

mr.
marcel
school



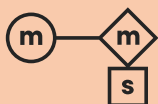
* The New
Principles
of Design
(from
research to
the market).

MA's
Diseño



Dirigido
por
Javier
N.Roy

ene/oct- 372h



mr.
marcel
school

MA's
Diseño

MrMarcel School es una escuela del siglo XXI. Un hervidero de conocimiento alrededor de las profesiones creativas en cualquiera de sus vertientes.

MrMarcel School es una escuela del Siglo XXI. 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".

Apostamos por la excelencia, la autonomía intelectual del alumno y su razonamiento independiente como herramientas esenciales. Dirigida a comunicadores en cualquiera de sus ámbitos.

Las profesiones creativas son en esencia una fuente de satisfacción y de desarrollo personal. Este sector se caracteriza por vivir en constante cambio, por lo que los profesionales del futuro deberán tener una gran capacidad de adaptación y un perfil claramente visionario, innovador y multidisciplinar para

ser competitivos, enriqueciendo así su trayectoria y garantizando su crecimiento personal y profesional.

MrMarcel 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 (solo 20 alumnos al año por promoción). Grande, porque nuestro objetivo es desarrollar el mejor futuro posible mediante una enseñanza tan selecta y cuidada que facilite la 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!M



Mr!M es un proyecto paralelo de MrMarcel School, una plataforma cuya finalidad es organizar eventos y actividades de toda naturaleza con la intención única y exclusiva de **difundir conocimiento**.

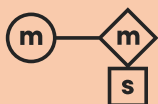
Las actividades de **Mr!M** siempre se realizan **sin ánimo de lucro**. En el caso de que una actividad genere un excedente económico, éste se destina a proyectos de transformación social.

MrMarcel School dedica un 10% de su beneficio anual a financiar los proyectos y actividades de **Mr!M**.

**Maximo
18 alumnos
por año.**

Dirección:
Sede en La Industrial.
C/San Andrés, 8
28004 Madrid.

Teléfonos:
914 463 819
661 344 580



mr.
marcel
school

MA's
Diseño

nuestra metodología



BE-learning

+

Edupunk

+

Marcel



objetivos



- Ofrecer una enseñanza de alto nivel, que facilite la incorporación laboral de calidad.

- Conseguir que una actividad profesional desarrollada a lo largo de una vida se convierta en una fuente de satisfacción.

- Formar a personas para que puedan desarrollar su profesión libremente sin que se sientan atados a grandes estructuras.

Con el fin de asegurarnos la consecución de nuestros objetivos, la escuela necesita ser muy selectiva en la incorporación de sus futuros alumnos. Para ello, los criterios de selección se harán mediante rigurosas valoraciones personales basadas en un 70% de motivación y un 30% de talento.

Nuestro programa educativo aúna diferentes conceptos e innovadoras tendencias. Pretendemos escapar del unidireccional y rígido sistema educativo tradicional, haciendo partícipe en todo momento al alumno de lo que va a ser su propia formación.

De ahí que seamos firmes seguidores de metodologías educativas como BE-learning y Edupunk por lo que tienen de interrelación profesor/alumno y por el uso diversificador que hacen de los recursos intelectuales de cada persona.

Los pilares básicos sobre los que se sustenta nuestro sistema educativo son:

- La curiosidad como forma de crecimiento constante.

- La formación tiene que ser lúdica y no acaba nunca.

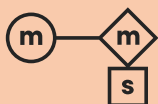
- La práctica como base del aprendizaje.

- El aprendizaje profundo y riguroso de la técnica.

- Equipo de docentes de prestigio, cuyos valores éticos profesionales y cuya motivación e implicación aportan un garante de calidad al proyecto.

- Pensamos que sólo preparando a nuestros alumnos para saber trabajar de una forma independiente y con sólidos criterios personales, podrán afrontar todo tipo de retos profesionales.

**Always
with cariño.**



mr.
marcel
school

MA's
Diseño

¿Cómo es un curso MA's de Mr.Marcel School?

Los cursos **MA's** nacen del elevado grado de exigencia y compromiso con la labor educativa que en **Mr.Marcel School** nos hemos propuesto alcanzar.

Los **MA's** son cursos intensivos con una metodología cercana a la "inmersión" lo que exige una participación activa de los alumnos más allá de las clases, pues en un corto espacio de tiempo recibirán la formación e información que normalmente se ofrece en períodos mucho más largos.

Los docentes, todos profesionales en activo, enfrentarán su experiencia y conocimientos al trabajo personal del alumno.

En **Mr.Marcel School** tenemos la convicción de que una formación eficaz depende de la entrega total del alumno y del diálogo directo con profesionales, cuya labor será ofrecer las claves que el alumno

moldeará para ser protagonista de su propia formación. La escuela quiere ejercer el papel de acelerador, ofreciendo una base intelectual sólida que permita al alumno seguir aprendiendo y creciendo durante toda su vida.

Los cursos **MA's** se orientan desde una óptica multidisciplinar, adaptados a la situación actual de la sociedad contemporánea.

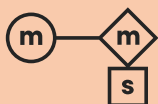
En la actualidad el mundo de la comunicación exige profesionales que tengan conocimiento y control de muchas disciplinas, y que estén dispuestos a emprender proyectos propios y abrir nuevas vías adelantándose a los retos de un mercado cambiante.

La filosofía de los cursos **MA's** incluye un aprendizaje profundo y riguroso de los recursos técnicos bajo un prisma en el que se considera más enriquecedor

pensar y disponer de una base reflexiva e intelectual sólida.

La metodología de los cursos **MA's** se apoya en tres pilares:

- Las clases magistrales, impartidas por profesionales en activo que aportarán una visión de la realidad contemporánea de la profesión en todas sus disciplinas.
- Un proyecto transversal, concebido como un trabajo complejo y muy ambicioso con una vinculación directa a la realidad del mercado.
- La práctica, una de las bases que la escuela considera imprescindible en el aprendizaje y que se desarrollará permanentemente a lo largo del curso, especialmente en los talleres y el proyecto transversal.



mr.
marcel
school

MA's
Diseño

Modalidad “híbrida” online directo + presencial

El curso se impartirá en **modalidad “híbrida” (online directo + presencial)**.

Desde **Mr.Marcel School** hemos trabajado duro para que tengas **una experiencia formativa plena**, aunque estemos a miles de kilómetros de distancia, o a la vuelta de la esquina. Solo necesitarás seguir nuestras indicaciones, ganas de crecer, espíritu de trabajo, disciplina y, por supuesto, una buena conexión a Internet. Tendrás un **contacto directo** con los docentes y podrás **solucionar cualquier duda** que te surja a través de nuestro grupo de Telegram.

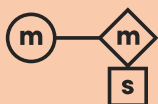
Establecerás vínculos y sinergias con otros diseñadores, y **trabajarás en equipo** a través de Whereby y Zoom. Y tendrás contenido de las clases y muchos extras en Notion. La escuela, la **dirección del curso y los mentores estarán contigo para apoyarte** con cualquier cosa que necesites y contarás con un **maestro de ceremonias** que se convertirá en **tu amigo fiel** y estará presente en tu día a día.

En la modalidad “híbrida” **las clases** y la gestión del **proyecto transversal** se llevarán a cabo en online directo, los **workshops** serán presenciales (a partir de mayo y si la pandemia lo

permite*). Solo el workshop de Madoz, “Desde Suecia con amor”, se realizará en online directo. ¡Una de las ventajas de no tener limitación física para elegir docentes!

* Si la pandemia no permitiera la “vuelta al cole” se buscarán alternativas online a los workshops que mantendrán el estándar de calidad de la formación presencial.





mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

CLASE MAGISTRALES

196h

Módulo diseño estratégico

34h / 17 clases

Design Thinking. Por Carmen Bustos (Soulsight)
Service Design (II). Por CB (Soulsight)
Design Research (II). Por Santiago Fernández (Soulsight)
El diseño desde la perspectiva del negocio (II). Por Ana Espejo
Design Sprint (III) Por Carlos García Maganto
Técnicas de Ideación. Por CGM
Prototipado rápido. Por CGM
Coolhunting (II) Por Lourdes Rodríguez Rodríguez
Diseño de futuros (III). Por LRR

Módulo creatividad, narrativa y comunicación

28h / 14 clases

Inspiración. Por Anna Pons (Hamill Industries)
Inspiración. Por Ain The Machine
Creatividad (II). Por Javier N.Roy
La intuición y el no pensar (II). Por Pink Morro
La creatividad al servicio de la transformación social.
Por Julia Solans
Narrativas/El oficio de contar (III). Por Belen Torregrosa
La honestidad como discurso. Por Natalia Cisterna
Una experiencia digital en tres actos. Por NC
Comunicación (II). Por Gabriela Lendo

Módulo diseño visual

84h / 42 clases

"Ética, diseño, política y cultura visual". Por Rebeka Arce
Branding (II). Por Facundo Boggino (Interbrand)
Identidad (IV). Por RA
Composición (III). Por RA
Teoría del color (II). Por RA
El ABC de la tipografía (II). Por Tres Tipos Gráficos
La tipografía por (V). Por Relajaelcoco, Kolh Studio, Alex Trochut, LuisB y Vasava
Lettering (II). Por Marta Cerdà
Diseño editorial (III). Por Tres Tipos Gráficos
Recursos. Por Relajaelcoco
Infografía (III). Por Artur Galocha
Motion graphic (II). Por Pablo Galán (Bloque)
Dirección de arte (II). Por Tessa Doniga (Fragmento Universo)
Una aproximación a la historia de la Mirada y su vocabulario. Por Javier Lozano
Una aproximación a la historia de lo Bello a través de su vocabulario. Por JL
Hacia un diseño más sostenible (II) . Por Nuria Villa
Cultura visual (II). Por Pedro Portellano
Gráfica y producto (II). Por JJ Bertran
Sound Design (II). Por Pedro Portellano

Módulo diseño de producto (digital y no digital)

26h / 13 clases

Materializar un producto (II). Por Andrea Caruso (Ciszak Dalmas)
Diseño de producto. Por Ignacio Germade
Diseño de interface (II). Por Jorge Barriobero y Andrés Rigo
Interacción. Por JB y AR
Investigación para el diseño. Por JB y AR
Diseño emocional. Por JB y AR
Arquitectura de la información. Por JB y AR
Sistema de diseño o sistemas de diseño (II). Por Mendesaltaren
Mínimo producto viable/usable, la importancia de la validación. Por JB y AR
Diseñar con datos sin olvidar la intuición. Por JB y AR
Analiza como un developer y dispara como un designer. Por Manuel Vaca

Módulo profesional (o cómo sobrevivir en la jungla)

24h / 12 clases

La importancia de encontrarte. Por Magoz
La importancia de que te encuentren. Por Magoz
El bloqueo creativo. Por Laura Eme
Gestión de la motivación para creadores. Por LE
Conversaciones difíciles (II). Por Eulalia París
Educación emocional (II). Por EP
Cómo organizar tus ideas: Defiendes una idea, no la cuentas. Por Aurora Michavila
¿Qué tipo de presentador eres? Perfiles y áreas de mejora. Por AM
¿Seduce y convence: recursos y buen uso de tu instrumento. Por AM
Presentaciones a cliente. Por Jorge Barriobero y Andrés Rigo

WORKSHOPS

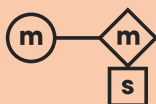
100h

- 1 - Branding / Identidad. Summa
- 2 - Creatividad. Magoz
- 3 - Diseño editorial. Tres Tipos Gráficos
- 4 - Infografía. Artur Galocha
- 5 - Diseño de producto. JJ Bertran

PROYECTO TRANSVERSAL

76h de tutorías, sesiones de trabajo y mentoría / mínimo de 100 a 150h de trabajo personal

Entregables PT: presentación (conferencia en Cactus), proyecto online y dossier en PDF dirigido a un hipotético (o no) posible inversor.



mr.
marcel
school

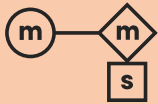
MA's
Diseño

* The new Design Principles (from research to market).

El curso MA de Diseño de MrMarcel School ofrece una formación en diseño visual desde una perspectiva interdisciplinar, en la convicción de que un buen diseñador es ante todo una persona abierta, en permanente curiosidad por lo que le rodea e imbuída de una continua insatisfacción que, trabajada positivamente, le lleva a buscar siempre una solución mejor, más funcional y más bella.

A diferencia de otro tipo de cursos, el MA de Diseño de MrMarcel School no se centra en el aprendizaje de las herramientas de diseño por todos conocidas. El sentido del curso está en abrir y desarrollar todas las capacidades intelectuales del alumno, potenciar su capacidad de observar y analizar los detalles, y proponer soluciones para cualquier ámbito y especialidad.

Como objetivo de éste y todos los cursos de MrMarcel School, el MA de Diseño ofrece a los alumnos una visión clara y real de la profesión en el presente, pero siempre con una mirada lanzada hacia adelante. Algo que permitirá a los futuros profesionales situarse en el mercado actual con unas bases sólidas, y que a la vez les dotará de recursos para adaptarse a un medio en constante cambio como es el diseño en el siglo XXI.



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Semana 1 (9,5h de presentación +clasesmagistrales)

Lunes 11.01
19h00 a 22h30

1.-Presentación del curso + definición consensuada.

- Presentación y dinámica del MA.
- Definición consensuada de la -palabra diseño: a qué nos referimos cuando hablamos de diseño y de qué diseño estamos hablando.
- Introducción al proyecto transversal y presentación de los mentores.

Presentación + clase magistral

Martes 12.01
20h00 a 22h00

2.-Design Thinking por Carmen Bustos (Soulsight).

- Presentación del docente.
- El papel del diseño ha ido evolucionando a lo largo de la historia, ¿cuál es el rol actual?, ¿basta con hacer buen diseño?, ¿el diseño puede ayudar a la creación de valor?, ¿puede resolver necesidades no cubiertas?, ¿puede ayudarnos a comprender mejor a los usuarios?, ¿por qué se necesitan más diseñadores en las organizaciones?, ¿cómo puede ayudar a innovar y a crear nuevos modelos?.
- La transformación del diseño en el siglo XXI. Reflexión en equipo.
- Presentación del caso. Objetivos y Dinámica de Trabajo de las siguientes jornadas a través del proceso de diseño.

Workshop

Miércoles 13.11
20h00 a 22h00

3.-Service Design Thinking (I) CB.

Mas allá del producto.

- Buscar la diferenciación en producto es cada vez más complicado. Para generar valor diferencial debemos desarrollar interacciones difíciles de replicar. Entramos en el mundo de los servicios y las experiencias. Los servicios son sistemas complejos donde intervienen diferentes actores y elementos.
- El diseño es una pieza clave para conseguir definir el entorno donde se puedan dar dichas experiencias que generen utilidad y valor para los usuarios.
- A través de un caso práctico experimentaremos la dimensión estratégica del diseño, así como un proceso de trabajo que nos podrá acompañar en cualquier proyecto que acometamos.

Fase de Inspiración

- En esta fase se trata de identificar el problema y comenzar a observar el contexto donde se desarrolla. Observamos poniéndonos siempre en la piel del usuario/cliente al que va dirigido el producto, servicio o experiencia. El objetivo es buscar hechos e insights que nos permitan entender sus necesidades reales e identificar/interpretar oportunidades para innovar, siempre en colaboración con el cliente. El análisis de la sociedad, la cultura y las tendencias son vitales durante el proceso.
- Algunas técnicas que vamos a utilizar durante esta fase: Framing the right problem, Character Profile, Conversaciones por empatía, Desk Research.

Workshop

Jueves 14.01
20h00 a 22h00

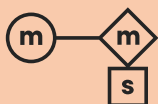
4.- Service Design Thinking (II) CB.

- Continuaremos el caso práctico introduciéndonos en la búsqueda de posibles soluciones y en el planteamiento de las mismas para aprender haciendo y validar los conceptos y el servicio.

- Fase de Ideación:
A través de diferentes técnicas comenzamos a generar ideas que nos ayudan a crear posibles escenarios futuros que buscan dar solución al problema. Durante todo el proceso tenemos presente a la persona a la que nos dirigimos así como los insights claves que hemos elegido y que nos van a ayudar a movernos desde lo concreto a lo abstracto a través de la divergencia para volver a lo concreto traducido en soluciones y prototipos. Algunas técnicas que vamos a utilizar durante esta fase: Key Insights, What if?, Think in reverse.

- Fase de Implementación:
Las soluciones escogidas se deben prototipar lo más rápidamente posible para entender mejor como interactúan y si cumplen o no los requisitos. Se testan y se validan con la persona y se identifican las posibles áreas de mejora para introducirlas de nuevo en el proceso, así hasta que se decide que la solución diseñada es válida. Sólo entonces se define el plan de acción y lanzamiento. Algunas técnicas que vamos a utilizar durante esta fase: Critics, MVP, Storytelling.

Workshop



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Semana 2 (8h de clases magistrales)

Lunes 18.01
20h00 a 22h00

5.-Design Research (I) por Santiago Fernández (Soulsight).

-Presentación del docente.
-Análisis vs. síntesis, Números vs. experiencias, Producto + Servicio.

Primeras hipótesis:

-Creencias.
-Deconstrucción.
-Punto de partida.
-Primeros descubrimientos: revisión de hipótesis, desmontando mitos y creencias.
-Etnografía.

Workshop

Martes 19.01
20h00 a 22h00

6.-Design research (II) LM.

Descubrimientos:
-Análisis + Síntesis.
-Haciendo conexiones, relacionando, bienvenida a los momentos "Aha!"
-Herramientas para gestionar la información. Interacción, aceptación e integración como parte del proceso: los errores no existen.
-Incubación: ¿Qué es?, ¿para qué es?, implementación de entornos creativos dentro de la Organización/ Empresa/ Compañía.

Workshop

Miércoles 20.01
20h00 a 22h00

7.-El diseño desde la perspectiva del negocio (I) por Ana Espejo.

-Presentación del docente.
-Una introducción a la situación del sector; la hoja de ruta de la transformación digital y su relación con el design thinking, el diseño de servicios, el marketing y la comunicación. Acercamiento a la práctica profesional de agencias y consultoras de diseño estratégico; sus modelos de negocio, metodologías, entregables, perfiles profesionales.

Clase magistral

Jueves 21.01
20h00 a 22h00

8.-El diseño desde la perspectiva del negocio (II) por AE.

Una introducción a la práctica del sector;
Revisaremos casos que desde el punto de vista del negocio dan respuesta a objetivos de crecimiento durante las principales fases de desarrollo de un proyecto: investigación, ideación y prototipado.

Clase magistral

Semana 3 (9h de clases magistrales y sesión de trabajo PT)

Lunes 25.01
20h00 a 22h00

9.-El pliegue (I) por Javier Lozano.

-Presentación del docente.
-Una aproximación a la historia de la Mirada y su vocabulario.
-Mirada y estética
-Mirada y arte contemporáneo
-Mirada y compromiso
-Mirada y vacío
-Mirada y culpa

Clase magistral

Martes 26.01
20h00 a 22h00

10.-El pliegue (II) por JL.

-Una aproximación a la historia de lo Bello a través de su vocabulario.
-La belleza y la imaginación.
-La belleza y el romanticismo.
-La belleza y el poder.
-La belleza y lo nuevo/viejo.
-La belleza y lo terrible
Clase magistral

Miércoles 27.01
20h00 a 22h00

11.-Técnicas de ideación. Por Carlos García Maganto (Garaje de Ideas).

-Presentación del docente.
-En esta clase aprenderemos los fundamentos de una buena generación de ideas, algunas técnicas de ideación y lo más importante, tips para facilitar estos procesos para que sean útiles, ágiles y se integren en nuestro día a día.

Clase magistral + práctica

Jueves 28.01
19h00 a 22h00

12.-1ª sesión de trabajo proyecto transversal (PT) con tutores.

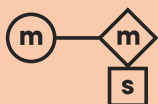
-Apoyo PT

Semana 4 (9h de clases magistrales y mentoring seguimiento)

Lunes 01.02
20h00 a 22h00

13.-Prototipado rápido . Por CGM.

-En esta clase conoceremos los



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

fundamentos del prototipado, las clases de prototipos que hay (para diseñar productos digitales, físicos o servicios) y para qué nos pueden servir, según el grado de fidelidad con el que estén creados.

Clase magistral + práctica

Martes 02.02
20h00 a 22h00

14-Design Sprint (I): Comprensión. Por Carlos García Maganto (Gare- ge de ideas).

-Presentación del docente.
-En la primera clase conoceremos el reto al que nos enfrentaremos y diseñaremos un mini plan de investigación para conseguir empatizar con el usuario. Proveeremos usuarios reales para que sean entrevistados, simulando una fase de comprensión real de un proyecto de diseño estratégico.

Clase magistral + práctica

Miércoles 03.02
20h00 a 22h00

15-Design Sprint (II): Conceptuali- zación. Por CGM.

-Mediante técnicas de ideación, conceptualización, diseño de servicios, etc conseguiremos generar ideas relevantes que den respuesta al reto planteado y luego las aterrizaremos lo máximo posible, para encarar con claridad el prototipado.

Clase magistral + práctica

Jueves 04.02
19h00 a 22h00

16-Mentoring MA. Por Rebeke Arce.

-Toma de contacto.
-Primeras impresiones.
-Necesidades.

Tutoría

Semana 5 (9h de clases magistrales y tutoría PT)

Lunes 08.02
20h00 a 22h00

17-Design Sprint (III): Prototipado. Por CGM

-Mediante herramientas de rapid prototyping (digitales o físicas) crearemos una "explicación" lo suficientemente fiel de nuestro concepto, de modo que otros nos puedan dar feedback de calidad sobre él.

Clase magistral + práctica

Martes 09.02
20h00 a 22h00

18-Coolhunting (I). Aprende a identificar tendencias -la importan- cia de los indicios de cambio. Por Lourdes Rodríguez

-Introducción a la disciplina.
Conceptos básicos de la Investigación y Análisis de Tendencias.
Metodología. Cómo se detectan tendencias emergentes e indicios de cambio.

Clase magistral + práctica

Miércoles 10.02
20h00 a 22h00

19-Coolhunting (II). De las tenden- cias a los insights. Por Lourdes Rodríguez

-Análisis de Tendencias y Selección de Insights
-Presentación de las macro-tendencias actuales(*)

Clase magistral + práctica

Jueves 11.02
20h00 a 22h00

20.-1ª tutoría. Kick off - Sesión de entendimiento.

Objetivo: Definición del reto, enunciar el reto.
Expectativas del output.

Entrega:

Pasar agenda
-Qué es?
-Para qué es? Hipótesis iniciales.
-KPI's del grupo. Hasta donde queremos llegar (reflexión inicial).
-Compartir objetivos de la siguiente tutoría.

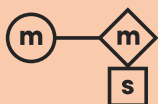
Tutoría

Semana 6 (8h de clases magistrales)

Lunes 15.02
19h00 a 22h00

21-Diseño de futuros (I). Introduc- ción al diseño de futuros. Por Lourdes Rodríguez

-Introducción a los conceptos básicos



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

-Metodologías y herramientas de la prospectiva estratégica y el Diseño de Futuros.

Clase magistral + práctica

Martes 16.02
20h00 a 22h00

22-Diseño de futuros (II). Escenarios de futuros. Por LR.

-Práctica de Escenarios de Futuro: En función de las tendencias actuales y las incertidumbres críticas, se realizará un ejercicio de proyección por escenarios de futuro, que permitirá a los participantes imaginar más allá de su día a día y tener en cuenta posibilidades que normalmente no tendrían en el radar y que les ayudarán a identificar potenciales oportunidades y amenazas.

Workshop

Miércoles 17.02
20h00 a 22h00

23-Diseño de futuros (III). Diseño especulativo. Por LR.

-Práctica de Diseño Especulativo - De las tendencias y los escenarios a la innovación y la estrategia: Permitirá generar un proceso de ideación de posibles nuevos productos, servicios o estrategias en base a los diferentes escenarios de futuro.

Workshop

Jueves 18.02
20h00 a 22h00

24-Hacia un diseño más sostenible (I). Por Nuria Vila.

- Introducción a la sostenibilidad:

Introducción y contextualización de carácter teórico sobre el desarrollo sostenible y los impactos ambientales.

- Ecodiseño: Veremos que es el ciclo de vida de un diseño/producto y qué beneficios implica.
- Analizaremos casos reales para poder ver el impacto y realizaremos un ejercicio de análisis ambiental

Clase Magistral

Semana 7 (9h de clases magistrales y sesión de trabajo PT)

Lunes 22.02
20h00 a 22h00

25-Hacia un diseño más sostenible (II). Por Nuria Vila.

- Economía circular: Veremos que es la economía circular a través de ejemplos reales.
- Materiales: Aprenderemos a analizar el impacto de los materiales más comunes y veremos nuevas alternativas más sostenibles.
- Buenas prácticas: Veremos diferentes opciones de que tenemos en cuenta a la hora de diseñar para poder reducir el impacto ambiental de nuestro diseño.

Clase Magistral

Martes 23.02
20h00 a 22h00

26-Programando. Por Anna Pons (Hamill Industries).

-Programando

Clase Magistral

Miércoles 24.02
20h30 a 22h00

27.-Creatividad (I). Por Javier N. Roy.

- Presentación de asignatura.
-La creatividad. Definición consensuada.
-La creatividad, una cuestión de actitud principalmente.
-Modo abierto / modo cerrado.

Clase magistral

Jueves 25.02
19h00 a 22h00

28.-2ª sesión de trabajo PT con mentores.

-Apoyo PT

Semana 8 (11h de clases magistrales y mentoring seguimiento)

Lunes 01.03
20h00 a 22h00

29.-Creatividad (II). Por JN

-Asociación de ideas.
-Ver donde otros no ven.
-Técnicas de estimulación creativa.

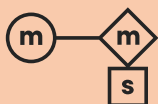
Clase magistral + práctica

Martes 02.03
20h00 a 22h00

30-Programando. Por Ain The Machine.

-Programando

Clase Magistral



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Miércoles 03.03
20h00 a 22h00

31-Creatividad. La intuición y el no pensar I. Por Raul Ramos.

-En estas clases se muestra que en el proceso de creación nada debería estar prohibido ni limitado. Lo que aprendemos a menudo nos hace perder frescura, imprevisibilidad y autenticidad. Fomentaremos el uso de la intuición, el azar y romperemos moldes.

Te ayudaré a desengancharte de tus influencias y referentes, a romper con las rutinas de trabajo y a llevarte lejos de tu zona de confort visual para liberar tu propia identidad creativa y desarrollar un lenguaje visual personal y singular.

Clase Magistral

Jueves 04.03
20h00 a 22h00

32-Mentoring. Por RA.

-Puesta en común.
-Necesidades

Tutoría

Semana 9 (9h de clases magistrales y tutoría PT)

Lunes 08.03
20h00 a 22h00

33-Creatividad. La intuición y el no pensar II. Por Raul Ramos.

Workshop

Martes 09.03
20h00 a 22h00

34.-La creatividad al servicio de la transformación social. Por Julia Solans.

-La creatividad y las herramientas de diseño pueden influir plenamente en el contexto social, transformarlo e incidir en él. Repasaremos distintas campañas y visualizaremos el impacto de varias de ellas donde la ilustración ha tenido un peso mayúsculo. Profundizaremos sobre el papel del diseñador/a como agente de cambio social.

Clase magistral

Miércoles 10.03
20h00 a 22h00

35.-Narrativas / El oficio de contar. Por Belen Torregrosa.

Objetivos

1. Adentrarse en el fabuloso mundo de las narrativas y su potencial para un diseñador.
2. Descubrir la importancia de los relatos en el diseño, comunicación y comercialización de productos y servicios.
3. Despertar nuevas preguntas, alimentar inquietudes y acompañar en el desarrollo de las capacidades para la comunicación.
4. Compartir una metodología para aprender haciendo.
5. Contribuir a potenciar el pensamiento estratégico de diseño aplicado a la narrativa.

El oficio de contar I.

-El poder de los relatos en la Economía Creativa.
-Lo siento, sí es personal: punto de vista, personalidad y ejes del relato.

Clase magistral + práctica

Jueves 11.03
19h00 a 22h00

36.-2ª tutoría

Objetivo:

-Enmarcar la investigación.
-Definir que necesitamos para la próxima entrega.

Entrega:

-Plan Design Research por proyecto.
-Feedback del Plan y mejora.
-Compartir objetivos de la siguiente tutoría.

Tutoría

Semana 10 (8h de clases magistrales)

Lunes 15.03
20h00 a 22h00

37.-Narrativas / El oficio de contar II. Por Belen Torregrosa.

-El viaje es lo que cuenta
-De mitología y conflictos

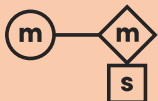
Clase magistral + práctica

Martes 16.03
20h00 a 22h00

38.-Narrativas / El oficio de contar III. Por Belen Torregrosa.

-Contar con el contexto: de lo nuevo, lo viejo y la posibilidad.

Clase magistral + práctica



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Miércoles 17.03
20h00 a 22h00

39.-La honestidad como discurso. Por Natalia Cisterna (La Mojigata).

-Presentación del docente.
-La adversidad es una fuente de creatividad donde no solemos buscar a pesar de la riqueza que contiene si sabes incorporarla a tu discurso. .

Clase magistral + práctica

Jueves 18.03
20h00 a 22h00

40.-Una experiencia digital en tres actos. Por NC.

-Buscando la historia que ya existe. Eligiendo el mejor modo de contarla.
-Análisis y práctica

Charla performativa y práctica.

Semana 11 (9h de clases magistrales y sesión de trabajo PT)

Lunes 22.03
20h00 a 22h00

41.-Comunicación (I). Por Gabriela Lendo.

-Comunicar significa conectar con el otro. Conseguir que sienta suyo lo que le cuentas para generar en él una emoción, para revivir un recuerdo. Porque recordamos solo aquellas cosas que nos tocan, que nos mueven, que nos inspiran a ser mejores.

En esta clase estudiaremos algunos ejemplos icónicos del presente y del

pasado que han conseguido comunicar su mensaje desde la emoción para convertirse en productos o servicios atemporales. Iremos desde la publicidad hasta la gastronomía, pasando por el cine, por el diseño y por la música.

Clase magistral

Martes 23.03
20h00 a 22h00

42. Comunicación (II). Por GL.

-En esta clase analizaremos qué puntos tienen en común para crear un check-list de los elementos esenciales que se necesitan para crear un mensaje diferenciador, honesto y único y llevármolo a nuestro terreno. Con este aprendizaje diseñaremos nuestro propio mensaje para contar quiénes somos y por qué hacemos lo que hacemos. Una herramienta útil para definirnos como profesionales y comunicar el valor de los productos y servicios que diseñaremos en el futuro.

Clase magistral

Miércoles 24.03
20h00 a 22h00

43.-El bloqueo creativo. Por Laura Eme.

-Presentación del docente
-Una clase eminentemente práctica en la que trabajaremos sobre bloqueos reales que los alumnos hayan experimentado. Al utilizar la experiencia personal de cada uno como hilo conductor se facilita la integración de los conceptos teóricos y metodológicos que les permitirán autogestionar futuros bloqueos.

Contenidos:

- Bloqueos creativos: Más allá de la página en blanco.
- La procrastinación
- La autoexigencia
- Diálogo interno del creative: Emociones y creencias limitantes
- Técnicas para desbloquearnos: El viajero del tiempo - El alien - El autosaboteador

Taller

Jueves 25.03
19h00 a 22h00

44.-3ª sesión de trabajo PT con tutores.

-Apoyo PT

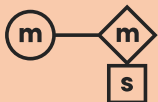
Vacaciones de Semana Santa

Semana 12 (28h de clases magistrales y workshop)

Lunes 05.04
20h00 a 22h00

45.-Gestión de la motivación para creadores. Por Laura Eme.

-Si eres creativo sabes que tu peor enemigo eres tú. Esta clase de inteligencia emocional aplicada al ser creativo ayuda al alumno a profundizar en la manera en que las emociones y los pensamientos intervienen en su proceso creativo. Les facilita los conocimientos y recursos para ponerlos de su parte sin importar los retos que tengan por delante y tiene un impacto positivo



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

en su confianza y autoestima.

Contenidos:

- Del creador torturado al creador consciente.
- Eres más de lo que haces: Los niveles lógicos del pensamiento
- La caja negra de la mente: Cambia tus creencias y cambiarás tu estado de ánimo
- Las emociones: Fuente de inspiración intrínseca
- Emociones "negativas" vs. emociones productivas
- Técnicas de gestión emocional: Físicas - Percepción - Pensamiento

Taller

Martes 06.04
20h00 a 22h00

46.-Conversaciones difíciles (I). Por Eulalia París.

-Programando

Clase Magistral

Miércoles 07.04
20h00 a 22h00

47.-La importancia de encontrarte. Por Magoz.

- Presentación del docente (Magoz).
- Esta primera clase está dirigida a todo lo referente a encontrarse a uno mismo como creativo y cómo seguir siéndolo día a día.
- Voz vs Estilo.
- Referentes y referencias.
- Proyectos personales.
- El día a día.
- Construir un portfolio sólido.

Clase magistral

Jueves 08.04
20h00 a 22h00

48.La importancia de que te encuentren. MZ

- Esta primera clase está dirigida a todo lo referente a promocionarse y encontrar trabajo.
- La importancia de internet.
- Los pilares básicos de tu estrategia online.
- Definir un plan de acción.
- Promoción.

Clase magistral

Viernes, sábado y domingo 09, 10,
11.04 (20h)

49.- Workshop "Una idea vale más, que mil palabras" con Magoz

Semana 13
(11h de clases magistrales
y tutoría)

Lunes 12.04
20h00 a 22h00

50.-Conversaciones difíciles (II). Por Eulalia París.

-Programando

Taller

Martes 13.04
20h00 a 22h00

51.-Inteligencia emocional (I). Por Eulalia París.

Programando

Clase Magistral

Miércoles 14.04
20h00 a 22h00

52.-Inteligencia emocional(I). Por Eulalia París.

Programando

Clase Magistral

Jueves 15.04
19h00 a 22h00

53.- 3ª Tutoría.

Objetivo:

- Entrega findings y claves de la investigación (sesión 20" por equipo).
- Presentar la oportunidades de trabajo.

Entrega:

- Feedback de la investigación.
- Compartir objetivos de la siguiente tutoría.

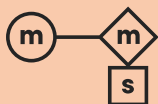
Tutoría

Semana 14
(9h de clases
magistrales y mentoring)

Lunes 19.04
20h00 a 22h00

54.-"Ética, diseño, política y cultura visual" (I). Por Rebeka Arce.

- Presentación del docente.
- Observación y análisis del ser humano y su entorno a través del diseño.
- Diseño e impacto social
- Colonialismo, diversidad y apropiación cultural en el diseño.
- Igualdad en iconografía y símbolos.
- Género, raza e integración en la imagen.



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

-
- El pensamiento disruptivo
 - Ejercicio práctico

Clase magistral y práctica

Martes 20.04
20h00 a 22h00

55.-Marca es... (I). Por Facundo Boggino (Interbrand).

- Presentación del docente.
- Breve historia de las marcas.
- Marca como signo
- Conceptos clave (marca vs. identidad corporativa).
- Casos

Clase magistral

Miércoles 21.04
20h00 a 20h00

56.-Marca es... (II) por FB.

- Análisis estratégico. Herramientas y métodos
- Plataforma de marca.
- Proceso creativo. De idea a realidad.
- Casos

Clase magistral

Jueves 22.04
19h00 a 22h00

57-Mentoring. Por RA.

- Puesta en común.
- Resultados finales ws..
- Necesidades.

Tutoría

Semana 15
(9h de clases magistrales
y sesión de trabajo)

Lunes 26.04
20h00 a 22h00

58.-Identidad visual (I) por Rebeka Arce

- ¿Qué es una identidad visual?
- ¿Qué diferencia hay entre marca e identidad visual?
- Metodología de una identidad visual
- Cómo traducir la estrategia de marca a una identidad visual
- Case studies

Clase magistral

Martes 27.04
20h00 a 22h00

59.-Identidad visual (II) por RA.

- Moodboards y rutas gráficas
- Sistema de identidad visual 1
- Logotipo
- Tipografía
- Cromatismo
- Recurso gráfico

Workshop

Miércoles 28.04
20h00 a 22h00

60.-Identidad visual (III) por RA.

- Sistema de identidad visual 2
- Estilo fotográfico
- Estilo de ilustración e iconográfico
- Toolkit
- Ejercicio práctico

Clase magistral + práctica

Jueves 29.04
19h00 a 22h00

61.-4ª sesión de trabajo PT con tutores.

- Apoyo PT

Semana 15
(8h de clases
magistrales y workshop)

Lunes 03.05
20h00 a 22h00

62.-Identidad visual (IV) por RA.

- Aplicaciones
- Cómo presentar una identidad visual
- Case studies
- ¿Qué es el branding?
- El futuro de la identidad visual

Clase magistral

Martes 04.05
20h00 a 22h00

63.-Composición (I) por RA.

- ¿Qué es la composición?.
- Fundamentos básicos de la composición.
- Fuerzas inherentes.
- Elementos de una composición.
- Principios básicos.
- Otros conceptos.

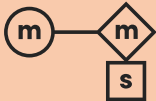
Clase magistral

Miércoles 05.05
20h00 a 22h00

64.-Composición (II) por RA.

- Orden! La retícula
- ¿Qué es?
- ¿Cómo construir una retícula?
- Elementos de una retícula
- Tipos de retícula
- Case studies

Clase magistral



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Jueves 06.05
20h00 a 22h00

65.-Composición (III) por RA.

- Reticula: Case studies
- Ejercicio práctico

Clase magistral y práctica

Semana 17 **(10h de clases magistrales,** **sesión de trabajo PT)**

Lunes 10.05
20h00 a 22h00

66.-Teoría del Color (I) por RA.

- De qué hablamos cuando hablamos de color.
- Aspectos básicos.
- Modos de color: Síntesis aditiva / Síntesis sustractiva.
- Atributos del color: Matiz, saturación y brillo.
- Teoría del color.
- Armonías de color

Clase magistral + práctica

Martes 11.05
20h00 a 22h00

67.-Teoría del Color (II), por RA.

- Psicología y significado del color.
- Color y diseño: It's a match!.
- Paleta de color
- Modos de color
- Diseñadores, artistas y arquitectos sin miedo al color
- Case studies
- 10 reglas sobre el color

Clase magistral + práctica

Miércoles 12.05
20h00 a 22h00

68.-El ABC de la tipografía (I). Por 3TG. Tres Tipos Gráficos

Analizaremos de dónde viene la tipografía, cómo se puede clasificar y aprenderemos a identificar las grandes familias.

Clase Magistral

Jueves 13.05
19h00 a 22h00

69.-4ª Tutoría. Objetivo

-Presentar las primeras ideas (sesión 20" por equipo) para iterar.

Entrega:

- Propuesta de valor, características y beneficios.
- Feedback primeras ideas.
- Compartir objetivos de la siguiente tutoría.

Tutoría

Semana 18 **(8h de clases magistrales)**

Lunes 17.05
20h00 a 22h00

70.-El ABC de la tipografía (II). Por 3TG. Tres Tipos Gráficos

Estudiaremos las principales corrientes tipográficas para ver cómo a lo largo de la historia son las letras las que le han puesto voz a los grandes movimientos culturales y sociales.

Clase Magistral

Martes 18.05
20h00 a 22h00

71.-La tipografía por Relajaelcoco. Por Francesco Furno y Pablo Galeano (Relajaelcoco).

- Presentación de los docentes.
- Saber elegir una buena tipo para un proyecto es reducir a la mitad el trabajo de un diseñador.
- En un momento de contaminación visual provocada por los tipos "libres" de los sistemas operativos, donde la Zapfino, la Comic Sans y la Arial son los nuevos Tyrannosaurus Rex de las tendencias caseras, proponemos un safari de dos horas de inmersión en las fallas y los entresijos de la tipografía molona, rara avis del buen gusto. En fin, hay vida más allá de la Helvetica Neue!

Clase magistral

Miércoles 19.05
20h00 a 22h00

72.-La tipografía por Kolh Studio

- Presentación de los docentes
- Dónde, cómo y por qué buscar tipografías:
- A la hora de afrontar nuestros proyectos, buscamos tipografías que puedan contar una historia o puedan transmitir un mensaje en sí mismas. Durante la clase exploraremos algunas de las claves y trucos que utilizamos a la hora de elegir y utilizar dichas tipografías.

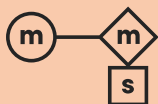
Clase magistral

Jueves 20.05
20h00 a 22h00

73.-La tipografía por Vasava

- Programando

Clase Magistral



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Semana 19 (28h de clases magistrales y workshop)

Lunes 24.05
20h00 a 22h00

74.-La tipografía por LuisB

- Presentación docente
- Recorrido visual por diferentes trabajos de Diseño con la tipografía como hilo conductor
- Tipografía modular, experimental, tendencias, usos y aplicaciones

Clase magistral

Martes 25.05
20h00 a 22h00

75.-La tipografía por Alex Trochut

- Programando

Clase Magistral

Miércoles 26.05
20h00 a 22h00

76.-Lettering (I) por Marta Cerdá

- Programando

Clase Magistral

Jueves 27.05
20h00 a 22h00

77.-Lettering (I) por Marta Cerdá

- Programando

Clase Magistral

Viernes, sábado y domingo 28, 29 y
30.05 (20h)

78.-Workshop "Branding: discover, transform, become" con Summa

Semana 20 (9h de clases magistrales y sesión de trabajo)

Lunes 31.05
20h00 a 22h00

79.-Recursos por Francesco Furno y Pablo Galeano (Relajaelcoco).

- Presentación asignatura.
- El trabajo del buzo en un océano de información. Cómo conseguir páginas valiosas para ser un perfecto James Bond de los trucos profesionales.

- Se proporcionarán:
- Fundiciones y páginas de recursos tipográficos gratuitos pero de calidad.
 - Páginas para construir webs personalizadas.
 - Páginas para tutoriales.
 - Páginas para información y datos
 - Redes para publicar infografías
 - Recursos para infografías
 - Guías, artículos y libros

Clase magistral

Martes 01.06
20h00 a 22h00

80.-Cultura visual (I) por Pedro Portellano

- Teorías de la cultura visual contemporánea
- Fronteras disciplinares
- Cultura visual y capitalismo

Clase magistral

Miércoles 02.06
20h00 a 22h00

81-Cultura visual (II) por P

- Culturas digitales
- El archivo infinito
- Futuro y cultura visual

Clase magistral

Jueves 03.06
19h00 a 22h00

82.-5ª sesión de trabajo PT con tutores.

- Apoyo PT
-

Semana 21 (26h de clases magistrales y workshop)

Lunes 07.06
20h00 a 22h00

83.-Infografía periodística (I) por Artur Galocha.

- Presentación asignatura.
- ¿Qué es la infografía y para qué sirve?
- La infografía como herramienta
- La infografía periodística en la actualidad
- Tipos de infografías
- Tipos de gráficas

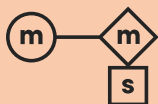
Clase magistral

Martes 08.06
20h00 a 22h00

84.-Infografía periodística (II) AG.

- Formatos actuales
- Búsqueda de datos
- Manuales de estilo
- Plantillas de trabajo
- Narrativas visuales

Clase magistral



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Miércoles 09.06
20h00 a 22h00

85.-Infografía periodística (III) AG.

- Explicación y proceso de casos prácticos

Clase magistral

Viernes, sábado y domingo 10, 11 y 12.06 (20h)

86.-Workshop "Enseñar historias" con Artur Galocha.

Semana 22 (9h de clases magistrales y tutoría PT)

Lunes 14.06
20h00 a 22h00

87.- Diseño editorial (I) por Nicolás Reyners (TresTiposGráficos).

Diseño editorial. Bloque 1.
¿Qué es un libro? A partir del análisis de diferentes casos prácticos, en este primer bloque definiremos de manera teórica y práctica qué es un libro y los distintos niveles que lo componen. Veremos que no hay una única solución válida. Pero que todos los casos de éxitos tienen un elemento común: un claro concepto de base que dota de una sólida cohesión a todos los elementos que lo componen.

Clase magistral

Martes 15.06
20h00 a 22h00

88.-Diseño editorial (II): tipografías, retículas y otros recursos

gráficos (II), por NR.

Bloque 2. Diseño editorial: tipografías, retículas y otros recursos gráficos.

¿Cómo se diseña un libro? Una vez definido qué queremos hacer necesitamos conocer los recursos disponibles para dar forma al proyecto: tipografías, retículas, jerarquías, imágenes o grafismos son, entre otros, los elementos con los que contamos. Analizaremos de manera teórica/práctica estos elementos y los recursos para trabajar con ellos. Una vez definidos esos elementos esenciales podremos planificar la lectura transversal del libro a través de la secuencia y el ritmo.

Clase magistral

Miércoles 16.06
20h00 a 22h00

89-Diseño editorial (III), por NR

Bloque 3. Cómo se hace un libro. La parte material de una publicación es tercer pilar esencial a la hora de abordar un proyecto. Hay tantas opciones como necesidades: sistemas de impresión tradicionales y digitales, papeles, encuadernaciones u otros recursos son cuestiones básicas para poder definir y dimensionar bien un proyecto. A partir de análisis de diferentes casos prácticos veremos que no es siempre necesario disponer de grandes recursos. La clave está en dimensionar bien el proyecto a los recursos disponibles, potenciando así el concepto base de la publicación.

Clase magistral

Jueves 17.06
19h00 a 22h00

90.-5ª Tutoría

Objetivo: Presentar ideas filtradas, factibles, viables y que cumplan los objetivos (sesión 20" por equipo).

Entrega:

Presentación final.
Entrega feedback.
Compartir objetivos de la siguiente tutoría.

Tutoría

Semana 23 (9h de clases magistrales y tutoría PT)

Lunes 21.06
20h00 a 22h00

91.-Motion Graphic (I) por Pablo Galán, Biográfica

- Presentación asignatura y docente.
- Introducción al motion graphic.

Clase magistral

Martes 22.06
20h00 a 22h00

92-Motion Graphic (II) PB.

- Diseño y movimiento.

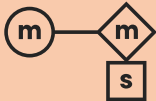
Clase magistral

Miércoles 23.06
20h00 a 22h00

93.-Direccionalte! I. Por Tessa Dóniga

Los directores de arte son soñadores con mucha imaginación.

- Presentación docente Tessa Dóniga.
- Desarrollar los procesos; / Brief / Concepto creativo / Big idea / idea.
- Interpretar un briefing.



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

-Diferenciar qué y cómo.

Clase magistral

Jueves 24.06
19h00 a 22h00

94.-Mentoring. Por RA.

-Puesta en común.
-Revisión de resultados finales ws.
-Necesidades.

Tutoría

Viernes, sábado y domingo 25, 26 y
27.05 (20h)

95.-Workshop "Diseño editorial" con Tres Tipos Gráficos

Semana 24 (29h de clases magistrales, tutoría PT y workshop)

Lunes 28.06
20h00 a 22h00

96.-Direccionarte! II. Por TS

-Brainstorming.
-Estrategia creativa Buscar referen-
cias visuales fuera de la publicidad y
el diseño.
-Ejecución / bocetaje

Clase Magistral

Martes 29.06
19h00 a 22h00

97.-6ª Tutoría PT.

Objetivo:

-Compartir el proyecto bajado hasta
el último detalle para acometer los
siguientes pasos.

Entrega:

-Presentación con las mejoras
incorporadas.
-Planning con tareas y responsables.
-Compartir objetivos de la siguiente
tutoría

Tutoría

Miércoles 30.06
19h00 a 22h00

98.-Gráfica y Producto I. Del documento legal para vino a la pieza gráfica narrativa. Por Joan Josep Bertran

Vamos a descubrir que es una
etiqueta para bebidas alcohólicas.
Como los elaboradores o equipos de
marketing remiten a las tradiciones
del viejo mundo vinícola o crean
conceptos posmodernos para
acercarse a las expectativas de sus
consumidores. Identificaremos
algunos de los arquetipos más
reconocibles y sus significados.
Trabajaremos que podría ser una
etiqueta para bebidas alcohólicas y
a detectar oportunidades de crear
nuevos arquetipos para comunicar-
nos con el mercado. Descubriremos
diversas formas de enfocar las
estrategias creativas para un sector
del packaging alimentario que nos
permite gran amplitud expresiva y
de posicionamientos de mercado.

Clase magistral

Jueves 01.07
19h00 a 22h00

99.-Gráfica y Producto II Del concepto gráfico a la produc- ción en imprenta Por JJB

Veremos que soportes en una
botella pueden integrar identidad,
como se enfoca su diseño y como se
relacionan los distintos elementos en
el pack. Estudiaremos como generar
los equilibrios necesarios entre ellos

y sus funciones.

Analizaremos como sacar todo el
partido a los acabados i técnicas de
producción gráfica para dar el
relieve necesario a las ideas y
mensajes que hemos creado en la
fase conceptual del diseño de
producto.

Clase magistral

Viernes, sábado y domingo 02, 03 y
04.07 (20h)

100.-Workshop "Labelab: Informar, persuadir, entretener" con JJ Bertran

Semana 25 (8h de clases magistrales)

Lunes 05.07
20h00 a 22h00

101.-Música y sound design. Por Pedro Portellano.

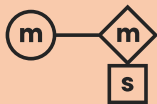
- Maneras de ver: lenguajes visuales
- Maneras de escuchar: lenguajes
sonoros
- Música, sonido y ruido
- Traducciones audiovisuales
- Música y emoción

Clase magistral

Martes 06.07
20h00 a 22h00

102.-Materializar un producto (I). Por Andrea Caruso (Ciszak Dalmas)

A pesar de que cada vez más son
las actividades que realizamos a
través de una interfaz digital,
seguimos necesitando los objetos
reales -productos palpables-, para
realizar la mayor parte de las tareas
diarias.



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

En la primera parte de este taller trabajaremos nuestra capacidad de pensar en cosas tangibles, revisando los conocimientos básicos para poder materializar una idea abstracta en un objeto físico: ¿cómo se diseña un producto? ¿cómo se crea una maqueta o un prototipo? ¿cómo se puede bocetar una idea en pocos minutos?

Veremos técnicas de representación rápida que te permitirán visualizar una idea en 3 dimensiones. En esta fase utilizaremos técnicas de investigación, creación de mood-board, bocetos a mano y realización de maquetas en cartón.

Clase magistral

Miércoles 07.07
20h00 a 22h00

103.-Materializar un producto (II). Por AC.

En esta segunda parte del taller pondremos en foco en cómo comunicar una idea en estado embrionario, es decir antes de que esté realizada. Esta es una necesidad muy frecuente para el emprendimiento de nuevos proyectos.

¿Cómo podemos “vender” algo antes de que exista? ¿Cómo realizamos una presentación de un producto que nadie conoce? ¿Cómo podemos convencer a posibles socios inversores para que apuesten en nuestro proyecto?

Taller

Jueves 08.07
20h00 a 22h00

104.-Materializar un producto (III). Por AC.

Por último aprenderemos a comunicar el producto que realizamos mediante la técnica del “elevator

pitch”, una presentación de pocos minutos para atraer y convencer a nuestro interlocutor.

Veremos varios casos prácticos y luego te tocará subir al escenario para vender tu idea :)

Taller

Semana 26 (9h de clases magistrales, y tutoría PT)

Lunes 12.07
20h00 a 22h00

105.-Diseño de interfaz I. Por Jorge Barribero (Tribal) y Andrés Rigo (IBM).

En esta clase indagaremos en la historia del diseño de interfaces, e iremos abordando patrones de diseño digital y cómo emplearlos en la construcción de producto

Clase magistral

Martes 13.07
20h00 a 22h00

106.-Interacción. Por JB y AR.

Para entender el diseño de interfaces debemos ser conscientes de dos actores indispensables para que estas existan, los que interactuamos con ellas y el contexto en el que lo hacemos. El comportamiento humano y la forma en la nos relacionamos con los productos es vital para su construcción y poder general diálogos en personas y máquinas.

Clase magistral

Miércoles 14.07
20h00 a 22h00

107.-Investigación para el diseño: Entendiendo a la competencia. Por JB y AR.

Si los usuarios pasan más tiempo en las páginas de tus competidores que en la tuya, es muy probable que sea porque están haciendo cosas bien. ¿Pero cómo encaramos este análisis?. Aprenderemos a llevar a cabo análisis competitivos y análisis de expertos en usabilidad para valorar donde poner el foco. Por descubriremos cómo segmentar nuestra audiencia y cómo descubrir qué necesitan.

Clase magistral

Jueves 15.07
19h00 a 22h00

108.-7ª Tutoría. Traspaso de poderes

Tutoría

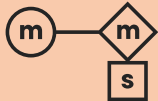
Semana 27 (8h de clases magistrales)

Lunes 19.07
20h00 a 22h00

109.-Diseño de interfaz II. Por JB y AR.

Las herramientas no los son todo, pero desde luego aprender a manejarlas y a relacionarnos con ellas de la forma más eficiente posible va a abrirnos muchas puertas a la hora de proyectar y compartir nuestros proyectos, tanto con diseñadores como con equipos de desarrollo. Aprenderemos los básicos cualquier herramienta de diseño de interfaz.

Clase magistral



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Martes 20.07
20h00 a 22h00

110.-Diseño emocional. Por JB y AR.

Los recuerdos y los anclajes que quedan en nuestra memoria de experiencias del pasado, son algo realmente poderoso. Un diseñador se preocupa de impactar en los usuarios y generar sentimientos y emociones (que no son lo mismo), para generar lealtad, que hablen de ti es la mejor promoción.

Clase magistral

Miércoles 21.07
20h00 a 22h00

111.-Arquitectura de la información. Por JB y AR.

Cuando diseñamos una web, estamos construyendo sistema de información, pero, ¿Qué es un sistema?. Es muy importante entender como nos relacionamos con el contenido, y cómo se generan búsquedas o navegaciones exploratorias. A la hora de definir una estrategia que no solo puede afectar al posicionamiento de tu página sino también a tu estrategia de negocio.

Clase magistral

Jueves 22.07
20h00 a 22h00

112.-Sistemas de diseño (I). Por Mendesalteren.

_Presentación de los docentes
-Qué es un sistema de diseño.
-Ejemplos
-Fragmentos, componentes y módulos
-Nomenclatura

Clase magistral + práctica

Semana 28 (9h de clases magistrales, y sesión de trabajo PT)

Lunes 26.07
20h00 a 22h00

113.-Sistemas de diseño (II). Por MS.

Definición de producto
Audit de producto
Guía de estilo en Figma o Sketch
Crear un sistema en Figma o Sketch

Clase magistral + práctica

Martes 27.07
20h00 a 22h00

114.-Mínimo producto viable/usable, la importancia de la validación. Por JB y AR.

Indagaremos en los conceptos de propuesta de valor y mínimo producto viable/usable y en cómo la integración de constructores visuales de webs en este proceso nos pueden ayudar a salir a mercado rápido, en una fase inicial. Os explicaremos la importancia de aprender a construir y validar ideas de negocio antes de lanzarnos a desarrollarlas, sin feedback del mundo real. Evitándonos así, sofocos, lágrimas, y a amigos y parejas diciéndonos "ya te lo decía yo, que esto me lo veía venir..."

Clase magistral

Miércoles 28.07
20h00 a 22h00

115.-Diseñar con datos sin olvidar la intuición. Por JB y AR.

Diseñar en base a datos es una de las especializaciones del diseño de experiencias más de mandadas, cuando trabajamos con producto real, experimentar, testar, generar

hipótesis son el día de los perfiles de CRO y UX que forman parte de equipos de performance. Veremos como se constituyen y cómo trabajan estos grupos.

Clase magistral

Jueves 28.07
16h00 a 18h00

116.-Presentaciones a cliente. Por JB y AR.

Diseñar en base a datos es una de las especializaciones del diseño de experiencias más de mandadas, cuando trabajamos con producto real, experimentar, testar, generar hipótesis son el día de los perfiles de CRO y UX que forman parte de equipos de performance. Veremos como se constituyen y cómo trabajan estos grupos.

Clase magistral

Jueves 28.07
18h00 a 21h00

117.-6ª sesión de trabajo PT con mentores.

-Apoyo PT

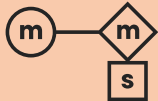
Vacaciones de verano

Semana 29 (19h de clases magistrales, tutoría PT y workshops PT)

Lunes 13.09
19h00 a 22h00

118.-8ª tutoría PT. Con RA y JNR.

Tutoría



mr.
marcel
school

The New Design Principles (from research to market).

MA's
Diseño

Martes 14.09
19h00 a 22h00

119.-Hablamos para alguien que escucha: Cómo organizar tus ideas Por Aurora Michavila.

Nuestras ideas no siempre se entienden porque la escucha es muy tramposa. La audiencia interpreta, rellena y sustituye lo que decimos. Tus ideas requieren orden, precisión y conexión lógica.

Cómo organizar tus ideas: Defiendes una idea, no la cuentas.

Tu idea creativa responde a una necesidad generada por un problema. Resuelve el enigma y convierte a tu audiencia en héroe por aprobar tu solución.

Clase teórico práctica

Miércoles 15.09
19h00 a 22h00

120.-¿Qué tipo de presentador eres? Perfiles y áreas de mejora. Por AM.

Un buen presentador se crea con auto-conocimiento y trabajo. Descubre cómo gestionas el proceso de exploración de tus ideas, tu habilidad para compartir mensajes, tu destreza para hacer que sean bien recibidos y tu capacidad para hacer que duren en el tiempo.

¿Seduces y convences: recursos y buen uso de tu instrumento. Por AM.

Convierte tu presentación en un arma de seducción, con recursos para mantener siempre la atención de tu audiencia y lograr que te acompañen en tu viaje hasta llegar a tu destino.

Clase magistral + práctica

Viernes 17.09
16h00 a 22h00

121.- Workshop. Identidad PT I con Rebeke Arce y Javier N.Roy

Sábado 18.09
10h00 a 14h00

121.- Workshop identidad PT II con Rebeke Arce y Javier N.Roy

Semana 30 (5h de clases magistrales y tutoría PT)

Miércoles 22.09
20h00 a 22h00

122.-"Analiza como un developer y dispara como un designer". Consejos y trucos para el diseño digital (I). Con Manu Vaca

Hablaremos de los diferentes tipos de desarrollador y de la relevancia de conocer su flujo de trabajo. Veremos la importancia de saber cómo funciona las páginas web y la mayoría de productos digitales para poder adaptar nuestros diseños a las complejidades técnicas que puedan surgir. Analizaremos además las diferencias de comunicación entre departamentos, teniendo en cuenta la magnitud del proyecto, el presupuesto y el entorno en el que trabajamos.

Analiza como un developer

- ¿Qué es un developer?
- Historia y futuro del diseño digital
- Principios del responsive
- Bases del frontend

Clase magistral

Jueves 23.09
19h00 a 22h00

123.-9ª tutoría PT. Con RA y JNR.

Sesión de trabajo

Semana 31 (5h de clases magistrales y tutoría PT)

Miércoles 22.09
20h00 a 22h00

124.-"Analiza como un developer y dispara como un designer". Consejos y trucos para el diseño digital (II). Con MV

Dispara como un designer

- Diseño inicial vs. vida real
- Ecosistemas digitales
- Recursos

Clase magistral

Jueves 30.09
19h00 a 22h00

125.-10ª tutoría PT. Con RA y JNR.

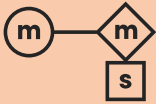
Tutoría

Semana 32 (3h de tutoría PT)

Jueves 07.10
19h00 a 22h00

126.-11ª tutoría PT. Tutoría final y ensayo presentación. Con RA y JNR.

Tutoría y ensayo final



mr.
marcel
school

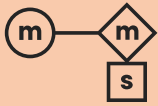
The New
Design
Principles
(from research
to market).

MA's
Diseño

Sábado 16.10
11h00 a ¿?

**127.-Presentación de proyectos
transversales (PT) y fiesta final en
Cactus, un no/evento para amantes
de las disciplinas creativas.**

**Final de curso
(snif, snif)**



mr.
marcel
school

MA's
Diseño

Always
with cariño.