

mr.
marcel
school

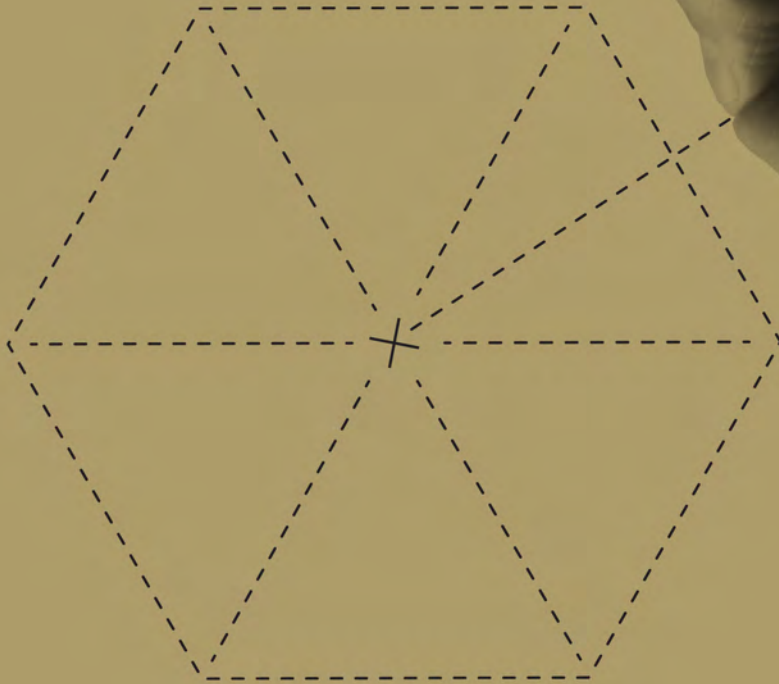


94h lectivas
intensivas
y muy prácticas

Skills & Tools

Curso UX/UI Advanced

NOV
2021



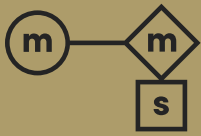
Sede Mr.Marcel.
La Industrial en C/San Andrés 8,
28004 Madrid.
dinos@mrmarcelschool.com

Mr.Marcel 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

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Intro

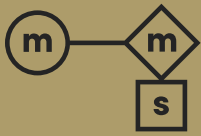
UX /UI Advanced es el curso perfecto para diseñadores con experiencia que quieren dar un gran salto en la calidad de su trabajo en muy poco tiempo, actualizándose de manera horizontal en los temas más demandados de mano de los mayores expertos en sus campos.

Descripción

La Experiencia de Usuario ha pasado a ser un elemento clave tanto en el ámbito del diseño de producto como en la consultoría estratégica. Empresas como Google, Amazon o Netflix trabajan en equipos multidisciplinares donde el rol del diseñador de experiencia es clave en el ciclo de diseño de un producto o servicio, desde su ideación hasta su lanzamiento a millones de usuarios.

El término UX se usa con frecuencia como sinónimo de diseño de interfaz, pero su alcance es mucho más extenso. La disciplina ha madurado y cada vez es más importante adquirir habilidades que nos ayuden a entender su valor end to end y a diferenciarnos como profesionales del sector.

Las compañías buscan captar a profesionales que sepan diseñar, pero sobre todo que sepan pensar, asumir retos complejos y liderar equipos multidisciplinares. La Experiencia de Usuario ha dejado de ser una disciplina de producción para influir en todo el proceso: ideación, definición, medición y negocio.



mr.
marcel
school

¿Qué vas a aprender?

Este curso es una sucesión de visiones avanzadas alrededor de la Experiencia de Usuario. Vas a aprender y trabajar con los mejores expertos del sector, tanto de estudios de referencia como de empresas de producto, lo que te dotará con una visión diversa y transversal de la disciplina. Es el curso perfecto para desarrollar músculo de diseño de interacción, entender lo que necesitas saber para ser diferencial en el mercado e identificar las áreas que más te gustan y quieres potenciar.

Verás las principales corrientes del diseño de interacción dentro de su contexto histórico y entenderás cuál es su lugar en el diseño de producto y la consultoría estratégica. Aprenderás las técnicas más importantes de investigación y a planificar, ejecutar, analizar, presentar y testar ideas de productos digitales.

Continuarás el recorrido aplicando tus aprendizajes a distintas escalas, desde la conceptualización de modelos de arquitectura e interacción complejos basados en modelos mentales, pasando por la definición de flujos de usuario, hasta la elaboración y jerarquización de la información en wireframes construidos con un sistema de diseño. Aplicarás la narrativa, la comunicación y el storytelling y entenderás su papel crucial en la experiencia de productos digitales.

Pero, ¿qué sería de un mundo en escala de grises? Entenderás la importancia de construir una interfaz coherente, sólida, escalable y reutilizable y cómo expresarlo en prototipos interactivos que te permitan testar tus ideas y validarlas con stakeholders internos y externos. Entenderás los desafíos más importantes que

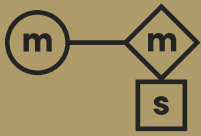
enfrentarás como diseñador al tomar decisiones de diseño centradas en las personas y verás algunas técnicas para poner la ética por encima del negocio cuando sea necesario. Diseñarás y aplicarás microinteracciones que soporten la interacción de tu interfaz y generen una experiencia más delightful para tus usuarios.

Por último, aprenderás a identificar objetivos clave, generar hipótesis, medir y demostrar el valor del diseño en el ciclo de vida de un producto digital. Nos despediremos hablando sobre aprendizajes mutuos, analizaremos las demandas de perfiles de las organizaciones actuales y te ayudaremos a definir un perfil profesional que se distinga de la multitud y te represente.

¿Qué habilidades obtendrás?

Tras este curso, serás capaz de:

- Crear un discurso propio alrededor de la Experiencia de Usuario.
- Planificar, ejecutar y presentar una investigación.
- Extraer insights, generar y testar una idea de producto y expresarla en el lenguaje de un equipo multidisciplinar.
- Usar la metodología de testeo que más se adecúe a tus objetivos de diseño.
- Elaborar modelos mentales y trasladarlos a arquitecturas, flujos e interfaces complejos.
- Trabajar con un sistema de diseño desde la óptica del diseño atómico para que tus soluciones sean escalables y funcionen en equipos de todos los tamaños.



mr.
marcel
school

- Elaborar una estrategia de interfaz, tomar y defender decisiones visuales y optimizar tus flujos de trabajo.
- Crear un motion system y definir microinteracciones que ayudarán a marcar el valor diferencial de un producto digital y mejorar la interacción con una interfaz.
- Identificar tus fortalezas y orientar tu carrera profesional siendo tu mismo y destacándote del resto.

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

¿Es para ti?

Este curso encaja contigo si eres un diseñador con experiencia previa en el sector, con las bases de conocimiento del diseño de UX/UI asentadas y con capacidad de efectuar ambas partes.

Buscamos profesionales ambiciosos que busquen la excelencia en su trabajo y a los que les gusta rodearse de expertos.

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

Cómo es el curso y qué queremos obtener

El enfoque del curso será muy práctico e intenso. Añadiremos contenido teórico cada semana reforzado por prácticas que te ayudarán a asimilar los contenidos.

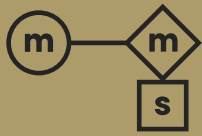
Trabajaremos en un entorno realista; no queremos que sientas que estás aprendiendo cosas que no se usan en la vida real. Todos los casos que trabajarás estarán inspirados en proyectos reales y aplicarás todo el contenido en un proyecto transversal individual.

Cada clase será dirigida por profesionales premium en activo que te guiarán en el proceso y en tu aprendizaje personal. La escuela estará a tu lado en todo momento, predicamos con el ejemplo y queremos que te lleves una experiencia delicatessen.

Contarás con mentores que te apoyarán y guiarán según vayas evolucionando e implementado los contenidos en tu proyecto transversal.

¿Qué diferencias hay entre esta formación y otras?

A diferencia de otros cursos de UX, bootcamp o no, del mercado, nos centraremos en hacerte crecer como persona y diseñador a través de profesionales de primera línea en un contexto de excelencia. No vendemos pociones milagrosas, todo depende de tu esfuerzo y motivación; desde la escuela nos comprometemos a:



mr.
marcel
school

- Tener alumnos con experiencia, que mantengan un nivel alto en la clase.
- Ofrecerte un programa que se actualiza en cada edición a partir de nuestros aprendizajes y la evolución de la disciplina.
- Dotarte de ejemplos y prácticas reales que reflejen el ámbito profesional que vivirás en tu día a día, pensados y desarrollados por profesionales de primer orden, como entrevistar a usuarios reales captados por una agencia.
- No dedicar demasiado tiempo a herramientas (eso lo puedes aprender gratis en YouTube, aunque en un módulo se darán trucos de productividad en Sketch y Figma) y centrarnos en lo que de verdad importa: desarrollar tus skills, capacidad de pensamiento crítico, liderazgo y discurso.
- Ayudarte mediante nuestros contactos a mover tu portfolio si buscas trabajo y consideramos que lo has dado todo en el curso.

Sobre la metodología y el proyecto transversal

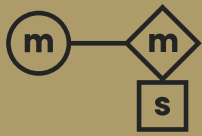
Como toda la formación impartida en Mr.Marcel School este curso intensivo con un gran equipo de profesionales del sector destacará por su intensidad y el método “learning by doing”.

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.

¿Y cómo lo haremos? A través de clases teóricas y magistrales muy prácticas, sesiones de trabajo y tutorías. Todo el road map de los módulos será la hoja de ruta del proyecto final. Trabajaremos en un proyecto transversal desde el primer día que se centrará en aplicar todo lo que aprendido en un proyecto real. Este proyecto será el soporte en el que tangibilizar tus aprendizajes semana y semana y que presentarás en la clase final a los docentes y compañeros. También te servirá como caso de portfolio de un proyecto UX/UI end to end.



mr.
marcel
school

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Online Directo

Este curso se impartirá en modalidad "online directo" con un máximo de 20 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 nuestro grupo de Discord.

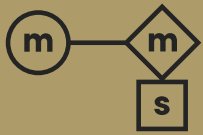
Crearás conexiones y trabajarás en equipo a través de Whereby y Zoom. Y tendrás el contenido de las clases y muchos extras en Notion.

Además, la escuela estará contigo en todo momento para apoyarte con cualquier cosa que necesites.

Requisitos

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

Esta formación requiere de experiencia previa como diseñador UX/UI. Por ello, para los cursos avanzados como este, te pediremos tu CV y portfolio y te enviaremos un cuestionario con unas breves preguntas. Se trata de una sencilla prueba de acceso con el fin nivelar y confirmar que tienes los conocimientos mínimos para seguir el ritmo e intensidad de las clases. No te asustes, —estamos aquí para aprender—, pero para poder entrar en materia rápidamente necesitamos que manejes ciertos conceptos básicos.



mr.
marcel
school

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Dirección del curso

Héctor Calleja Sr UX Designer en Amazon. Director Teacher en Mr.Marcel

Licenciado en Sociología, Héctor trabajó durante 10 años con menores migrantes y adolescentes en situación de riesgo social, primero como educador y después como director de proyectos. El diseño y la tecnología siempre estuvieron en su ADN, por lo que después de tomarse un año sabático comenzó a trabajar en el ámbito del diseño centrado en las personas en productos digitales. Ha trabajado para startups (Global Incubator), estudios de diseño (Hanzo) y grandes clientes (Santander, Singularity University, Telefónica). Un apasionado de la psicología y el comportamiento humano, actualmente trabaja como Sr. UX Designer en Amazon, trabajo que compagina con su amor por la docencia como director de programas, profesor y mentor en MrMarcel.

@hectorcalleja

Sobre los docent@s

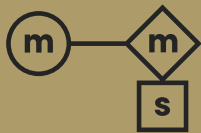
Luis Villa del Campo Principal Director - Growth & Strategy Europe en Accenture

Estratega y arquitecto de experiencias. También es orador en foros académicos y políticos sobre el impacto de la tecnología y la sociedad. Luis

comenzó su carrera profesional como abogado, labor que desempeñó durante dos años para pasar a trabajar en 1995 como Arquitecto de La Información y programador, un papel que evolucionaría en la profesión de Experiencia de Usuario y Diseño de Servicios e Innovación. Ha crecido entre sistemas y equipos de ingeniería y creado equipos de estrategia de diseño para transformar la tecnología en experiencias. Además ha formado parte de organizaciones con diferentes culturas como empresas de consultoría, agencias, start-ups y clientes finales.
@luisvilla

Vicent Almiñana Diseñador, investigador independiente, docente y curator

Vicent Almiñana (Xátiva, 1987) es diseñador gráfico, docente y curator. Procede de una familia de artistas plásticos de Valencia. Desde sus inicios ha tenido un fuerte interés por la historia del diseño y sus representantes. De carácter inquieto y soñador, le gusta mirar hacia el futuro teniendo en cuenta siempre el pasado. Considera que la memoria histórica y los testigos nos abren camino en el sector y que nosotros tenemos la oportunidad de prolongarlo. Un hecho que le ha llevado a involucrarse en diversos proyectos para fomentar y divulgar el diseño y la comunicación visual de este país.
@vicentalminana



mr.
marcel
school

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Ángela Martínez Design Research Lead en Garaje de Ideas

Licenciada en Sociología con Máster en metodología de la investigación y postgrado en diseño de experiencia de usuario e interacción. Defiende poner el foco en las personas, aprender de sus necesidades y aspiraciones verdaderas y profundas para poder diseñar soluciones que vayan orientadas a la generación de impacto. Aunque su motor es la investigación con personas, no concibe un proyecto sin involucrarse hasta la entrega final de la solución, co-creando con equipos multidisciplinares y aprendiendo continuamente de ellos.

@angelamartinez

Esteban Díaz Lead Designer en BBVA

Trabaja desde hace más de doce años en diseño y desarrollo de productos digitales en la intersección entre tecnología, diseño y negocio. Ha participado tanto en pequeños proyectos como en grandes empresas. Su experiencia y formación adquiridas en marketing, comunicación y desarrollo de negocio le han preparado para definir soluciones y liderar su implementación práctica.

@estebandiaz

Iván Leal Narrative UX & Digital Product Specialist en Tuelfworks

Licenciado en Psicología, Iván Leal lleva más de 10 años ayudando a compañías a definir, diseñar y contar su producto, tanto como consultor como integrado en los equipos. Entre otras cosas, fue Head of UX en Fintonic y lideró el equipo de Narrative UX en BBVA, construyendo la estrategia narrativa y los mensajes de sus productos y servicios digitales. Actualmente dirige Tuelfworks, un estudio especializado en Narrativa y Diseño.

@ivanleal

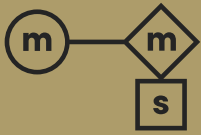
Cristina Marcos UX Lead en Amazon

Cristina Marcos es Diseñadora de UX en Amazon. Actualmente es la Lead Designer del área de Business Prime en Amazon Business, trabajando a diario con un equipo multidisciplinar de diseño, desarrollo y producto. Obsesionada del pixel-perfect y de cuidar cada detalle, durante sus más de 10 años de experiencia ha colaborado también con empresas como Telefónica o ING.

@cristinamarcos

Nacho Moreno Senior UI en Garaje de Ideas

Diseñador de experiencia especializado en UI. Actualmente forma parte de Garaje de Ideas



mr.
marcel
school

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

donde es Visual Designer. 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.

@nachomoreno

Carlos Navarro
CRO Lead en BBVA España

Comenzó su andadura digital trabajando en tecnologías web y marketing digital como freelance, trabajando para diversas startups. Durante los últimos 5 años ha desarrollado su carrera profesional en BBVA España, desarrollando puestos de CRO y Digital Analyst. Actualmente es el responsable de CRO. Cuentan entre sus responsabilidades el crear y desarrollar la estrategia de Optimización para BBVA España, desarrollar la estrategia de analítica cualitativa para mejora de hipótesis y la creación de nuevos formatos para personalización.

@carlosnavarro

Dani Solana
Lead Product Designer en BBVA

Licenciado en Filosofía y Letras. Estudió Diseño al mismo tiempo que Filosofía y tiene más de 20 años de experiencia en el mundo digital trabajando en todo tipo de sectores, desde

telecomunicaciones, medios de comunicación, startups hasta grandes corporaciones. Actualmente trabaja en BBVA ayudando a crear productos y servicios digitales tratando de unir la experiencia de usuario con los objetivos de negocio, siempre trabajando con datos e iterando en base a ellos.

@danisolana

Masterclass

Victor Guinea
Designit, Amazon

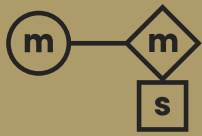
Nau Santana
Amazon

Miriam Soriano
Iberia, Habitant, Hanzo

Sobre los tutores

Pere Feliu
UX Teacher

Head teacher en varias escuelas de diseño UX/UI. Pere se considera una persona creativa, apasionada de la enseñanza y amante de la experiencia de usuario y del diseño de interfaz de usuario. Es un entusiasta en coordinar equipos para encontrar las mejores soluciones según las



mr.
marcel
school

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

necesidades del usuario.
@perefeliu

Luis Armesilla Lead en BBVA

Diseñador de producto con experiencia en diseño de marca. Le encanta combinar las habilidades aprendidas, creando productos que resuelvan problemas reales. Cree que pequeños cambios de diseño pueden tener un gran impacto en el negocio y sus resultados finales, y se esfuerza por un diseño funcional, visualmente agradable y minimalista. Actualmente es responsable de la experiencia en la app de BBVA en España.
@luisarmesilla

Pablo Navarro Product & Strategy Designer en Jeffapp

Director de producto y especialista en experiencia de usuario y diseño visual. Su especialidad es crear experiencias que satisfagan las necesidades de los usuarios y cumplan los objetivos de las marcas. Comenzó su carrera en diseño gráfico, pasó a crear experiencias físicas en retail y eventos, y ahora lleva varios años trabajando en proyectos digitales ayudando a grandes marcas a crear productos y servicios memorables. Ha participado en proyectos de transformación digital en compañías líderes del sector

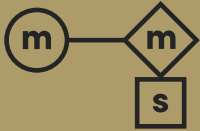
financiero, energético, seguros, retail, alimentación y de gran consumo.
@pablonavarro

Sonia García Sr Digital & Product Designer en Hanzo

Desde hace más de 15 años trabaja como diseñadora y responsable de producto digital para primeras marcas nacionales y startups. Gracias a su experiencia ha desarrollado una visión transversal del diseño que le permite acompañar desde el origen de la idea hasta su puesta en producción y explotación en diferentes plataformas tecnológicas sin perder foco en el usuario. En su portfolio se encuentran clientes como Muno, Savia, BBVA, Meliá, Air Europa o La Casa del Libro.
@soniagarcia

Yolanda Alfaro Consulting Director en Globant

Socióloga, apasionada del diseño de servicios, los datos y las personas. Con más de 20 años de experiencia profesional en los que ha dirigido equipos de investigación e innovación (Orange, Globant) y másters en diversas escuelas (UCM, ESNE, EAE Business School)
@yolandaaalfaro



mr.
marcel
school

UX/UI Advanced

Noviembre / Febrero 2022

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Dirección del curso:
Héctor Calleja

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

**Horarios sesiones de
trabajo y tutorías:**
Jueves de 20 a 21h
*sesión 4, el 04/01

Viernes 05/11 (5h). Clase 1

Introducción al curso

Docentes: Héctor Calleja, Abelo Valis, Javier N. Roy, Luis Villa y Vicent Almiñana

·Introducción a los objetivos, metodología y roadmap del curso.

·Presentación de docentes y alumnos, hello world!

·Introducción al cuaderno de bitácora y proyecto transversal.

·Masterclass “Cooperar o competir?” El contexto produce significados.” Por Vicent Almiñana. Esta masterclass titulada ¿Cooperar o competir? tiene como objetivo esencial, introducir al alumnado en la comprensión de las dimensiones que tiene y puede tener el diseño. Sobre la base de los fundamentos del ámbito trataremos de reflexionar y cuestionar el espacio comprendido que ocupa el diseño en el entorno. Debatiremos el valor que

puede tener un diseñador y sus capacidades profesionales para aportar a la sociedad.

·Masterclass “Historia del diseño de interfaz para diseñadores”

Por Luis Villa. ¿Quiénes diseñaban los productos digitales antes y después de 2005? Grandes referentes anónimos y disrupciones en el diseño de interacción. Antes y después de Tinder

Práctica:

·Formulario inicial

·Comienzo de un cuaderno de bitácora

·Selección de proyecto

transversal

Clase 80% teórica, 20% práctica

Sábado 06/11 (5h). Clase 2

Research avanzado (II):

Introducción y planificación

Docente: Ángela Martínez

·Enmarca una investigación estratégica: tipologías y técnicas de investigación en diseño.

·Definición de los objetivos de

una investigación desde negocio, diseño y usuario.

·Definición de un plan de investigación: hipótesis, muestra y materiales.

·Habilidades para la investigación cualitativa, conoce los skills claves para empatizar con tus usuarios.

Práctica:

·Puesta en marcha de un proyecto de investigación.

·Preparación de escaleta y estímulos para la sesión.

Clase 50% teórica, 50% práctica

Jueves 11/11. PT (proyecto transversal)

Sesión de trabajo 01

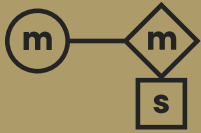
·Sesión de trabajo con mentor

Jueves 18/11. PT (proyecto transversal)

Tutoría 01

·Revisión de entregables

·Feedback mentor



mr.
marcel
school

UX/UI Advanced

Noviembre / Febrero 2022

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Dirección del curso:
Héctor Calleja

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

**Horarios sesiones de
trabajo y tutorías:**
Jueves de 20 a 21h
*sesión 4, el 04/01

Viernes 19/11 (5h). Clase 3

Research avanzado (II):

Investigar y modelar

Docentes: Ángela Martínez

- Procesos de análisis de la información y del discurso. Saca el jugo de tus datos.
- Obtención de insights.
- Mapeo de información y selección de entregable según objetivo.
- Personas.

Práctica:

- Categorización y ordenación de la información.
- Clase 50% teórica, 50% práctica

Sábado 20/11 (5h). Clase 4

Investigación (III): Estructurar y validar

Docente: Ángela Martínez

- Estructura los requerimientos de un producto digital: escenarios, casos de uso e historias de usuario.
- Creación de un feature Plan.
- Test de concepto vs. test de usabilidad: qué, cómo y porqué.

- Preparación de un test y habilidades de facilitación.
- Toma de decisiones basándose en un concepto.

·Masterclass Victor Guinea

Práctica: Realización de una prueba de concepto con usuarios.

Clase 50% teórica, 50% práctica

Jueves 25/11. PT

Sesión de trabajo 02

Sesión de trabajo con mentor

Jueves 02/12. PT

Tutoría 02

- Revisión de entregables
- Feedback mentor

Viernes 03/12 (5h). Clase 5

Arquitectura y IxD (I): Principios de arquitectura

Docente: Esteban Díaz

- Principios de arquitectura y diseño de interacción.
- Modelos mentales de

navegación.

- Card sorting.

Práctica:

- Card sorting.

Clase 50% teórica, 50% práctica

Sábado 04/12 (5h). Clase 6

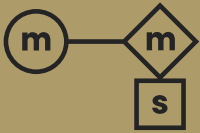
Arquitectura y IxD (II): Modelado, arquitectura y navegación

Docente: Esteban Díaz

- Generación de insights y dendrogramas.
- Testado de arquitecturas.
- Flujos de navegación.
- Creación de user flows.
- Casos cero.
- Casos de error.
- Mapas de navegación.

Práctica:

- Elaboración e interpretación de un dendrograma.
 - Diseño de un mapa de navegación.
- Clase 50% teórica, 50% práctica



mr.
marcel
school

UX/UI Advanced

Noviembre / Febrero 2022

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Dirección del curso:
Héctor Calleja

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

**Horarios sesiones
de trabajo y tutorías:**
Jueves de 20 a 21h
*sesión 4, el 04/01

Jueves 09/12. PT

Sesión de trabajo 03

- Sesión de trabajo con mentor

Jueves 16/12. PT

Tutoría 03

- Revisión de entregables
- Feedback mentor

Viernes 17/12 (5h). Clase 7

Arquitectura y IxD (III): Prototipado y Sistemas de Diseño

Docente: Esteban Díaz

- Patrones de interacción más comunes.
- Estructura y jerarquía de la información en una interfaz.
- Wireframing y prototipado.
- Diseño atómico y Sistemas de Diseño.
- Masterclass Nau Santana
- Práctica:**
- Organización y sincronización de un Sistema de Diseño.
- Elaboración de un wireframe

utilizando un Sistema de Diseño.
Clase 50% teórica, 50% práctica

Sábado 18/12 (5h). Clase 8

Narrativa de producto y diseño de mensajes

Docente: Iván Leal

- Interfaz y narrativa estratégica de producto.
- El impacto de la narrativa y el mensaje en la estrategia y el negocio.
- Pilares de un mensaje: claridad, utilidad y concisión.
- Confianza del usuario y valor percibido del producto.
- Herramientas y estrategias para organizar el diseño de mensajes.
- Diseño y comunicación emocional.
- Identidad verbal: voz, tono, ritmo y tempo.
- Pautas para crear una guía de comunicación.
- Práctica:**
- Crear la identidad verbal de un producto digital (atributos de

voz, atributos contrapuestos, ejemplos de mensaje y líneas rojas).

- Diseñar mensajes intencionales teniendo en cuenta sesgos y palancas.
- Definir guías y pautas de comunicación.

Clase 50% teórica, 50% práctica

Vacaciones de Navidad

Martes 04/01. PT

Sesión de trabajo 04

- Sesión de trabajo con mentor

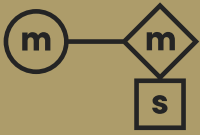
Jueves 13/01. PT

Tutoría 04

- Revisión de entregables
- Feedback mentor

Viernes 14/01 (5h). Clase 9

UI (I): Diseño visual para interfaces digitales



mr.
marcel
school

UX/UI Advanced

Noviembre / Febrero 2022

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Dirección del curso:
Héctor Calleja

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

**Horarios sesiones
de trabajo y tutorías:**
Jueves de 20 a 21h
*sesión 4, el 04/01

Docente: Cristina Marcos

- Historia de las principales tendencias visuales en el diseño de interfaces.
- Principios fundamentales en el diseño de interfaces.
- "Dark patterns" y ética en el diseño.
- Moodboards, guías de estilo, librerías de componentes y Sistemas de Diseño.
- Elementos fundamentales de las interfaces: tipografía, color, iconografía.
- Principales herramientas actuales para el diseño de interfaces: Sketch y Figma.

Práctica:

Creación de un moodboard
Clase 75% teórica, 25% práctica

Sábado 15/01 (5h). Clase 10
UI (II): Diseño visual para interfaces digitales

Docente: Cristina Marcos
·Accesibilidad aplicada al diseño de componentes visuales.

- Organización y nomenclatura de componentes en librerías de diseño.
- Grid, layout, ritmo.
- Componentes escalables y flexibles.
- Componentes dinámicos.

Práctica:

- Construir y organizar una librería básica de componentes y estilos.
- Creación de páginas maestras y rejillas.
- Ejercicios con símbolos, componentes, variantes y auto layout.

Clase 75% teórica, 25% práctica

Jueves 20/01. PT
Sesión de trabajo 05

- Sesión de trabajo con mentor

Jueves 27/01. PT
Tutoría 05

- Revisión de entregables
- Feedback mentor

Viernes 28/01 (5h). Clase 11
UI (III): Diseño visual para interfaces digitales

Docente: Cristina Marcos

- Prototipos en Figma, Sketch e Invision: pros y contras.
- Documentación de interacciones
- Feedback, iteraciones y handoff a desarrollo.

·Masterclass Miriam Soriano

Práctica:

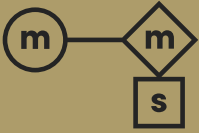
- Creación un prototipo interactivo.
- Exportar assets para desarrollo.

Clase 50% teórica, 50% práctica

Sábado 29/01 (5h). Clase 12
Animación en interfaces (I)

Docente: Nacho Moreno

- Introducción al motion, las microinteracciones y su importancia en el diseño de producto
- Safari de referencias (diferencias entre la animación funcional y expresiva)



mr.
marcel
school

UX/UI Advanced

Noviembre / Febrero 2022

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

Dirección del curso:
Héctor Calleja

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

**Horarios sesiones
de trabajo y tutorías:**
Jueves de 20 a 21h
*sesión 4, el 04/01

·Ejercicios

Práctica:

·Básicos en la herramienta
Keynote y su uso en el diseño
de microinteracciones

Clase 50% teórica, 50% práctica

Jueves 03/02. PT

Sesión de trabajo 06

·Sesión de trabajo con mentor

Jueves 10/02. PT

Tutoría 06

·Revisión de entregables

·Feedback mentor

Viernes 11/02 (5h). Clase 13

Animación en interfaces (II)

Docente: Nacho Moreno

·Básicos Principle

·Motion System – Intro: ¿Qué es
y para qué sirve un motion
system

·Ejercicios

Práctica I:

·Animaciones y
microinteracciones en Principle

Práctica II:

·Cómo documentar nuestras
piezas animadas para la
implementación.

Clase 50% teórica, 50% práctica

Sábado 12/02 (5h). Clase 14
CRO

Docente: Carlos Navarro

·Introducción al CRO.

·Conceptualización de
experimentos y extracción de
insights.

·Mapas de calor.

·AB Testing y personalización
con Google Optimize.

·Gestión de proyectos y
definición de un roadmap.

Práctica:

·Ejercicios prácticos de análisis
de casos de uso de mapas de
calor.

·Ejercicios de AB testing.

Clase 50% teórica, 50% práctica

Jueves 17/02. PT

Sesión de trabajo 07

·Sesión de trabajo con mentor

Jueves 24/02. PT

Tutoría 07

·Revisión de entregables

·Feedback mentor

Viernes 25/02 (5h). Clase 15

Diseño emocional

Docente: Dani Solana

·Websites, apps, contenido
y experiencias emocionalmente
inteligentes basados en la
psicología y la neurociencia.

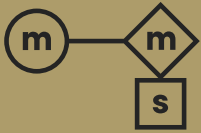
·Emociones, cómo funcionan
y cómo moldean la toma de
decisiones y el comportamiento
del usuario.

·Cómo accionarlas y cómo
diseñar con este potente

Presentaciones finales y career
paths (I)

**Docentes: Héctor Calleja, Javier
N Roy Abelo Valis + 2 expertos**

·Cada equipo presentará sus



mr.
marcel
school

UX/UI
Advanced

Skills & Tools

UX/UI Advanced

Noviembre / Febrero 2022

Dirección del curso:
Héctor Calleja

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

**Horarios sesiones
de trabajo y tutorías:**
Jueves de 20 a 21h
*sesión 4, el 04/01

proyectos ante un comité
formado por 2 expertos del
mundo del diseño.

Práctica:

·Presentaciones finales

Clase 50% teórica, 50% práctica

·Resumen de cuaderno de
bitácora

Clase 25% teórica, 75% práctica

Fin del curso. Snif, snif...

Sábado 26/02 (5h). Clase 16

Presentaciones finales y career
paths (II)

Docentes: Héctor Calleja, Javier
N Roy y Abelo Valis + 2 expertos

·Cada equipo presentará sus
proyectos ante un comité
formado por 2 expertos del
mundo del diseño.

·La situación de UX hoy en día
en el entorno laboral y perfiles
más demandados.

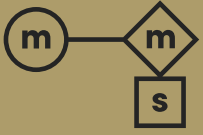
·Tips & tricks para posicionarte
como diseñador de productos
digitales, errores más comunes.

·Career paths en grandes
organizaciones

·Cañas virtuales

Práctica:

·Presentaciones finales



mr.
marcel
school

Skills & Tools

ALWAYS
WITH
CARIÑO