

mr.  
marcel  
school

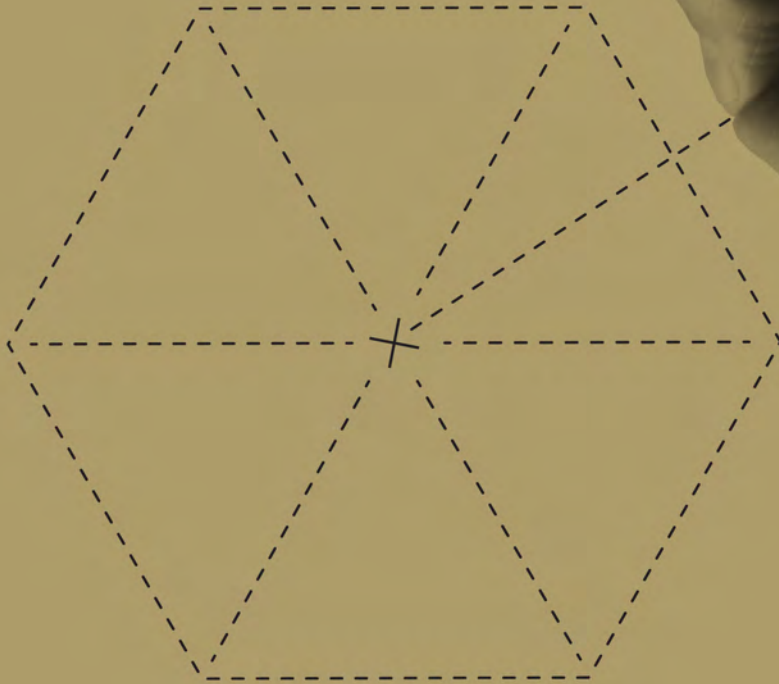


83h lectivas  
intensivas  
y muy prácticas

Skills & Tools

# Curso UX/UI (extendido)

OCT  
2021

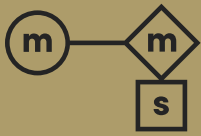


Sede Mr.Marcel.  
La Industrial en C/San Andrés 8  
28004 Madrid.  
[dinos@mrmarcelschool.com](mailto:dinos@mrmarcelschool.com)

## Mr.Marcel School

Es una escuela de diseño, creativa, 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”



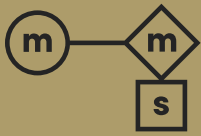
mr.  
marcel  
school

## 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.

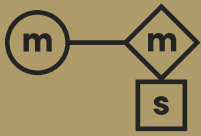
## ¿Es para ti?

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



mr.  
marcel  
school

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 márketing, arquitecto, diseñador o 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

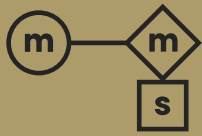
aprendizaje y sacarle el máximo provecho a las clases.

Queremos transmitirte el valor de centrarnos en nuestros usuarios a la hora de crear, que te manches las manos y 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 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



mr.  
marcel  
school

sobretudo 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.

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 dos puntos fuertes: un tutor, que te acompañará durante todo el curso, y una suerte de maestro de ceremonias que comenzará cada jornada junto a vosotros con propuestas que te harán ampliar la mirada y ver diseño por todas partes.

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

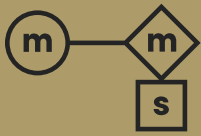
durante las clases teóricas, y en caso de dudas, resolverlas en directo durante el desarrollo de los proyectos transversales para no perder la tracción y el ritmo que el curso requiere y alcanzar los mejores resultados posibles.

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.

¿Y eso del **maestro de ceremonias**? "Media hora con Abelo Valis" es un miniformato de 30 minutos donde se aportan contenidos basados en otras vertientes del diseño o en territorios paralelos. Una ampliación de la experiencia del curso en la que además de crear sinergias y generar compañerismo, estimularás tu mirada, haciéndola más profunda y multidisciplinar.

### Sobre la metodología y 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.



mr.  
marcel  
school

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".

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.

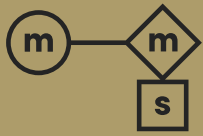
## Online Directo

Este curso se impartirá en modalidad "online directo" con un máximo de 18 alumnos. Aunque puede que estemos a miles de kilómetros de distancia, hemos trabajado duro para que tengas una intensa experiencia formativa. Será un curso presencial a través de la cámara. Solo necesitarás seguir nuestras indicaciones, ganas de crecer, espíritu de trabajo, un poco de disciplina y, por supuesto, una buena conexión. Contarás con un contacto directo con los docentes y podrás solventar cualquier duda que te surja a través de Discord. Crearás conexiones y trabajarás en equipo a través de Whereby y Zoom. Y tendrás el contenido de las clases y muchos extras en Notion. Además, la escuela estará contigo en todo momento para apoyarte con cualquier cosa que necesites.

## 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 las 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. 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.

### Invision

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

### Zeplin

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

## 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.

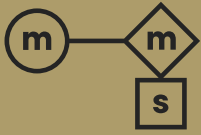
### Mural

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

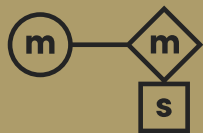
## Ejercicios y metodologías

### 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

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.

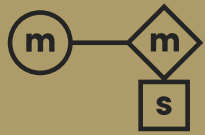
@jorgebarriobero

### 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

## 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.

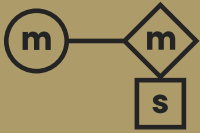
@santorociv

## Sobre el maestro de ceremonias

### Abelo Valis

Artista multidisciplinar (música, creación artística e interpretación audiovisual), diseñador de producto (ha creado desde su propia línea de ropa hasta una marca de vino) y gran dinamizador. Su energía es contagiosa, sus referencias desbordantes. Divertido es decir poco.

@abelovalis



mr.  
marcel  
school

# UX/UI (extendido)

Oct / Dic 2021

UX/UI

Skills & Tools

Docentes:

Jorge Barriobero

Andrés Rigo

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 08/10 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 09/10 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 14/10. De 19 a 22h (3h)**

1/2h con Abeló Valis + sesión de  
trabajo proyecto transversal 1 +  
introducción a Figma

**Jueves 21/10. De 19 a 22h (3h)**

1/2h con Abeló Valis + tutoría  
proyecto transversal 1

**Viernes 22/10. 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 23/10. De 10h a 15h  
(5h). Clase 4**

Introducción al diseño de  
servicios (UX)

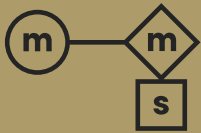
Vinculando usuarios y negocio:

- 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 28/10. De 19 a 22h (3h)**

1/2 hora con Abeló Valis + sesión  
de trabajo PT 2 + Design Sprint.



mr.  
marcel  
school

# UX/UI (extendido)

Oct / Dic 2021

UX/UI

Skills & Tools

**Docentes:**  
Jorge Barriobero  
Andrés Rigo

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

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

## **Jueves 04/11. De 19 a 22h (3h)**

1/2 hora con Abeló Valis +  
tutoría PT 2.

## **Viernes 05/11. De 16h a 21h (5h).**

### **Clase 5**

#### Design thinking + Prototipado (UX)

Redefinir retos para crear  
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 06/11. 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 11/11. De 19 a 22h (3h)**

1/2 hora con Abeló Valis +  
tutoría PT 3

## **Jueves 18/11. De 19 a 22h (3h)**

1/2 hora con Abeló Valis +  
presentación de proyecto en  
grupo

## **Viernes 19/11. 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 20/11. De 10h a 15h (5h). Clase 8**

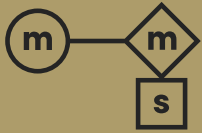
### Diseño de interfaz II (UI / UX)

Diseño de interfaz avanzado:

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

**Práctica:** Figma avanzado.  
Clase 50% teórica, 50% práctica.

## **Jueves 25/11. De 19 a 22h (3h)** 1/2 hora con Abeló Valis + sesión de trabajo PT 3



mr.  
marcel  
school

# UX/UI (extendido)

Oct / Dic 2021

UX/UI

Skills & Tools

Docentes:

Jorge Barriobero  
Andrés Rigo

Horarios clases:

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

Horarios sesiones

de trabajo y tutorías:  
Jueves de 19 a 22h

**Jueves 02/12. De 19 a 22h (3h)**

1/2 hora con Abelo Valis +  
tutoría PT 4

**Viernes 03/12. 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.
- Microinteracciones.
- Metodologías de investigación.
- CRO y diseño basado en datos.

**Práctica:** Inicio a interacción  
digital.

Clase 80% teórica, 20% práctica.

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.

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

Clase 50% teórica, 50% práctica.

**Jueves 09/12. De 19 a 22h (3h)**

1/2 hora con Abelo Valis + sesión  
de trabajo PT 4

**Jueves 16/12. De 19h a 22h (3h)**

1/2 hora con Abelo Valis +  
Presentaciones finales 1

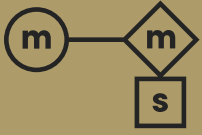
**Jueves 23/12. De 19h a 22h (3h)**

Presentaciones finales 2

**Fin del curso. ¡Cañas virtuales!**

**Sábado 04/12. De 10h a 15h**

**(5h). Clase 10**



mr.  
marcel  
school

**Skills & Tools**

**ALWAYS  
WITH  
CARIÑO**