

mr.  
marcel  
school

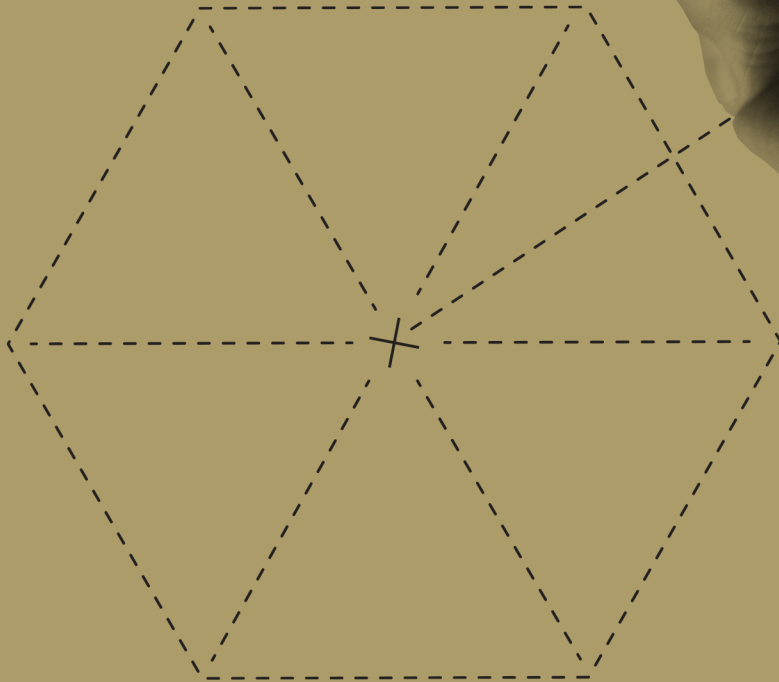


83h intensivas  
y muy prácticas

Skills & Tools

# Curso UX/UI (extendido)

OCT  
2022



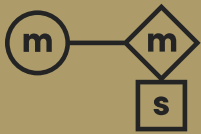
Sede Mr.Marcel.  
La Industrial en C/San Andrés 8  
28004 Madrid.  
[dinos@mrmarcelschool.com](mailto:dinos@mrmarcelschool.com)

## **Mr.Marcel School**

es una escuela de diseño innovadora, abierta y contemporánea dirigida a profesionales de las industrias creativas con **paladar fino y afición por el detalle.**

Nuestra forma de hacer está basada en tres ejes: la calidad de contenidos y profesorado, el cuidado de la experiencia y el firme convencimiento de que para una escuela “el futuro es hoy”.

**Todo con flow y mucho de “Always with cariño”**



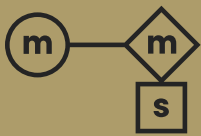
mr.  
marcel  
school

## UX

El diseño de experiencias de usuario (UX) es una de esas profesiones de las que todo el mundo habla, pero pocos entienden realmente. Es algo común asociar esta disciplina a personas que pintan cajas grises y mueven post-its de un lado a otro. Lo cierto es que los diseñadores cada vez son más indispensables en la concepción de nuevos negocios, y están presentes en la mayoría de las empresas que quieren reafirmar su propuesta de valor y dedicar esfuerzos a entender qué demandan los usuarios y el mercado en torno a su producto o servicio. Muchos diseñadores UX estamos siendo en la actualidad el motor de la transformación digital en sus compañías, abanderando el cambio y generando oportunidades de negocio.

## UI

Hoy en día es tan importante el contenido como el continente. Nuestra función es indispensable, ya que aterrizamos, tangibilizamos y materializamos ideas y conceptos. Y en concreto el diseñador de interfaces (UI) emplea colores, tipografías, imágenes y elementos de interfaz para transformar los conceptos e insights recogidos durante el proceso de investigación de experiencia de usuario en pantallas ordenadas y consistentes, y en proyectos digitales atractivos y sexis.



mr.  
marcel  
school

## ¿Qué vas a aprender?

En este curso queremos enseñarte a **pensar como un diseñador** y a construir productos que realmente se adecúen a las necesidades de las personas.

Asimilarás las bases de la interacción y la relación dispositivo-persona, y aprenderás a:

- Pensar como un diseñador, a sintetizar, priorizar y proyectar ideas para construir producto.
- Ver, a través de la arquitectura, el diseño industrial y el gráfico los cimientos de esta profesión.
- Investigar y saber identificar y aplicar en cada momento y fase del proyecto los métodos que nos permitan acceder e interpretar la información de nuestros usuarios.
- Entender y descifrar las necesidades de las personas y sus comportamientos para cubrirlas a través del diseño estratégico de soluciones, lo que implica, pensar en el negocio y la tecnología aplicada.

## ¿Qué habilidades obtendrás?

Al final de esta formación serás capaz de:

- Ver la parte oculta de la estrategia de diseño, la justificación y el razonamiento tras la toma de decisiones.
- Construir el diseño visual de interfaces con soltura y destreza.
- Cocrear e involucrar al cliente en el proceso de diseño.
- Usar la psicología cognitiva y patrones de conducta, para influir en los caminos que recorren los usuarios dentro de nuestros productos.

- Ver el valor del servicio y el diseño sistémico y su relación con el negocio.
- Prototipar soluciones para iterar rápido en el producto en las fases tempranas del mismo.

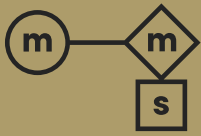
## ¿Es para ti?

Este curso es el resultado de la suma de diversas experiencias, tanto laborales en proyectos para grandes empresas, como de pequeños proyectos o incluso vivencias personales. Solemos decir que es la formación que siempre nos hubiera gustado recibir. Un curso para gente apasionada y curiosa, con ambición y capacidad de esfuerzo.

Es para ti si quieres potenciar o explorar tus conocimientos como diseñador de experiencias y quieres desarrollar habilidades sobre el diseño visual y de interacción.

También si deseas formarte en diseño desde cero. Si buscas conocer y entender las nuevas profesiones que demanda el mercado actual, como es el diseño de experiencias, interacción e interfaz (UX/UI), este es tu curso.

Queremos trabajar, aprender y que aprendan de nosotros personas empáticas, con pasión por enfrentarse a los nuevos retos y que les emocione lo desconocido, pero sobre todo gente como tú, con motivación, con deseo por aprender y explorar nuevos campos profesionales. Gente que sea exigente consigo misma, con un alto nivel de perfección y mimo por el detalle. Aprovecharás más este curso si eres publicista, técnico de marketing, arquitecto, diseñador o



mr.  
marcel  
school

ingeniero. Sin embargo, no te desanimes si estos no son tus campos profesionales, porque esta formación de UX/UI está enfocada para que cualquier perfil con inquietudes pueda iniciarse o potenciar nuevas aptitudes del ámbito de la experiencia de usuario. ¡Te esperamos!

### Cómo es el curso y qué queremos obtener

Práctico, intenso, personalizado y colaborativo. Así será el enfoque del curso. Las sesiones irán descubriendo de forma gradual los retos de diseño a los que te vas a enfrentar en el mundo profesional, al mismo tiempo se pondrán en práctica, mediante ejercicios y proyectos transversales. En esa línea, cada alumno realizará un rediseño grupal y desarrollará también una idea de negocio de forma individual, que le permitirá conectar todo lo aprendido.

Estableceremos un canal de comunicación para promover el desarrollo grupal y resolver dudas puntuales, habrá bastante trabajo que se desarrollará durante las clases para poder ponerlo a posteriori en el proyecto transversal. Constantemente se harán referencias a lecturas y recursos para reforzar el aprendizaje y sacarle el máximo provecho a las clases.

Queremos transmitirte el valor de centrarnos en nuestros usuarios a la hora de crear, que te manches las manos y bajes al barro entrevistando a personas, indagando y aventurándote a preguntar para obtener insights o ideas

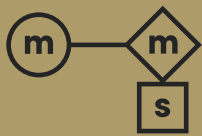
clave. Que pintes bocetos y rompas papeles cuando tus hipótesis no hayan funcionado, porque hay que prototipar mucho para fallar rápido antes de que nadie se gaste más dinero del necesario en algo que no es viable.

Pero también queremos mostrarte la realidad y la exigencia del entorno laboral basado en nuestra propia experiencia, lo importante que son los entregables y la forma en la que los presentamos. El contenido del curso está inspirado en metodologías de trabajo reales en algunas de las empresas más punteras del sector, te enseñaremos casos de éxitos, buenas prácticas, aprendizajes y errores, porque nos hemos equivocado muchas veces, como todos. Para que cuando salgas ahí afuera tengas un bagaje sólido y realista de lo que esperan de ti, y sepas vender y defender tus propuestas e ideas con confianza.

### ¿Qué diferencias hay entre esta formación y otras?

Hemos creado una metodología que te acompaña y te guía a lo largo del curso, pero sobretodo que se adapta a tus objetivos y prioridades, porque en el diseño hay cientos de puertas que se pueden cruzar una vez sabemos que existen.

Trabajaremos en dos proyectos transversales que te pondrán en la piel de un diseñador en un entorno real simulado, para que vivas y entiendas la realidad del sector. Esta es una formación que invita a pensar, idear y a debatir.



mr.  
marcel  
school

No creemos en un método de enseñanza basado en la repetición de ejercicios, sino en el entendimiento de las bases del diseño para potenciar la creatividad en la resolución de retos, adaptados a la realidad del proyecto al que te enfrentes.

En definitiva, esta es una formación que va mucho más allá del simple aprendizaje técnico y metodológico; es una formación con la que conseguirás un nivel avanzado que te permitirá acceder al mundo laboral. Insistimos, queremos que pienses - y trabajes - como un diseñador.

Este curso, además, cuenta con un punto fuerte: un tutor, que te acompañará durante el curso.

Está claro, sí. El **tutor** es esa persona que siempre está ahí, la persona que te guía en tu aprendizaje diario. Su misión consiste en ayudarte a afianzar conceptos que aprenderéis durante las clases teóricas, y en caso de dudas, resolverlas en directo durante el desarrollo de los proyectos transversales para no perder la tracción y el ritmo que el curso requiere y alcanzar los mejores resultados posibles.

El tutor te acompañará durante el trabajo en equipo, donde os ayudará a avanzar cuando tengáis que tomar decisiones complicadas y resolverá dudas en relación a los programas de diseño, si lo necesitaseis, para que vuestros productos brillen por sí solos.

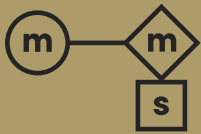
## Sobre la metodología y el proyecto transversal

Los alumnos realizarán no uno, sino ¡dos! proyectos ... dos proyectos transversales con una temática orientativa dada por los profesores. Haremos mucho hincapié en entender qué necesitas y ayudarte a potenciarlo desde el principio. Creemos en las personas, y queremos que os desarrolléis con criterio en proyectos que os motiven, pero también que viváis la experiencia real de un estudio, os daremos las claves para construir productos que sean viables y tengan un valor diferencial.

A lo largo de las semanas te iremos enseñando ejercicios y conceptos que podrás aplicar durante todas las fases del proceso de diseño estratégico. Queremos ayudarte a potenciar la estrategia detrás de cada decisión que tomes en tu producto o servicio.

Durante el curso, vivirás la inmersión, la síntesis, la ideación, el prototipado y la ejecución de un producto. Una carrera de fondo que te llevará a conseguir un resultado tangible del que esperamos te sientas orgulloso y puedas utilizar en tu portfolio, porque nuestra intención es que tu trabajo quede bien documentado, visualmente y por escrito.

Como toda la formación impartida en Mr.Marcel este curso destacará por su intensidad y el método "learning by doing".



mr.  
marcel  
school

Lejos de los entornos aislados, somos firmes defensores del aprendizaje desde la experiencia y exigencias del mundo real. Nada como la inmersión para sacar todo el potencial junto a grandes profesionales, realizando casos prácticos en los que aprender a través del descubrimiento (práctica) y del esfuerzo.

Entendemos el diseño desde una perspectiva holística y para ello es fundamental partir de una base humanista asociada a sus principios.

Además, tendremos un acuerdo implícito: el de “darlo todo”. Todos, escuela, docentes y alumnos, nos comprometemos a dar y ofrecer lo mejor de nosotros mismos.

### Online Directo

Un curso en online directo es muy parecido a uno presencial, solo que a través de una pantalla. Es decir, que es una experiencia formativa intensa, dinámica y participativa, donde la parte práctica es aún más importante.

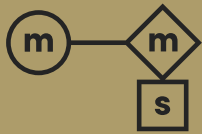
Las clases y las tutorías se impartirán a través de Zoom. Tendrás contacto directo con los profesores, conexión con el resto de alumnas y alumnos desde Discord y el contenido de las clases, tutorías y ejercicios disponible en Notion. Además, la escuela estará contigo en todo momento para apoyarte en todo lo que necesites. Son cursos especialmente prácticos en los

que la interacción con el docente y el resto de alumnos es constante y clave. Tener la cámara encendida y contar con una asistencia del 90% a las clases es imprescindible para recibir el certificado y, sobre todo, para sacarle el máximo partido al curso. Solo necesitarás seguir nuestras indicaciones, tener ganas de crecer, espíritu de trabajo, un poco de disciplina y, por supuesto, una buena conexión.

### Requisitos previos

No hay requisitos previos, sólo venir con ganas e ilusión. Invitamos a gente del mundo de las ingenierías, economía, periodismo, arquitectura, gráfica, marketing... a que se unan a esta aventura tan fascinante.

Durante el curso trabajaremos cada uno con nuestro ordenador portátil. Puedes trabajar tanto con Mac como con PC.



mr.  
marcel  
school

## Herramientas. Diseño UX y de interacción IxD

Queremos aprovechar al máximo el curso aportándote lo más valioso y, sobre todo, lo que marcará la diferencia en tu presente/futuro. En ese sentido entendemos el aprendizaje de las herramientas como algo sencillo, que aprende uno mismo haciendo, practicando, equivocándose.

Usaremos la siguientes herramientas y software sin centrarnos en su uso, pero no te apures si no estás muy familiarizado con ellas, estarás acompañado por el tutor para solventar la menor duda que te surja.

### Figma

Se ha convertido en el programa de diseño interfaz por excelencia. Software de prototipado rápido con gestión de pantallas, anotaciones y versiones. Es la alternativa a Sketch y se puede trabajar tanto en Mac como en Windows. Tiene funcionalidades para sistemas de diseño, prototipado avanzado y control de versiones para trabajo en equipo y entrega a desarrollo. Multiplataforma y todo en uno.

## Gestión de proyectos, design thinking e investigación

### Trello

Tableros Kanban para organizar y gestionar proyectos y visualizar el estado de las tareas creadas.

### Notion

Documentación para equipos, con la posibilidad de creación de notas, proyectos, tareas y repositorio de enlaces. Una herramienta para organizar el curso, con todos los procesos y proyectos en la nube.

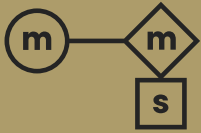
### Mural

Herramienta colaborativa que permite elaborar en remoto talleres de Design Thinking.

### Power Point, Keynote y Google Slides

Nos permitirá elaborar las presentaciones visuales y speeches que durante el transcurso del curso hemos elaborado.





mr.  
marcel  
school

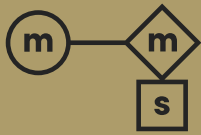
## Ejercicios y metodologías

### Conceptos y metodologías de trabajo

- Design thinking.
- Agile.
- Lean UX.

### Áreas de trabajo:

- Design sprint.
- Value proposition.
- Mapas de afinidad.
- Customer Journeys.
- Matrices de oportunidad.
- Mapas de entornos.
- Encuestas y entrevistas.
- Análisis heurístico y de experto.
- Benchmarking.
- Personas.
- Mapas de empatía.
- User stories.
- Jobs to be done.
- Arquitectura de información.
- Flujos de usuario.
- Prototipado.
- Prototipos interactivos.
- Tests de usuario.
- Construcción de narrativa.
- Principios compositivos.
- Jerarquías tipográficas.
- Principios del color.
- Diseño responsive. Grids, columnas y retículas.
- Componentes, instancias y variantes de Figma.
- Wireframing.
- Principios de accesibilidad.
- Atómic design.
- Sistemas de diseño.



mr.  
marcel  
school

## Sobre los docentes

### Jorge Barriobero

Diseñador de interacción y co-fundador del estudio de diseño tiempo relativo, un curioso nato, al que le apasiona entender el comportamiento de las personas y las sociedades. Tras estudiar Ingeniería de Telecomunicaciones e Ilustración editorial, y habiendo sido la creatividad un apoyo y una vía de escape fundamental durante toda su vida, tuvo la oportunidad de entrar en el mundo de la innovación tecnológica, donde por fin todo cobró sentido. La tecnología, la creatividad y las personas, unidas por fin en un caldo de cultivo que le permitía construir, diseñar y generar impacto.

Antes de emprender, trabajó en Altran Innovación, frog design y Tribal Worldwide, lugares que dejaron una profunda huella en él y que le hicieron entender el producto de una forma distinta, tras sus aventuras en el mundo de la gran corporación, ahora intenta ayudar a startups a crecer y validar sus hipótesis de negocio.

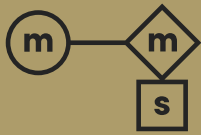
@jorgebarriobero

### Andrés Rigo

Diseñador de interfaz, experiencias digitales e ilustrador. Actualmente trabaja en IBM, en el departamento de innovación de IX, colaborando con otras empresas a definir su estrategia y a posicionar sus negocios a través del Service Design y el diseño de producto.

Ha trabajado fuera y dentro de España, en empresas como Telefónica, Edelvives, Altran, frog design y en proyectos para Vodafone, Orange, Correos, Bank Austria, Banco Santander, Globomedia, RTVE, etc. Todas estas experiencias le han ayudado a crecer profesional y personalmente. Piensa y defiende que el diseño es emoción, y la emoción es negocio. Eso es lo que marca su manera de trabajar. Ah! y por cierto, le flipa el granizado de almendra.

@andresrigo



mr.  
marcel  
school

UX/UI

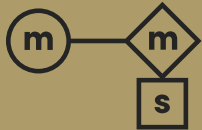
Skills & Tools

## Sobre el tutor

### Sergio Santoro

Formado en arquitectura y diseño, y apasionado de las escuelas alemanas como Bauhaus o Ulm. Tras 5 años trabajando como arquitecto y en proyectos de diseño gráfico y web, se centra en el punto que une la arquitectura y el diseño de experiencia, dando el salto al mundo digital. Actualmente Diseñador de Producto y Experiencia de Usuario en Tiempo Relativo dónde aporta el valor añadido de su carrera en desarrollo de proyectos de arquitectura y experiencia física al entorno de productos y servicios digitales.

@santorociv



mr.  
marcel  
school

# UX/UI (extendido)

Oct / dic 2022

UX/UI

Skills & Tools

**Docentes:**

Jorge Barriobero  
Andrés Rigo

**Tutor:**

Sergio Santoro

**Horarios clases:**

Viernes de 16 a 21h  
y sábados de 10 a 15h

**Horarios sesiones**

de trabajo y tutorías:  
Jueves de 19 a 22h

**Viernes 07/10 De 16 a 21h (5h).**

**Clase 1**

## Introducción al diseño de productos digitales (UX/UI)

Introducción al curso:

- ¿Qué significa diseñar experiencias?
- Diseño de producto.
- Proceso de trabajo en diseño
- Áreas de conocimiento en la industria y tipos de diseñadores.

**Práctica:** Briefing del PT, configuración de equipos y definición de roles de responsabilidad

Clase 100% teórica.

**Sábado 08/10 De 10 a 15h (5h).**

**Clase 2**

## Investigación I.

Inmersión en el proceso de diseño. Ver con nuevos ojos:

- Análisis heurísticos y de experto.
- Benchmark competitivo.

- Encuestas y entrevistas.
- User personas (Lean).
- Empathy map (Lean).

**Práctica:** Introducción a los ejercicios de investigación I  
Clase 50% teórica, 50% práctica

**Jueves 13/10. De 19 a 22h (3h)**

Sesión de trabajo proyecto transversal. Kick-off de proyecto y de brief

**Jueves 20/10. De 19 a 22h (3h)**

Sesión de trabajo proyecto transversal

**Viernes 21/10. De 16 a 21h (5h)**

**Clase 3**

## Diseño de interfaz I + Introducción al diseño visual (UI)

Los básicos de un diseñador y buenas prácticas de:

- Composición.
- Color.

- Imagen, ilustración e iconografía.
- Tipografía.
- Trucos y recursos.

Introducción al UI:

- Patrones de diseño de interfaz.
- Buenas prácticas.
- Estados y componentes.
- Breve historia de las interfaces.
- Referencias y dónde buscar.

Introducción a Figma.

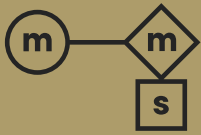
**Práctica:** Principios de composición en la interfaz y puesta en común de proyectos.  
Clase 70% teórica, 30% práctica

**Sábado 22/10. De 10 a 15h (5h)**

**Clase 4**

## Introducción al diseño de servicios (UX)

Vinculando usuarios y negocio:  
• Síntesis.



mr.  
marcel  
school

# UX/UI (extendido)

Oct / dic 2022

UX/UI

Skills & Tools

**Docentes:**  
Jorge Barriobero  
Andrés Rigo

**Tutor:**  
Sergio Santoro

**Horarios clases:**  
Viernes de 16 a 21h  
y sábados de 10 a 15h

**Horarios sesiones  
de trabajo y tutorías:**  
Jueves de 19 a 22h

- Mapas de afinidad.
- Insights y Oportunidades.
- Propuestas de valor y Business Model Canvas.
- User journeys.
- Matriz de oportunidades y priorización.

**Práctica:** Customer Journey de un caso real  
Clase 60% teórica, 40% práctica.

**Jueves 27/10. De 19 a 22h (3h)**  
Sesión de trabajo proyecto transversal

**Jueves 03/11. De 19 a 22h (3h)**  
Sesión de trabajo proyecto transversal

**Viernes 04/11. De 16 a 21h (5h).**  
**Clase 5**  
**Design thinking + Prototipado (UX)**  
Redefinir retos para crear soluciones:

- Sesiones de co-creación y técnicas de facilitación.
- Doble diamante, ejercicios y outcomes.
- Human Centric Design.

Prototipado. Aprendiendo a dar soluciones rápidas.

- Paper prototyping, Sketching, Storyboarding y Wireframing.
- El flujo del usuario: Wireflows y userflows.
- Por qué testeamos. Técnicas de user testing, recogida de datos y análisis de conclusiones.
- Puesta a punto de prototipos e interacción en dispositivos.

**Práctica:** Ejercicios de Design Thinking / Prototipado aplicados a trabajos.  
Clase 80% teórica, 20% práctica

**Sábado 05/11. De 10 a 15h (5h).**  
**Clase 6**  
**Estrategia de diseño I (UX)**  
Justificar decisiones acertadas:

- Sistemas de información.

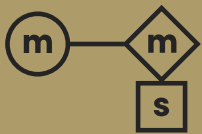
- Arquitectura de la información.
- ¿Qué es estrategia?
- Procesos digitales.
- Diseño responsive.
- Content Centric.
- Diseño contextual.
- Card Sorting y Leyes de UX.

**Práctica:** Ejercicio de card sorting aplicado a proyecto.  
Clase 80% teórica, 20% práctica

**Jueves 10/11. De 19 a 22h (3h)**  
Sesión de trabajo proyecto transversal

**Jueves 17/11. De 19 a 22h (3h)**  
Sesión de trabajo proyecto transversal

**Viernes 18/11. De 16 a 21h (5h).**  
**Clase 7**  
**Storytelling**  
Contando historias que emocionan:



mr.  
marcel  
school

# UX/UI (extendido)

Oct / dic 2022

UX/UI

Skills & Tools

**Docentes:**

Jorge Barriobero  
Andrés Rigo

**Tutor:**

Sergio Santoro

**Horarios clases:**

Viernes de 16 a 21h  
y sábados de 10 a 15h

**Horarios sesiones**

de trabajo y tutorías:  
Jueves de 19 a 22h

- Diseño emocional.
- Desarrollo de narrativas.
- Simbolismo y semiótica.
- Presentaciones a cliente.
- El viaje del héroe.

**Práctica:** Ejercicios de narrativa  
Clase 60% teórica, 40% práctica

**Sábado 19/11. De 10 a 15h (5h).  
Clase 8**

## Diseño de interfaz II (UI / UX)

Diseño de interfaz avanzado:

Diseño de interfaz avanzado:

- Inspiración y toma de decisiones con Moodboards y Matriz de etiquetas.
- Diseño responsive, diferencias entre plataformas y sistemas operativos.
- Grids, alineaciones, cuadrículas, y sistema de espaciados.
- Principios de accesibilidad y buenas prácticas para diseñadores.
- Diseño de interfaz final / Hi-Fi.

- Handoff y traspaso a desarrolladores.
- Fases de una puesta en producción.

**Práctica:** Figma avanzado.

Clase 70% teórica, 30% práctica

**Jueves 24/11. De 19 a 22h (3h)**

Sesión de trabajo proyecto transversal

**Jueves 01/12. De 19 a 22h (3h)**

Sesión de trabajo proyecto transversal

**Viernes 02/12. De 16 a 21h (5h).**

**Clase 9**

## Diseño de interacción + Investigación II (UX)

Las técnicas adecuadas a cada caso, validación con datos y relaciones entre personas y objetos:

- Historia y diseño humanista.

- Affordances.
- Ética de diseño.
- Microinteracciones.
- Metodologías de investigación.
- CRO y diseño basado en datos.

**Práctica:** Inicio a interacción digital.

Clase 80% teórica, 20% práctica

**Sábado 03/12. De 10 a 15h (5h).**

**Clase 10**

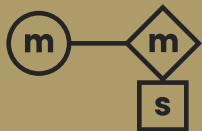
## Sistemas de diseño + entregables a cliente (UI)

Generación de un sistema modular y escalable de diseño:

Generación de un sistema modular y escalable de diseño:

Análisis de los referentes del mercado: Carbon / Material / Atlassian, IBM Design Language.

- Atomic design.
- Ejemplos y trucos de Figma.
- Buenas prácticas sobre colores, tipografías y plugins recomendados.



mr.  
marcel  
school

# UX/UI (extendido)

Oct / dic 2022

UX/UI

Skills & Tools

Docentes:

Jorge Barriobero  
Andrés Rigo

Tutor:

Sergio Santoro

Horarios clases:

Viernes de 16 a 21h  
y sábados de 10 a 15h

Horarios sesiones

de trabajo y tutorías:  
Jueves de 19 a 22h

Entregables más comunes y  
pasos para una buena presen-  
tación.

**Práctica:** Actualización de tus  
proyectos con un sistema de  
diseño.

Clase 70% teórica, 30% práctica

**Jueves 22/12. De 19 a 21h30  
(2,5h)**

Presentaciones finales individua-  
les II

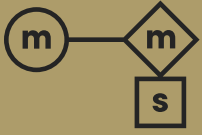
**Fin del curso. ¡Cañas virtuales!**

**Jueves 15/12. De 19 a 22h (3h)**

Sesión de trabajo proyecto  
transversal

**Miércoles 21/12. De 19 a 21h30  
(2,5h)**

Presentaciones finales indivi-  
duales I



mr.  
marcel  
school

**Skills & Tools**

**ALWAYS  
WITH  
CARIÑO**