

# Sistemas de diseño

OCTUBRE  
2021

48h lectivas



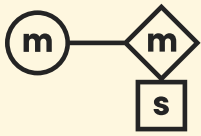
mr.  
marcel  
school



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

## MrMarcel School

es una escuela contemporánea, creativa y abierta, dirigida a profesionales de las industrias creativas en cualquiera de sus ámbitos. Nuestra forma de hacer esta 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”.

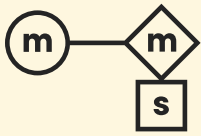


mr.  
marcel  
school

### ¿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** en el 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.

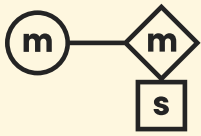
Y por último, aprenderemos a **documentar y mantener** un sistema de diseño.

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.

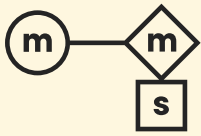
### Herramientas que usaremos

**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:

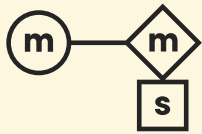
Este es un curso para diseñadores de interacción avanzados que quieren estar muy actualizados para ofrecer el mejor estándar de diseño en su compañía o a los clientes para los que trabajan.

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 eficientar 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:

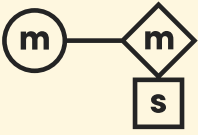
**Héctor Calleja** es Senior UX Designer en Amazon, formando parte del equipo de Amazon Business. Ha sido docente en EAE School y es un apasionado del diseño, la tecnología y la docencia. Se ha formado con referentes del diseño como Jake Knapp o Brad Frost. Antes de entrar en Amazon ha trabajado como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

### Sobre los docentes:

**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.

**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.

**Joan Arbó** es Senior Design Technologist en Amazon y es un experto en resolver problemas de UX complejos y traladarlos a lenguajes de programación front-end como JavaScript/React, HTML/CSS. 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.



mr.  
marcel  
school

# Sistemas de diseño

Oct / Nov y Dic 2021

Sistemas de diseño

Skills & Tools

Dirección del curso:  
Hector Calleja (Amazon)

Docentes:  
Hector Calleja (Amazon)  
Jorge Cubillo (Amazon)  
Joan Arbó (Amazon)

Horarios clases:  
Martes y jueves de 19 a 22h

Presentaciones:  
Domingos de 10 a 14h

## CLASE 1.

Martes 19/10 de 19h00 a 22h00

### Introducción al curso.

Por Hector Calleja (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 de los sistemas de diseño en productos digitales. Analizaremos las ventajas y mitos de 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.

Jueves 21/10 de 19h00 a 22h00

### Planificación, misión y visión

Por Hector Calleja (Amazon)

En esta segunda sesión 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.

- Planificación natural
- Misión y visión
- Toma de requerimientos
- Modelos de gobierno

Clase 100% teórica

## CLASE 3.

Martes 26/10 de 19h00 a 22h00

### Audita y estructura

Por Hector Calleja (Amazon)

Comenzaremos analizando 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

- Crea un inventario de componentes
- Documenta tus aprendizajes
- Presenta tu propuesta de valor
- Estrategias de evangelización

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 4.

Jueves 28/10 de 19h00 a 22h00

### Crea una estrategia

Por Hector Calleja (Amazon)

Tu rejilla es la base de todo lo que diseñas. 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.

- Grid y layout
- El grid de 4
- Ritmo vertical y espaciado
- Magnitud y escala

Clase 50% teórica, 50% práctica

## PRESENTACIONES (1)

Domingo 07/11 de 10h00 a 14h00

### Presentaciones

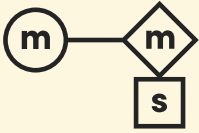
Por Hector Calleja (Amazon)

En esta sesión cada participante hará una presentación de la evolución del proyecto hasta el momento y el grupo dará feedback para enriquecer las estrategias creadas.

- Presentación de proyectos
- Sesión de feedback grupal

Clase 100% práctica.





mr.  
marcel  
school

# Sistemas de diseño

Oct / Nov y Dic 2021

Sistemas de diseño

Skills & Tools

Dirección del curso:  
Hector Calleja (Amazon)

Docentes:  
Hector Calleja (Amazon)  
Jorge Cubillo (Amazon)  
Joan Arbó (Amazon)

Horarios clases:  
Martes y jueves de 19 a 22h

Presentaciones:  
Domingos de 10 a 14h

## CLASE 5.

Martes 09/11 de 19h00 a 22h00

### Principios

Por Jorge Cubillo (Amazon)

Ningún sistema puede evaluarse si no hay principios en los que mirarse. 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.

- Principios de diseño
- Crea una metodología de evaluación
- Análisis de top 3 frameworks
- Estructura y organización

Clase 50% teórica, 50% práctica

- Forma visual
- Estilo gráfico
- Accesibilidad

Clase 50% teórica, 50% práctica

- Páginas

Clase 100% teórica

## CLASE 6.

Jueves 11/11 de 19h00 a 22h00

### Estructura

Por Jorge Cubillo (Amazon)

Comenzaremos a definir la base visual de nuestro sistema de diseño, diseñando aquellos elementos que lo doten de una entidad propia. Repasaremos los principios básicos de accesibilidad y veremos como un sistema accesible asegura su éxito a largo plazo.

- Color
- Marca

## CLASE 7.

Martes 16/11 de 19h00 a 22h00

### Lenguaje visual

Por Jorge Cubillo (Amazon)

Seguiremos definiendo la personalidad de nuestro sistema, su anatomía y funcionamiento estructural.

- Storytelling
- Voz y tono
- Anatomía
- Navegación

Clase 50% teórica, 50% práctica

## PRESENTACIONES (2)

Domingo 28/11 de 10h00 a 14h00

### Presentaciones

Por Jorge Cubillo (Amazon)

En esta sesión cada participante hará una presentación de la evolución del proyecto hasta el momento y el grupo dará feedback para enriquecer las estrategias creadas.

- Presentación de proyectos
- Sesión de feedback de diseño

Clase 100% práctica

## CLASE 8.

Sabado 18/11 de 19h00 a 22h00

### Atomic Design

Por Jorge Cubillo (Amazon)

Repasaremos los conceptos clave de Atomic Design y veremos como nos ayudarán a definir una estrategia agnóstica, modular y escalable.

- Átomos
- Moléculas
- Organismos
- Plantillas

## CLASE 9.

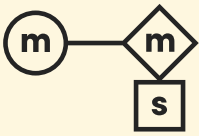
Martes 30/11 de 19h00 a 22h00

### Creación de una librería #1

Por Joan Arbó (Amazon)

Definiremos el sistema tipográfico y veremos como se relaciona con nuestro grid. Crearemos los componentes que nos ayudarán a estructurar nuestro sistema de diseño según nuestra estrategia y principios.

- Sistema tipográfico
- Identificación de componentes básicos
- Componentes específicos



mr.  
marcel  
school

# Sistemas de diseño

Sistemas de diseño

Skills & Tools

**Dirección del curso:**  
Hector Calleja (Amazon)

**Docentes:**  
Hector Calleja (Amazon)  
Jorge Cubillo (Amazon)  
Joan Arbó (Amazon)

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

**Presentaciones:**  
Domingos de 10 a 14h

Oct / Nov y Dic 2021

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 10.

Jueves 02/12 de 19h00 a 22h00

### Creación de una librería #2

Por Joan Arbó (Amazon)

Seguiremos dotando a nuestro sistema de voz propia por medio de la elección de los elementos gráficos, la voz y el tono de tu marca. Veremos como las animaciones y el sonido determinan la interacción, percepción e identidad de un producto digital. Aprenderemos a generar un sistema de nomenclatura y una librería.

- Iconografía, ilustración y lenguaje gráfico
- Motion
- Sonido
- Nomenclatura
- Design tokens

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 11.

Martes 07/12 de 19h00 a 22h00

### Documentación, publicación y versionado

Por Joan Arbó (Amazon)

Documentar, publicar y gestionar

las versiones de un sistema de diseño son los elementos que ponen tu sistema ahí fuera en la vida real. Saber gestionar tu biblioteca y usar las herramientas adecuadas determinarán el éxito de tu sistema de diseño.

- Documentación y publicación
- Gestión de versiones
- Publicación y distribución

Clase 75% teórica, 25% práctica

## CLASE 12.

Jueves 09/12 de 19h00 a 22h00

### Hasta el infinito y más allá

Por Joan Arbó (Amazon)

Veremos como mantener un sistema de diseño y sus integrantes vivos a lo largo del tiempo, así como las últimas innovaciones dentro de los sistemas de diseño.

- Sistemas de diseño vivos
- Gestión del cambio
- El futuro de los sistemas de diseño

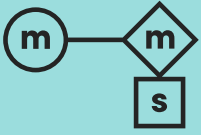
Clase 75% teórica, 25% práctica

finales, daremos feedback y cerraremos esta aventura dando pautas sobre como y dónde seguir investigando sobre sistemas de diseño

-¡Presentación final de proyectos!

Clase 100% práctica

Fin de curso. ¡Cañas virtuales!



mr.  
marcel  
school

ALWAYS  
WITH  
CARIÑO