

mr.  
marcel  
school

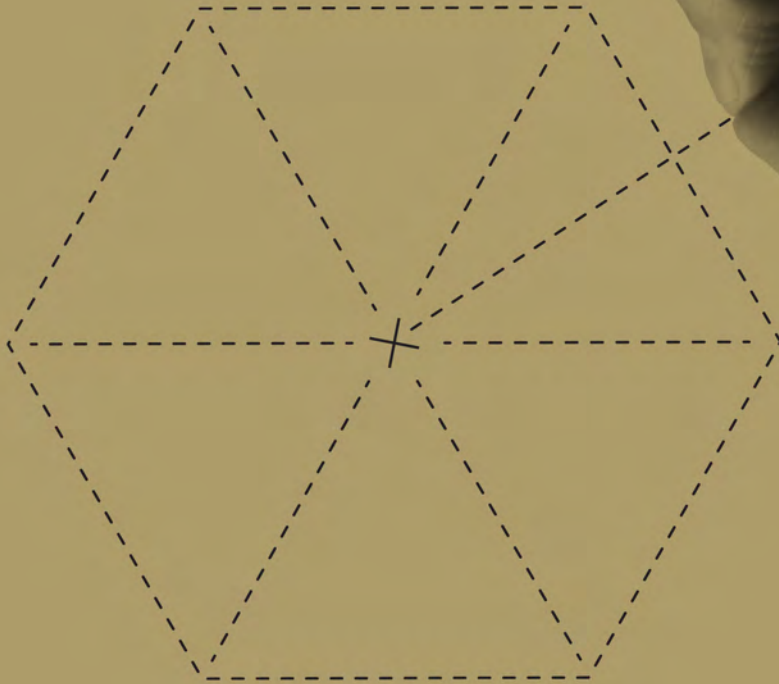
55h lectivas

Skills & Tools



# Curso UX/UI Advanced (intensivo)

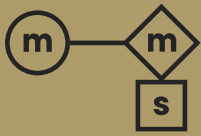
JUL  
2020



Sede Mr.Marcel.  
La Industrial en C/San Andrés 8,  
28004 Madrid.

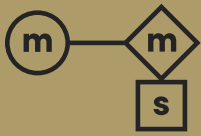
## **Mr.Marcel School**

es una escuela del siglo XXI, dirigida a profesionales de las industrias creativas. Nuestra forma de hacer está basada en tres ejes: calidad de contenidos y profesorado, cuidado de la experiencia y firme convencimiento de que para una escuela “el futuro es hoy”.



mr.  
marcel  
school

**Mr.Marcel School** es una escuela pequeña por creencia y grande por ambición. Pequeña, para poder atender de una forma cercana las necesidades de cada alumno y para que estudiar en ella sea un valor añadido, por su calidad y exclusividad (sólo 30 alumnos al año por promoción). No somos "exclusivos" para nada, pero formamos a pocos. Grande, porque nuestro objetivo es desarrollar el mejor futuro posible, mediante una enseñanza tan selecta y cuidada, que facilite su incorporación al mundo profesional en la mejor de las condiciones posibles. Perseguimos que nuestros alumnos disfruten de lo que hacen, además de ser valorados por ello.

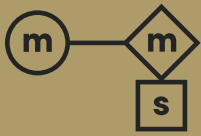


mr.  
marcel  
school

## Intro

El mercado del UX empieza a masificarse. Donde hasta hace un año había trabajo para cualquiera que hubiera dedicado apenas unos meses a formarse, ahora la situación empieza a ser algo más exigente.

Las compañías buscan captar a profesionales que sepan utilizar los software de diseño de interacción, pero que también sepan pensar, asumir retos complejos y tengan habilidades que los distingan del resto. Animación, conocimientos de arquitectura o CRO son algunos de los diferenciadores entre un diseñador de UX y un gran diseñador de UX. Serán estos últimos los que se queden en los mejores estudios y compañías y ganen los mejores proyectos, mientras que los menos formados se quedarán en proyectos de producción, con unas posibilidades de desarrollo profesional menores.



mr.  
marcel  
school

## Cómo es el curso y qué queremos conseguir

Este curso es una sucesión de visiones avanzadas de UX. Vamos a trabajar con los mejores docentes de Garaje de Ideas, cada uno de los cuales te dará una visión de la profesión y te planteará un reto que tendrás que resolver en poco tiempo. Es el curso perfecto para desarrollar músculo de diseño de interacción, y entender lo que necesitas saber para ser diferencial en el mercado.

Verás las principales corrientes del diseño de interacción y desarrollarás un discurso propio sobre cuáles son tus referentes y por qué, lo que te ayudará a crear un portfolio potente y coherente. Un gran diseñador no vive de las modas, sino de un abanico de referencias enorme que sabe aplicar en cada momento.

Aprenderás a hacer un research profesional. Hacer guerrilla está muy bien, pero un experto tiene que saber cuál es el estándar de investigación de las grandes compañías. Conocerás todas las técnicas esenciales en un profesional del UX y trabajarás con usuarios reales captados por una agencia. En la vida real no se hacen teatrillos y en este curso trabajarás como un pro. Elaborarás un plan de investigación, lo ejecutarás y realizarás un volcado y análisis en profundidad, para descubrir insights no evidentes.

Iremos un paso más allá con las tres herramientas que están dominando el panorama actual: Sketch, Figma y Principle con sesiones volcadas en tu mejora de eficiencia y en tu relación con desarrolladores. También dedicaremos mucha atención a la generación de microinteracciones y a cómo el motion y el UX se complementan.

Aprenderás a trabajar con flujos complejos y a crear arquitecturas con Card Sorting, de nuevo con usuarios reales.

Por último, tendremos mucho tiempo para profundizar en la disciplina que más está creciendo en UX recientemente, el Conversion Rate Optimization. La carencia de profesionales formados en la generación y validación de hipótesis y experimentos de aumento de conversión hace que sea una opción muy atractiva para los que buscan un buen crecimiento profesional.

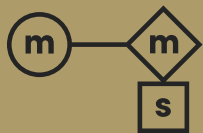
### Online directo

En esta convocatoria de julio impartiremos el curso en modalidad "online directo".

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

Podrás preguntar a los docentes en directo cualquier duda que te surja, harás conexiones y podrás trabajar en equipo con el resto de tus compañeros.

La escuela estará contigo en todo momento para apoyarte con cualquier cosa que necesites a través de nuestro "maestro de ceremonias" que será el responsable de dinamizar las clases y acompañar al docente.



mr.  
marcel  
school

## ¿Qué vas a obtener?

- Crear un discurso propio** sobre tus referencias en la historia del diseño de interacción.
- Saber **cuáles son tus tendencias preferidas** y cuándo es más positivo utilizarlas.
- Cómo crear un **research plan** que asegure el éxito de un proyecto de UX.
- Aprender a trabajar con los datos obtenidos en una **investigación real**.
- Aprender a moderar **test de usabilidad en remoto y presenciales** y a hacer pruebas de usabilidad validativas y generativas.
- Incorporar a tu flujo de trabajo los mejores **plugins y trucos para ir más rápido** y dedicar más tiempo a lo importante.
- Capacidad para crear **arquitecturas de información complejas**, de modo que ningún proyecto te asuste.
- Saber crear **espectaculares microinteracciones**, dónde encontrar las mejores referencias sobre ellas y cómo crear un motion system para tus proyectos
- Entender qué significa el **CRO**, cómo y cuándo incorporarlo a un proyecto.
- Saber crear hipótesis y ejecutar **tests A/B utilizando Search Console, Google Analytics y Optimize**.
- Un **montón de casos muy retadores en tu portfolio**, que demuestren que vas un paso más allá que el resto de diseñadores de interacción.

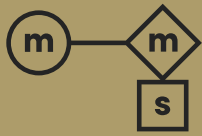
## ¿Cómo lo vas a obtener?

El enfoque del curso será muy práctico, muy intenso y sobre todo realista. No queremos que sientas que estás aprendiendo cosas que no se usan en la vida real. Todos los casos que trabajarás estarán inspirados en proyectos reales.

Cada clase será dirigida por profesionales en activo, pero además buscaremos que estés acompañado por un tutor de referencia durante toda la experiencia, al que podrás escribir constantemente y solicitarle feedback para mejorar tus entregables.

También será muy colaborativo y divertido. El trabajo del diseñador UX es intenso y exigente a nivel de creatividad, estrategia y capacidad de colaboración, pero también es una de las profesiones más relevantes y gratificantes de hoy en día. Por eso, queremos crear un entorno divertido, de equipo y muy estimulante, para que te lleves relaciones que te duren toda tu carrera.

Habrà mucho trabajo de Design Thinking (en Miro) y también mucho Sketch, Figma y Principle, porque creemos que ambas partes son igual de necesarias para alcanzar resultados excelentes.

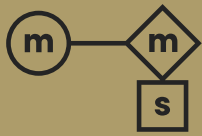


mr.  
marcel  
school

## Proyectos del curso

Trabajaremos en 6 proyectos en cada una de las fases del curso. Cada uno contará con sus reglas y sus modelos de colaboración, todos tratando de imitar al máximo situaciones reales.

En ocasiones te tendrás que enfrentar solo y otras en equipo. A veces contarás con mucho tiempo para reflexionar y otras tendrás que pensar rápido y ejecutar en tiempo record. No importa fallar, lo importante es entender cómo funciona la profesión en el día a día. Esto es como un centro de alto rendimiento del diseño, donde te pondremos al límite para que no salga del curso el mismo diseñador que entró.



mr.  
marcel  
school

## A quién va dirigido este curso

Va dirigido a diseñadores en activo, con experiencia en UX o no, pero que tienen cierto recorrido trabajando con píxeles y conceptos. Profesionales ambiciosos que buscan la excelencia en su trabajo y a los que les gusta rodearse de profesionales de calidad.

Queremos trabajar con gente que cree en el proceso de diseño, que entienda el valor de una formación concienzuda en su trabajo que saben el valor que aporta el cruce de disciplinas en un buen resultado de diseño.

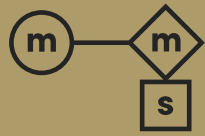
Especialmente, pensamos en gente que se ha iniciado en el UX/UI y ya maneja con soltura las herramientas de diseño, expertos en gráfico y diseño web con cierta trayectoria que quieren dotarse de metodología y discurso.

## Requisitos previos

Necesitamos que estés familiarizado con 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

## Herramientas. Diseño UX y de interacción IxD

Desarrollaremos el curso con las siguientes herramientas y software:

### •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.

### •Lookback

Una herramienta para realizar test de usabilidad en remoto, a través de videoconferencia.

### •Google Analytics

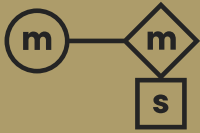
El estándar en medición y seguimiento de tráfico y una de las piezas más importantes de Google Marketing Cloud.

### •Google Optimize

La herramienta más empleada para la generación de test A/B y multivariante.

### •Google Tag Manager

Compañero indispensable de Analytics a la hora de operativizar el CRO.



mr.  
marcel  
school

## Gestión de proyectos, design thinking e investigación

### ·Trello

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

### ·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

### ·Miro

Herramienta colaborativa que permite elaborar en remoto talleres de Design Thinking

### ·PowerPoint, Keynote y Google Slides

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

## Ejercicios y metodologías en experiencia de usuario (UX)

### ·Lean - Agile

Kanban

Scrum

Agile Design Vs Lean UX

### ·Investigación - Research

Encuestas y entrevistas

Análisis heurístico / Experto

Referencias y benchmark

Personas, Empathy maps

User stories

Journeys

Design studio - Crazy 8s

Priorización de tareas

Definición de alcance - Producto mínimo viable

### ·Arquitectura de información

Sitemaps

Flujos

### ·Prototipado

Wireframes

Niveles de fidelidad

Prototipos interactivos

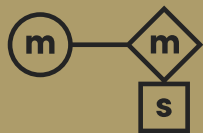
### ·Test

Tests de usuario / usabilidad

### ·Presentaciones

Problema - Objetivos

Narrativa (storytelling)



mr.  
marcel  
school

## Dirección del curso

### Carlos García Maganto Head of marketing en Garaje de ideas

Head of Marketing en Garaje de Ideas, un estudio de diseño estratégico que trabaja con empresas como BBVA, Santander, Mapfre o Red Bull en proyectos de UX/UI. Ha sido Service Designer durante 8 años, en los que ha visto crecer esta parte de la industria. Ha impartido clases en ESIC, Foxize y otras escuelas.

### Javier N.Roy Director Mr.Marcel School

Observador antes que nada, trabaja con creatividad y sentido común. Ciudadano del mundo, le gusta pensar, mejorar, idear y comunicar cualquier cosa. Especialista en diseño siempre, curador alguna que otra vez y un convencido multidisciplinar.

A lo largo de su trayectoria ha colaborado con marcas y empresas de todo tipo, además de organizaciones e instituciones públicas, pero con emprendedores ilusionados es con quien más ha disfrutado trabajando. Actualmente divide su tiempo entre la dirección de Mr.Marcel School y organizar actividades muy desenfadas en las que se aprende pasandolo bien.

## Sobre los docent@s

### Lorena Vigil - Escalera Design Lead en Garaje de Ideas.

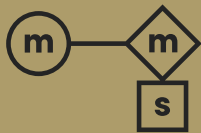
Estudié Ciencias de la información en Salamanca. Cuando terminé la carrera ya sabía que quería dedicarme al diseño gracias a asignaturas como Semiótica, Sintaxis de la Imagen, Comunicación corporativa...

Empecé mi carrera profesional como diseñadora de interacción y visual en 2001, en una consultora tecnológica: intranets, dashboards y sites corporativos.

Fui Directora de Arte en Publicidad gran parte de mi vida. De todos estos años saqué como conclusión que quería dejar de diseñar productos y artefactos para empezar a diseñar soluciones que respondan las necesidades de negocio y de los usuarios.

### Nacho Moreno Visual Designer en Garaje de Ideas.

Diseñador de experiencia especializado en UI. Se licenció en bellas artes, pero pronto la mezcla de tecnología y diseño le llevó al diseño de producto. Cree que la tarea fundamental de un diseñador es analizar y entender la estrategia que rodea a cada producto. Desarrollar un lenguaje visual que nos ayude a mejorar la experiencia de usuario y a transmitir los valores y la filosofía que hay siempre detrás de cada marca.



mr.  
marcel  
school

### Lucía Gómez Senior UX en Garaje de Ideas

Ingeniera Informática de formación, pasó casi 5 años en el mundo del desarrollo hasta que se dio cuenta de que su sitio estaba entre diseñadores. Desde hace algo más de año y medio trabaja como diseñadora en Garaje de Ideas, donde se dedica a la conceptualización de todo tipo de productos digitales.

### Ana Rubín Service Design Lead en Garaje de Ideas

Licenciada en Sociología con postgrado en investigación de mercados. Tras una primera etapa dedicada a la investigación cuantitativa dio el salto a la investigación centrada en el diseño, a la que se ha dedicado durante más de diez años trabajando para las principales consultoras del sector.

Durante su carrera ha tenido la oportunidad de aplicar todo tipo de técnicas tanto cualitativas (entrevistas, etnografía, cocreación...) como cuantitativas (medición de indicadores, card sorting, panel de investigación...).

La transferencia de los resultados de investigación para mejorar los productos y servicios con los que trabaja se ha convertido en su misión en todo proyecto con el que colabora. Hoy trabaja como Design Lead en Garaje de Ideas.

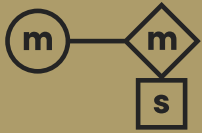
### Cristian Trigo UX Designer en Garaje de Ideas

Diseñador de experiencia de usuario. Se graduó en Diseño Integral y Gestión de la Imagen, donde obtuvo una preparación completa en las áreas de comunicación gráfica, diseño de producto, diseño de espacios y branding. Ha desarrollado su carrera como diseñador dirigiendo su propio estudio y formando parte del equipo de Garaje de Ideas colaborando con varios clientes en diferentes áreas.

Actualmente trabaja con el equipo de Diseño de BBVA.

### Borja Conde Herrero CRO Expert en Garaje de Ideas

Aterrizó en el mundo del diseño hace aproximadamente unos 10 años, justo después de terminar sus estudios. En 2012 empezó a trabajar profesionalmente como diseñador, desarrollando su parte más visual y experimentando con tecnologías de reconocimiento gestual, programación, vídeo y 3D. A partir de ahí, toda su experiencia gira en torno al digital, donde trabaja con clientes como Repsol, Grupo Mahou - San Miguel o GroundForce. En 2016 se incorpora al departamento de UX de El Corte Inglés, donde tiene un acercamiento directo al CRO. Actualmente es diseñador UX/UI en Garaje de Ideas y trabaja como UX - CRO para Vodafone España en sus squads de ecommerce, donde todos los días se enfrenta a datos, métricas, test A/B y demás.



mr.  
marcel  
school

# UX-UI Advanced Intensivo

Julio 2020

UX-UI

Skills & Tools

**Dirección del curso:**  
Carlos García Maganto  
y Javier N.Roy

**Docentes:**  
Lucía Gómez, Ana Rubín,  
Cristian Trigo, Lorena Vigil,  
Borja Conde Herrero  
y Nacho Moreno.

**Horarios clases:**  
De lunes a jueves de 16 a 19h

**Horarios sesiones de trabajo:**  
Viernes de 16 a 21h

## Semana 1

**Lunes 06/07 (3h)**

**Historia del Diseño de Interfaz  
para Diseñadores**

Introducción al curso

·¿Quiénes diseñaban los  
productos digitales? (hasta  
2005) (2005-2019)

·¿Quiénes diseñan hoy los  
productos digitales?

·Grandes referentes anónimos  
Antes y después de Tinder

·Grandes Disrupciones en  
Diseño de Interacción

·Los Efectos Colaterales de  
Dribbble

Clase 100% teórica.

**Martes 07/07 (3h)**

**Research avanzado (I):  
planificación.**

·Realización de un Research

·Plan acorde al ciclo de vida  
del producto

·Técnicas cualitativas,  
cuantitativas, validativas  
y generativas

·Definición de los objetivos de  
la investigación, desde negocio,

diseño y usuario

**Práctica:** Puesta en marcha de  
un proyecto de Research:

selección de la muestra,  
captación de participantes...

Preparación de escaleta y  
estímulos para la sesión.

Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Miércoles 08/07 (3h)**

**Research avanzado (II):  
facilitación**

·Habilidades de facilitación

·Uso de la escaleta

**Práctica:** Entrevista a usuarios  
reales, captados según las  
necesidades del proyecto,  
delante y detrás del espejo

Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Jueves 09/07 (3h)**

**Research avanzado (III):  
volcado y análisis**

·Análisis del discurso

·Búsqueda de insights

**Práctica:** Creación de un insight  
matrix.

Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Viernes 10/07 (5h)**

**Workshop UX writing y  
tendencias visuales**

UX Writing: Contenidos

centrados en las personas,  
cuáles son las buenas prácticas  
cuando escribimos en  
interfaces, qué es el microcopy  
y cómo integrarlo a la  
estrategia de contenidos.

Tendencias recurrentes en  
Diseño de Interfaz

·Skewmorfismo. Los primeros  
años de iOS

·Flat Design (pros y contras)

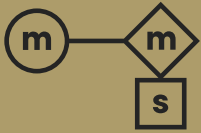
·Brutalismo (pros y contras)

·Neu Skewmorfismo (pros y  
contras)

Falsos mitos del UX que  
bloquean la creatividad.

**Práctica:** crear varias versiones  
de una home con cada una de  
las corrientes estéticas y escribir  
sus contenidos y microcopies.

Clase 50% teórica, 50% práctica.



mr.  
marcel  
school

# UX-UI Advanced Intensivo

Julio 2020

UX-UI

Skills & Tools

**Dirección del curso:**  
Carlos García Maganto  
y Javier N.Roy

**Docentes:**  
Lucía Gómez, Ana Rubín,  
Cristian Trigo, Lorena Vigil,  
Borja Conde Herrero  
y Nacho Moreno.

**Horarios clases:**  
De lunes a jueves de 16 a 19h

**Horarios sesiones de trabajo:**  
Viernes de 16 a 21h

## Semana 2

**Lunes 13/07 (3h)**

**Research avanzado (IV): entregable**

- Selección de entregable según objetivo
- Mapeo de información
- Feature Plan

**Práctica:** Creación de un entregable de research.

Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Martes 14/07 (3h)**

**Arquitectura y UX Avanzado (I): Principios de arquitectura y card sorting**

- Principios de arquitectura UX
- Modelos mentales de navegación
- Arquitecturas complejas
- Card sorting

**Práctica:** Card sorting con usuarios reales, captados según las necesidades del proyecto.

Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Miércoles 15/07 (3h)**

**Arquitectura y UX Avanzado (II): Dendogramas y flujos de nave-**

**gación**

- Dendogramas
- Testado de arquitecturas
- Creación de flujos

**Práctica:** Elaboración de un dendograma

Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Jueves 16/07 (3h)**

**Arquitectura y UX Avanzado (III): Dendogramas y flujos de navegación**

- Casos cero
- Casos de error
- Mapas de navegación

**Práctica:** Diseño de un mapa de navegación.

Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Viernes 17/07 (5h)**

**Sistemas de diseño: eficiencia e integración en proyectos**

Introducción: propósito y fundamentos

- Anatomía del sistema
- Definición y creación (Sketch y Figma)

- Plugins y consejos

**Práctica:** Ejercicios breves en

Sketch y Figma.

Clase 40% teórica, 60% práctica.

## Semana 3

**Lunes 20/07 (3h)**

**Mantenimiento y evolución del sistema: eficiencia e integración en proyectos**

- Iteración del proceso
- Control de versiones
- Hand Off

**Práctica:** Elaborar un entregable para desarrollo.

Clase 40% teórica, 60% práctica.

**Martes 21/07 (3h)**

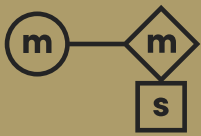
**Animación en interfaces: microinteracciones (I)**

·Introducción al motion, las microinteracciones y su importancia en el diseño de producto

- Safari de referencias (diferencias entre la animación funcional y expresiva)

**Práctica:** Básicos en la herramienta Keynote y su uso en el diseño de microinteracciones.

Clase 50% teórica, 50% práctica.



mr.  
marcel  
school

# UX-UI Advanced Intensivo

Julio 2020

UX-UI

Skills & Tools

**Dirección del curso:**  
Carlos García Maganto  
y Javier N.Roy

**Docentes:**  
Lucía Gómez, Ana Rubín,  
Cristian Trigo, Lorena Vigil,  
Borja Conde Herrero  
y Nacho Moreno.

**Horarios clases:**  
De lunes a jueves de 16 a 19h

**Horarios sesiones de trabajo:**  
Viernes de 16 a 21h

## Miércoles 22/07 (3h)

**Animación en interfaces:  
microinteracciones (II)**

- Básicos Principle
- Animaciones y microinteracciones en Principle
- Motion System - Intro: ¿Qué es y para que sirve un motion system?

**Práctica:** Cómo documentar nuestras piezas animadas para la implementación.

Clase 50% teórica, 50% práctica.

## Jueves 23/07 (3h)

**CRO (I): Introducción**

- Introducción al curso
- ¿Qué es CRO?
- Data Driven Design
- Diseño y Negocio
- CRO y Ética

**Práctica:** Creación de experimentos para un site real (I)

Clase 50% teórica, 50% práctica.

## Semana 4

## Lunes 27/07 (3h)

**CRO (II): El día a día de un CRO Designer**

- Equipos CRO - Perfiles y flexibilidad
- Proceso y fases de trabajo
- ¿Cómo organizarnos?
- De la hipótesis al caso de éxito

**Práctica:** Creación de experimentos para un site real (II).

Clase 50% teórica, 50% práctica.

## Martes 28/07 (3h)

**CRO (III): El día a día de un CRO Designer**

- Test A/B y casos de éxito
- Herramientas: Google Optimize, UsabilityHub

**Práctica:** Testeo A/B de un experimento: Set-up

Clase 70% teórica, 30% práctica.

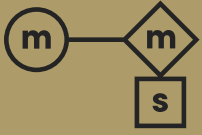
## Miércoles 29/07 (3h)

**Futuro y CRO**

- ¿Quiénes somos? ¿de dónde venimos? ¿a dónde vamos?
- Pasado, presente y futuro

- Inteligencia Artificial y conversión
- El sector del Videojuegos + CRO
- Futuros focos CRO
- Práctica:** Testeo A/B de un experimento: Análisis.
- Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Fin del curso. ¡De cañas!**



mr.  
marcel  
school

**Skills & Tools**

**ALWAYS  
WITH  
CARIÑO**