

mr.
marcel
school

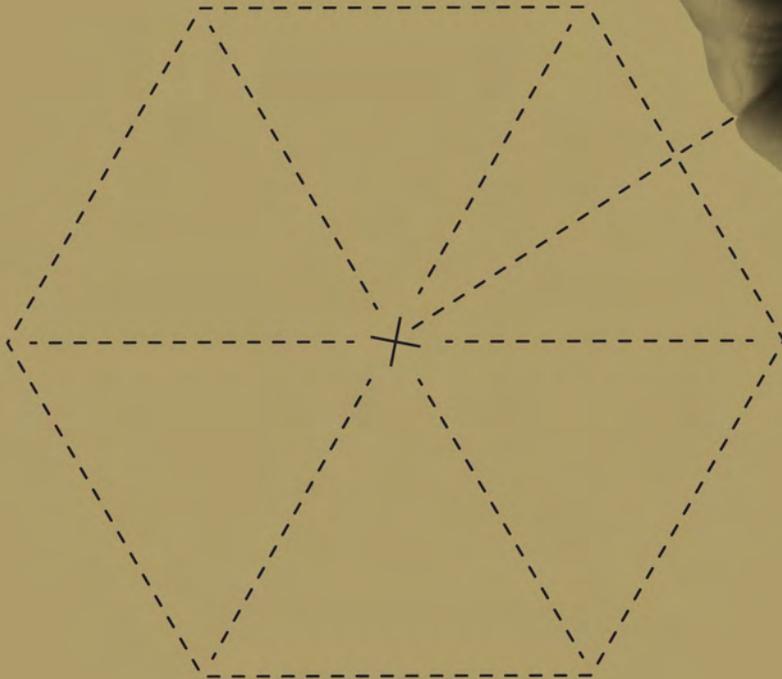
57h lectivas, prácticas
y muy intensivas

Skills & Tools



Curso UX/UI Intensivo

JUL
2022



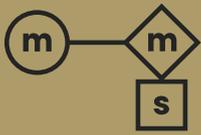
Sede en La Industrial
C/San Andrés 8, 28004 Madrid
dinos@mrmarcelschool.com

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
intensivo

Skills & Tools

¿Qué es el diseño UX?

El diseño de experiencia de usuario es, a día de hoy, un aparente indispensable de la conceptualización de un producto digital.

Consiste en la planificación detallada del modo en que una persona usuaria va a interactuar con un interfaz digital, cómo se va a presentar la información, cómo se van a mostrar los procesos y qué patrones van a orquestar las funcionalidades para que sean fáciles de encontrar, intuitivas en su uso y satisfactorias en el logro de los objetivos que han llevado a dicha persona a nuestro sitio o aplicación.

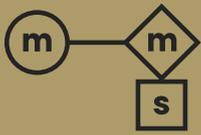
Más allá de ser una profesión de moda, el diseño UX es hoy en día una fase imprescindible en el proceso de desarrollo de un producto o servicio y cuyos perfiles cuentan con una demanda altísima.

¿Qué es el diseño UI?

Es la fase inmediatamente posterior a la entrega resultante de los procesos de diseño UX. Consisten en la aplicación de los códigos de identidad visual de una marca a la estructura planificada para un producto: colores, tipografías, definición del estilo de ilustración, tratamiento de las imágenes, animaciones... que hacen que el resultado final no solo sea funcional y usable sino también atractivo y agradable de manejar.

¿Por qué unir ambas disciplinas en un solo programa?

Más allá de la vinculación obvia entre ambas fases del proceso de diseño, la combinación del conocimiento proporcionado por ambas disciplinas proporciona a las y los profesionales el maletrín de herramientas imprescindible para contar con una visión global de las herramientas, métodos y metodologías asociadas al diseño de producto.

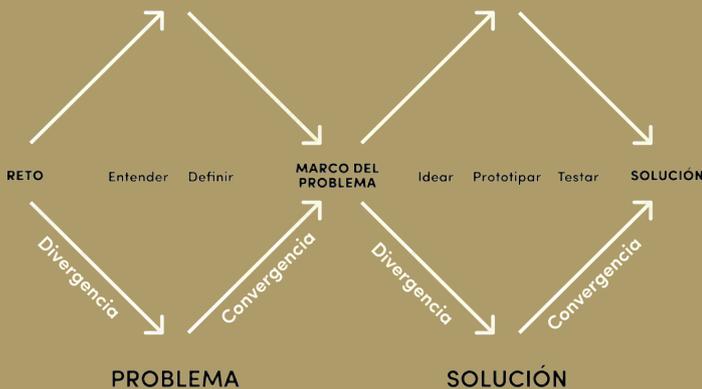


mr.
marcel
school

Cómo es el curso y qué queremos conseguir

En este curso conocerás de forma completamente práctica el proceso de diseño secuencial de un producto digital, paso a paso y del modo en que se realiza en una agencia digital cada día.

Para ello utilizaremos la metodología de Design thinking, con su doble diamante, la más utilizada en los procesos de creatividad aplicada y que nos llevará desde el reto hasta la solución mediante el uso de distintas estrategias y herramientas de forma ordenada y evolutiva.



Comenzaremos por recibir un **brief** y aprender a entender qué nos está pidiendo nuestro cliente. A continuación construiremos un plan para abordar el proyecto; en esta etapa conoceremos las estrategias de abordaje de proyectos basadas en hitos: como los Design sprint de Google u Organizaciones Exponenciales.

Seguiremos con la fase de **contextualización** en la que el objetivo es entender el problema. Aquí conoceremos las distintas herramientas de investigación cualitativas, cuantitativas y generativas que hay a nuestra disposición, entendiendo cuando debemos utilizar cada una de ellas. Desde el diseño de personas, los mapas de

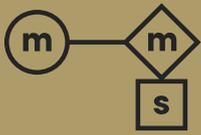
empatía y los customer journeys hasta el lienzo de análisis de modelo de negocio, trabajaremos diversas herramientas que nos ayudan a ponernos en los zapatos del usuario con el gorro de negocio y llegar a un acuerdo sobre los objetivos a cumplir.

Una vez que tenemos la información necesaria para entender el reto, **definiremos** cuáles son las mejores formas de atacarlo aprendiendo a definir un público objetivo, establecer su mindset, mapeando su relación con el problema a lo largo del tiempo (ciclo de vida). Podremos así poder replantear unos objetivos cuantificables o KPIs, **reenmarcando** el reto (en un proceso de debrief) para plantear un problema sobre el que podemos actuar.

Ahora sí que podemos decirle a nuestro cliente qué vamos a hacer por él. Y arrancamos con este **segundo diamante** en el que la creatividad está servida. Conoceremos técnicas de ideación aplicadas haciendo especial hincapié en las **dinámicas de cocreación** y en las estrategias para alcanzar acuerdos y compromisos.

Mediante **herramientas de medición de impacto** - coste procederemos a evaluar cuáles son las partes de nuestra idea que son clave para la solución del reto y cuáles pueden llegar más tarde, aprendiendo así cómo priorizar y renunciar para limitar un alcance y definir un MVP (o mínimo producto viable de valor). Esto es muy importante ya que ningún proyecto cuenta con recursos y tiempo infinitos para ser llevado a cabo :-)

La etapa de **prototipado** es una de las más



mr.
marcel
school

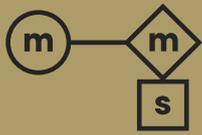
relevantes en el diseño de experiencia de usuario porque es la que nos permite poner en negro sobre blanco la realidad de la solución de forma tangible. Aprenderemos diversas técnicas de prototipado rápido y testing, tanto con lápiz y papel como con herramientas tecnológicas.

¿Qué vas a obtener?

El conocimiento práctico necesario para convertirte en un diseñador o una diseñadora integral:

- Aprenderás a planificar un proyecto de diseño de principio a fin y a organizarte mediante el uso de metodologías ágiles.
- Conocerás cómo contextualizar un proyecto utilizando distintos diseños de investigación.
- A realizar un análisis heurístico de un producto existente, hacer un estudio de competencia, crear un mapa de posicionamiento, trabajar con personas, crear un mapa de empatía, mapear el customer journey de un cliente a lo largo de su ciclo de vida y detectar sus puntos del dolor.
- Extraer conclusiones de los procesos de inmersión y convertirlas en decisiones accionables.

- Planificar y dirigir sesiones con clientes: de análisis, cocreación, presentación y gestión del proyecto.
- Utilizar dinámicas de design thinking, adaptándolas a las necesidades de cada momento.
- Definir el alcance funcional de un producto mediante casos de uso, priorizando su funcionalidad en función del aporte de valor.
- Crear una arquitectura de información lógica y coherente que optimice la encontrabilidad de cada elemento.
- Prototipar un proyecto en forma de wireframes de baja fidelidad para lograr acuerdos con tus stakeholders (o personas tomadoras de decisión en tu cliente).
- Presentar prototipos e iterar en vivo en sesiones de trabajo conjunto.
- Crear un Mood board para inspirarte y obtener los ingredientes clave de la inspiración.
- Plantear un diseño visual que respeta las guías corporativas de la marca.
- Presentar y defender una propuesta de diseño.
- Propagar un diseño de forma coherente hasta cubrir todos los recorridos definidos en los casos de uso.
- Crear un prototipo interactivo en alta fidelidad para testarlo.
- Documentar un sistema de diseño para que tu proyecto evolucione de forma coherente.



mr.
marcel
school

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

¿Cómo lo vas a obtener?

Para aprovechar al máximo este programa formativo, es necesaria una metodología que nos permita ajustarnos a los distintos perfiles de las personas asistentes, obteniendo el máximo rendimiento de las sesiones independientemente del nivel de cada uno/a.

Por ello hemos elegido una metodología de formación que no sea unidireccional, que permita que colabores de forma activa en la construcción del conocimiento, que sea eminentemente práctica y que mantenga tu nivel de motivación, optimizando el tiempo en la clase para obtener lo máximo de cada sesión: flipped classroom.

Este modelo pedagógico “combina” el trabajo individual guiado fuera de la clase para anticipar contenidos que necesitarás manejar antes de cada sesión. Así el tiempo de clase se dedica a trabajar de forma colectiva en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo, este modelo permite que participes de forma creativa en la materia impartida.

Crearemos un espacio de aprendizaje donde combinar el envío de materiales antes de las clases, proponiendo actividades que puedes realizar de forma individual, estas podrán tener la forma de lecturas, videos, manuales o casos preparados a tal efecto.

Nuestras clases serán un entorno dinámico donde serás parte activa de la construcción del conocimiento, colaborando en ellas 100%.

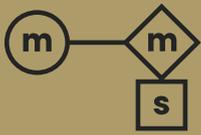
Nuestras clases son eminentemente prácticas, explicaremos cada materia apoyándonos en sus casos de uso y las lecciones accionables son el eje central de las sesiones, nuestra filosofía es learn by doing (aprender haciendo).

El contenido del curso está inspirado en metodologías de trabajo reales en algunas de las empresas más punteras del sector, te enseñaremos casos de éxitos, buenas prácticas, aprendizajes y errores, porque nos hemos equivocado muchas veces, como todos. Para que cuando salgas ahí afuera tengas un bagaje sólido y realista de lo que esperan de ti, y sepas vender y defender tus propuestas e ideas con confianza.

Sobre el proyecto transversal

Para potenciar tus conocimientos como diseñador de experiencias y desarrollar tus habilidades en diseño de interacción y visual, en este curso aprenderás a crear un producto digital centrado en el usuario de principio a fin.

Realizarás un proyecto a elegir entre tres brief presentados por la profesora. Podrás quedarte con el que más te inspire o el que más conecte con tus gustos, aficiones o intereses, pero los tres tendrán las dificultades y limitaciones de un proyecto real en el que te enfrentarás a unos requisitos, un problema preestablecido y un momento vital de un usuario sobre el que



mr.
marcel
school

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

tendrás que investigar, contextualizar y poner toda tu creatividad a trabajar para mejorar su vida con tu producto.

A lo largo del curso combinarás el conocimiento que te aportaremos clase a clase para avanzar en las fases de tu proyecto, con las tutorías que te ayudarán a refinar tus entregables hasta completar tu calendario con un cierre en el que presentar tu proyecto al mundo.

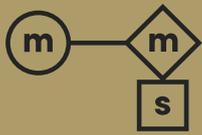
Al finalizar el curso contarás con un caso real documentado de principio a fin, que te servirá de recordatorio de los procesos aprendidos y que podrás incluir en tu portfolio y presentar ante nuevas oportunidades laborales.

Online directo

Un curso en online directo es muy parecido a uno presencial, solo que a través de una pantalla. **Es decir, que es una experiencia formativa intensa, dinámica y participativa, donde la parte práctica es aún más importante.**

Las clases y las tutorías se impartirán a través de **Zoom**. Tendrás contacto directo con el profesor, conexión con el resto de alumnas y alumnos desde Discord y el contenido de las clases, tutorías y ejercicios disponible **en Notion**.

Además, la escuela estará contigo en todo momento para apoyarte en todo lo que necesites.



mr.
marcel
school

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

A quién va dirigido este curso

Este curso está pensado para profesionales del mundo del diseño y entornos digitales (desarrollo, gestión de proyecto, investigadores UX...) que quieran obtener en tiempo récord la cualificación necesaria para diseñar un proyecto desde el punto de vista del usuario.

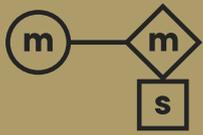
También va dirigido a personas que habiendo trabajado en diseño de interfaz quieran obtener un modelo metodológico claro y organizado obteniendo el conocimiento práctico en la herramienta claves de la profesión, avanzando así en su carrera.

Si tienes una curiosidad natural por las personas, te flipa la tecnología, tiene especial atención al detalle y te preguntas siempre los porqués, este es tu curso.

Requisitos previos

Recomendamos que tengas unos conocimientos básicos de navegación por internet, uso de tecnologías (procesador de textos, presentaciones, correo electrónico, aplicaciones de móvil y web...) para aprovechar el curso al máximo.

Deberás tener un ordenador Mac o PC conectado a internet para poder trabajar. Durante el curso trabajaremos cada uno con nuestro ordenador, las herramientas que utilizaremos FIGMA, FIGJAM, Asana, Notion, Slack son gratuitas para uso personal por lo que no necesitas comprar nada.



mr.
marcel
school

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

Herramientas que usaremos

Asana

Herramienta de gestión de proyectos ágiles basados en tareas que permite planificar y organizar las entregas por prioridades.

Slack

Herramienta de comunicación clave entre equipos de trabajo.

Notion

Plataforma de documentación para equipos, con la posibilidad de creación de notas, proyectos, tareas y repositorio de enlaces. Será la herramienta que utilizaremos para organizar el curso, donde podrás encontrar toda la documentación de los temas que trabajaremos de forma ordenada y accesible.

Figma

Herramienta de prototipado, diseño visual y normalización a través sistemas de diseño. También permite crear animaciones interactivas tanto para demos al cliente como para realizar test de usuarios.

Hotjar

Herramienta de recogida de información de los usuarios en el testeo.

Typeform

Herramienta de creación de encuestas para la recogida de datos cuantitativos

Google Docs, Google Sheets, y Google Slides

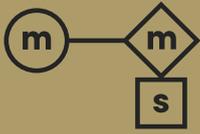
Herramientas de Google que te permitirán preparar los documentos entregables, realizar análisis de datos y trabajar de forma colaborativa en tiempo real con tus compañeros y compañeras del curso.

Medium

Herramienta de blogging para encontrar, crear y compartir contenido.

LinkedIn

Herramienta de búsqueda de empleo activa y creación de red de networking.



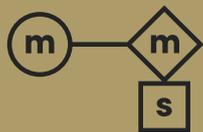
mr.
marcel
school

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

Técnicas, estrategias y Metodologías que utilizaremos

Design thinking
Agile
LEAN Inception
Análisis heurístico
Benchmark o estudio de competencia
Mapa de posicionamiento
Propuesta de valor
Diseño de modelo de negocio
Personas
Mapa de empatía
Investigación cualitativa: entrevistas en profundidad
Investigación cuantitativa: encuestas
Casos de uso
Historias de usuario
Arquitectura de información
Flujos de usuario
Prototipado en baja fidelidad (o wireframing)
Diseño en alta fidelidad
Sistemas de diseño



mr.
marcel
school

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

Sobre el equipo docente

Lula de León. Directora del curso

25 años de profesión a sus espaldas, fundó su propia consultora en el 2007, Diga33! Y en este tiempo ha realizado más de 200 proyectos con su equipo para grandes clientes nacionales e internacionales: el Corte Inglés, Coca-Cola, AS, Bankia, Schär, el Ganso, MANGO, Banco de Santander, Mahou SanMiguel, DANONE, Unode50, Línea Directa, BBVA... son algunos de ellos.

El año 2014 fundó Experience Fighters el mayor evento de UX en Madrid que tuvo 6 ediciones y reunió a los mejores ponentes nacionales e internacionales y a más de 3.000 asistentes.

En su faceta de emprendedora, es inversora en Woonivers, una travel Tech que digitaliza el proceso de devolución del IVA a los viajes no Schengen y que ya va por su segunda ronda de financiación. Además en Mayo del año pasado fundó Leemons una compañía que desarrolla una plataforma educativa gratuita de código abierto y que ha cerrado también su primera ronda de financiación.

Y, por supuesto, todo este tiempo ha compaginado su trabajo como diseñadora con la formación. Le encanta dar clases y le encanta

compartir conocimiento de una forma práctica y divertida. Ha dirigido numerosos masters y programas de diseño estratégico y UX para diversas centros públicos y privados y ahora imparte este curso en Mr.Marcel.

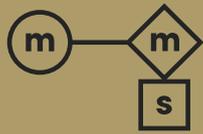
@luladeleon

Juanjo Elizondo. Profesor especialista. Sprint Definir

Country Manager de la Interaction Design Foundation en España, imparte seminarios y cursos en varias universidades y academias españolas. Product Design Director en Leemons Edtech Solutions, fue UX Research Manager en UNIR, trabajó como UX Manager en Leroy Merlin, LATAM Airlines Group o LastMinute.com, entre otros.

Ponente en varias ediciones de Experience Fighters en Madrid, ha impartido talleres en Google Campus, ponente en CITIAPS (Universidad de Chile), Telefónica I + D Chile y también en el último ISA2016 (Interacción Sudamérica).

Dirige el Máster en Investigación de Experiencia de Usuario en la UNIR y es profesor invitado en numerosas escuelas y universidades.



mr.
marcel
school

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

Co-autor del libro "Por qué fallan los servicios"
y co-fundador del Hub Colaborativo
"TheDigitalAdvisers.com"

@juanjoelizondo

Vannessa Uhlein.
Profesora especialista. Sesión Research

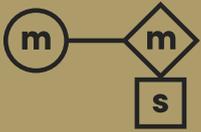
Más de 10 años investigando para entender a los usuarios y las usuarias y contextualizar los proyectos.

Vannessa es especialista en descubrir oportunidades de negocio escuchando y comprendiendo las personas de su público objetivo. Asesora a empresas sobre cómo pueden dejar un impacto positivo en la personas, resolviendo sus asuntos y problemas de forma ágil y fácil.

Realiza Investigación con y sin usuarios:
Interviews, Desk research (listening), User testing,
Expert reviews / Benchmarks, Auditorías...

Es profesora en diversas escuelas y universidades, compartiendo toda su experiencia para formar a diseñadores y diseñadoras sobre metodologías y técnicas de investigación.

@vannessauhlein



mr.
marcel
school

UX/UI Intensivo

Julio 2022

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

Dirección del curso:
Lula Leon

Docentes:
Lula Leon
Juanjo Elizondo
Vannessa Uhlein

Horarios clases:
De lunes a viernes
de 16h a 19h. Salvo
el viernes 15 que no
hay clase

Semana 1

Sprint 1: Entender

Esta primera semana abordaremos las bases del diseño de experiencia, de una forma tanto filosófica como práctica. Con un primer sprint de:

Lunes 04/07 (3h)

Introducción al diseño de productos digitales.

- ¿Qué significa diseñar experiencias?.
- Tipos de proyectos de diseño: ejemplo y casos.
- Entregables clave del proceso de diseño UX.
- Fases del diseño: metodología design thinking.
- El tipo de diseñadora / diseñador que quieres ser.
- Empieza a diseñarte a ti mismo / misma: marca personal.

Martes 05/07 (3h)

Introducción al proyecto. Gestión eficaz de proyectos digitales

- ¿Cómo se monta un producto

digital?.

- Herramientas de gestión de proyecto.
- Introducción al proyecto.
- Entrega de briefs.
- Creación de grupos de trabajo y elección de proyecto.
- Cómo se desmonta un brief: técnicas de debriefing.

Miércoles 06/07 (3h)

Investigación: UX research I

- ¿Por qué y para qué investigamos?.
- Metodologías de investigación en UX.
- Como diseñar una investigación: contenido, metodología y planificación.
- Investigación cualitativa: entrevistas en profundidad.
- Investigación cuantitativa: encuestas.

Jueves 07/07 (3h)

Investigación: UX research II

- Heurísticos y benchmarking (estudio de competencia).
- Para quién diseñamos: proto-

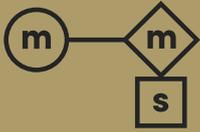
personas.

- Mapa de empatía.
- El Ciclo de vida del usuario.
- Funnel de conversión.
- Mapeado de customer journey (CJ as is).
- Proyección de customer journey: CJ as to be.

Viernes 08/07 (3h)

Proyecto: Entender y contextualizar.

Sesión practica en la que se trabajará con los alumnos de forma mentorizada en el diseño del plan de investigación de sus proyectos (a llevar a cabo de forma grupal durante el fin de semana). Organizaremos y asignaremos con los diferentes equipos el trabajo que vais a realizar para completar la investigación, creando las tareas correspondientes en el Kanban de proyecto.



mr.
marcel
school

UX/UI Intensivo

Julio 2022

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

Dirección del curso:
Lula Leon

Docentes:
Lula Leon
Juanjo Elizondo
Vannessa Uhlein

Horarios clases:
De lunes a viernes
de 16h a 19h. Salvo
el viernes 15 que no
hay clase

Semana 2

Sprint 2: Definir

LEAN Inception

Juan José Elizondo

Este segundo sprint nos permitirá bajar a tierra un producto mínimo viable de valor para nuestros usuarios y nuestras usuarias. Lo haremos de una forma completamente práctica con un taller de 4 días en el que dominaremos la metodología de LEAN inception.

Lunes 11/07 (3h)

Introducción a las metodologías ágiles y enfoques lean

- Introducción a Agile/Lean UX/ Lean Startup/ Design Thinking.
- El concepto de MVP (Mínimo producto viable VS Mínimo producto con valor).
- Organizaciones ágiles.
- Scrum framework: roles, ceremonias y artefactos.
- Scrum Sprints.
- Workflows híbridos.

Taller: mini scrum-sprint.

Martes 12/07 (3h)

Kano Model en profundidad, prioriza tu backlog

- Teoría Kano Model.
- Casos de estudio (Latam Airlines).

Taller: creación de encuesta Kano, Envío, Kano Empático y análisis.

Miércoles 13/07 (3h)

Lean Inception Parte I

- Visión del producto.
- Es- No es / Hace - No hace.
- Objetivos del producto.
- UX Personas (reparamos las personas que ya hemos creado y revisamos si se adaptan a los objetivos del producto definidos).
- User Journeys (revisamos los Journeys creados y revisamos si los escenarios y casos de uso se adaptan a los objetivos definidos).
- Brainstorming (con técnicas de design thinking).

Jueves 14/07 (3h)

Lean inception Parte II

- Kano model empático
- Nivelador de features
- Secuenciador de features
- Canvas MVP
- MVP Story Board

Semana 3

Sprint 3: Idear y Prototipar

Con todo lo que habéis aprendido hasta este momento, ha llegado el momento de llevar a cabo vuestra propuesta de proyecto.

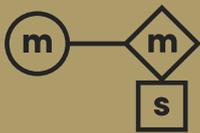
Lunes 18/07 (3h)

Propuesta de valor, Modelo de negocio

- Más allá del producto
- El Canvas de generación de modelo de negocio.
- Definición de la propuesta de valor.

Martes 19/07 (3h)

Arquitectura de información,



mr.
marcel
school

UX/UI Intensivo

Julio 2022

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

Dirección del curso:
Lula Leon

Docentes:
Lula Leon
Juanjo Elizondo
Vannessa Uhlein

Horarios clases:
De lunes a viernes
de 16h a 19h. Salvo
el viernes 15 que no
hay clase

casos de uso y fast prototyping

- Diseño de AI.
- Definición de casos de uso de producto.
- ¿Por qué prototipamos?.
- Técnicas de prototipado rápido: sketching, storyboarding.
- Dinámicas de testeo rápido de prototipo.
- Prototipado manual en equipo: trabajo con Miró y FIGJam.

Miércoles 20/07 (3h)

FIGMA: prototipado I

- Funcionamiento general de FIGMA.
- Trabajo en equipo.
- Definición de Frames.
- Creación de Grids y Layouts.
- Crear un diseño de alambre
- Uso de Formas básicas para prototipar.
- Autolayout.
- Diseño de interacción y establecimiento de patrones.
- Conversión: qué es y por qué es tan importante.

Jueves 21/07 (3h)

FIGMA: prototipado II

- Creación de Interacciones.
- Redacción de historias de usuario.
- Visualización de prototipos en dispositivos.
- Planificación de testings.
- Testeo de prototipos con stakeholders.
- Recogida de datos y extracción de conclusiones.
- Iteraciones.

Viernes 22/07 (3h)

Hito de proyecto: Diseño

En esta sesión autorizada, plantearemos los casos de uso que vais a diseñar en vuestra aplicación, definiremos los flujos de navegación y las pantalla clave. Aprovecharemos para organizar el archivo de FIGMA y priorizar junto a vuestro equipo el trabajo que vais a realizar los próximos días mediante creación de tareas en vuestro Kanban de proyecto.

Semana 4

Sprint 4: Diseñar y documentar

En esta última semana convertiréis vuestro producto en realidad, diseñando de forma colaborativa.

Lunes 25/07 (3h)

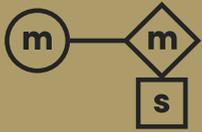
Storytelling y narrativat

- Crear historias emocionantes.
- Narrativas clave.
- El pitch de proyecto.
- Técnicas de presentación en público.
- Como dinamizar una presentación con feedback.
- Afinamiento de vuestra presentación de proyecto.
- Vuestro caso en Medium

Martes 26/07 (3h)

Diseño visual I

- Diseñar de cero vs diseñar sobre marca.
- A la búsqueda de inspiración.
- Creación de Moodboards.
- Conceptos base del diseño visual: composición, jerarquía visual y colores.



mr.
marcel
school

UX/UI
intensivo

Skills & Tools

Dirección del curso:
Lula Leon

Docentes:
Lula Leon
Juanjo Elizondo
Vannessa Uhlein

UX/UI Intensivo

Julio 2022

Horarios clases:
De lunes a viernes
de 16h a 19h. Salvo
el viernes 15 que no
hay clase

- Vestir vuestro diseño de alambre
- Trabajo con tipografía
- Trabajo con Estilos.
- Imágenes
- Iconografía
- Búsqueda de recursos

Miércoles 27/07 (3h)

Diseño visual II

- Atomic Design y atomic design revisited.
- Design tokens y estilos de color.
- Creación de componentes reutilizables.
- Variants.
- Trabajo con librerías externas.
- Alimentación de artefactos.
- Ampliar FIGMA: mis plugins preferidos.

Jueves 28/07 (3h)

Diseño visual III: documentación del diseño

- Creación y presentación de un sistema de diseño.
- Trabajo en equipo, comentarios, resolución de , control de versiones...

- Documentación de componentes.
- Ciclo de vida de un diseño en FIGMA.

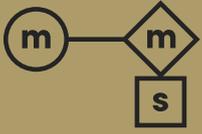
Viernes 29/07 (3h)

Hito final: Presentación de proyectos

Para finalizar este curso, presentareis vuestro proyecto en equipo a una persona experta del sector que os dará su feedback, valorará vuestro trabajo de forma constructiva y os aportará tips clave para mejorar vuestra técnica como storytellers.

Este cierre os permitirá experimentar de primera mano como se defiende un proyecto en un entorno real.

Fin del curso. Snif, snif



mr.
marcel
school

Skills & Tools

**ALWAYS
WITH
CARIÑO**