

Wireframes de Usuario

Wireframe “Página de inicio”

1. **Encabezado:** rectángulo largo y con anchura media para la colocación del nombre, logotipos y menú.
2. **Banner principal:** recuadro mediano, y llamativo que contendrá el eslogan.
3. **Introducción:** recuadro grande, en el área del centro para el texto de la introducción al proyecto.
4. **Botones:** área superior, pequeños y llamativos para voluntariado, donaciones, etc.

Wireframe “Sobre nosotros”

1. **Historia:** área superior con un cuadro grande para el texto de la historia del proyecto.
2. **Equipo:** cuadros pequeños en una cuadrícula para fotos y descripciones de los miembros del equipo.

Wireframe "Servicios"

1. **Registro:** área superior derecha con un formulario grande para registrar a las personas.
2. **Gestión de recursos:** cuadros grandes para la descripción de servicios y recursos como comida, baño, ropa, y ayuda para encontrar empleo.
3. **Encuestas de satisfacción:** área superior izquierda con un formulario grande para las encuestas.

Wireframe "Donaciones"

1. **Cómo hacerlo:** área grande para la explicación de cómo y qué se puede donar.
2. **Botón de Donación:** botón destacado grande para donar en línea.

Wireframe “Panel administrador”

1. **Página de inicio:** dividido en 2 recuadros, del lado derecho encontraremos las estadísticas, y eventos, mostradas en recuadros medianos interactivos.
2. **Menú lateral:** ubicado del lado izquierdo el cual será un listado de secciones.

Wireframe “Calendario de eventos”

1. **Calendario:** se mostrará en la sección derecha en un recuadro mediano, donde se puede interactuar.
2. **Detalles sobre eventos:** área superior media, recuadro que mostrara detalles en forma de listas.
3. **Registro de participación:** área inferior media, recuadro grande donde se muestre a aquellas personas que han ingresado o participado.

Wireframe “Administrador y configuración del Sistema”

1. **Ajustes y seguridad:** área superior izquierda, será un icono de ajustes, al dar clic desplegará un menú de interacción para los ajustes que el usuario desee realizar.
2. **Preferencias de usuario:** ubicado en el icono de ajustes, al dar clic desplegara otro menú de opciones para las preferencias de usuario (personalización).
3. **Personalización de campos de datos:** ubicado en ajustes, menú desplegable de un mini formulario para cambios de datos.

Wireframes de Administrador.

Boceto “Nosotros”

1. **Header:** área superior donde se encontrarán; logotipo, nombre del proyecto, menú de navegación.
2. **Banner superior izquierdo:** recuadro superior mediano, el cual contendrá texto.
3. **Banner superior derecho:** recuadro superior derecho mediano, el cual será modificable.
4. **Botón:** botón inferior derecho de tamaño chico el cual permitirá realizar configuraciones.
5. **Footer:** apartado de inferior, el cual contendrá 3 recuadros de redes, e iconos para el contacto.

Boceto “Servicios”

1. **Header:** área superior donde se encontrarán; logotipo, nombre del proyecto, menú de navegación.
2. **Botón:** botón localizado en la parte superior media, permite actualizar datos.
3. **Banner inferior izquierdo:** recuadro inferior izquierdo mediano, se encontrará una tabla dentro de este.
4. **Banner inferior derecho:** recuadro inferior derecho, tamaño chico contendrá una tabla de registro.
5. **Footer:** apartado de inferior, el cual contendrá 3 recuadros de redes, e iconos para el contacto.

Boceto “Donaciones”

1. **Header:** área superior donde se encontrarán; logotipo, nombre del proyecto, menú de navegación.
6. **Botón superior:** botón localizado en la parte superior media, permite actualizar datos.
2. **Banner inferior:** recuadro inferior grande, contendrá gráficos e información de las donaciones.

3. **Botón inferior:** botón inferior izquierdo para mostrar a los donantes.
4. **Footer:** apartado de inferior, el cual contendrá 3 recuadros de redes, e iconos para el contacto.

Boceto “Ingresos”

1. **Encabezado:** nombre de la ventana “Ingresos” en letras grandes ubicado en el centro.
2. **Banner superior:** recuadro superior grande, donde mostrara las tablas de la base de datos.
3. **Banner inferior:** recuadro inferior pequeño donde contendrá una gráfica de ingresos.
4. **Botón de cierre:** botón en la parte superior derecha, para cerrar el modal en color rojo, de tamaño pequeño.

Boceto “Donadores”

1. **Encabezado:** nombre de la ventana “Donadores” en letras grandes ubicado en el centro.
2. **Banner superior:** recuadro superior grande donde contendrá la tabla de donadores.
3. **Botón de cierre:** botón en la parte superior derecha para cerrar el modal en color rojo de tamaño pequeño.

Boceto “Calendario”

1. **Header:** área superior donde se encontrarán; logotipo, nombre del proyecto, menú de navegación.
2. **Botón superior:** botón superior ubicado en el centro, tamaño chico, permitirá cambiar las fechas de los eventos.
3. **Banner inferior:** recuadro inferior grande donde contendrá la tabla de participantes.
4. **Footer:** apartado de inferior, el cual contendrá 3 recuadros de redes, e iconos para el contacto.

Boceto “Registro”

1. **Header:** área superior donde se encontrarán; logotipo, nombre del proyecto, menú de navegación.
2. **Banner superior:** recuadro superior, tamaño grande, ubicado en el centro, es una tabla de personas.
3. **Footer:** apartado de inferior, el cual contendrá 3 recuadros de redes, e iconos para el contacto.

Boceto “Inventario”

1. **Header:** área superior donde se encontrarán; logotipo, nombre del proyecto, menú de navegación.
2. **Botón superior:** botón superior céntrico, permite interacción y abre la tabla inventario
3. **Banner inferior:** recuadro inferior enlazado al botón, muestra la tabla que se puede modificar.
4. **Footer:** apartado de inferior, el cual contendrá 3 recuadros de redes, e iconos para el contacto.

Boceto “Homeless”

1. **Header:** área superior donde se encontrarán; logotipo, nombre del proyecto, menú de navegación.
2. **Botón superior:** botón superior céntrico, permite interacción y abre la tabla homeless.
3. **Botones:** ubicados en la parte inferior, ambos del mismo tamaño y a la misma altura, uno de estos nos saltará un formulario, mientras que el otro nos permitirá eliminar personas.
4. **Footer:** apartado de inferior, el cual contendrá 3 recuadros de redes, e iconos para el contacto.

Boceto “Busca Empleo”

1. **Encabezado:** nombre de la ventana “Busca Empleo”.
2. **Formulario:** es un modal, donde tiene diferentes campos;
El campo nombre y apellidos, tienen un label e input, para ingresar los campos correspondientes, ambos están a la misma altura.
Habilidades y disponibilidad, son textbox, las cuales permiten ingresar campos de texto más grandes.
3. **Botón:** botón de guardado y cancelar, ubicados en la parte inferior, del mismo tamaño, diferente color.
4. **Botón de cierre:** ubicado en la parte superior derecha, permite cerrar el formulario, de color rojo.