

# Sistemas de diseño

OCTUBRE  
2023

48h lectivas



mr.  
marcel  
school



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

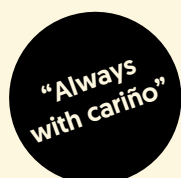


Nuestra forma de hacer está basada en tres ejes:

- 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



## 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.

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.
- Aportamos soluciones a las necesidades del presente y aventuramos los escenarios del futuro.
- El proceso educativo debe ser inspirador, retador y capaz de abrir nuevas puertas

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

Formación de calidad a precios populares

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

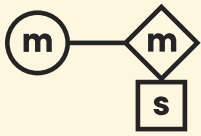
Teléfonos:  
+34 914 463 819  
+34 661 344 580

## ¿Qué son los Sistemas de diseño?

Los mejores equipos de diseño del mundo usan sistemas de diseño.

Un sistema de diseño evita la fragmentación que se produce cuando crece un producto, reduce la deuda de diseño, acelera el proceso de producción y orquesta un desarrollo conjunto.

Es por eso que cualquier diseñador con experiencia y ambición debe entender el cambio de mentalidad que supone el System Thinking. El diseño está creciendo en las empresas y la única forma de avanzar de forma eficiente es con ese gran acuerdo de equipo que es un sistema de diseño.



mr.  
marcel  
school

## Cómo es el curso y qué queremos conseguir

En este curso trataremos las mejores prácticas y retos de la planificación, construcción e implementación de sistemas de diseño.

**De la mano de expertos de Amazon que han trabajado en el día a día con UX en un entorno tremendamente complejo.**

Entenderemos cuáles son las **razones** por las que es necesario usar un sistema de diseño y cuáles son sus ventajas y retos.

Profundizaremos en una **metodología para trazar una planificación** end tu end de tu proyecto. Definiremos su misión y visión, los requerimientos funcionales y repasaremos los modelos de gobierno de un sistema de diseño.

**Analizaremos los componentes existentes y los documentaremos** de tal manera que apoyen tu estrategia. Identificaremos las prioridades de tu proyecto y diseñaremos una estrategia para evangelizar un sistema de diseño en una organización.

Veremos los **modelos de grid** más populares y las estrategias de espaciado y ritmo vertical para generar consistencia en un sistema de diseño, así como su escalabilidad a distintas plataformas y ámbitos.

Diseñaremos los **principios de diseño** de tu sistema así como un sistema de evaluación. Veremos como estructurarlo y haremos un repaso de los top 3 frameworks más importantes de hoy en día.

Repasaremos los **principios básicos** de accesibilidad y veremos como un sistema accesible asegura su éxito a largo plazo.

Definiremos la **personalidad de nuestro sistema**, su anatomía y funcionamiento estructural.

Definiremos el **sistema tipográfico** y veremos como se relaciona con nuestro grid. Elegiremos los elementos gráficos, la voz y el tono de tu marca. Y veremos como las **animaciones y el sonido** determinan la interacción.

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

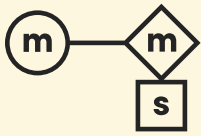
Todo ello con una metodología teórico - práctica en la que tendrás que poner en práctica lo aprendido en un proyecto real.

## ¿Qué vas a obtener?

Después de realizar este curso:

- Tendrás un discurso claro y potente sobre los por qué y cómo del System Thinking.
- Sabrás arrancar una estrategia de producto y sentar unas buenas bases para su crecimiento.
- Entenderás cómo el grid, la tipografía, los elementos gráficos, la animación y el sonido deben estar orquestados para crear un producto de referencia.
- Aprenderás a gestionar un sistema como se hace en una de las mayores compañías del mundo.





mr.  
marcel  
school

Y en general, te posicionarás como profesional a un nivel superior, en una de las ramas del diseño de interacción con más proyección.

### Sobre el proyecto transversal

El curso está construido siguiendo un esquema de tres bloques de 2 semanas de contenidos y una semana de práctica completa para que pongas en práctica los aprendizajes.

Al final de los bloques de contenidos te plantearemos retos para que vayas avanzando en la construcción de un sistema de diseño de máximo nivel. En las sesiones de tutoría, algunas de las personas más expertas de Amazon en Sistemas de Diseño te darán feedback y te empujarán a llevar tu trabajo más allá.

### Online directo

El curso se impartirá en modalidad "online directo".

Hemos trabajado duro para que tengas una intensa experiencia formativa aunque estemos a miles de kilómetros de distancia. Solo necesitarás seguir nuestras indicaciones, ganas de crecer, espíritu de trabajo, un poco de disciplina y por supuesto una buena conexión.

Tendrás un contacto directo con los docentes y podrás solventar cualquier duda que te surja a través de nuestro grupo de Telegram. Crearás conexiones y trabajarás en equipo a través de Whereby y Zoom. Y tendrás el contenido de las clases y muchos extras en Notion.

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

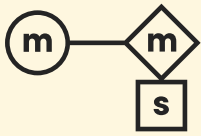
### Herramientas que usaremos

**Sketch** Programa actualmente considerado como el estándar para diseño de interfaz (UI). Exclusivo plataforma Mac.

**Figma** El software que está haciendo más fuerte competencia a Sketch, permite la colaboración online y funciona en Windows.

**Zeplin** Puente que sirve para comunicarse entre diseñadores y programadores. Permite a los desarrolladores entender las pantallas y diseños a nivel de código.

**Principle** Software enfocado a interfaz para pasar tus diseños estáticos a interacciones y animaciones profesionales y realistas.



mr.  
marcel  
school

## A quién va dirigido este curso

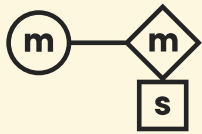
Este es un curso para diseñadores de interacción avanzados que quieren estar muy actualizados para ofrecer el mejor estándar de diseño en su compañía o a los clientes para los que trabajan.

Queremos trabajar con gente con recorrido y con ganas de abordar un tema tan relevante de forma muy concienzuda, entendiendo el valor que aporta un sistema de diseño en una organización.

En muchos casos, serán líderes de equipos de trabajo UX que tienen que efficientar el trabajo en sus proyectos y buscan la manera de hacer escalar sus productos de forma eficiente y sana.

## Requisitos

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



mr.  
marcel  
school

## Dirección del curso

**Héctor Calleja** es UX Design Manager en Amazon. Licenciado en Sociología, Héctor trabajó durante 10 años con menores migrantes y adolescentes en situación de riesgo social, primero como educador y después como director de proyectos. El diseño y la tecnología siempre estuvieron en su ADN, por lo que decidió tomarse un año sabático y formarse en el ámbito del diseño centrado en las personas. Desde entonces ha trabajado para startups (Global Incubator), estudios de diseño (Hanzo) y grandes clientes (Santander, Singularity University, Telefónica). Un apasionado de la psicología y el comportamiento humano, actualmente trabaja como UX Manager en Amazon, trabajo que compagina con su amor por la docencia como director de programas en MrMarcel.

[LinkedIn Hector](#)

## Sobre los docentes

**Jorge Cubillo** es UX Managen en Samsung y está especializado en construir y hacer crecer servicios y plataformas de gran escala. Un enamorado de los problemas complejos y de buscarles solución mediante el pensamiento estratégico. Tiene un recorrido profesional tremendamente diverso que ha pasado por el SEO, el eCommerce, el Front o la formación. Anteriormente ocupó el puesto de Senior UX Designer en Amazon.

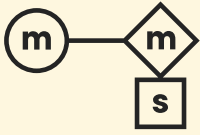
[LinkedIn Jorge](#)

**Joan Arbó** es Senior Design Technologist en Amazon Alexa, en su día a día se dedica a pensar cómo será el primer Sistema de Diseño para voz de la historia. Es un experto en resolver problemas de UX complejos y trasladarlos a lenguajes de programación Front-end. Trabaja día a día interpretando como las decisiones de desarrollo afectan a la experiencia y viceversa y es un puente perfecto entre roles técnicos y de negocio.

[LinkedIn Joan](#)

**Beatriz Martín Martins** es Senior Systems Designer en Bumble. Diseñadora multidisciplinar centrada en el ámbito del diseño de producto y sistemas de diseño trabajando hand-to-hand con desarrolladores y managers para la puesta en marcha de proyectos y su posterior definición y creación. Gracias a su formación como diseñadora de sistemas y previamente como diseñadora integral, ha podido trabajar en proyectos para clientes tan diversos como AT&T, Banco Santander, Oysho, ASISA, Asitur, Acciona, PwC, McKinsey & Company o Agencia Tributaria ayudando a estos a elevar sus producto a través de la investigación, estrategia y diseño de interfaz. A día de hoy, trabaja con el sistema de diseño de Bumble y Badoo creando nuevos componentes, modelos de contribución, documentación y creando procesos de diseño para Cosmos.

[LinkedIn Beatriz](#)



mr.  
marcel  
school

# Sistemas de diseño

Oct / ene 2023

Sistemas de diseño

Skills & Tools

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

**Docentes:**  
Jorge Cubillo (Samsung)  
Joan Arbó (Amazon)  
Beatriz Martín (Bumble)

**Horarios clases y presentaciones:**  
Martes y jueves de 19 a 21 o 22h

## CLASE 1.

Martes 24/10 de 19 a 22h

### Introducción al curso y presentaciones

Por Héctor Calleja (Amazon), Beatriz Martín (Bumble), Jorge Cubillo (Samsung) y Joan Arbó (Amazon)

En esta sesión nos presentaremos, revisaremos los objetivos del curso y explicaremos el funcionamiento de las clases, metodología y herramientas que utilizaremos. Repasaremos el origen de los sistemas de diseño, su estado actual y los desafíos específicos en productos digitales. Explicaremos los roles asociados a los sistemas de diseño e introduciremos el proyecto transversal.

- Objetivos del curso
- Metodología y herramientas de trabajo
- Historia y evolución de los sistemas de diseño
- Sistemas de diseño en productos digitales
- Ventajas y mitos
- Introducción al proyecto transversal

Clase 100% teórica

## CLASE 2.

Jueves 26/10 de 19 a 22h

### Principios de diseño

Por Jorge Cubillo (Samsung)

Ningún sistema puede evaluarse si no hay principios en los que mirarse. Diseñaremos y documentamos los principios de diseño de tu sistema y veremos por qué son importantes para generar una estrategia.

- Principios de diseño: qué son y por qué son importantes
- Ejemplos de buenos sistemas de diseño
- Cómo deben ser los buenos principios de diseño
- Pasos para elaborar unos principios de diseño
- Top 3 ejemplos de principios de diseño

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 3.

Martes 31/10 de 19 a 22h

### Auditoría

Por Joan Arbó (Amazon)

Comenzaremos analizando los componentes existentes en tu proyecto transversal y los capturaremos para tomar conciencia de las áreas más problemáticas. Identificaremos los

componentes clave y empezaremos a priorizar los elementos de nuestro sistema de diseño.

- Qué es una auditoría y por qué es importante
- Ejemplos de auditorías
- Creación de un inventario de elementos visuales y componentes

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 4.

Jueves 02/11 de 19 a 21h

### Tokens

Por Joan Arbó (Amazon)

Veremos qué son los tokens, que ventajas añaden a la construcción y gestión de un sistema de diseño, y cómo definirlos.

- Qué son los tokens y cómo funcionan
- Ventajas del uso de tokens
- Buenas prácticas para construir tokens

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 5.

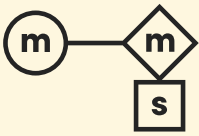
Martes 07/11 de 19 a 22h

### Zero Height, grids, ritmo y layout

Por Beatriz Martín (Bumble)

En esta clase veremos la





mr.  
marcel  
school

# Sistemas de diseño

Oct / ene 2023

Sistemas de diseño

Skills & Tools

Dirección del curso:  
Héctor Calleja (Amazon)

Docentes:  
Jorge Cubillo (Samsung)  
Joan Arbó (Amazon)  
Beatriz Martín (Bumble)

Horarios clases y presentaciones:  
Martes y jueves de 19 a 21 o 22h

importancia de documentar un sistema de diseño, algunas herramientas y buenas prácticas. También revisaremos estrategias para crear y documentar grids, spacings y layouts, y veremos cómo tokenizar todo para que tu sistema escale.

- Documentación de sistemas de diseño
  - Zero Height: qué es y cómo funciona
  - Otras herramientas de documentación
  - Modelos y tipos de grids
  - Tipos de layouts y responsiveness
  - Escala de 8px
  - Como tokenizar grids
- Clase 50% teórica, 50% práctica

**CLASE 6.**  
Martes 14/11 de 19 a 21h

## Color

Por Beatriz Martín (Bumble)

En esta sesión profundizaremos en la creación de un sistema de color. Comenzaremos auditando el color de nuestro proyecto transversal, aprenderemos buenas prácticas y veremos como tokenizar y documentar el resultado en nuestro sistema de diseño.

- Diferencias entre sistema de diseño, librería y ui kit

- Cómo auditar el color
  - Uso de los colores en un Sistema de Diseño
  - Tokenización de colores
  - Documentación del color
  - Do's & Dont's
- Clase 50% teórica, 50% práctica

**CLASE 7.**  
Jueves 16/11 de 19 a 21h

## Tipografía

Por Beatriz Martín (Bumble)

Seguiremos generando la arquitectura de los fundamentos visuales de nuestro sistema de diseño, esta vez generando un sistema tipográfico, tokenizando cada uno de los elementos y documentando el resultado en Zero Height.

- Arquitectura básica de un sistema tipográfico
  - Aplicación de tokens
  - Cómo documentar tipografía
- Clase 50% teórica, 50% práctica

**CLASE 8.**  
Martes 21/11 de 19 a 21h

## Iconos, ilustraciones, motion y sonido

Por Beatriz Martín (Bumble)

Culminaremos el módulo de

fundamentos visuales analizando los tipos de elementos gráficos que pueden formar parte de tu sistema de diseño, cómo estructurarlos, tokenizarlos y documentarlos.

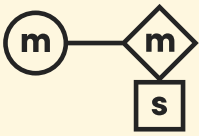
- Tipos de fundamentos visuales adicionales
  - Incorporación de artefactos visuales a un sistema de diseño
  - Tokens en iconos, ilustraciones y motion
  - Documentación y buenas prácticas
- Clase 50% teórica, 50% práctica

**CLASE 9.**  
Jueves 23/11 de 19 a 22h

## Diseño Atómico + Componentes

Por Joan Arbó (Amazon)  
Discutiremos distintas analogías asociadas a la construcción de un sistema de diseño, profundizando en el diseño atómico e iniciaremos la construcción y documentación de los patrones funcionales de nuestro sistema de diseño.

- Qué es el Diseño Atómico
  - Ventajas, peculiaridades y alternativas
  - Uso de las metodología de Sistemas de Diseño en todo tipo de proyectos.
  - Patrones funcionales
- Clase 50% teórica, 50% práctica



mr.  
marcel  
school

# Sistemas de diseño

Oct / ene 2023

Sistemas de diseño

Skills & Tools

Dirección del curso:  
Héctor Calleja (Amazon)

Docentes:  
Jorge Cubillo (Samsung)  
Joan Arbó (Amazon)  
Beatriz Martín (Bumble)

Horarios clases y presentaciones:  
Martes y jueves de 19 a 21 o 22h

## CLASE 10.

Martes 28/11 de 19 a 22h

### Componentes dinámicos

Por Joan Arbó (Amazon)

Veremos cómo identificar los elementos a parametrizar en un sistema de diseño y empezaremos a construir componentes complejos. Discutiremos la importancia de trabajar en equipos multidisciplinares y generar sistemas de diseño inclusivos.

-Diseño orientado a objetos: parámetros, dinamización, unificación y adaptación al entorno  
-Importancia de empatizar con desarrollo y usuarios  
-Inclusión en sistemas de diseño

Clase 50% teórica, 50% práctica

Figma

-Buenas prácticas con autolayout  
-Variantes en componentes  
-Aplicación de tokens en componentes  
-Documentación de componentes en Zero Height

Clase 50% teórica, 50% práctica

## Accesibilidad

Por Jorge Cubillo (Samsung)

La accesibilidad es uno de los grandes beneficios que aporta un sistema de diseño cuando es robusto y está bien construido. En esta sesión tomaremos nota de los aspectos más importantes a tener en cuenta y su aplicación en un sistema de diseño.

-Conceptos básicos de accesibilidad e inclusión  
-Accesibilidad como fundamento estructural de un sistema de diseño  
-Herramientas  
-Top 3 referencias y buenas prácticas

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 11.

Jueves 30/11 de 19 a 22h

### Documentación y tokenización de componentes

Por Beatriz Martín (Bumble)

Traslademos todo el aprendizaje sobre patrones funcionales a buenas prácticas en Figma. Tokenizaremos los componentes de nuestro sistema de diseño y veremos cómo documentarlos en Zero Height.

-Aplicación de diseño atómico en

## CLASE 12.

Martes 12/12 de 19 a 22h

### Gestión y versionado + Tutoría

Por Joan Arbó (Amazon)

Continuaremos revisando cómo gestionar el cambio en un sistema de diseño y manejar y distribuir versiones. Aplicaremos buenas prácticas en nomenclatura de componentes y veremos algunas referencias que nos guiarán en su aplicación.

-Gestión de sistemas de diseño y diseño  
-Versionado desde desarrollo y diseño  
-Publicación y distribución  
-Nomenclatura de componentes  
-Referencias y buenas prácticas

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 14.

Martes 19/12 de 19 a 22h

### Estrategia de contenido

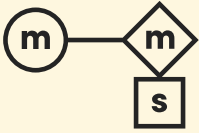
Por Jorge Cubillo (Samsung)

La estrategia de contenido es un área clave para guiar a los usuarios de un sistema de diseño y crear experiencias usables y memorables. En esta clase aprenderemos a crear y documentar la voz y el tono en tu proyecto transversal.

-Diferenciar voz y tono  
-Cómo crear tu lenguaje  
-Dimensiones del tono y voz

## CLASE 13.

Jueves 14/12 de 19 a 22h



mr.  
marcel  
school

Sistemas  
de diseño

Skills & Tools

Dirección del curso:  
Héctor Calleja (Amazon)

Docentes:  
Jorge Cubillo (Samsung)  
Joan Arbó (Amazon)  
Beatriz Martín (Bumble)

Horarios clases  
y presentaciones:  
Martes y jueves  
de 19 a 21 o 22h

# Sistemas de diseño

Oct / ene 2023

-Qué y cómo incluir estrategias de contenido en tu sistema de diseño  
-Top 3 referencias y buenas prácticas  
Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 15.

Jueves 21/12 de 19 a 22h

### Adopción y medición

Por Jorge Cubillo (Samsung)

Durante esta sesión veremos la importancia de la adopción de un sistema de diseño, así como diversos modelos y estrategias para medir su éxito.

-La importancia de la adopción  
-Estrategias de adopción y contribución  
-El sistema de diseño como producto  
-Configuración de un modelo de contribución

-Medición en sistemas de diseño  
-Tipologías, estrategias y comunicación de la medición

Clase 50% teórica, 50% práctica

## CLASE 16.

Martes 09/01 de 19 a 22h

### Sesión de trabajo y resolución de dudas

Por Beatriz Martín (Bumble)

## y Jorge Cubillo (Samsung)

Durante esta sesión previa a la presentación final de los proyectos transversales revisaremos las dudas que existan y el progreso de algunos proyectos transversales. También aprovecharemos la sesión para debatir sobre todo lo aprendido hasta el momento.

Clase 100% práctica

## CLASE 17.

Jueves 11/01 de 19 a 22h

### Presentaciones finales 1/2

Por Héctor Calleja (Amazon), Beatriz Martín (Bumble), Jorge Cubillo (Samsung), Joan Arbó (Amazon)

¡Primera sesión de presentación final de proyectos!

Clase 100% práctica

## CLASE 18.

Martes 16/01 de 19 a 22h

### Presentaciones finales 2/2

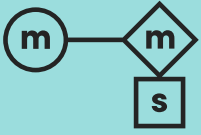
Por Héctor Calleja (Amazon), Beatriz Martín (Bumble), Jorge Cubillo (Samsung), Joan Arbó (Amazon)

¡Segunda sesión de presentación final de proyectos!

Clase 100% práctica

Fin de curso. ¡Cañas virtuales!

\*debido a la iteración y mejora constante de nuestros cursos, este programa podría sufrir alguna modificación.



mr.  
marcel  
school

**Skills & Tools**

**ALWAYS  
WITH  
CARIÑO**