

mr.
marcel
school

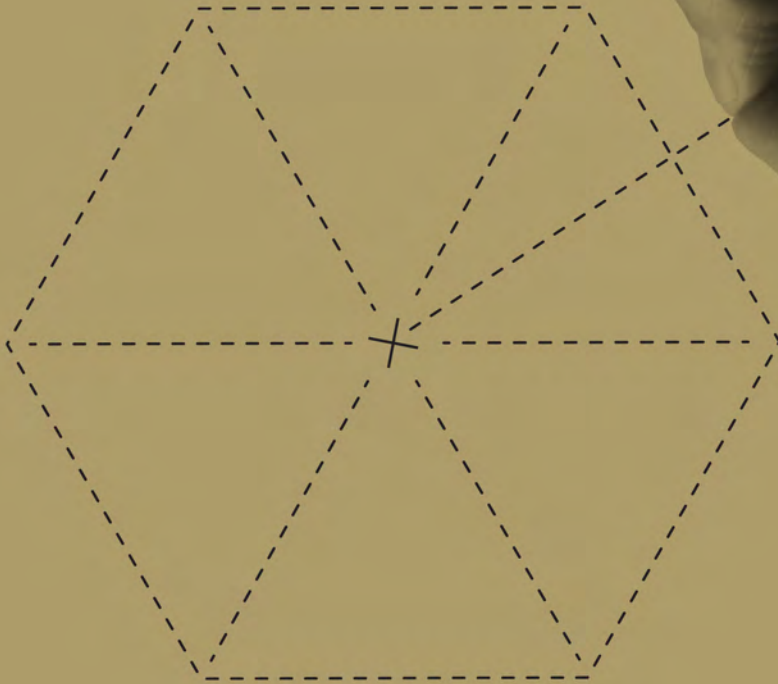
83h lectivas

Skills & Tools



Curso UX/UI Beginner

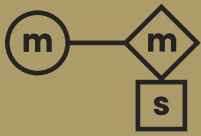
OCT
2020



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

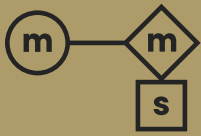
Mr.Marcel School

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 el 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 18 alumnos por convocatoria). 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.



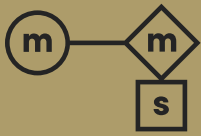
mr.
marcel
school

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 sexies.



mr.
marcel
school

Cómo es el curso y qué queremos conseguir

Después de este curso tendrás en tus manos las herramientas para convertirte en diseñador de experiencias y de interacción, una profesión donde arte y técnica confluyen para dar vida a ideas.

Desde el principio trabajarás en un proyecto transversal poniendo en práctica día a día todas las metodologías que irás aprendiendo. Es un curso intensivo y muy práctico que exige la participación activa del alumno más allá de la clase. Está creado para disfrutar de la experiencia al máximo y sacarle un gran partido al mes que dura el curso.

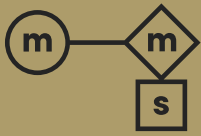
Validarás tus ideas, aprenderás a priorizar y generar funcionalidades, y elegirás las metodologías de investigación más adecuadas a tu producto, para empezar a generar información que te enseñaremos a sintetizar y que acabará reflejándose en una estrategia de diseño, para que cada decisión sea coherente y justificada, y para que tus creaciones, además de ser bonitas y racionales, sean factibles para una empresa o un inversor, por su rentabilidad y viabilidad técnica.

Transformarás esos conceptos y aprendizajes en componentes de diseño visual y elementos interactivos, para que no sólo la herramienta digital sea útil, sino también atractiva. El combo perfecto para desarrollar exitosamente productos digitales, como Apps, Webs u otro tipo de interfaces, que finalmente generen impacto en los usuarios.

Y al final, presentarás tu proyecto, te enseñaremos trucos para hacerlo, y te enseñaremos cómo lo hace el resto de empresas y cómo aplicar narrativas para enganchar a tus oyentes.

Pero sobre todo, lo que queremos es que nos cuentes qué necesitas, cuáles son tus prioridades e intereses para poder ayudarte a llegar donde quieres: ¿centrarte en la investigación?, ¿te interesa más la parte gráfica? Perfecto, lo bonito de este curso es que puedes viajar más allá de las pantallas. Nosotros pondremos todo nuestro esfuerzo en guiarte hacia tus objetivos a través de las dinámicas en clase, las prácticas y sesiones de trabajo.

Con este curso adquirirás unos conocimientos y un nivel más que aceptables para competir en el mercado laboral, pero si quieres llegar a un nivel ultra pro de los que marcan la diferencia puedes añadir el módulo advanced a este curso con un descuento del 20%.



mr.
marcel
school

¿Qué vas a obtener?

- Conocer **metodologías de investigaciones** (entender, mapear y sintetizar) y cómo aplicarlas a cada contexto.
- Facilitar **sesiones de ideación** orientadas a la validación y co-creación con cliente.
- Validar y priorizar hipótesis** que acabarán materializándose como funcionalidades, procesos o servicios en sí mismos.
- Fallar rápido, mediante esbozos y bocetos del producto final**, que testaremos e iteraremos en nuestras propuestas.
- Alinear las prioridades de negocio y el coste tecnológico con las **necesidades de los usuarios**.
- Generar **estrategias de diseño**, aplicables a tus proyectos para dotar de sentido cada decisión que tomes.
- Analizar **trabajos y proyectos de diseño**, así como a sus diseñadores.
- Transformar y **aterrizar a entregables** los ejercicios realizados durante el proceso de investigación.
- Entender el **diseño visual desde un punto de vista analítico** para después aplicarlo de una manera consistente en nuestros proyectos.
- Conocer **patrones de interacción** digitales para aplicarlos a las pantallas y proyectos de diseño realizados en este curso.
- Transformar los diseños visuales a **prototipos interactivos** para simular la experiencia real de una App y poderla testear con usuarios reales.
- Analizar y practicar **cómo presentar** diseños digitales en empresas y clientes reales.

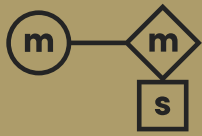
¿Cómo lo vas a obtener?

Práctico, intenso, personalizado y colaborativo. Así será el enfoque del curso. Todo el conocimiento se explicará a base de píldoras que posteriormente se pondrán en práctica mediante ejercicios. Además, cada alumno realizará un proyecto histórico 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 bajas 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



mr.
marcel
school

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.

Sobre el proyecto transversal

Los alumnos realizarán 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.

Online directo

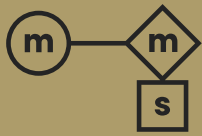


El curso se imparte en modalidad “online directo”.

Hemos trabajado duro para que tengas una gran experiencia formativa aunque estemos a miles de kilómetros de distancia. Solo necesitarás seguir nuestras indicaciones, 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.



mr.
marcel
school

A quién va dirigido este curso

Está enfocado a profesionales de diferentes campos y edades que quieran conocer y entender las nuevas profesiones que demanda el mercado actual, como es el diseño de experiencias y de interfaz (UX-UI).

Gente que quiera potenciar o explorar sus conocimientos como diseñadores de experiencias y que quieran desarrollar sus habilidades sobre el diseño visual y de interacción.

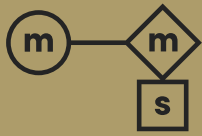
Queremos trabajar, aprender y que aprendan de nosotros personas empáticas, con pasión por enfrentarse a los nuevos retos y que les emocione lo desconocido, pero sobre todo gente con motivación, con deseo por aprender y explorar nuevos campos profesionales, que sean exigentes consigo mismos, con un alto nivel de perfección y mimo por el detalle.

Los perfiles que pueden aprovechar más este curso son publicistas, técnicos de marketing, arquitectos, diseñadores, e ingenieros, pero este curso está enfocado para que cualquier perfil con inquietudes pueda iniciarse o potenciar nuevas aptitudes del ámbito del UX y UI.

Requisitos previos

No se necesitan conocimientos previos o nociones de diseño para realizar este curso, para eso estamos nosotros, sólo necesitas ganas de aprender y motivación, y y que tengas un portátil para poder trabajar. Durante el curso trabajaremos cada uno con nuestro ordenador portátil. Preferiblemente Mac, ya que las herramientas que vamos a explicar, como Sketch y Principle, sólo funcionan en Mac.

Si quieres trabajar con un portátil con Windows no te preocupes, porque puedes empezar desde el principio del curso con 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

Alternativa a Sketch para diseño de interfaz y prototipado 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.

·Invision

Software de prototipado rápido con gestión de pantallas, anotaciones y versiones.

·Principle

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

·Zeplin

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

·Maze

Herramienta para realizar tests de usabilidad sobre prototipos. Ofrece mapas de calor y datos cuantitativos.

Gestión de proyectos, design thinking e investigación

·Trello

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

·Notion

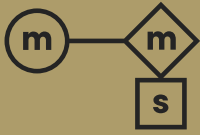
Documentación para equipos, con la posibilidad de creación de notas, proyectos, tareas y repositorio de enlaces. Una herramienta para organizar el curso, con todos los procesos y proyectos en la nube.

·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

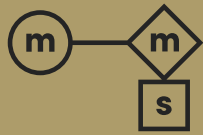
Ejercicios y metodologías

Conceptos y metodologías de trabajo

- Design thinking.
- Agile.
- Lean UX.

Ejercicios:

- 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.



mr.
marcel
school

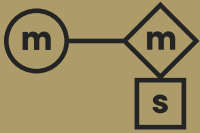
Sobre los docentes

Jorge Barriobero

Jorge es ingeniero de Telecomunicaciones e ilustrador de formación, actualmente trabaja en Tribal WW como diseñador UX y se ha especializado en diseño de interacción y de servicios, liderando equipos de construcción de producto. Si le preguntas también te podrá contar muchas cosas interesantes sobre interfaces de voz y storytelling, una de sus pasiones.

Andrés Rigo

Andrés es diseñador e ilustrador de carrera y profesión. Estudió Diseño y Bellas Artes. Lleva más de 15 años trabajando y colaborando con diferentes empresas en España y en el extranjero. Actualmente trabaja en IBM, en el departamento creativo de iX, ayudando como consultor a diferentes empresas a posicionarse en el mercado con los mejores diseños digitales interactivos. Cuando puede aplica sus conocimientos de gamificación e ilustración para, si cabe, dar un toque aún más diferenciador, creativo y amigable a los proyectos.



mr.
marcel
school

UX-UI Beginner Extendido

Oct / Dic 2020

UX-UI

Skills & Tools

Docentes:

Jorge Barriobero

Andrés Rigo

Horarios clases:

Viernes de 16h a 21h

y sábados de 10h a 15h

Horarios sesiones

de trabajo y tutorías:

Jueves de 19h a 22h

Viernes 02/10. De 16h a 21h (5h). Clase 1

Introducción al diseño productos digitales (UX/UI)

Introducción al curso:

- ¿Qué significa diseñar experiencias?
- Diseño de producto.
- Proceso de trabajo en diseño

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

Clase 100% teórica.

Sábado 03/10. De 10h a 15h (5h). Clase 2

Investigación I.

Introducción al UX:

- 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 08/10. De 19h a 22h (3h)

Sesión de trabajo proyecto transversal 1 + introducción a Sketch

Jueves 15/10. De 19h a 22h (3h)

Tutoría proyecto transversal 1

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

Clase 3

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

Introducción al UI:

- ¿Patrones de diseño de interfaz.
 - Breve historia de las interfaces.
 - Referencias y dónde buscar.
 - Moodboards.
- Los básicos de un diseñador:
- Composición.
 - Color.
 - Imagen.
 - Tipografía.
 - Trucos y recursos de diseño.

Práctica: Moodboards y puesta en común de propuestas de proyectos.

Clase 70% teórica, 30% práctica

Sábado 17/10. De 10h a 15h (5h). Clase 4

Introducción al diseño de servicios (UX)

Vinculando usuarios y negocio:

- Síntesis.
- Propuestas de valor.
- Mapas de afinidad.
- User journeys.
- Matriz de oportunidades..

Práctica: Ejercicios de servicios aplicados a trabajos
Clase 60% teórica, 40% práctica.

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

Sesión de trabajo PT 2 + Design Sprint

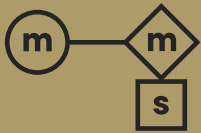
Jueves 29/10. De 19h a 22h (3h)

Tutoría PT 2.

Viernes 30/10. De 16h a 21h (5h). Clase 5

Design thinking + Prototipado (UX)

Redefinir retos para crear



mr.
marcel
school

UX-UI Beginner Extendido

Oct / Dic 2020

UX-UI

Skills & Tools

Docentes:
Jorge Barriobero
Andrés Rigo

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

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

soluciones:

- Sesiones de co-creación y técnicas de facilitación.
- Mejores prácticas, ejercicios y outcomes.
- Paper prototyping.
- Wireframes Low-Fi.
- Prototipado.
- User testing.

Práctica: Ejercicios de Design Thinking / Prototipado aplicados a trabajos
Clase 50% teórica, 50% práctica.

Sábado 31/10. De 10h a 15h (5h). Clase 6

Estrategia de diseño I (UX)

Justificar decisiones acertadas:

- Arquitectura de la Información.
- Procesos digitales I.
- User flows.
- Card sorting.
- Diseño responsive.
- Content Centric.
- Formularios.

Práctica: Card sorting, Mapa de concepto, User flows.
Clase 50% teórica, 50% práctica.

Jueves 05/11. De 19h a 22h (3h)
Tutoría PT 3

Jueves 12/10. De 19h a 22h (3h)
Presentación de proyecto en grupo

Viernes 13/10. De 16h a 21h (5h). Clase 7
Storytelling

Contando historias que emocionan:

- Diseño emocional.
- Desarrollo de narrativas.
- Sesgos cognitivos.
- Presentaciones a cliente.

Práctica: Ejercicios de narrativa
Clase 50% teórica, 50% práctica.

Sábado 14/11. De 10h a 15h (5h). Clase 8

Diseño de interfaz II (UI / UX)

Diseño de interfaz avanzado:

- Grids, alineaciones, cuadrículas, tamaños de tipografías.
- Diseño Hi-Fi.
- Zeplin y desarrolladores.
- Fases de una puesta en producción.

Práctica: Sketch avanzado.
Clase 50% teórica, 50% práctica.

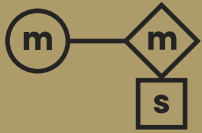
Jueves 19/10. De 19h a 22h (3h)
Sesión de trabajo PT 3

Jueves 26/11. De 19h a 22h (3h)
Tutoría PT 4

Viernes 27/11. De 16h 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.



mr.
marcel
school

UX-UI

Skills & Tools

Docentes:

Jorge Barriobero

Andrés Rigo

UX-UI Beginner Extendido

Horarios clases:

Viernes de 16h a 21h

y sábados de 10h a 15h

Horarios sesiones

de trabajo y tutorías:

Jueves de 19h a 22h

Oct / Dic 2020

• Microinteracciones.

• Metodologías de investigación.

• CRO y diseño basado en datos.

Práctica: Inicio a interacción digital. Clase 80% teórica, 20% práctica.

Jueves 03/12. De 19h a 22h (3h)

Sesión de trabajo PT 4

Jueves 10/12. De 19h a 22h (3h)

Tutoría PT 5

Jueves 17/12. De 19h a 22h (3h)

Tutoría PT 6

Sábado 28/11. De 10h a 15h (5h). Clase 10

Sistemas de diseño + entregables a cliente (UI)

Generación de un sistema modular y escalable de diseño:

• Carbon / Material / Atlassian.

• Atomic design.

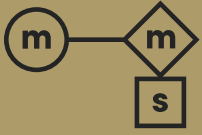
• IBM Design Language.

Entregables más comunes y pasos para una buena presentación.

Fin del curso. ¡De cañas!

Práctica: Actualización de sus proyectos con un sistema de diseño.

Clase 50% teórica, 50% práctica.



mr.
marcel
school

ALWAYS
WITH
CARIÑO