

DOCUMENTACIÓN DEL DISEÑO – FITFOOD

1. Introducción

Este documento describe el proceso de diseño visual de la web ‘FitFood’, una aplicación web responsive orientada al seguimiento de la ingesta calórica diaria.

El objetivo principal del diseño es ofrecer una experiencia clara, rápida y accesible que facilite al usuario el registro de alimentos, la planificación de dietas y la consulta de su progreso nutricional así como buscar otras alternativas por medio de una red de usuarios que posteán sus platos y pueden ser valorados por el resto.

2. Explicación del diseño visual

El diseño visual de FitFood se basa en una estética agradable, limpia y funcional, priorizando la legibilidad y la jerarquía de la información.

Se ha utilizado una paleta de colores asociada a la salud y el bienestar, donde los tonos suaves transmiten equilibrio y progreso, mientras que los colores de estado (éxito, advertencia y error) ayudan a identificar rápidamente la situación calórica del usuario u otros elementos de la web.

La interfaz evita la sobrecarga visual, utilizando espacios amplios y componentes claros para favorecer un uso diario cómodo y eficiente.

3. Tipografía y jerarquía visual

La tipografía seleccionada es una fuente ‘**Inter**’ para casi todo el apartado textual de la web, también se ha escogido la tipografía ‘**Italianno**’ para el título y otros elementos pero en menor cantidad, he optado por predominar la primera ya que es más general y por tanto legible para el usuario. Está pensada para su correcta lectura tanto en escritorio como en dispositivos móviles.

El uso de distintos tamaños y pesos tipográficos permite guiar la atención del usuario hacia la información más relevante.



4. UI Kit / Design System

Para asegurar la consistencia visual del producto, se ha desarrollado un UI Kit / Design System que centraliza todos los elementos reutilizables de la interfaz.

4.1 Paleta de colores

El sistema de colores incluye:

- Colores primarios y secundarios.
- Colores de estado (éxito, advertencia, error, información).
- Colores neutros para fondos, superficies y bordes.

Estos colores se aplican de forma coherente en botones, textos, tarjetas y mensajes del sistema.



4.2 Componentes

El UI Kit incluye los siguientes componentes:

- Botones (primario, secundario, ghost y deshabilitado).
- Inputs, selects, checkboxes y radio buttons.
- Barra de búsqueda como componente reutilizable.
- Tarjetas para alimentos, platos y dietas.
- Tablas para la visualización de datos.
- Modales de confirmación y aviso.
- Badges informativos.
- Iconografía básica y logotipo de la aplicación.

Todos los componentes han sido creados como elementos reutilizables para facilitar la escalabilidad del diseño.

5. Diseño responsive

El diseño de FitFood es completamente responsive, adaptándose tanto a entornos de escritorio como a dispositivos móviles.

En la versión móvil se ha priorizado la simplificación del layout y el acceso rápido a las acciones principales, como el registro de alimentos y la consulta del progreso diario.

Las adaptaciones responsive mantienen la coherencia visual y funcional respecto a la versión de escritorio.

Versión de escritorio

Login de la web

Bienvenidos a FitFood
"Tu aliado diario para una alimentación más saludable."

Iniciar sesión

Usuario ► _____

Contraseña ► _____

Acceder

¿Aún no estás registrado?

[Crear cuenta](#)

FitFood

Nuestra empresa

Colabora con nosotros

Biblioteca de recetas

Prensa

Colaboradores

Configuración de cookies

FitFoodGroup

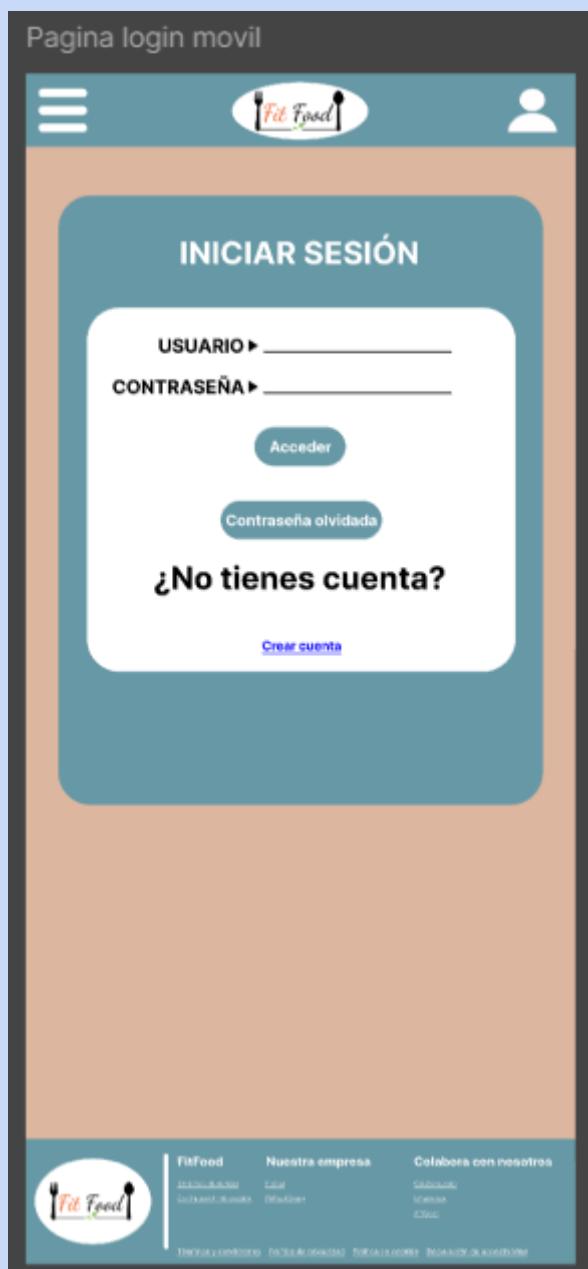
Influencers

Affiliados

© FitFood 2025

[Términos y condiciones](#) [Política de privacidad](#) [Política de cookies](#) [Declaración de accesibilidad](#)

Versión móvil



6. Pantallas principales

Se han diseñado un total de 45 ventanas, incluyendo wireframes de baja fidelidad y pantallas de alta fidelidad.

Entre las pantallas principales se encuentran:

- Página de inicio y autenticación.
- Dashboard de seguimiento calórico.
- Registro de alimentos y platos combinados.
- Gestión de dietas personalizadas.
- Historial de consumo.
- Red social interna.
- Perfil y configuración del usuario.

Dejo el enlace a la web en Figma para poder ver los diseños y no saturar el documento:

<https://www.figma.com/design/YPGgzA27fzatvUx80NC3jz/V%C3%ADctor-Manuel-Rida-Chaves-PI?node-id=95-2&t=H0awZAJA6WOzn3Jg-0>

7. Organización del proyecto en Figma

El archivo de Figma se ha organizado por páginas para facilitar su comprensión y navegación:

- UX Architecture: mapa de pantallas y flujos.
 - Wireframes (Low Fidelity): estructura funcional de la aplicación.
 - UI Kit / Design System: estilos y componentes reutilizables.
 - High Fidelity – Desktop: diseño final para escritorio.
 - High Fidelity – Mobile: diseño final para dispositivos móviles.
 - Documentación: textos explicativos y referencias.
-

8. Conclusión

El diseño de FitFood busca combinar funcionalidad, claridad y coherencia visual, ofreciendo al usuario una herramienta intuitiva para el control de su alimentación diaria.

La creación de un sistema de diseño y la documentación asociada garantizan la mantenibilidad y escalabilidad futura del producto.