

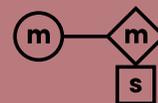
mr.
marcel
school

Diseño visual contemporáneo



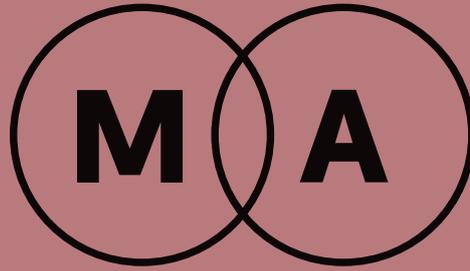
Abril / Julio 2023 –118h [28 sept. presentación PT]
Dirigido por Javier N. Roy y Raúl Ramos





mr.
marcel
school

1. Introducción al MA	3
2. Acerca de Mr.Marcel School	7
3. MA. Diseño visual contemporáneo	
— El MA	9
— Descripción curso	13
— Ficha técnica	17
4. Temario y calendario	19
5. Directores, mentores y docentes	26



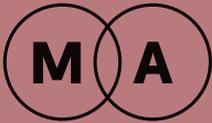
The New Principles of Design

FROM RESEARCH TO MARKET

Los MA hacen honor a su nombre. Son más.
Más especiales, más ambiciosos. Y están
ideados para dejar más poso.

Una formación transversal y cuidada al
detalle. Creada para elevar y sofisticar,
adquiriendo profundidad.

Es el curso con el que nacimos y,
no en vano, nuestra formación estrella.



The New Principles of Design (from research to market)

20

Alumnos
por año

El MA, The New Principles of Design (from research to market) es el curso de diseño clave para aquellos profesionales contemporáneos que asumen el presente, pero quieren tener un pie en el futuro.

Te enseñaremos todo lo que necesitas conocer a nivel técnico y metodológico, pero **iremos MÁS allá**: consolidarás y elevarás tu criterio, desarrollarás tu capacidad de análisis y síntesis, sofisticarás tu mirada y te ayudaremos a dar rienda suelta a tu creatividad. Resumiendo, haremos énfasis en lo que de verdad importa: to think.

Nos dirigimos a profesionales como tú que comprenden la dimensión del DISEÑO, buscan la excelencia y quieren ir MÁS allá a través de **una formación diferencial impartida por gigantes** (echa un ojo al listado de directores, mentores y docentes). En Mr.Marcel creemos que la cercanía a los casos de éxito y rodearse de gigantes producen un efecto contagioso y una autoexigencia necesarias de cara al futuro.

3 ejes principales:

Clases magistrales teórico-prácticas y participativas: te aportarán una visión contemporánea, diversa y transversal de la profesión en todas sus disciplinas y te acercarán a casos de éxito de la mano de reconocidos estudios y profesionales.

Un proyecto transversal: retador y exigente, clave dentro de la metodología del curso. Concebido como un trabajo complejo y una vinculación directa con la realidad del mercado y las exigencias del mundo actual.

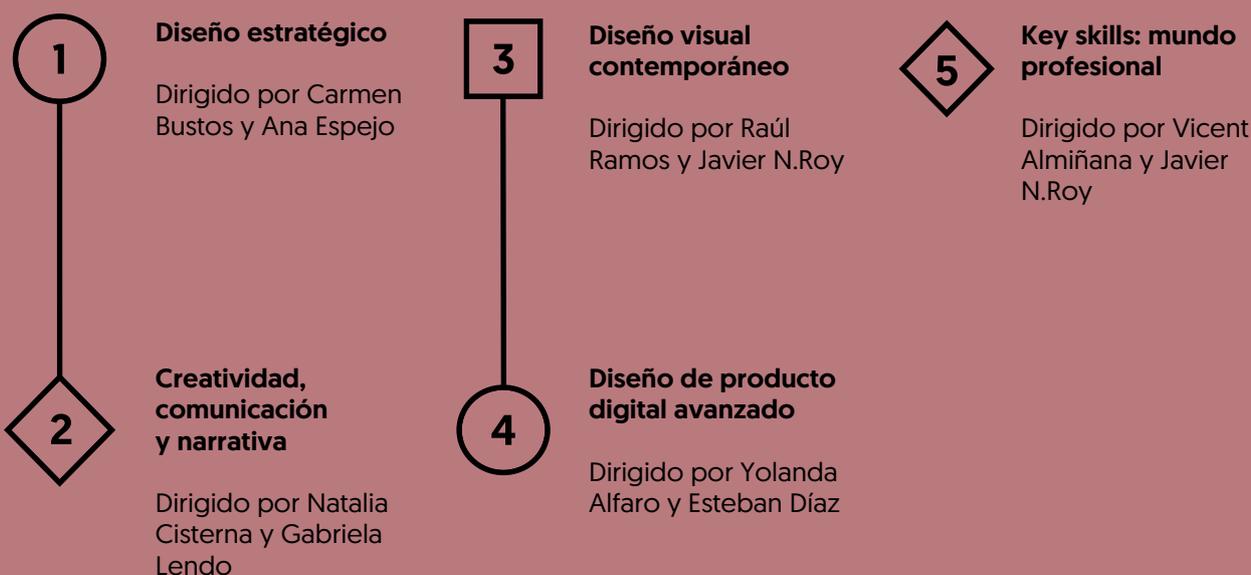
Un gran equipo detrás: no uno sino ¡dos! directores por módulo que se complementan y aportan una visión más amplia y enriquecedora. En algunos casos se apoyan en mentores de refuerzo y siempre cuentan con docentes nivel premium. ¡Imposible estar MÁS orgullosos!

En definitiva, un curso elevado creado con mucho mimo, muy práctico y con grandes profesionales para un máximo de **20 personas y con una única edición al año.**

CUÁL ES LA PROPUESTA

Los cursos MA [ma's] proponen, a través de sus cinco módulos, **un recorrido prolijo y atento alrededor de los ejes esenciales del diseño del siglo XXI** con los que cualquier diseñador/a con perspectiva y visión de futuro debería estar en su salsa.

1 curso / 5 módulos que pueden hacerse de forma lineal o individual. ¡Tú eliges!
No te resultará fácil decidirte solo por uno.



Máximo 20 alumnos por año

Solo 20 alumnos, exquisitamente seleccionados, y una única edición al año hacen de estos cursos la gran referencia formativa de Mr.Marcel School.

Queremos asegurar alumnos con flow y gran actitud que mantengan un alto nivel en el curso; buscamos una experiencia intensa, inspiradora y enriquecedora para todas las partes implicadas (alumnos, directores, mentores, docentes y escuela).

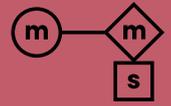
Nuestro criterio de selección estará basado, en gran medida, en la ilusión y motivación y en la involucración y capacidad de trabajar por un bien común.

Si estás interesado, no dudes en contactarnos para **concertar una entrevista**, conocernos, charlar y contar-nos en detalle.





Diseño visual
contemporáneo



mr.
marcel
school

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:

1.-La calidad de contenidos y profesorado.

2.-El cuidado de la experiencia.

3.-El firme convencimiento de que para una escuela "el futuro es hoy".

Formaciones bonificables

Todo con flow y mucho de



Formación de calidad para paladares exigentes

El Alma

Mr.Marcel School fue fundada en 2010 por un diseñador que descubrió una nueva e intensa vocación desde el primer día que impartió una clase. También, **que se diseña de muchas más formas y desde más lugares de los que él pensaba en un principio.**

En todo este tiempo la escuela ha crecido y ha conformado un claustro de profesores seleccionados con mimo que sigue **manteniendo la cercanía y atención a los pequeños detalles.** Ya lo dice el refranero, las mejores fragancias se sirven en frascos pequeños; frascos que dejan ver su corazón, sangre y columna vertebral [o lo que es lo mismo: su criterio, visión y metodología].

Porque el gran reto de la formación actual no es solo la capacidad de discernir las necesidades del presente (esto es muy fácil), sino las que están por llegar (esto no lo es tanto), sin olvidarnos, por supuesto, de una ética y prácticas deontológicas necesarias e identificables.

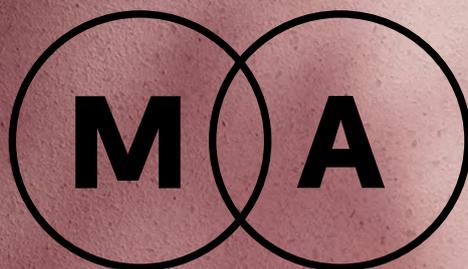
- Buscamos la excelencia.
- Entendemos la educación como responsabilidad, no como negocio.
- El proceso educativo debe ser inspirador, retador y capaz de abrir nuevas puertas.
- Aportamos soluciones a las necesidades del presente y aventuramos los escenarios del futuro.

Si quieres saber más. Visita nuestro **about**

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

Teléfonos:
+34 914 463 819
+34 661 344 580





Diseño visual contemporáneo

El diseño es una profesión en constante evolución, una disciplina en busca de excelencia que requiere de mentes inquietas, caracterizadas por un paladar fino, muy fino. Y, sí, seguro que tienes una idea clara de las cualidades que debe tener quién quiera dedicarse a ello. Sabemos cuáles son. **Sabemos que un diseñador tiene que:**

- **ver donde otros no ven**, observar con el cerebro, no con los ojos;
- **ser creativo**, se crea desde las conexiones inesperadas;
- **tener capacidad de análisis y de síntesis**, para no perderse en la inmensidad de posibilidades;
- **comprender y prever las tendencias**, pero no dejarse llevar por las mismas;
- **tener un criterio depurado**, asentado en la experiencia y el conocimiento;
- **saber encontrar soluciones y detectar oportunidades** allí donde otros solo ven problemas;
- **ser sociólogo y empático**, para comprender su entorno y dar respuesta a sus necesidades;
- **tener un control férreo de la técnica**, para que esta no se convierta en obstáculo;
- **tener conocimientos y referencias culturales más allá del diseño**, para tener una visión global.

Y que tiene que saber venderse. Sin esto último, se puede ser diseñador, por supuesto, pero no se puede vivir de ello.

En definitiva, el futuro exige profesionales que sepan diseñar, pero sobre todo que sepan **pensar y asumir retos complejos**. El diseño ha dejado de ser una disciplina de producción para convertirse en una pieza fundamental en todo el proceso: está presente en la ideación, la definición, la medición y el negocio.

También inciden en este cambio la llegada de nuevas herramientas como la IA, herramientas que dejan entrever un cambio de paradigma en el diseño, una nueva forma de entender el valor del diseñador. Así, sus procesos intelectuales, su bagaje cultural y su visión estratégica y capacidad de prospección junto a la capacidad para interpretar aspectos intrínsecamente humanos como las emociones o las sensaciones adquieren aún mayor relevancia.

Es fundamental, por tanto, entender que el diseño es función y emoción. Y que sin uno de estos dos factores, el diseño no es diseño del todo. Que los servicios y productos funcionen no es un plus, es una obligación y en igualdad de condiciones no es el factor que inclina la balanza. De esa conexión más primaria con el usuario, con el que está al otro lado haciendo uso de nuestras creaciones, se encarga el diseño conductual, la narrativa y el diseño visual. Necesitamos **diseñar de forma efectiva y comprensible**, pero también **buscando resultados atractivos y placenteros**.

Y esta no es una visión nueva, ya lo dijo Paul Rand [1914 - 1996] de forma clara y concisa años atrás:

“Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, o incluso editar: es añadir valor y significado, iluminar, simplificar, aclarar, modificar, dignificar, dramatizar, persuadir y quizás incluso divertir. Diseñar es transformar la prosa en poesía”.

Ahora bien, ¿qué puede aportarnos?, ¿por qué el diseño visual es clave?

Para nosotros hay cinco motivos principales, os aseguramos que hay muchos más, pero destacamos estos cinco:

- Porque está en todas partes. Solo hay que abrir los ojos para darse cuenta. El diseño visual pone forma, color y mensaje a nuestro día a día,

afecta a cuanto nos rodea y en muchas ocasiones es él quién nos hace la vida más fácil.

- Es uno de los responsables principales de crear conexiones y lazos profundos entre personas y productos/servicios, algo clave en la decisiones de uso y compra.
- Junto a la narrativa es el vínculo, diálogo y primer punto de fricción con nuestros usuarios.
- Recibimos miles de impactos al día y necesitamos ser vistos y que nos escojan entre la multitud. No olvidemos que el diseño visual, entre otras cosas, comunica, creando personalidad e identidad.
- Para tener éxito tenemos que diseñar productos con una experiencia perfecta, cuyas funciones sean claras, simples, fácilmente reconocibles y con una interacción placentera para el usuario. No podremos conseguir un buen diseño de la experiencia sin una buena narrativa y un buen diseño visual.

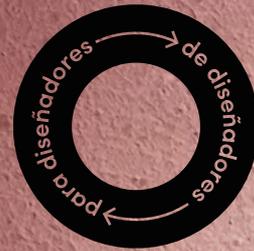
Por ello, para profundizar en esta tarea, para diseñar con eficacia y buen ojo, este curso bucea por los entresijos del oficio, toma la temperatura real (y actual) de la profesión y pone a tu servicio conocimientos depurados en torno al diseño visual, rompiendo la línea entre lo digital y el print. Buscando la coherencia formal por delante del concepto de belleza para diseñar bien sin poner el foco en lo meramente estético.

Una formación que presta especial atención al diseño de producto, con mucho de diseño conductual, identidad, branding, tipografía y diseño en pantallas y lo suficiente en dirección de arte, composición, iconografía, infografía, teoría del color e IA. Una propuesta de acercamiento al diseño visual a través de la creatividad y la capacidad del diseñador para interpretar los códigos contemporáneos desde y con una mirada amplia y horizontal.

De Javier y Raúl, directores del curso.



Diseño visual contemporáneo



118h

Lectivas,
intensas y
estimulantes

Dirección: Javier N.Roy (Mr.Marcel) y Raúl Ramos (Pink Morro)

Mentores PT: Aleix Artigal (Familia), Murillo de Paula (Gameloft) y Sara Caldas (Coverflex)

Invitados "Conneting the dots": Alicia Gutiérrez Barajas (Dear B* Studio) y Jorge Barriobero (TribalWW)

Docentes: Vicent Almiñana, Manuel Moranta, Ángel Longueira (BeWay), Sara Caldas (Coverflex), Toni Cabrera, Magoz, Marco García (Marco Creativo), Facundo Boggino (Future Brand), Javier Velilla (Comuniza), Aleix Artigal (Familia), Enric Jardí, Pablo Mariné (Koln Studio), JJ Bertran (JJ Bertran Studio), Murillo de Paula (Gameloft), Paco Fernandez (Hanzo), Alex Cañada, Nicolás Reyners (3TG), Paloma Rincón, Mauricio Tonón, Dani Navarro (Forma) y Artur Galocha (El País).

Clases inaugural: 3h

Sesiones magistrales: 70h / 35 clases

Masterclasses + connecting the Dots: 14h / 7 sesiones

Workshop: 10h

Tutorías proyecto transversal: 19h seguimiento

Presentación de proyectos: 2h

¿QUÉ VAS A APRENDER?

- **Las bases y los principios del diseño.**
- **Las habilidades, la mirada y la intuición** de un diseñador visual
- **Los fundamentos** teóricos, metodológicos y prácticos del diseño visual.
- **Los secretos y claves** para diseñar, con y sin pantalla, de forma diferencial.
- **A crear conexiones entre el público** y tus diseños.
- **A desarrollar identidades** de marca consistentes y con carácter.
- **El correcto uso** tipográfico, cromático, fotográfico y compositivo.
- **A relacionar ideas y conceptos** en la resolución de problemas de comunicación.
- Los **mecanismos y modelos comportamentales** y como usarlos para generar gran impacto.
- **A comprender y prever** las tendencias, sin dejarte llevar por las mismas.

¿QUÉ HABILIDADES OBTENDRÁS?

Con este programa, tus conocimientos de diseño y tus habilidades profesionales darán un salto cualitativo. Comprenderás el valor y la importancia de diseñar con eficacia y buen ojo.

Descubrirás todo un universo de referencias, fuentes, proyectos y personas que ampliarán tus fuentes de conocimiento y te ayudarán a crecer significativamente.

A partir de este curso buscarás la excelencia como life motiv.

CON ESTE PROGRAMA FORMATIVO, SERÁS CAPAZ DE:

- **Articular una idea** desde el pensamiento de diseño, desde su concepción hasta su ejecución.
- **Crear y diseñar** sistemas visuales.

- **Construir un lenguaje gráfico identitario** usando recursos visuales contemporáneos.
- **Tener pensamiento crítico y un discurso propio** en torno al diseño visual.
- **Elevar tu criterio y nivel de autoexigencia**, ampliando tus perspectivas profesionales.
- **Incorporar nuevas fuentes de conocimiento y recursos** que mejoren la calidad y profundidad de tus trabajos.
- **Idear e implementar** desde conexiones inesperadas.
- **Potenciar y adquirir** nuevas habilidades como profesional creativo.
- **Explicar y justificar** estratégicamente y con solidez intelectual una propuesta.

¿QUÉ TE LLEVAS ADEMÁS?

Una visión holística y elevada de la profesión que te permitirá trabajar desde una visión más horizontal y contemporánea.

Motivación y muchas ganas de hacer las cosas de manera diferente.

Una metodología para estimular la creatividad y generar un lenguaje propio.

Experimentarás el valor del riesgo y la importancia de lo auténtico.

La capacidad de gestionar tiempo, fases y plazos de un proyecto de diseño visual.

Múltiples fuentes de inspiración que puedes utilizar como base para documentar y llevar más allá tus proyectos y trabajos.

¿ES PARA TI?

Este curso está pensado para Licenciados, Graduados y Profesionales del Diseño, Comunicación o de disciplinas paralelas (arquitectos, fotógrafos, etc.) que quieran completar su formación, accediendo a un status superior y ampliando las expectativas profesionales sobre una base sólida intelectual y metodológica.

Si eres diseñador de producto digital y quieres diseñar con valor diferencial, este es tu curso.

Si eres fotógrafo, arquitecto o trabajas en áreas similares y quieres dar el salto al diseño visual, ampliando tus posibilidades laborales, este curso es para ti.

Si quieres que tus diseños no solo respiren armonía (con o sin ruido, eso ya va a voluntad), sino que también vayan MA's allá y sean capaces de generar las emociones y sensaciones que tú deseas, no hay duda, este es tu curso.

¿CÓMO ES EL CURSO Y QUÉ QUEREMOS CONSEGUIR?

Haremos un viaje a la esencia de nuestra profesión para rescatar los valores del buen diseño, teniendo muy presente su actual visión estratégica y multidisciplinar.

En esta formación encontrarás **múltiples visiones** en torno al diseño visual con el estímulo añadido de la participación y puesta en común por parte de todo el grupo. Para consolidar tus conocimientos y fijarlos en la parte práctica, contarás para ello con la figura del mentor, dos expertos con una gran trayectoria que seguirán tu evolución y te guiarán en la parte práctica, en la ejecución del Proyecto Transversal que realizarás durante el curso y que te explicamos en detalle más abajo. También podrás

contar con la visión de los dos directores del curso, profesionales con más de 50 años de experiencia a sus espaldas.

En nuestro intento de ir MA's allá, este curso cuenta con un amplio elenco de profesionales dirigidos y seleccionados por estos ¡dos! directores que se complementan para aportar esta visión MÁ's amplia y MA's rica. Ellos junto a los mentores serán los responsables de acompañarte y darte apoyo durante todo el proceso.

En este curso:

-La búsqueda de la excelencia, la "autoexigencia" y el crecimiento constante serán nuestros motores.

-Llevaremos la idea del "darlo tudo" de Mr.Marcel hasta el extremo.

-Te sumergirás en fuentes de conocimiento que te ayudarán a abrir posibilidades de comprensión y de acción de la mano de referentes del sector.

-Trabajaremos duro, pero muy a gusto :-]

*"Darlo tudo": un acuerdo implícito en el que todas las partes implicadas (escuela, docentes y alumnos) nos comprometemos a dar y ofrecer lo mejor de nosotros mismos.

La dinámica:

- **Clases magistrales**, a veces teóricas y a veces teórico-prácticas pero siempre, siempre participativas.

- **Masterclasses** de 'Una disciplina por'. Sesiones en torno a la tipografía y el diseño de producto en las que profesionales y/o estudios referentes nos cuentan sus claves de éxito y secretos profesionales más íntimos.

- **Connecting the dots (anclajes de aprendizaje)** ideados para ayudarte a anclar y consolidar los aprendizajes MA's importantes de las masterclasses.

- **Un proyecto transversal** retador y exigente, muy importante dentro de la metodología del curso. Gestionado a través de tutorías y sesiones de trabajo.

- **Un Workshop de 10h.** Un taller intensivo, durante un fin de semana, para iniciar el viaje del proyecto transversal con firmeza y solidez ;-]

Un recorrido inspirador, capaz de abrir nuevas puertas. Un formato muy dinámico y participativo, con las **exigencias del mundo real** que te aportará una visión contemporánea de la profesión y te acercará a casos de éxito de la mano de los mayores expertos en sus campos.

¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE ESTA FORMACIÓN Y OTRAS?

A diferencia de otros cursos del mercado, nos centraremos en hacerte crecer a través de profesionales de primera línea, en un contexto de excelencia y a través de una metodología práctica.

Este curso busca dar un giro a los programas tradicionales de diseño gráfico, tomando la **temperatura real de la profesión** y rompiendo las líneas entre lo digital y el print. Buscando la coherencia formal por delante del concepto de belleza. Se trata de diseñar bien aunque tengamos que diseñar feo.

Por nuestra parte, **nos centraremos en hacerte crecer como persona y profesional** a través de una experiencia en la que nos comprometemos a:

- 1.- Crear un grupo homogéneo de alumnos, para poder mantener un nivel alto en la clase.
- 2.- Ofrecerte un programa actualizado en cada edición a partir de nuestros aprendizajes y la evolución de la disciplina.
- 3.- Propiciar una experiencia de aprendizaje en un contexto de excelencia y a través de una metodología práctica.
- 4.- Centrarnos en lo que de verdad importa: desarrollar tus habilidades diseñísticas y creativas y potenciar tu capacidad de pensamiento crítico, discurso propio y liderazgo.
- 5.- Ayudarte mediante nuestros contactos a mover tu portfolio si buscas trabajo y consideramos que lo has dado todo en el curso.

Por nuestra parte **pondremos todo para que el aprendizaje y la experiencia en Mr. Marcel School sea un punto de inflexión** y te lleve a conseguir tu propósito como profesional.

Pero también **te vamos a exigir lo máximo** para que tu inversión [tiempo, dinero y emociones] te resulte lo más rentable posible, y desde ya comiences a construirte como un diseñador excelente.

SOBRE PROYECTO TRANSVERSAL

La parte práctica es fundamental en Mr. Marcel. Para este proyecto transversal contamos con la sabiduría y el “savoir faire” de nuestros dos mentores de excepción. Aleix Artigal y Murillo de Paula serán los responsables de dos de los bloques más relevantes de esta formación - identidad y producto digital -, tanto en su parte de clases como en la de seguimiento de tu proyecto troncal. Dos compañeros de viaje que te acompañarán durante todo el proceso de creación de tu proyecto, desde la conceptualización y desarrollo hasta su traslado a las piezas digitales.

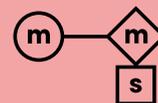
¿Y qué **proyecto** llevarás a cabo? El de un **festival visual de libre elección**. Escogeremos un festival existente, analizaremos su programación y ponentes, su tono, su identidad... y detectaremos posibles errores comunicativos e identitarios.

Propondremos una nueva identidad y diseñaremos sus piezas corporativas y comunicativas, incluyendo “of course” todos sus productos digitales. Prepararemos una presentación efectiva, empática y optimista.

Nos lo pasaremos muy bien, y, lo que es más importante, aprenderemos mucho.

Empezaremos con un workshop de 10h para asegurarnos de que el punto de partida del proyecto sea el adecuado. A partir de este momento trabajarás de forma independiente revisando de manera regular tus avances junto con los mentores y compañeros del MA (de ellos también se aprende) a través de tutorías y sesiones de trabajo.

Todo con el “Always with cariño” que identifica a Mr.Marcel.



REQUISITOS

- Gran interés por el diseño visual.
- Experiencia laboral profesional (mínimo 6 meses).
- Control medio (mínimo) de las herramientas de Adobe (Photoshop e Illustrator) y Figma.
- Control de edición de vídeo o HTML [conocimientos bienvenidos, no necesarios].

Y, como es lógico, necesitarás un ordenador o un portátil con una buena conexión a Internet para soportar videoconferencias por Zoom y trabajar con Figma y algunos programas de edición.

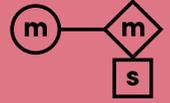
Pero **lo realmente imprescindible** será que vengas con ganas de aprender y trabajar. El espíritu de equipo, tu motivación y dedicación será lo más importante para que puedas sacarle todo el provecho a este curso.



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. Son **cursos especialmente prácticos en los que la interacción con el docente y el resto de alumnos es constante y clave.** Tener la cámara encendida y contar con una asistencia del 90% a las clases es imprescindible para recibir el certificado y, sobre todo, para sacarle el máximo partido al curso. Solo necesitarás seguir nuestras indicaciones, tener ganas de crecer, espíritu de trabajo, un poco de disciplina y, por supuesto, una buena conexión.



RESUMEN TEMARIO

Una formación que presta especial atención al diseño de producto, con mucho de diseño conductual, identidad, branding, tipografía y diseño en pantallas y lo suficiente en dirección de arte, composición, iconografía, infografía, teoría del color e IA.

Temario completo y calendario desde las páginas de 19 a 25

1.- Sesión inaugural.

Mucho más que hacer «dibujitos»

Por Vicent Almiñana

Introducción al MA

Por Raúl Ramos y Javier N.Roy

2 y 3.- La mirada. Pensar es mirar (I y II)

Por Manuel Moranta

4 y 5.- De la mirada a la atención (I y II)

Por Ángel Longueira

6.- Diseño y emoción: más allá de la función

Por Toni Cabrera

7 y 8.- Emociones en el Diseño Gráfico (I y II)

Por Sara Caldas

9, 10 y 11.- Una idea vale más que mil imágenes (I, II y III)

Por Magoz

12, 13 y 14.- Composición (I, II y III)

Por Marco García [Marco Creativo]

15.- Gestión del color

Por Marco García [Marco Creativo]

16 y 17.- Marcas Auténticas (I y II)

Por Facundo Boggino [Future Brand]

18.- Branding casos prácticos

Por Javier Velilla [Comuniza]

19.- ¿Para quién estás diseñando?

Por Sara Caldas

20, 21, 22 y 23.- Identidad (I, II, III y IV)

Por Aleix Artigal [Familia]

24.- Consejos básicos sobre tipografía

Por Enric Jardí

25.- Masterclass Ø1 “La tipografía por...”

Por Pablo Mariné [Koln Studio]

26.- Masterclass Ø2 “La tipografía por...”

Por Jaime Fernandez Peña [Tata&Friends]

27.- Masterclass Ø3 “La tipografía por...”

Por JJ Bertran [JJ Bertran Studio]

28.- Workshop Proyecto Transversal (PT)

Con Aleix Artigal [Familia]

29.- Tipografía responsive

Por Murillo de Paula [Gameloft]

30.- Masterclass Ø4 “El diseño de producto por...”

Programando

31.- Masterclass Ø5 “El diseño de producto por...”

Por Paco Fernández [Hanzo]

32.- Tutoría 1 / Sesión de trabajo (PT)

Con Aleix Artigal [Familia]

33.- Masterclass Ø6 “El diseño de producto por...”

Por Alex Cañada

34.- Diseño editorial

Por Nicolás Reyners [Tres Tipos Gráficos]

35 y 36.- Dirección de arte con IA (I y II)

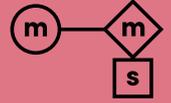
Por Mauricio Tonon

37.- Tutoría 2 / Sesión de trabajo (PT)

Con Aleix Artigal [Familia]

38.- Masterclass Ø7 “La dirección de arte por...”

Por Paloma Rincón



39.- Grafica y producto

Por JJ Bertran [JJ Bertran Studio]

40 y 42.- UI Creativo (I y II)

Por Murillo de Paula [Gameloft]

41.-Tutoría 3 / Sesión de trabajo (PT)

Con Aleix Artigal [Familia]

43.- Handoff Development

Por Paco Fernández [Hanzo]

44.- Diseño, crea, siente

Por Sara Caldas

45.-Tutoría 4 / Sesión de trabajo (PT)

Con Aleix Artigal [Familia]

46.- Iconografía

Por Dani Navarro [Forma]

47 y 48.- Infografía (I y II)

Por Artur Galocha [El País]

49.-Tutoría 5 / Sesión de trabajo (PT)

Con Aleix Artigal [Familia] y Murillo de Paula [Gameloft]

50, 51 y 52.-Tutorías 6, 7 y 8 / Sesiones de trabajo (PT)

Con Murillo de Paula [Gameloft]

53.- Presentación proyectos (PT). Final de curso: abrazos, besos y snif, snif

Con Aleix Artigal, Murillo de Paula, Raúl Ramos y Javier N.Roy

PROYECTO TRANSVERSAL. MENTORIZADO POR ALEIX ARTIGAL (FAMILIA) Y MURILLO DE PAULA (GAMELOFT)

- 1 Crearemos un proyecto identitario de un festival visual de libre elección. Escogeremos un festival existente. Estudiaremos su programación y contenido. Analizaremos el tono e identidad existente. Detectaremos posibles errores comunicativos e identitarios.
- 2 Propondremos una nueva identidad y diseñaremos sus piezas corporativas y comunicativas prestando especial atención a sus productos digitales. Prepararemos una presentación efectiva, empática y optimista. Nos lo pasaremos muy bien. Aprenderemos mucho.

Semana 1 (3h. Inauguración)

Jueves 13.04
19h00 a 22h00

SESIÓN INAUGURAL

Mucho más que hacer «dibujitos»

Por Vicent Almiñana [Diseñador, investigador, docente y curator]

En la sesión inaugural del curso MA's titulada Mucho más que hacer «dibujitos», introduciremos al alumnado en la interpretación de la extensión del diseño en su distinción visual.

Expondremos el valor que puede tener un profesional del diseño gráfico y cuales son sus competencias para contribuir en la sociedad. A partir de los fundamentos establecidos en el ámbito, haremos reflexionar y cuestionar cómo ha evolucionado la imagen visual y cuáles son las necesidades comunicativas hoy en día.

Clase 80% teórica / 20% práctica

Introducción al curso

Por Raúl Ramos [Artista en Pink Morro. CEO en Blanc!] y Javier N.Roy [Diseñador. Fundador Mr.Marcel]

-Introducción a los objetivos, metodología y roadmap por Javier N. Roy, Raúl Ramos, Aleix Artigal y Murillo de Paula .
-Presentación de docentes y alumnos, hello world!
-Introducción al cuaderno de bitácora.

Clase 100% participativa

Semana 2 (6h. Clases magistrales)

Lunes 17.04
19h00 a 21h00

1.- LA MIRADA. PENSAR ES MIRAR (I)

Por Manuel Moranta [Director creativo]

-Presentación del docente a cargo de Raúl Ramos.
-Idea proviene del griego «eídō», que significa: he visto. Las ideas son las cosas que hemos visto, que hemos pensado, que hemos comprendido o que queremos comprender. Para desautomatizar la mirada debemos singularizar lo que vemos dentro y fuera de nosotros. En esta asignatura de conceptualización visual crearemos un proyecto personal a partir de nuestra cosmogonía mediante técnicas de retórica visual.

Clase 50% teórica / 50% práctica

Martes 18.04
19h00 a 21h00

2.- LA MIRADA. PENSAR ES MIRAR (II)

Por MM

Clase 50% teórica / 50% práctica

Jueves 20.04
19h00 a 21h00

3.- DE LA MIRADA A LA ATENCIÓN: LAS CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO APLICADAS AL DISEÑO DE EXPERIENCIAS (I)

Por Ángel Longueira [BeWay]

- Presentación del docente a cargo de Javier N.Roy.
- La mayor parte de los proyectos que llevamos a cabo buscan promover algún tipo de comportamiento.
No sólo nos interesa informar o emocionar a nuestra audiencia, sino que procuramos que se comporte de un modo u otro. A menudo, nuestra meta es que compre nuestros productos o contrate nuestros servicios. En otras ocasiones, lo que intentamos es que interactúe con nuestra página web. Y, a veces, lo único que nos preocupa es que su experiencia sea positiva.

¿Cómo conseguir que nuestra audiencia satisfaga nuestros objetivos? Moldeando su atención y aplicando las estrategias de las Ciencias del Comportamiento. Las Ciencias del Comportamiento son las disciplinas que investigan los

aspectos psicológicos, sociológicos y contextuales que intervienen en los procesos de toma de decisiones. Sus hallazgos están siendo aplicados por grandes empresas multinacionales, gobiernos de todo el mundo e instituciones sin ánimo de lucro. Su impacto en la comunicación, el marketing y el diseño es cada vez mayor.

En esta primera clase aprenderemos que:

- Las acciones de tu audiencia son tan irracionales como las del resto de seres humanos.
- Los insights de las Ciencias del Comportamiento nos permiten encauzar la atención y las acciones de los usuarios.
- La aplicación honesta de las Ciencias del Comportamiento incrementa las interacciones, conversiones y ventas en espacios digitales y físicos.
- Las Ciencias del Comportamiento favorece que tu público adopte mejores decisiones y alcance cotas más altas de satisfacción.

Clase 75% teórica / 25% participativa

Semana 3 (6h. Clases magistrales)

Lunes 24.04
19h00 a 21h00

4.- DE LA MIRADA A LA ATENCIÓN: LAS CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO APLICADAS AL DISEÑO DE EXPERIENCIAS (II)

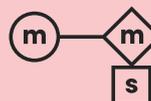
Por AL

-Esta clase tendrá un carácter eminentemente práctico. Se explicará la metodología de cambio de comportamiento Ten Conditions for Change y se analizarán cuáles son las barreras que entorpecen nuestras acciones y dificultan que las mantengamos a lo largo del tiempo. Además, se discutirán casos de éxito y fracasos de interés.

Clase 50% teórica / 50% participativa



Diseño visual contemporáneo



mr.
marcel
school

Martes 25.04
19h00 a 21h00

5.-DISEÑO Y EMOCIÓN: MÁS ALLÁ DE LA FUNCIÓN

Por Toni Cabrera [Diseñador en mistercarton.net]

- Presentación del docente a cargo de Raúl Ramos.
- Solemos decir en mistercarton que el diseño no es bonito y nada más.

Trabajar el diseño en cualquier proyecto poniendo el foco en las emociones que provocan es muy necesario en un mundo en el que ya no basta con que el diseño sea funcional si queremos que nuestras aportaciones formen parte del comportamiento y las experiencias de las personas y complacer al público objetivo.

Ir más allá significa atravesar la línea que separa la experiencia de usuario e instalarse en el individuo como parte de una experiencia mucho más amplia y albergar esa emoción en la memoria del usuario.

Visitaremos diseños en los que la emoción es un componente esencial en el proceso de conceptualización y/o creación del proyecto y averiguaremos cómo aportar valor a lo que hacemos.

Abriremos la puerta a la reflexión: si tenemos en cuenta el impacto que nuestros diseños pueden tener en las personas, en qué deberíamos pensar primero: ¿En las emociones que podríamos provocar a través de nuestro producto? ¿En la función y luego ver hacia dónde nos llevan las experiencias de los usuarios?

Clase 80% teórica / 20% participativa

Jueves 27.04
19h00 a 21h00

6.-EMOCIONES EN EL DISEÑO GRÁFICO (I)

Por Sara Caldas [Coverflex]

- Presentación del docente a cargo de Javier N. Roy.
- En estas sesiones se introducirá al

alumnado en el concepto del Diseño Gráfico Emocional. Se elaborará una breve presentación sobre lo que son las emociones y cuál su papel en nuestras vidas, y entrando más al detalle, sobre su importancia en el diseño gráfico. Se pedirá a los alumnos que reflexionen sobre cómo su papel de diseñadores puede afectar el estado emocional de los usuarios.

Clase 60% teórica / 40% práctica

Semana 4 (4h. Clases magistrales)

Martes 02.05
19h00 a 21h00

7.-EMOCIONES EN EL DISEÑO GRÁFICO (II)

Por SC

- En esta sesión se empezará a estudiar técnicas sobre cómo aplicar las teorías del diseño emocional a nuestro trabajo, focalizando especialmente en aspectos puramente visuales y aspectos narrativos. En base a estas técnicas, se pedirá a los alumnos que creen una estrategia de diseño emocional para un producto determinado.

Clase 60% teórica / 40% práctica

Jueves 04.05
19h00 a 21h00

8.-UNA IDEA VALE MÁS QUE MIL IMÁGENES (I)

Por Magoz [Artista multidisciplinar. Ilustración, animación y código]

- Presentación del docente a cargo de Raúl Ramos y Javier N.Roy.
- A través de ejercicios prácticos y reflexivos educaremos la mirada y el cerebro. 6 horas con Magoz para desarrollar el ingenio, potenciar la creatividad y profundizar en la conceptualización de ideas.

Durante las próximas seis horas:
- Pondrás a prueba tu creatividad e

ingenio
- Crearás imágenes donde el valor comunicativo será el protagonista
- Identificarás y optimizarás el poder de los elementos visuales de tu obra
- Aprenderás el poder comunicativo de la imagen
- Ahondarás en el proceso comunicativo a través de retos creativos
- Educarás tu mirada y comprenderás estructuras que te permitirán generar imágenes que dicen mucho con muy poco

Taller 20% teórico / 80% práctico

Semana 5 (6h. Clases magistrales)

Lunes 08.05
19h00 a 21h00

9.-UNA IDEA VALE MÁS QUE MIL IMÁGENES (II)

Por M

Taller 100% práctico

Martes 09.05
19h00 a 21h00

10.-UNA IDEA VALE MÁS QUE MIL IMÁGENES (III)

Por M

Taller 20% teórico / 80% práctico

Jueves 10.05
19h00 a 21h00

11.-COMPOSICIÓN (I)

Por Marco García [Fundador de Marco Creativo]

- Presentación del docente a cargo de Javier N.Roy.
- ¿Qué es la composición?
- Fundamentos básicos de la composición.
- Elementos de una composición.
- Principios básicos.

Clase 80% teórica / 20% participativa



Diseño visual contemporáneo



mr.
marcel
school

Semana 6 (6h. Clases magistrales)

Lunes 15.05
19h00 a 21h00

12.-COMPOSICIÓN (II)

Por MG

- La retícula
- ¿Qué es?
- ¿Cómo construir una retícula?
- Tipos de retícula

Clase 80% teórica / 20% participativa
Martes 16.05
19h00 a 21h00

13.-COMPOSICIÓN (III)

Por MG

- Reticula: Case studies
- Ejercicio práctico

Clase 80% teórica / 20% práctica

Jueves 18.05
19h00 a 21h00

14.-GESTIÓN DEL COLOR

Por MG

- 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
- Psicología y significado del color.
- Personalidad y Color.
- Sin miedo al color
- Ejemplos
- 10 reglas sobre el color

Clase 80% teórico / 20% práctica

Semana 7 (6h. Clases magistrales)

Lunes 22.05
19h00 a 21h00

15.-MARCAS AUTÉNTICAS (I)

Por Facundo Boggino [Director creativo en Future Brand España]

- Presentación del docente a cargo de Javier N.Roy.
- ¿Qué valores entran en juego cuando diseñamos una marca? ¿Qué es y cómo se crea una marca? Aunque la identidad visual es [a menudo] un resultado de lo que hacemos, el valor de la marca va mucho más allá.
- Crear marcas con causa, con postura, implicadas y preocupadas - genuinamente - por las personas con las que se vinculan es todo un desafío. Nuevos tiempos plantean la necesidad de nuevas marcas, modernizar sin perder el vínculo con lo que nos hace originales (nuestro origen) y auténticos.

Clase 80% teórica / 20% participativa

Martes 23.05
19h00 a 21h00

16.-MARCAS AUTÉNTICAS (II)

Por FB

Clase 80% teórica / 20% participativa

Jueves 25.05
19h00 a 21h00

17.-BRANDING: CASOS PRÁCTICOS

Por Javier Velilla [Socio director y consultor de branding en Comuniza]

- Presentación del docente a cargo de Raúl Ramos.

Clase 60% teórica / 40% participativa

Semana 8 (6h. Clases magistrales)

Lunes 29.05
19h00 a 21h00

18.- ¿PARA QUIÉN ESTÁS DISEÑANDO?

Por Sara Caldas [Coverflex]

- En esta sesión se introducirá al alumnado a técnicas de research de usuario y por qué son relevantes para diseñar enfocándonos en las emociones. Se pedirá a los alumnos que creen una estrategia de diseño emocional para un producto determinado basándose en estas técnicas.

Clase 60% teórica, 40% práctica

Martes 30.05
19h00 a 21h00

19.-IDENTIDAD. LAS IDEAS, LAS FORMAS Y LAS IDENTIDADES (I)

Por Aleix Artigal [Diseñador. Fundador de Familia Studio]

- Entender la relación de conceptos y las formas para los lenguajes identitarios.
- Entender la identidad, el tono, el carácter y cómo se puede comunicar con nuestro propio lenguaje.

Clase 80% teórica / 20% participativa

Jueves 01.06
19h00 a 21h00

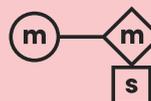
20-IDENTIDAD. LOS LENGUAJES GRÁFICOS Y LAS IDENTIDADES (II)

Por AA

- Entender cómo se pueden crear las identidades y cuales son sus recursos gráficos:
- Crear Identidad con lenguaje tipográfico.
- Crear identidad con lenguaje geométrico.
- Crear Identidad con el uso del color.
- Crear identidad con el uso de familia pictográfica e ilustración.
- Crear identidad con lenguaje fotográfico y dirección de arte.



Diseño visual contemporáneo



mr.
marcel
school

- Crear identidad con el lenguaje narrativo textual.

Clase 100% teórica / 100% participativa

Semana 9 (6h. Clases magistrales)

Lunes 05.06
19h00 a 21h00

21.-IDENTIDAD (III). TIPOS DE IDENTIDAD

Por AA

- Entender los diferentes tipos de identidad.
- Identidades rígidas: identidades basadas en el uso repetitivo del mismo recursos identitarios.
- Identidades flexibles: identidades donde los recursos gráficos cambian sin perder identidad.
- Identidades evolutivas: identidades que requieren ser evolucionadas en el tiempo sin perder identidad.

Clase 100% teórica / 100% participativa

Martes 06.06
19h00 a 21h00

22.-IDENTIDAD (IV). IDENTIDAD DE POSTAL (TALLER)

Por AA

-A partir de una clase completamente práctica crearemos, con muy pocos elementos, una identidad visual de postales.

Taller 100% práctico

Juvs 08.06
19h00 a 21h00

23.-CONSEJOS BÁSICOS DE TIPOGRAFÍA

Por Enric Jardí

-Presentación del docente por Raúl Ramos

-Los básicos de la tipografía, denominaciones, usos, construcción

Clase 80% teórica / 20% participativa

Semana 10 (16h. Clases magistrales y workshop)

Lunes 12.06
19h00 a 21h00

24.-MASTERCLASS Ø1 "LA TIPOGRAFÍA POR..."

Por Pablo Mariné [Diseñador y co-fundador de Koln Studio]

- Presentación del docente por Javier N.Roy
- Dónde, cómo y porqué buscar tipografías: A la hora de afrontar nuevos proyectos, es importante buscar tipografías que puedan contar una historia, transmitir un mensaje en sí mismas. Durante esta clase Pablo Mariné, de Koln Studio, desvelará algunos de sus secretos y claves de éxito.
- + Connecting the dots por Alicia Gutiérrez y Javier N.Roy

Clase 100% teórica / 100% participativa

Martes 13.06
19h00 a 21h00

25.-MASTERCLASS Ø2 "LA TIPOGRAFÍA POR..."

Por Jaime Fernandez Peña [Tata&Friends]

- Presentación del docente por Raúl Ramos
- + Connecting the dots por Alicia Gutiérrez y Raúl Ramos

Clase 100% teórica / 100% participativa

Jueves 15.06
19h00 a 21h00

26.-MASTERCLASS Ø3 "LA TIPOGRAFÍA POR..."

Por Joan Josep Bertran [JJ Bertran Studio]

-Presentación del docentes por Raúl Ramos

-Dónde, cómo y porqué buscar tipografías: A la hora de afrontar nuevos proyectos, es importante buscar tipografías que puedan contar una historia, transmitir un mensaje en sí mismas. Durante esta clase, Joan Josep Bertran, nos desvelará algunos de sus secretos y claves de éxito.
+ Connecting the dots por Alicia Gutiérrez y Javier N.Roy

Clase 100% teórica / 100% participativa

Viernes 16.06 de 16h30 a 21h30
y sábado 17.06 de 09h30 a 14h30

27.-WORKSHOP. PROYECTO TRANSVERSAL

Por Aleix Artigal [Diseñador. Fundador de Familia Studio]

- Crearemos un proyecto identitario museístico de libre elección. Escogeremos un museo existente. Analizaremos su programación y temática. Analizaremos el tono e identidad existente. Detectaremos posibles errores comunicativos e identitarios. Propondremos una nueva identidad corporativa y diseñaremos sus piezas corporativas y comunicativas. Prepararemos una presentación efectiva, empática y optimista. Nos lo pasaremos muy bien. Aprenderemos mucho.

Workshop 100% práctico

Semana 11 (6h. Clases magistrales)

Lunes 19.06
19h00 a 21h00

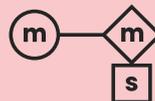
28.-TIPOGRAFÍA RESPONSIVE

Por Murillo de Paula [Gameloft]

- Presentación del docente por Javier N. Roy
- Cómo funcionan las tipografías en un ambiente digital.
- Técnicas de jerarquización y maquetación que posibilitan el uso



Diseño visual contemporáneo



mr. marcel school

excelente de tipografías en proyectos responsive.

- Qué son las Escalas tipográficas y cómo utilizarlas.
- Densidad y reglas de composición tipográfica.

Clase 80% teórica / 20% participativa

Martes 20.06
19h00 a 21h00

29.- MASTERCLASS Ø4 “EL DISEÑO DE PRODUCTO DIGITAL POR...”

Por [Programando]

- Presentación del docente por Javier N.Roy
- ¿Cómo diseñar productos digitales de forma excelente? ¿Cómo definir experiencias que nos ayuden a diferenciar los productos digitales sin olvidar al usuario? ¿Cómo diseñar funcional, enamorando? Durante esta clase el docente nos desvelará algunos de sus secretos y claves de éxito.

+ Connecting the dots por Jorge Barriobera (TribalWW) y Javier N. Roy

Clase 100% teórica / 100% participativa

Jueves 22.06
19h00 a 21h00

30.-MASTERCLASS Ø5 “EL DISEÑO DE PRODUCTO DIGITAL POR...”

Por Paco Fernández [Hanzo]

- Presentación del docente por Javier N.Roy
- ¿Cómo diseñar productos digitales de forma excelente? ¿Cómo definir experiencias que nos ayuden a diferenciar los productos digitales sin olvidar al usuario? ¿Cómo diseñar funcional, enamorando? Durante esta clase Paco Fernández nos desvelará algunos de sus secretos y claves de éxito.

+ Connecting the dots por Jorge Barriobera (TribalWW) y Javier N. Roy

Clase 100% teórica / 100% participativa

Semana 12 (6h. Clases magistrales y tutoría)

Lunes 26.06
19h00 a 21h00

31.-TUTORÍA PT. 1

Por Aleix Artigal

Tutoría 200% participativa

Martes 27.06
19h00 a 21h00

32.-MASTERCLASS Ø6 “EL DISEÑO DE PRODUCTO DIGITAL POR...”

Por Alex Cañada

- Presentación del docente por Javier N.Roy
- ¿Cómo diseñar productos digitales de forma excelente? ¿Cómo definir experiencias que nos ayuden a diferenciar los productos digitales sin olvidar al usuario? ¿Cómo diseñar funcional, enamorando? Durante esta clase Alex Cañada nos desvelará algunos de sus secretos y claves de éxito.

+ Connecting the dots por Jorge Barriobera (TribalWW) y Javier N. Roy

Clase 100% teórica / 100% participativa

Jueves 29.06
19h00 a 21h00

33.-DISEÑO EDITORIAL

Por Nicolás Reyners (Tres Tipos Gráficos)

- Presentación del docente por Javier N.Roy
- ¿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 todo 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 80% teórica / 20% participativa

Semana 13 (8h. Clases magistrales y tutoría)

Lunes 03.07
17h00 a 19h00

34.-DIRECCIÓN DE ARTE CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL (I)

Por Mauricio Tonón

- Presentación del docente por Javier N.Roy
- Cómo crear imágenes que puedan contar historias. Durante esta clase Mauricio Tonon nos hablará sobre códigos visuales y claves de éxito para plasmar un concepto visualmente, así como de qué elementos usar para llamar la atención y captar interés, incluso antes que el propio mensaje susurrando a la Inteligencia Artificial

Clase 50% teórica, 50% práctica

Martes 04.07
17h00 a 19h00

35.-DIRECCIÓN DE ARTE CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL (II)

Por MT

Clase 50% teórica, 50% práctica

Miércoles 05.07
17h00 a 19h00

36.-TUTORÍA PT. 2

Por AA

Tutoría 200% participativa

Jueves 06.07
17h00 a 19h00

37.-MASTERCLASS Ø7 “LA DIRECCIÓN DE ARTE POR...”

Por Paloma Rincón

- Presentación de la docente por Raúl Ramos
- Cómo crear imágenes que puedan contar historias. Durante esta clase Paloma Rincón nos hablará sobre códigos visuales y claves de éxito para plasmar un concepto visualmente, así como de qué elementos usar para llamar la atención

y captar interés, incluso antes que el propio mensaje.

+ Connecting the dots por Alicia Gutiérrez y Javier N. Roy

Clase 100% teórica / 100% participativa

Semana 14 (8h. Clases magistrales y tutoría)

Lunes 10.07
17h00 a 19h00

38.-GRÁFICA Y PRODUCTO

Por JJ Bertran (JJ Bertran Studio)

-Presentación del docente por Raúl Ramos y Javier N.Roy
-Del documento legal para vino a la pieza gráfica narrativa.
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 comunicarnos 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 80% teórica / 20% participativa

Martes 11.07
17h00 a 19h00

39.-UI CREATIVO (I)

Por Murillo de Paula

- Observar el mercado es el punto de partida para cualquier proyecto visual que busca arrancar desde lo alto. Aprenderemos a construir un benchmark basado en un análisis

visual a partir de la emoción y de la conexión que se espera de una interfaz apasionante.

- Descubriremos como encontrar y redactar un buen insight visual y también como a partir de el, desarrollar los pilares de diseño. Verticales que serán fundamentales para dar soporte a nuestra decisiones de diseño.
- Descubriremos que son las metáforas visuales y que rol juega en la creación de una interfaz visualmente impactante, creativa y llena de personalidad.

Clase 80% teórica / 20% participativa

Miércoles 12.07
17h00 a 19h00

40.-TUTORÍA PT. 3

Por AA

Tutoría 200% participativa

Jueves 13.07
17h00 a 19h00

41.-UI CREATIVO (II)

Por MP

-Hablabamos de las tendencias de diseño en el año 2023/24, de cómo identificarlas y utilizar sus características correctamente a la hora de elegir por aplicar una, más, mezclas y por que no, crear tu propia tendencia.

- Las interfaces necesitan saber que quieren transmitir en un primer "hand shake". Para ello es importante tener en cuenta cual es la personalidad que queremos alcanzar y cuáles son los códigos visuales que apoyan lograr este impacto fundamental a la hora de generar conexión con el usuario.
- La moda, la cocina, las películas tienen reglas propias para el uso del color. En diseño de productos no es diferente. Hacer una distribución correcta del color puede ser la clave para que el usuario sepa cómo caminar por los pasillos de tu interfaz UI y realizar las tareas que se espera de él.

- Una interfaz, sea desktop o mobile necesita saber cuándo y dónde poner sus fichas a la hora de generar un gran

impacto visual. Una de las claves es tener en cuenta como funciona el ritmo vertical. Al final, la vida digital es un scroll y hay que saber cómo generar un viaje dinámico para que el usuario no se aburra y tampoco se moleste con la densidad de información.

Clase 80% teórica / 20% participativa

Semana 15 (8h. Clases magistrales y tutoría)

Lunes 17.07
17h00 a 19h00

42.-HANDOFF DEVELOPMENT

Por Paco Fernández (Hanzo)

-Diseño y desarrollo. La pareja perfecta. El diseño de producto sin tecnología no es diseño.

Clase 80% teórica / 20% participativa

Martes 18.07
17h00 a 19h00

43.-DISEÑO, CREA, SIENTE

Por Sara Caldas (Coverflex)

- En la sesión final, se explicará la importancia de los proyectos personales y se discutirán casos de éxito. Se hablará también del concepto de "Design for Good" y de la importancia de cultivar la ética en el diseño. Se fomentará el debate sobre el estado del diseño en el mundo y, más concretamente, en España.

Clase 70% teórica / 30% práctica

Miércoles 19.07
17h00 a 19h00

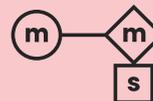
44.-TUTORÍA PT. 4

Por AA

Tutoría 200% participativa



Diseño visual contemporáneo



mr.
marcel
school

Jueves 20.07
17h00 a 19h00

45.-ICONOGRAFÍA

Por Dani Navarro [Forma]

- Presentación del docente por Raúl Ramos

Clase 80% teórica / 20% participativa

Semana 16 [6h. Clases magistrales y tutoría]

Lunes 24.07
17h00 a 19h00

46.-INFOGRAFÍA (I)

Por Artur Galocha [El País]

-Presentación del docente por Javier N.Roy

-Infografía periodística.

-Presentación asignatura.

-¿Qué es la infografía y para qué sirve?

-La infografía como herramienta

Clase 80% teórica / 20% participativa

Martes 25.07
17h00 a 19h00

47.-INFOGRAFÍA (II)

Por AG

-La infografía periodística en la actualidad

-Tipos de infografías

-Tipos de gráficas

Clase 60% teórica / 40% práctica

Miércoles 26.07
17h00 a 19h00

48.-TUTORÍA PT. 5

Por AA y MP

Tutoría 200% participativa

Fin de las clases magistrales y vacaciones de verano. Yujuuu!

Semana 17 [3h. Tutoría]

Jueves 14.09
19h00 a 22h00

49.-TUTORÍA PT. 6

Por MP

Tutoría 200% participativa

Semana 18 [3h. Tutoría]

Jueves 21.09
19h00 a 22h00

50.-TUTORÍA PT. 7

Por MP

Tutoría 200% participativa

Semana 19 [5h. Tutoría y presentación proyectos]

Lunes 25.09
19h00 a 22h00

51.-TUTORÍA PT. 8

Por MP

Tutoría 200% participativa

Jueves 28.09
19h00 a 21h00

52.-THE END. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

Con Aleix Artigal, Murillo de Paula, Raúl Ramos y Javier N.Roy

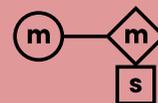
Sesión 100% participativa

Final de curso
[snif, snif]

Recordatorio: nuestros cursos están vivos y evolucionan de manera constante. Por eso, y por el afán de ofrecer la mejor formación posible, este programa podría sufrir cambios.



Diseño visual contemporáneo



mr.
marcel
school

DIRECCIÓN DEL CURSO Y MENTORÍA

Javier N.Roy

Diseñador. Fundador en Mr.Marcel School

Observa primero, analiza después. Todo ello bajo dos parámetros muy claros: la creatividad y el sentido común.

Multidisciplinar desde la infancia, profesional del diseño desde hace más de dos décadas, Javier N. Roy es diseñador, docente y curador de creatividad y diseño alguna que otra vez. Pero, sobre todo, es el alma mater de Mr.Marcel School donde, además de dirigir la escuela, imparte cursos de creatividad, y organiza actividades donde se aprenda haciendo y pasándoselo bien.

A lo largo de su trayectoria ha colaborado con marcas y empresas de todo tipo y sector, organizaciones e instituciones públicas, y con emprendedores ilusionados, que es con quien más ha disfrutado trabajando, sin duda alguna.

Ciudadano del mundo, le gusta pensar, idear, analizar, contrastar, mejorar y comunicar cualquier cosa.

@javiernroy

Raúl Ramos

Artista en Pink Morro. CEO en Blanc!

Raúl Ramos / Pink Morro (Vilanova i la Geltrú, 1979) es diseñador gráfico, director de arte, docente y artista. Bajo el alter ego de Pink Morro deja volar su imaginación en forma de escultura, set o pintura, siempre con el color y la intuición como protagonista.

A través del uso del impulso y el azar, una de las cosas que más le interesan es plasmar el interior de las personas que le rodean a través del lenguaje abstracto. Pink Morro se rebela contra el cálculo y el control apostando por la intuición en un mundo que, hasta ahora, ha funcionado basándose en la razón.

Muy influenciado por el street art en su adolescencia, es un lenguaje que, transformado, le acompaña hasta el día de hoy. Con un poco de punk, incluso de surrealismo, lo indescriptible da paso a una obra llena de sensaciones inesperadas. Primero la emoción. Y, por supuesto, la experimentación continua.

@pinkmorro

MENTORES PT Y DOCENTES

Aleix Artigal

Diseñador. Fundador de Familia Studio

Aleix Artigal (1980) es el diseñador gráfico barcelonés fundador del estudio Familia.

Familia es un estudio de diseño gráfico y comunicación con una amplia experiencia en los campos de la identidad corporativa, el diseño de iconos, la señalética, el diseño editorial y el diseño de interfaces digitales.

Durante esta dilatada actividad profesional Familia ha dado servicio a clientes nacionales e internacionales, tanto del sector público como privado, de donde destaca una larga lista de colaboraciones en el ámbito cultural.

Familia desarrolla proyectos de diseño y comunicación contemporáneos y estéticos, con una apuesta clara por la funcionalidad. El objetivo final de Familia es crear proyectos que aporten valor y dar servicio a las necesidades particulares de cada cliente.

@byfamilia

Murillo de Paula

UI Artist at Gameloft

Murillo de Paula es Visual Designer desde 2008.

Autodidacta, todo su conocimiento viene de la observación crítica, del trabajo duro y de la colaboración con grandes clientes y equipos. Es un apasionado por el diseño (en especial el de interfaces -UI), la fotografía, la música y los videojuegos. Convierte todos estos inputs en inspiración para crear diseños de alto impacto visual para productos y servicios digitales. Ha trabajado en The Cocktail como Principal Designer, responsable de la definición y creación de líneas gráficas digitales, creación de sistemas de diseño, propuestas visuales de alto impacto, además de garantizar la calidad visual de los proyectos y propuestas del equipo de diseño. Actualmente es UI Artist y Graphic Designer en Gameloft.

@murillodepaula

DOCENTES

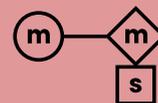
Vicent Almiñana

Diseñador, investigador independiente, docente y curador

Vicent Almiñana (Xàtiva, 1987) es diseñador gráfico, docente y curador. 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



Diseño visual contemporáneo



mr.
marcel
school

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](#)

Manuel Moranta

Director creativo

Licenciado en Derecho, creativo publicitario y poeta visual. Compagina su trabajo de director creativo con el de poeta visual, docente y conferenciante. Da clases de conceptualización en escuelas de diseño, ilustración y fotografía.

Hace «dibujofrases». Un dibujofrase es un aforismo en el que la palabra cede la mitad de su país al dibujo. Los dibujofrases le sirven para contar ideas universales a partir de cosas insignificantes. En su obra mezcla desde la simple anécdota, el relato breve, el dibujo conceptual y el mundo de los signos.

Ha publicado dos libros de poesía visual: 'De nadadores y piscinas' y 'Te amordido un perro'.

[@manuelmoranta](#)

Ángel Longueira

Consultor de Comunicación y Ciencias del Comportamiento en Beway

Ángel Longueira Monelos es filósofo de formación y consultor de casualidad. A los 18 años decidió estudiar filosofía porque temía que estudiando otra cosa pudiera encontrar trabajo. Terminó licenciándose, doctorándose e impartiendo clases en la facultad de Santiago de Compostela. A los 30 y pocos cambió de rumbo. Estudió un máster de marketing político y comunicación institucional y comenzó a trabajar en el Parlamento de Galicia. Casi sin darse cuenta, su plan inicial de no encontrar empleo se fue al garete. En la actualidad, curra para BeWay realizando tareas de consultoría e intervenciones de economía del comportamiento. Su trabajo consiste en intentar que los clientes tomen mejores decisiones que él. A menudo, lo consigue.

[@angellongueira](#)

Magoz

Artista multidisciplinar. Ilustración, animación y código

Magoz es un artista multidisciplinar que trabaja con ilustración, animación y código. Su trabajo se centra en la comunicación visual, la resolución de problemas y el minimalismo. Algunos de sus clientes: e New York Times, Wall Street Journal, Scientific American, Ogilvy, JTW, SCPF, Havas.

[@magoz](#)

Toni Cabrera

Diseñador en mistercarton.net

Hola, soy Toni Cabrera y Ton en mistercarton.net y me dedico a ver el mundo de forma intuitiva a través de unos ojos entrenados en los comportamientos de las personas y en el diseño en todo su espectro.

Me formé en interiores pero pronto me sentí cómodo en el mundo del diseñador gráfico: más tarde descubrí la estrategia en el diseño a través de un máster en pensamiento creativo

En la actualidad, lidero un modesto estudio de diseño dónde conjuntamente con los clientes, utilizamos herramientas de branding para hacer crecer las ideas.

Imparto clases en LCI Barcelona y IDEP Barcelona, además de colaborar en el proyecto personal de Raúl Ramos, y su momento Pinkmorro impartiendo contenido

Fermo parte del equipo de Blanc! en donde tomo el cargo de director de espacios y ayudo al evento a solucionar la escenografía y las intervenciones en el espacio.

Lo que más me gusta? Dar un nuevo punto de vista a las ideas para hacerlas más grandes, buscando que el diseño funcione dentro de la coherencia y la ética. Una máxima? Las soluciones suelen estar en nuestro alrededor

[@tonicabrera](#)

Sara Caldas

Senior Product Designer en Coverflex and Book author

Sara Caldas es una diseñadora de producto portuguesa que vive en Barcelona. Durante su formación, entró en contacto con diversas áreas de la comunicación visual, como el branding, el diseño digital y el diseño editorial. Sara comenzó su carrera como UI Designer en una consultora tecnológica multinacional, diseñando plataformas digitales para clientes de los sectores de banca, seguros y administración pública. Ha desarrollado su carrera en el área de producto digital en varias startups, siendo actualmente Product Designer en Coverflex. Ha publicado dos libros sobre teoría del diseño: "Diseña, Crea, Siente" [Hoaki Books, 2019] y "Paleta Perfecta" [Hoaki Books, 2021].

[@saracaldas](#)

Marco García

Fundador de Marco Creativo

Marco es diseñador gráfico, ejerce de profesor y graba vídeos sobre diseño gráfico que sube a su canal de Youtube.

Se licenció en ingeniería informática, carrera que le atrajo hacía la tecnología, pero que no acababa de enamorarlo. Por ello, una vez finalizada y compaginándolo con su trabajo, decidió estudiar algo que siempre le había atraído

personalmente, el diseño gráfico.

En el año 2001 encontró su primer trabajo como diseñador gráfico y desde aquel momento empezó profesionalmente en este oficio, hasta que en 2008 decidió dar el salto y montar su propia estudio.

[@marcocreativo](#)

Nicolas Reyners

Diseñador y Fundador 3TG

Nicolás Reyners nació en Oviedo en 1982, estudió diseño gráfico en IED Madrid y después de experiencias en París y Londres fundó junto con Alberto Salván el estudio Tres Tipos Gráficos. Se especializan en el desarrollo de proyectos para marcas, instituciones, espacios y creadores en el ámbito del arte, la cultura y el diseño. "Buscamos líneas de trabajo con las que explorar nuevos territorios, replantear los códigos y jugar con el lenguaje visual. Creamos proyectos únicos a través de conceptos sólidos. Quitamos ruido para añadir valor."

Su trabajo ha sido reconocido con diversos premios entre los que cabe destacar el premio Gráfica 2015, D&AD 2015 Wood Pencil, numerosos premios Laus entre 2010 y 2020, el Top Fedrigoni Award 2013, 2012 Type Directors Club y el premio PHotoEspaña Mejor Libro de Fotografía 2012, entre otros.

Está además muy involucrado en docencia, siendo colaborador habitual con numerosas escuelas llevando a cabo dirección en Trabajo Fin de Estudios, Master class, talleres, y profesorado en diversas especialidades.

[@nicolasreyners](#)

Facundo Boggino

Director Creativo en FutureBrand España

Soy Argentino (Sunchales, Santa Fe) y Diseñador Gráfico. Graduado de la Universidad de Buenos Aires, donde ejercí como Profesor de las materias de Diseño I, II y III durante 5 años. Aún continúo con mi vocación docente dictando workshops en La Liga Business School y MrMarcel. Participé en la creación, gestión e implementación de marcas en todo tipo de industrias, desde start-ups a marcas globales, B2B y de alto impacto, liderando y creando equipos de trabajo multidisciplinarios tanto a nivel nacional como internacional.

Formé parte del equipo creativo de FutureBrand e Interbrand Buenos Aires, para finalmente cruzar el Atlántico en 2016. Luego de 5 años en Interbrand Madrid, me desempeño actualmente como Director Creativo en FutureBrand España.

En 2010 fui seleccionado, junto a otros 25 diseñadores de

todo el mundo, para asistir a las clases magistrales de Milton Glaser [creador del legendario I ♥ NY, entre otras grandes obras] en la School of Visual Arts de Nueva York.

[@facundoboggino](#)

Javier Velilla

Socio director y consultor de branding en Comuniza

Javier Velilla es socio director de la consultora de branding Comuniza y co-director de la plataforma Brandemia. Posee 20 años de experiencia en proyectos de marca e innovación para organizaciones de Europa y Latinoamérica. Ha trabajado para más de 800 proyectos, impulsando su posición en el mercado a través del branding y la innovación. Docente en varias universidades españolas y autor de un libro sobre branding (2010).

[@javiervelilla](#)

Enric Jardí

Diseñador gráfica y tipógrafo

Enric Jardí es un diseñador gráfico afincado en Barcelona. Estudió diseño gráfico en la Escuela de Diseño Elisava y es profesor de la misma desde 1988. Desde 1983 ha trabajado en diferentes estudios, y en 1992 fundó el estudio Propaganda. En 1998 creó Enric Jardí disseny gràfic.

En 1991 fundó, junto con Laura Meseguer, José Manuel Urós y Joan Barjau, el grupo tipográfico Type-Ø-Tones, cuyas fuentes son distribuidas por la empresa berlina FontShop.

Además de la tipografía, su trabajo profesional se centra en el diseño de revistas, portadas de libros y diseño corporativo.

Enric Jardí es el director del Máster en Tipografía Avanzada de la Escuela Universitaria de Diseño y Arte Eina, en colaboración con la Universidad Autónoma de Barcelona. También es profesor de otros dos másteres en Barcelona, el de Dirección de Arte y Publicidad de la Universidad Ramon Llull, el de Diseño Gráfico, el de Diseño de Packaging y el de Diseño, Estrategias de Comunicación y Publicidad de Elisava de la Universidad Pompeu Fabra.

Como profesor invitado colaboró en la Universidad de Laponia en Rovaniemi, Finlandia, desde 2011 impartiendo clases de tipografía, diseño editorial y proyectos de nuevos medios.

En los últimos años ha impartido cursos y talleres, a nivel internacional, en su especialidad -tipografía, edición digital y semiótica- en la Universidad de Chile, la Universidad Diego Portales [Chile], la Universidade do Porto en Portugal y la Universidad Iberoamericana en México.

En 2007 escribió Veintidós consejos sobre tipografía [que algunos diseñadores nunca revelarán] y veintidós cosas que

nunca deberías hacer con los tipos de letra (que algunos tipógrafos nunca te dirán) publicados en español e inglés por Actar, y en 2012, *Pensar con imágenes*, publicado por Gustavo Gili en español (*Pensar con imágenes*) y portugués (*Pensar com imagens*).

[@enricjardi](#)

Pablo Mariné

Diseñador gráfico. Fundador de Koln Studio

Koln Studio es un estudio de diseño gráfico y comunicación visual fundado en Madrid por Daniel Fuente y Pablo Mariné. Desde su creación en 2014 ha desarrollado su trabajo en distintos ámbitos –campañas, identidad visual, publicaciones impresas, diseño web, desarrollo web y diseño digital– con el objetivo de llegar a soluciones innovadoras y adaptadas a las necesidades de cada proyecto. Su lenguaje visual, basado en la fusión de estilos y la relectura del diseño clásico y de vanguardia, presenta señas de identidad reconocibles: solidez conceptual, empleo transgresor de la tipografía y ánimo experimental. Sus clientes son empresas (HBO España, Estrella Galicia, Movistar +, ABSOLUT) e instituciones (Ayuntamiento de Madrid, MATADERO, Ministerio del Interior, Fundación La Caixa).

[@kolnstudio](#)

Alicia Gutiérrez Barajas

Brand strategist

Diseñadora gráfica y artista plástica especializada en branding estratégico.

Formé mis bases para trabajar este oficio en la Escuela de Arte nº 10 de Madrid, por aquel entonces. De ahí que mis proyectos beban de la expresión artística y se apoyen en el pensamiento conceptual, invitando a pensar más allá de lo evidente para darle oportunidad al pensamiento crítico. Después de haber transitado por diversos caminos creativos –la escultura, la pintura e ilustración, la fotografía, el diseño gráfico, la música, la escritura, el psicodrama–, encontré en la disciplina del branding estratégico el espacio adecuado donde usar todo eso en perfecta simbiosis con las necesidades sociales. Donde a parte de un qué (tipo de diseño) y un cómo (técnica escogida) se busca un por qué y un para qué, es decir, un sentido. Creo firmemente que lo que creamos tiene un impacto, que el buen diseño en las manos de las marcas con un propósito social logrará los cambios que el mundo está pidiendo.

Como artista plástica aprendí que las emociones gobiernan la intención en la expresión creativa, como diseñadora gráfica entendí la importancia de encauzar racionalmente todo eso en favor de la practicidad y funcionalidad. Las técnicas analógicas junto con las bondades del “comando + Z” en lo digital, nos ofrecen infinitas posibilidades para crear

mientras probamos una y otra vez, cambiando un antiguo reto por otro nuevo. Para mí el reto hoy no es sólo que podamos crear una pieza que funcione y comunique, sino escoger con qué quedarse.

[@aliciagutiérrezbarajas](#)

Paloma Rincón

Fotógrafa

Nacida en México y afincada en Madrid, Paloma Rincón es una artista visual que trabaja en múltiples disciplinas con un fuerte enfoque en el desarrollo de conceptos y la dirección de arte. Paloma realiza fotografías y dirige proyectos de imagen en movimiento con un estilo extravagante marcado por colores vivos y composiciones gráficas.

Paloma crea juegos visuales utilizando un lenguaje lúdico en el que el significado de los objetos se redefine mediante yuxtaposiciones inesperadas.

En su trabajo explora la percepción a través de obras físicas que parecen creadas digitalmente; representaciones sinestésicas con un profundo uso de las texturas, la luz y el color que juegan con lo real y lo irreal.

Su trabajo abarca desde proyectos experimentales y personales hasta encargos comerciales para marcas mundiales y respetadas publicaciones editoriales.

[@palomarincón](#)

Jorge Barriobero

Service Design Lead @ TribalWW

Diseñador de Interacción, especializado en Innovación. Un curioso nato, generalista por naturaleza, al que le apasiona entender el comportamiento de las personas, sus necesidades y cómo estas impactan en métricas de producto.

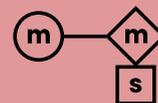
Formado como Ingeniero en Telecomunicaciones e Ilustración Editorial, pronto tornó su carrera hacia el diseño estratégico, la innovación y la Experiencia de usuario, donde la magia se hizo realidad: Tecnología, humanidades, diseño y negocio, juntos por fin.

Ex emprendedor, fundó y dirigió TiempoRelativo durante dos años, un estudio de diseño de producto 'end to end' especializado en NoCode, donde colaboramos con startups y emprendedores a lanzar las primeras versiones de sus ideas de negocio. Previamente desempeñó roles de diseño de experiencia en Altran Innovación (Ahora Capgemini), frog design y Tribal WorldWide. Es en Tribal WW, donde actualmente continúa su aventura, liderando el departamento de Estrategia y Diseño de Servicios.

[@jorgebarriobero](#)



Diseño visual contemporáneo



mr.
marcel
school

Paco Fernández

Director de Diseño en Hanzo

Soy un diseñador con formación digital y un fuerte punto de vista sobre la comunicación visual.

Durante mi carrera he tenido la oportunidad de trabajar en proyectos muy diferentes desde Marketing y Publicidad hasta Diseño de Producto. Esto me ha permitido obtener conocimientos de muchas industrias, como el comercio minorista, los servicios financieros, el entretenimiento, entre otras. Resolver problemas a través de nuevos lenguajes visuales y nuevas interacciones es mi parte favorita del trabajo. Mi enfoque principal es el diseño de proyectos a gran escala, lenguajes de diseño y herramientas que perduren en el tiempo.

Soy una persona extremadamente centrada en los detalles, muy buena trabajando en equipo y que además cree en el aprendizaje continuo.

En Hanzo estoy a cargo del equipo de Diseño que involucra branding, experiencia de usuario, diseño visual y de contenido enfocado a productos digitales. Uno de los principales objetivos del equipo es crear soluciones de diseño escalables. Creo en establecer un sistema de diseño a gran escala sin perder la esencia e identidad de la marca. Vivimos en la era digital donde las experiencias de los usuarios deben estar en constante evolución con el contexto y los nuevos servicios que se ofrecen.

[@hanzo](#)

Joan Josep Bertrán

Diseñador gráfico. Fundador de JJ Bertran Studio

Desde niño, JJ soñaba con tocar en una banda. No lo consiguió, o no del todo, y un día se dió cuenta que su equipo podía ser como ese grupo que no pudo existir. Con fiera actitud, pero precisión matemática también, tanto en la música como en las letras.

JJ Bertran inició su práctica profesional en Barcelona alrededor de 2003 y es especialista en identidades de producto y marca, etiquetaje y packaging para vinos y otros líquidos casi siempre alcohólicos.

Nacido y criado en el Penedés, alrededor de sus viñedos, Joan Josep Bertran ha conceptualizado productos para elaboradores independientes y grandes marcas, y las ha ayudado a ser tan comprensibles como excitantes, además de estar estratégicamente bien posicionadas en el mercado. En su labor la agricultura y el grafismo se dan la mano para generar mensajes de significación cultural que tanto pueden hablarnos de origen y territorio como de cualidades emocionales y abstractas, sin comprometer la claridad conceptual y los acabados de producción gráfica cuidados al detalle.

Actualmente el Estudio JJ Bertran es un equipo que, desde

el Priorato hacia La Rioja, de Mendoza a Suráfrica, el Penedés y Australia, durante los últimos 15 años se ha mimetizado con sus clientes para crear mensajes precisos y complejos. En estos momentos el estudio se está abriendo hacia otras industrias de alimentos y bebidas, a las que también ofrecen servicios de consultoría de diseño.

JJ Bertran comparte sus experiencias y aprendizajes impartiendo clases o conferencias acerca de los principios y fundamentos de su trabajo.

[@jjbertran](#)

Mauricio Tonón

Artista Visual y Diseñador Independiente.

Mauricio Tonon es un premiado diseñador y director de arte brasileño que ha formado parte del jurado de Awwwards, el destacado concurso de website design.

Comenzó su carrera en una empresa de innovación digital en 2010, centrándose en la tecnología y el diseño, y desde años experimenta con el arte para convertirse en el mejor narrador visual. Actualmente se encuentra explorando la Inteligencia Artificial para impulsar el proceso creativo y ayudar a los clientes a lograr mejores y más rápidos resultados, haciéndoles crear conexiones con su audiencia y elevando su marca al siguiente nivel.

Mauricio ha colaborado con agencias de la talla de Hugué inc. Fjord, YML, Toptal, Most Studios, JWT entre otras.

[@mauriciotonon](#)

Dani Navarro

Co-fundador de Forma

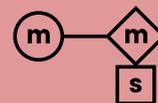
Forma nació en 2012 de la mano de Joel Lozano y Dani Navarro. Posteriormente, en 2013, se sumó al proyecto Josep Duran. Somos un estudio de diseño gráfico e ilustración de Barcelona. Ayudamos a personas, empresas e instituciones a crear o mejorar su imagen. Trabajamos siempre a partir de ideas, con un lenguaje gráfico claro y directo.

Somos una estructura pequeña que tiene como voluntad seguir siéndolo. Esto nos permite ser ágiles en nuestros actos y tener siempre una foto completa de los proyectos; tener control absoluto de todos los procesos que acompañan un proyecto y poder supervisar y mimar todas sus fases. Preferimos hacer pocos proyectos pero vivirlos y disfrutarlos todos, íntegramente.

El equipo crece y se adapta a las necesidades de cada proyecto con profesionales que complementan nuestro trabajo: estrategas, fotógrafos, impresores, redactores... Gracias a esto y a la experiencia adquirida en los proyectos realizados nos sentimos capacitados para asumir nuevos retos comunicativos.



Diseño visual contemporáneo



mr.
marcel
school

Desde que empezó Forma han pasado por el estudio varios diseñadores que han cursado sus prácticas académicas con nosotros y han formando parte también de nuestro equipo. Agradecemos a todos ellos su granito de arena. Gracias a Pablo Estarriaga, Pablo Silván, Carles Carreté, Gerard Arderius y Montse Arderiu.

[@forma](#)

Artur Galocha

Director de arte en EL PAÍS Retina

Soy Artur Galocha [Lugo 1983]. Estudié periodismo porque quería diseñar revistas, pero en tercero de carrera descubrí la infografía y eso hizo que dejase las revistas para más adelante y quinto de carrera para sabe Dios cuándo. Trabajé como infografista en elmundo.es, El Correo Gallego, El Mundo, Público y Corriere dello Sport. En 2012 fundé con unos compañeros de Público la revista Líbero, de la que sigo siendo director de arte. Desde entonces he sido director de arte de las revistas Cambio16, Tentaciones y Retina.

He colaborado con Libros del KO, El País Semanal, Babelia, The Washington Post, Planeta, Mongolia...

He dado clase en el IED y en el IE de Valladolid y he ganado el ÑH a revista mejor diseñada dos veces, además de unas cuantas medallas Malofiej de infografía. Ahora soy periodista visual en la sección de narrativas visuales de El País.

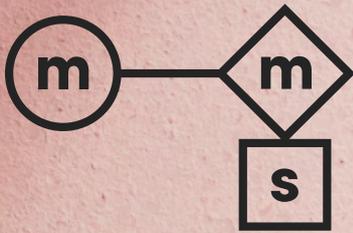
[@arthurgalocha](#)

¡Muchas gracias por tu atención e interés!

En caso de duda, te invitamos a que escuches a tu intuición: si lees el programa y sientes que te resuena muy fuerte en tu interior, quizá es el momento de darle una oportunidad.

Si quieres concertar una entrevista, estaremos encantados de atenderte. Puedes contactarnos por [aquí](#)

**Always
with cariño**



**mr.
marcel
school**