

Sistemas de diseño

OCTUBRE
2022

48h lectivas



mr.
marcel
school



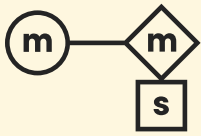
Sede en La Industrial
C/ San Andrés 8, 28004 Madrid
dinos@mrmarcelschool.com

MrMarcel 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”

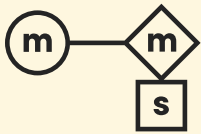


mr.
marcel
school

¿Qué son los sistemas de diseño?

Los mejores equipos de diseño del mundo usan sistemas de diseño. Un sistema de diseño **evita la fragmentación que se produce cuando crece un producto**, reduce la deuda de diseño, acelera el proceso de producción y orquesta un desarrollo conjunto.

Es por eso que **cualquier diseñador con experiencia y ambición debe entender el cambio de mentalidad** que supone el System Thinking. El diseño está creciendo en las empresas y la única forma de avanzar de forma eficiente es con ese gran acuerdo de equipo que es un sistema de diseño.



mr.
marcel
school

Cómo es el curso y qué queremos conseguir

En este curso trataremos las mejores prácticas y retos de la planificación, construcción e implementación de sistemas de diseño. **De la mano de expertos de Amazon que han trabajado en el día a día con UX en un entorno tremendamente complejo.**

Entenderemos cuáles son las **razones** por las que es necesario usar un sistema de diseño y cuáles son sus ventajas y retos.

Profundizaremos en una **metodología para trazar una planificación** end tu end de tu proyecto. Definiremos su misión y visión, los requerimientos funcionales y repasaremos los modelos de gobierno de un sistema de diseño.

Analizaremos los componentes existentes y los documentaremos de tal manera que apoyen tu estrategia. Identificaremos las prioridades de tu proyecto y diseñaremos una estrategia para evangelizar un sistema de diseño en una organización.

Veremos los **modelos de grid** más populares y las estrategias de espaciado y ritmo vertical para generar consistencia en un sistema de diseño, así como su escalabilidad a distintas plataformas y ámbitos.

Diseñaremos los **principios de diseño** de tu sistema así como un sistema de evaluación. Veremos como estructurarlo y haremos un repaso de los top 3 frameworks más importantes de hoy en día.

Repasaremos los **principios básicos** de accesibilidad y veremos como un sistema accesible asegura su éxito a largo plazo.

Definiremos la **personalidad de nuestro sistema**, su anatomía y funcionamiento estructural.

Definiremos el **sistema tipográfico** y veremos como se relaciona con nuestro grid. Elegiremos los elementos gráficos, la voz y el tono de tu marca. Y veremos como las **animaciones y el sonido** determinan la interacción.

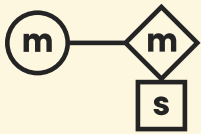
Y por último, aprenderemos a **documentar y mantener** un sistema de diseño.

Todo ello con una metodología teórico - práctica en la que tendrás que poner en práctica lo aprendido en un proyecto real.

¿Qué vas a obtener?

Después de realizar este curso:

- Tendrás un discurso claro y potente sobre los por qué y cómo del System Thinking.
- Sabrás arrancar una estrategia de producto y sentar unas buenas bases para su crecimiento.
- Entenderás cómo el grid, la tipografía, los elementos gráficos, la animación y el sonido deben estar orquestados para crear un producto de referencia.
- Aprenderás a gestionar un sistema como se hace en una de las mayores compañías del mundo.



mr.
marcel
school

Y en general, te posicionarás como profesional a **un nivel superior**, en una de las ramas del diseño de interacción con más proyección.

Sobre el proyecto transversal

El curso está construido siguiendo un esquema de tres bloques de 2 semanas de contenidos y una semana de práctica completa para que pongas en práctica los aprendizajes.

Al final de los bloques de contenidos te plantearemos retos para que vayas avanzando en la construcción de un sistema de diseño de máximo nivel. En las sesiones de tutoría, algunas de las personas más expertas de Amazon en Sistemas de Diseño te darán feedback y te empujarán a llevar tu trabajo más allá.

Online directo

El curso se impartirá en modalidad “online directo”.

Hemos trabajado duro para que tengas una intensa experiencia formativa aunque estemos a miles de kilómetros de distancia. Solo necesitarás seguir nuestras indicaciones, ganas de crecer, espíritu de trabajo, un poco de disciplina y por supuesto una buena conexión.

Tendrás un contacto directo con los docentes y

podrás solventar cualquier duda que te surja a través de nuestro grupo de Telegram. Crearás conexiones y trabajarás en equipo a través de Whereby y Zoom. Y tendrás el contenido de las clases y muchos extras en Notion.

La escuela estará contigo en todo momento para apoyarte con cualquier cosa que necesites.

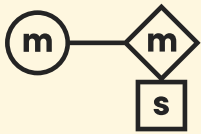
Herramientas que usaremos

Sketch Programa actualmente considerado como el estándar para diseño de interfaz (UI). Exclusivo plataforma Mac.

Figma El software que está haciendo más fuerte competencia a Sketch, permite la colaboración online y funciona en Windows.

Zeplin Puente que sirve para comunicarse entre diseñadores y programadores. Permite a los desarrolladores entender las pantallas y diseños a nivel de código.

Principle Software enfocado a interfaz para pasar tus diseños estáticos a interacciones y animaciones profesionales y realistas.



mr.
marcel
school

A quién va dirigido este curso

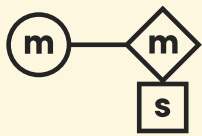
Este es un curso para diseñadores de interacción avanzados que quieren estar muy actualizados para ofrecer el mejor estándar de diseño en su compañía o a los clientes para los que trabajan.

Queremos trabajar con gente con recorrido y con ganas de abordar un tema tan relevante de forma muy concienzuda, entendiendo el valor que aporta un sistema de diseño en una organización.

En muchos casos, serán líderes de equipos de trabajo UX que tienen que efficientar el trabajo en sus proyectos y buscan la manera de hacer escalar sus productos de forma eficiente y sana.

Requisitos

Necesitamos que tengas mucha experiencia en software de diseño digital y que tengas un portátil para poder trabajar. Preferiblemente Mac, ya que las herramientas que vamos a explicar, como Sketch y Principle, sólo funcionan en Mac. Si quieres trabajar en Windows, no te preocupes, porque también usaremos Figma, que es similar a Sketch.



mr.
marcel
school

Dirección del curso

Héctor Calleja es Senior UX Designer en Amazon, formando parte del equipo de Amazon Business. Ha sido docente en EAE School y es un apasionado del diseño, la tecnología y la docencia. Se ha formado con referentes del diseño como Jake Knapp o Brad Frost. Antes de entrar en Amazon ha trabajado como freelance y en Hanzo y Global Incubator, entre otras.

[LinkedIn Hector](#)

Sobre los docentes

Jorge Cubillo es Senior UX Designer en Amazon y está especializado en construir y hacer crecer servicios y plataformas de gran escala. Un enamorado de los problemas complejos y de buscarles solución mediante el pensamiento estratégico. Tiene un recorrido profesional tremendamente diverso que ha pasado por el SEO, el eCommerce, el Front o la formación.

[LinkedIn Jorge](#)

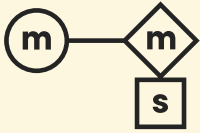
Joan Arbó es Senior Design Technologist en Amazon Alexa, en su día a día se dedica a pensar cómo será el primer Sistema de Diseño para voz de la historia. Es un experto en resolver problemas de UX complejos y trasladarlos a lenguajes de programación Front-end. Trabaja día a día interpretando como las decisiones de desarrollo afectan a la experiencia y viceversa y es un puente perfecto entre roles técnicos y de negocio.

[LinkedIn Joan](#)

Beatriz Martín es Senior Product & Design Systems Designer en Sngular

Desde hace más de cuatro años trabaja como diseñadora multidisciplinar en el ámbito del diseño de producto trabajando hand-to-hand con desarrolladores y managers para la puesta en marcha de proyectos y su posterior creación. Gracias a su formación como diseñadora de sistemas y previamente como diseñadora integral, ha podido participar en proyectos tan diversos como branding, diseño de interiores, editorial, etc. Ha trabajado con clientes como Banco Santander, Oysho, ASISA, Asitur, Acciona o Agencia Tributaria ayudando a estos a elevar sus productos a través de la investigación, estrategia y diseño de interfaz.

[LinkedIn Beatriz](#)



mr.
marcel
school

Sistemas de diseño

Oct / dic 2022

Sistemas
de diseño

Skills & Tools

Dirección del curso:
Hector Calleja (Amazon)

Docentes:
Jorge Cubillo (Amazon)
Joan Arbó (Amazon)
Beatriz Martín (Sngular)

**Horarios clases
y presentaciones:**
Martes y jueves
de 19 a 21 o 22h

CLASE 1.

Jueves 06/10 de 19 a 22h

Introducción al curso y presentaciones

Por Por Héctor Calleja (Amazon),
Beatriz Martín (Sngular), Jorge
Cubillo (Amazon) y Joan Arbó
(Amazon)

En esta sesión nos presentaremos,
revisaremos los objetivos del curso
y explicaremos el funcionamiento
de las clases, metodología y
herramientas que utilizaremos.
Repasaremos el origen de los
sistemas de diseño, su estado
actual y los desafíos específicos en
productos digitales. Explicaremos
los roles asociados a los sistemas
de diseño e introduciremos el
proyecto transversal.

- Objetivos del curso
- Metodología y herramientas de
trabajo

- Historia y evolución de los
sistemas de diseño
- Sistemas de diseño en productos
digitales
- Ventajas y mitos
- Introducción al proyecto
transversal

Clase 100% teórica

CLASE 2.

Martes 11/10 de 19 a 22h

Principios de diseño

Por Jorge Cubillo (Amazon)

Ningún sistema puede evaluarse si
no hay principios en los que
mirarse. Diseñaremos y
documentamos los principios de
diseño de tu sistema y veremos
porqué son importantes para
generar una estrategia.

- Principios de diseño: qué son
y porqué son importantes
- Ejemplos de buenos sistemas de
diseño
- Cómo deben ser los buenos
principios de diseño
- Pasos para elaborar unos
principios de diseño
- Top 3 ejemplos de principios de
diseño

Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 3.

Jueves 13/10 de 19 a 22h

Auditoría

Por Joan Arbó (Amazon)

Comenzaremos analizando los
componentes existentes en tu
proyecto transversal y los
capturaremos para tomar
conciencia de las áreas más
problemáticas. Identificaremos los

componentes clave y
empezaremos a priorizar los
elementos de nuestro sistema de
diseño.

- Qué es una auditoría y porqué es
importante
- Ejemplos de auditorías
- Creación de un inventario de
elementos visuales y componentes

Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 4.

Martes 18/10 de 19 a 21h

Tokens

Por Joan Arbó (Amazon)

Veremos qué son los tokens, que
ventajas añaden a la construcción
y gestión de un sistema de diseño,
y cómo definirlos.

- Qué son los tokens y cómo
funcionan

- Ventajas del uso de tokens
- Buenas prácticas para construir
tokens

Clase 50% teórica, 50% práctica

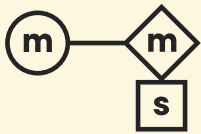
CLASE 5.

Jueves 20/10 de 19 a 22h

Zero Height, grids, ritmo y layout

Por Beatriz Martín (Sngular)

En esta clase veremos la



mr.
marcel
school

Sistemas de diseño

Oct / dic 2022

Sistemas
de diseño

Skills & Tools

Dirección del curso:
Hector Calleja (Amazon)

Docentes:
Jorge Cubillo (Amazon)
Joan Arbó (Amazon)
Beatriz Martín (Sngular)

Horarios clases
y presentaciones:
Martes y jueves
de 19 a 21 o 22h

importancia de documentar un sistema de diseño, algunas herramientas y buenas prácticas. También revisaremos estrategias para crear y documentar grids, spacings y layouts, y veremos cómo tokenizar todo para que tu sistema escale.

- Documentación de sistemas de diseño
- Zero Height: qué es y cómo funciona
- Otras herramientas de documentación
- Modelos y tipos de grids
- Tipos de layouts y responsiveness
- Escala de 8px
- Como tokenizar grids

Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 6.

Martes 25/02 de 19 a 21h

Color

Por Beatriz Martín (Sngular)

En esta sesión profundizaremos en la creación de un sistema de color. Comenzaremos auditando el color de nuestro proyecto transversal, aprenderemos buenas prácticas y veremos como tokenizar y documentar el resultado en nuestro sistema de diseño.

- Diferencias entre sistema de diseño, librería y ui kit

- Cómo auditar el color
 - Uso de los colores en un Sistema de Diseño
 - Tokenización de colores
 - Documentación del color
 - Do's & Dont's
- Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 7.

Jueves 27/10 de 19 a 21h

Tipografía

Por Beatriz Martín (Sngular)

Seguiremos generando la arquitectura de los fundamentos visuales de nuestro sistema de diseño, esta vez generando un sistema tipográfico, tokenizando cada uno de los elementos y documentando el resultado en Zero Height.

- Arquitectura básica de un sistema tipográfico
- Aplicación de tokens
- Cómo documentar tipografía

Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 8.

Jueves 03/11 de 19 a 21h

Iconos, ilustraciones, motion y sonido

Por Beatriz Martín (Sngular)

Culminaremos el módulo de

fundamentos visuales analizando los tipos de elementos gráficos que pueden formar parte de tu sistema de diseño, cómo estructurarlos, tokenizarlos y documentarlos.

- Tipos de fundamentos visuales adicionales
- Incorporación de artefactos visuales a un sistema de diseño
- Tokens en iconos, ilustraciones y motion
- Documentación y buenas prácticas

Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 9.

Martes 08/11 de 19 a 22h

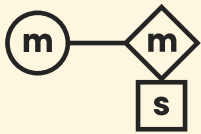
Diseño Atómico + Componentes

Por Joan Arbó (Amazon)

Discutiremos distintas analogías asociadas a la construcción de un sistema de diseño, profundizando en el diseño atómico e iniciaremos la construcción y documentación de los patrones funcionales de nuestro sistema de diseño.

- Qué es el Diseño Atómico
- Ventajas, peculiaridades y alternativas
- Uso de las metodología de Sistemas de Diseño en todo tipo de proyectos.
- Patrones funcionales

Clase 50% teórica, 50% práctica



mr.
marcel
school

Sistemas de diseño

Oct / dic 2022

Sistemas
de diseño

Skills & Tools

Dirección del curso:
Hector Calleja (Amazon)

Docentes:
Jorge Cubillo (Amazon)
Joan Arbó (Amazon)
Beatriz Martín (Sngular)

Horarios clases
y presentaciones:
Martes y jueves
de 19 a 21 o 22h

CLASE 10.

Jueves 10/11 de 19 a 22h

Componentes dinámicos

Por Joan Arbó (Amazon)

Veremos cómo identificar los elementos a parametrizar en un sistema de diseño y empezaremos a construir componentes complejos. Discutiremos la importancia de trabajar en equipos multidisciplinares y generar sistemas de diseño inclusivos.

- Diseño orientado a objetos: parámetros, dinamización, unificación y adaptación al entorno
- Importancia de empatizar con desarrollo y usuarios
- Inclusión en sistemas de diseño

Clase 50% teórica, 50% práctica

Figma

- Buenas prácticas con autolayout
- Variantes en componentes
- Aplicación de tokens en componentes
- Documentación de componentes en Zero Height

Clase 50% teórica, 50% práctica

Accesibilidad

Por Jorge Cubillo (Amazon)

La accesibilidad es uno de los grandes beneficios que aporta un sistema de diseño cuando es robusto y está bien construido. En esta sesión tomaremos nota de los aspectos más importantes a tener en cuenta y su aplicación en un sistema de diseño.

- Conceptos básicos de accesibilidad e inclusión
- Accesibilidad como fundamento estructural de un sistema de diseño
- Herramientas
- Top 3 referencias y buenas prácticas

Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 11.

Martes 15/11 de 19 a 22h

Documentación y tokenización de componentes

Por Beatriz Martín (Sngular)

Traslademos todo el aprendizaje sobre patrones funcionales a buenas prácticas en Figma. Tokenizaremos los componentes de nuestro sistema de diseño y veremos cómo documentarlos en Zero Height.

- Aplicación de diseño atómico en

CLASE 12.

Jueves 17/11 de 19 a 22h

Gestión y versionado + Tutoría

Por Joan Arbó (Amazon)

Continuaremos revisando cómo gestionar el cambio en un sistema de diseño y manejar y distribuir versiones. Aplicaremos buenas prácticas en nomenclatura de componentes y veremos algunas referencias que nos guiarán en su aplicación.

- Gestión de sistemas de diseño
- Versionado desde desarrollo y diseño
- Publicación y distribución
- Nomenclatura de componentes
- Referencias y buenas prácticas

Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 14.

Jueves 24/11 de 19 a 22h

Estrategia de contenido

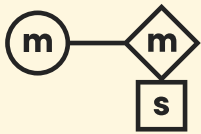
Por Jorge Cubillo (Amazon)

La estrategia de contenido es un área clave para guiar a los usuarios de un sistema de diseño y crear experiencias usables y memorables. En esta clase aprenderemos a crear y documentar la voz y el tono en tu proyecto transversal.

- Diferenciar voz y tono
- Cómo crear tu lenguaje
- Dimensiones del tono y voz

CLASE 13.

Martes 22/11 de 19 a 22h



mr.
marcel
school

Sistemas
de diseño

Skills & Tools

Sistemas de diseño

Dirección del curso:
Hector Calleja (Amazon)

Docentes:
Jorge Cubillo (Amazon)
Joan Arbó (Amazon)
Beatriz Martín (Sngular)

Horarios clases
y presentaciones:
Martes y jueves
de 19 a 21 o 22h

Oct / dic 2022

-Qué y cómo incluir estrategias de contenido en tu sistema de diseño
-Top 3 referencias y buenas prácticas
Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 15.
Martes 29/11 de 19 a 22h
Adopción y medición
Por Jorge Cubillo (Amazon)
Durante esta sesión veremos la importancia de la adopción de un sistema de diseño, así como diversos modelos y estrategias para medir su éxito.
-La importancia de la adopción
-Estrategias de adopción y contribución
-El sistema de diseño como producto
-Configuración de un modelo de contribución
-Medición en sistemas de diseño
-Tipologías, estrategias y comunicación de la medición
Clase 50% teórica, 50% práctica

CLASE 16.
Jueves 01/12 de 19 a 22h
Sesión de trabajo y resolución de

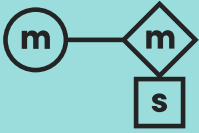
dudas
Por Beatriz Martín (Sngular)
y Jorge Cubillo (Amazon)
Durante esta sesión previa a la presentación final de los proyectos transversales revisaremos las dudas que existan y el progreso de algunos proyectos transversales. También aprovecharemos la sesión para debatir sobre todo lo aprendido hasta el momento.
Clase 100% práctica

CLASE 17.
Martes 13/12 de 19 a 22h
Presentaciones finales 1/2
Por Héctor Calleja (Amazon), Beatriz Martín (Sngular), Jorge Cubillo (Amazon), Joan Arbó (Amazon)
¡Primera sesión de presentación final de proyectos!
Clase 100% práctica

CLASE 18.
Jueves 15/12 de 19 a 22h
Presentaciones finales 2/2
Por Héctor Calleja (Amazon), Beatriz Martín (Sngular), Jorge

Cubillo (Amazon), Joan Arbó (Amazon)
¡Segunda sesión de presentación final de proyectos!
Clase 100% práctica

Fin de curso. ¡Cañas virtuales!



mr.
marcel
school

Skills & Tools

**ALWAYS
WITH
CARIÑO**