coherencia con los patrones de diseño **UX y UI** ya establecidos.

Cada wireframe está descrito con:

- **Layout general.**
- **Componentes principales.**
- **Flujo de interacción.**
- **Adaptabilidad móvil.**

## 1. Home del Jugador

### Layout general



### Flujo principal

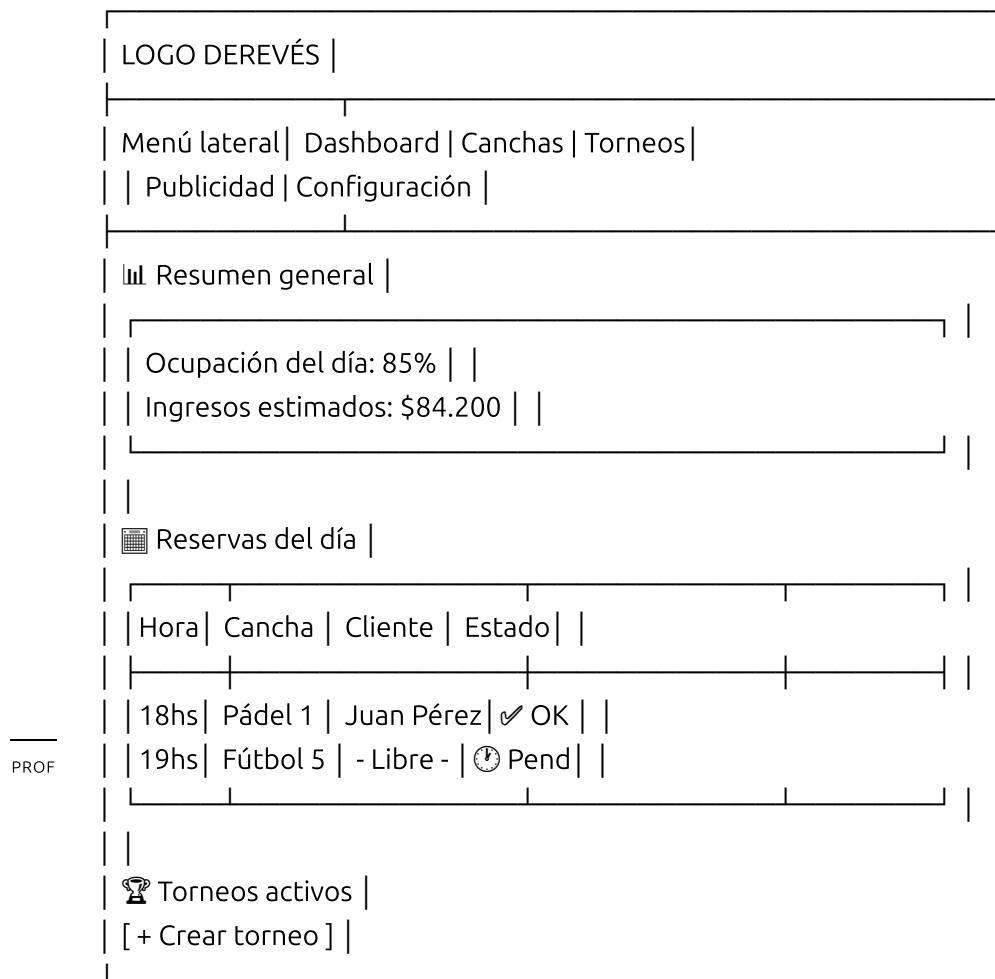
- CTA “Reservar turno” → lleva al calendario.
- “Buscar partidos” → lista de partidos abiertos.
- Cada tarjeta de torneo o partido tiene botón “Ver más” o “Unirme”.

## ⌚ Versión móvil

- Navegación inferior (4 íconos): Home | Partidos | Torneos | Perfil.
- Cards apiladas verticalmente.
- Botón “+” flotante para crear partido o reserva.

## 👤💼 2. Dashboard del Complejo (Administrador)

### 🧱 Layout general



### 👉 Flujo principal

- Panel inicial con KPIs: ocupación, ingresos, próximos torneos.
- Menú lateral permanente (modo oscuro).
- Widgets modulares: cada bloque puede reordenarse.

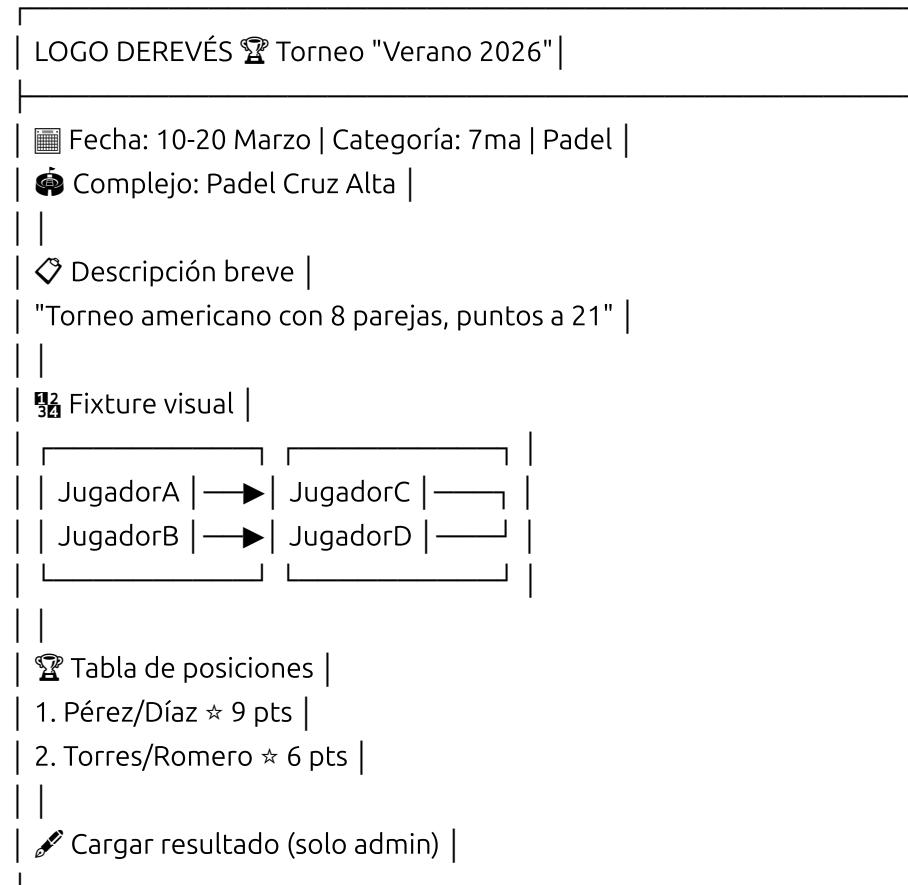
## ⌚ Versión móvil

- Menú lateral comprimido (iconos).

- Estadísticas en tarjetas apiladas.
  - Botón flotante para nueva reserva o torneo.
- 

## 🔍 3. Vista de Torneo

### 🧱 Layout general



### ⚡ Flujo principal

PROF

- Jugador puede ver fixture y ranking.
- Dueño/organizador puede **cargar resultados**.
- Botón para compartir torneo (link o QR).

### 📱 Versión móvil

- Fixture en formato lista (expandible).
  - Ranking compacto tipo tabla.
- 

## 👤 4. Perfil del Jugador

### 🧱 Layout general



| ★ 4820 pts ● Competitivo |

| └ Estadísticas |

| Partidos jugados: 128 |

| Torneos ganados: 3 |

| Pelotitas: ●●●●● |

| └ Logros |

| [Badge: Campeón 7ma 2026] [Jugador del mes] |

| └ Próximos partidos |

| | 12/05 - 19hs | | 15/05 - 21hs | |

| | Pádel 1 | | FútbolTenis | |

| └ Parejas frecuentes |

| Torres | Díaz | Romero |

## ↳ Flujo principal

- Botón “Editar perfil”.
- Acceso rápido a historial y ranking.
- Muestra insignias visuales (gamificación).

## 📱 Versión móvil

- Scroll vertical fluido.
- Tarjetas apiladas con badges grandes.

PROF

## 📰 5. Feed Social

### brick Layout general

| └ Juan Pérez publicó hace 2h |

| "Gran partido hoy 🎾 gracias @Díaz" |

| ❤ 12 📸 4 |

| └ Sofía Torres se unió al Torneo 6ta 🎾 |

| "Vamos por todo!" |

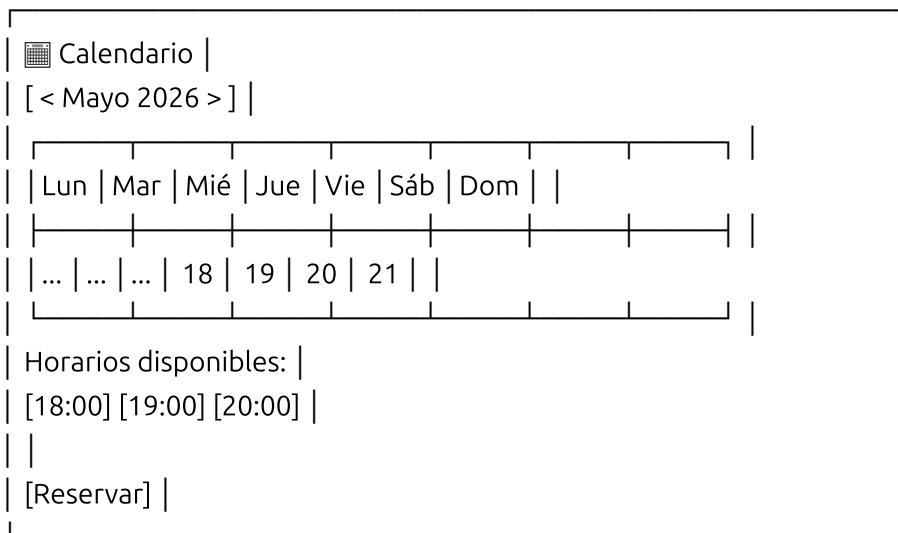
| ❤ 8 📸 1 |

| └ [Escribir publicación...] [Enviar] |

## 👉 Fluo principal

- Scroll vertical tipo red social.
  - Acciones rápidas: Me gusta, comentar, compartir.
  - Publicaciones relacionadas con logros, partidos o torneos.
- 

## ⌚ 6. Pantalla de Reserva (Calendario)



## 👉 Fluo

- Seleccionar fecha → ver horarios libres → confirmar reserva.
  - Feedback inmediato con modal “✓ Turno confirmado”.
- 

## ⌚ Navegación general (resumen visual)

	Pantalla	Acceso rápido	Tipo de navegación
PROF	Home	Logo o “Inicio”	Barra superior
	Reservas	“📅 Turnos”	Barra superior
	Partidos	“⚽ Partidos”	Barra superior
	Torneos	“🏆 Torneos”	Barra superior
	Comunidad	“👥 Comunidad”	Barra superior
	Perfil	Ícono de usuario	Derecha / menú móvil

---

## ⌚ Consideraciones finales

- Diseño **modular y responsive** (mobile first).
- Uso de tarjetas y componentes reutilizables.
- Feedback visual inmediato en todas las acciones.

- Espacios amplios y jerarquía clara entre contenido e interacción.
- 



## Mantis Software Solutions

"Visualizamos experiencias antes de codificarlas."

📍 Cruz Alta, Córdoba, Argentina

🌐 www.mantistec.com

✉️ contacto@mantistec.com