





Bootcamp de Desarrollo Web

**Ejercicio
Semanal 19
Figma**

1



Objetivo

Poner en práctica lo aprendido en el programa de diseño de interfaces de Figma

<https://www.figma.com/board/X3T8L74D4XGwcj8ZabEuue/Food-delivery?node-id=0-1&t=EowWqin600oAC7Aw-1>

Introducción a la programación

2



Contexto

Una empresa de entrega de comida a domicilio llamada **FoodExpress** está buscando actualizar su página web para mejorar la experiencia del usuario y aumentar las conversiones.

Quieren que la nueva página de inicio refleje la variedad de restaurantes disponibles, facilite la búsqueda de comida por tipo y ubicación, y anime a los usuarios a realizar pedidos de manera rápida y sencilla.

Introducción a la programación

3



Instrucciones

Diseña un wireframe para la página de inicio del sitio web de **FoodExpress**, una empresa de entrega de comida a domicilio.

Puedes Investigar sobre los tipos de comida disponibles, las áreas de entrega y las características principales que los usuarios buscan al ordenar comida a domicilio. Piensa que es tu negocio de comida de entrega a domicilio.

Analiza las páginas web de otras empresas similares de entrega de comida a domicilio para obtener ideas y referencias.

Introducción a la programación

4



Instrucciones

Definición de requerimientos

Identifica los elementos esenciales que deben incluirse en la página de inicio, como un campo de búsqueda, categorías de comida, listado de restaurantes destacados, información sobre el proceso de pedido y opciones de registro o inicio de sesión para los usuarios.

Considera la necesidad de incluir imágenes atractivas de comida para tentar a los usuarios a explorar más.

Introducción a la programación

5



Instrucciones

Comparte y recibe retroalimentación:

Guarda tu proyecto y compártelo con compañeros de curso, colegas o clientes para recibir comentarios adicionales.

Utiliza la retroalimentación recibida para realizar mejoras en tu diseño de wireframe.

Introducción a la programación

6



Notas

Comparte en la plataforma del curso una imagen de tu wireframe y el link de acceso a tu wireframe.

Introducción a la programación

7



Bootcamp de Desarrollo Web

**Ejercicio
Semanal 19
Figma**

8