



Máster

## Usabilidad y Experiencia de Usuario

Humaniza la tecnología, hazla sencilla y fácil de entender.  
Haz feliz a la gente.

Duración: **195h**.

## PRESENTACIÓN

“Hay quien siempre tendrá una excusa para ignorar a sus clientes”.

*Jakob Nielsen.*

¿Te has sentido alguna vez frustrado por no encontrar lo que quieres en una página web? ¿Y con tu móvil? ¿Has intentado alguna vez configurar alguna funcionalidad sin éxito manteniendo la calma? ¿Eres de los que se para a pensar cómo pueden ser tan complicados los grifos de los aseos de los restaurantes?

El origen de todos estos problemas reside en que muchos de estos productos están definidos y desarrollados por y para ingenieros. **Nuestra relación con la tecnología falla porque no hay nadie que piense desde el punto de vista humano y racional.**

**Desde hace ya varios años empieza a surgir una fuerte demanda por profesionales que humanicen los productos**, que se preocupen porque sean sencillos y fáciles de utilizar, que no nos irriten. Actualmente estos profesionales ocupan puestos de trabajo más relacionados con la tecnología, sobre todo Internet, pero cada vez con más frecuencia surgen oportunidades relacionadas con el entorno móvil. Imagínate todo lo que falta por hacer en el mundo de la televisión, automoción, etc.

## OBJETIVO

Este profesional se llama **experto en Usabilidad y Experiencia de Usuario**. Y en este Máster queremos que salgas con las nociones básicas para pienses y actúes como tal.

Queremos que aprendas a identificar los factores que impiden que un producto esté bien definido. **Aprenderás a ponerte en el papel de los usuarios, a diseñar soluciones, a comunicarlas y a defenderlas.**

Queremos practiques lo que te enseñamos: **Creemos en el modelo “ponte con”**. Para eso, hemos diseñado un montón de horas de prácticas. Por el máster van a pasar profesionales de importantes empresas para que conozcas diferentes casos y formas de hacer las cosas.

## PROGRAMA

### 1. INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Introducción, presentaciones, dinámica del Master, expectativas, etc.
- Taller de creatividad. Aprender a mirar de otra manera. Perfiles profesionales. Test Basadour.
- Introducción a la experiencia de usuario.
- Principios Básicos de Diseño.
- Principios Básicos de Usabilidad.
- Metodología Básica Diseño Centrado en el Usuario.
- Business Case 1.

### 2. ANÁLISIS, INVESTIGACIÓN Y DEFINICIÓN

- El usuario.
- Investigación cuantitativa/cualitativa.
- Negocio.
- Presentación ejercicios módulo 1.
- Planteamiento proyecto Master (innovación).
- Taller Benchmarking.
- Ejercicios para grupos proyecto Master. Cierre de grupos.
- Business Case 2.
- Investigación cualitativa de usuario.
- User Zoom.

### 3. DISEÑO

- Introducción a la Experiencia de Usuario: metodologías de diseño, HCI, DCU, DCP, DCN...
- Personas, escenarios, consumer journey, análisis semántico.
- Personas, casos de uso, procesos y prototipado.
- Taller de Prototipado: "de la servilleta al HD."
- Arquitectura de información: card sorting, navegación, categorías, etc.
- Recuperación de información: Findability, SEO, SERP, landing pages, browsing vs. searching, etc.
- Taller de Visualización de Información.
- Diseño de Interacción: dispositivos, HCI, formularios, inputs, botones, leyes, ergonomía, etc.
- Diseño visual: retículas, etc.
- Tendencias: Integración con redes sociales, UGC, participación, etc.
- Gaming online.

#### 4. EVALUACIÓN, REDISEÑO Y EVOLUCIÓN

- C: Evaluación: test de usuarios, eye tracking, etc.
- C: Analítica web.
- Business Cases y espacio alumnos.
- CRITIC.
- Fin de Master.

#### 5. BONUS TRACK1: PROFESIONES EN TORNO A LA EXPERIENCIA DE USUARIO

#### 6. BONUS TRACK2: EMPRESAS QUE HAN INTERIORIZADO LA EXPERIENCIA DE USUARIO

**Nota:** Estos BONUS TRACK se irán impartiendo a lo largo del máster.

### INFORMACIÓN DE INSCRIPCIÓN

- **HORARIO y MODALIDADES**
  - **Fin de Semana / Entre semana.**
- **DURACIÓN: 4 meses**
  - **HORAS PRESENCIALES: 195h.**
- **LUGAR:** Madrid >> **Aula KSchool** >> José Picón nº 31.
- **PLAZAS:** Fin de semana: **15** / Entre semana: **15**
- **PRECIO: 6.500€**
- **DEDICACIÓN:** **Presencial** y compatible con otra actividad.

### CONTACTO

- Información: Guiomar Ramírez
- Mail: [info@kschool.com](mailto:info@kschool.com)
- Telf: 915778341 - 913554297
- Dirección: **Aula KSchool** >> José Picón nº 31. Madrid.

## RESERVA DE PLAZAS, MATRÍCULA Y FORMAS DE PAGO

Para reservar plaza en el Máster de Técnicas de Marketing Online necesitamos que nos envíes el formulario disponible en la [página de inscripción del curso](#). Nosotros te confirmamos por email la disponibilidad o no, de plaza. A partir de ese momento dispones de SIETE DIAS naturales para realizar el pago de la reserva.

Si te apuntas al CURSO DE ENTRESEMANA debes saber que las clases son los Lunes, Martes y Miércoles de 19h a 22h. Hemos puesto este horario para que interfiera lo menos posible en tu vida diaria.

Si te apuntas al CURSO DE FIN DE SEMANA debes saber que las clases son los viernes de 17h a 22h y los sábados de 9h a 14h. Hemos puesto este horario para que interfiera lo menos posible en tu vida diaria. Para que te sea lo más cómodo posible, hemos diseñado varias modalidades de pago:

### PAGO ÚNICO

**SIN reserva de plaza**  
Precio Máster: 6.500 €  
Descuento 5%: -325 €  
**Total a pagar 6.175 €**

**CON reserva de plaza**  
Reserva plaza: 500 €  
Pago único: 5.675 €  
**Total a pagar 6.175 €**

### PAGO APLAZADO

**CON reserva de plaza (2 plazos)**  
Reserva plaza: 500 €  
Inicio del curso: 3.000 €  
Plazo 2: 3.000 €  
**Total a pagar 6.500 €**

**CON reserva de plaza (3 plazos)**  
Reserva plaza: 500 €  
Inicio del curso: 2.000 €  
Plazo 2: 2.000 €  
Plazo 3: 2.000 €  
**Total a pagar 6.500 €**

**Nota:** los plazos son mensuales, a partir del comienzo del curso.

**Nota:** En este caso la reserva del curso no garantiza la plaza. Los directores del Máster se pondrán en contacto contigo para determinar si reúnes las aptitudes necesarias para cursarlo. En caso negativo, te devolveremos el pago efectuado.

## FINANCIACIÓN

Además, si estás interesado, también puedes financiar tu inscripción en cualquiera de nuestros cursos con el Banco Popular. Este préstamo está destinado a sufragar los gastos de estudios de formación (máster, programas etc.) y sus condiciones son:

- Importe máximo: Coste de los estudios.
- Plazo máximo: 5 años.
- Tipo de interés: 6%.
- Carencia opcional: 2 años.
- Comisión de apertura: 1,00%
- Comisión de reembolso anticipado: 1,50%
- Garantías: Se estudiaría la situación de cada solicitante.
- Intervención: Es obligatoria la intervención de los contratos de préstamo (firma en el notario).
- Obligatorio: Seguro Europréstamo, Europréstamo Mixto o Europréstamo Integrado.

La concesión del préstamo está condicionada a la aprobación del mismo por el departamento de riesgos del Banco Popular.

## PONENTES



### Álvaro Ortiz - Fundador de Mumumío

Álvaro Ortiz – Diseñador de experiencia de usuario creando proyectos en Internet desde hace más de 10 años: a finales de los 90 creó publicaciones independientes en Internet, creó una cooperativa de software libre, y participó en proyectos activistas relacionadas con la política como Otra Democracia Es Posible. Trabajó en The Cocktail -consultora de experiencia de usuario- desde su creación en 2004, trabajando para grandes clientes como Telefónica, MTV, Correos, Prisa... Fundó La Coctelera en 2006 -el mayor portal de blogs en España- y Partigi -herramienta de recomendaciones culturales- en 2009. Es socio de Nvivo, SinDelantal y fue co-fundador de Actuable (vendida a Change.org en sep 11). Actualmente está lanzando Mumumío -un tienda online de comida ecológica y directamente del productor. A comienzos de 2010 es el impulsor de las quedadas de Pro Bono Publico, asociación que promueve el uso de la tecnología como forma de mejorar nuestra vida política, de donde surge AbreDatos, concurso de aplicaciones para promover la apertura de datos, de la cual ha sido organizador. Especializado en diseño de producto digital (conceptualización, marketing online, usabilidad), tecnologías web (estándares, web semántica, apertura de datos públicos) y comunidades online (soportes sociales). Profesor de la OBS (Univesidad de Barcelona) y ponente habitual en conferencias sobre experiencia de usuario, marketing online, y apertura de datos.



### Ariel Guersenzvaig- University lecturer and design consultant

Soy un diseñador de interacción con más de 15 años de experiencia. He liderado equipos multidisciplinares y he diseñado y definido productos y servicios interactivos para grandes empresas como HP, Texaco, Grupo ING, "la Caixa", Adecco, RACC, Iberia; también he trabajado para varias otras más pequeñas y para non-profits.

He realizado proyectos de innovación centrada en el diseño para la Generalitat de Catalunya, el distrito 22@ o Barcelona Activa.

He sido socio de Claro Studio, una de las empresas pioneras en el ámbito de la UX española, que luego fue absorbida por Multiplica. Desde 2008 me dedico proyectos independientes, a la docencia académica y la investigación.

Soy profesor y responsable del área de diseño de gráfico y de interacción en la Escuela Elisava . También doy clases en otras instituciones como el IDEC – Universitat Pompeu Fabra, la UAB o ESADE.

Soy licenciado en Information Management (HvA Amsterdam) y tengo un diploma de Estudios Avanzados en Investigación en diseño (Universidad de Barcelona). Me encuentro en la fase de tesis en el doctorado de Investigación en diseño de la Universidad de Barcelona.

Blog: [interacciones.org](http://interacciones.org)

Twitter: [@interacciones](https://twitter.com/interacciones)



### **César Astudillo - Socio Director en Desingit Madrid**

Desarrollador de software desde 1988, master en Marketing y Comunicación con especialidad en New Media por el IEDE, compositor musical de videojuegos, humorista gráfico y diseñador de interacción en empresas como Philips Informática, PYRO Studios, Netjuice, Xfera y enVision, César Astudillo ha tocado muchos de los palos del diseño de productos digitales, en los campos de Internet, multimedia, entornos móviles y entretenimiento electrónico.

Actualmente, como socio director de Designit Madrid, desarrolla la práctica de diseño y se interesa por las nuevas formas en que el diseño de interacción puede sacar provecho del trabajo en equipos multidisciplinares, y por el impacto del diseño en la estrategia empresarial.



### **Daniel González Vilalta - Socio Fundador de Redbility**

Daniel es uno de los socios fundadores de Redbility y dentro de la compañía dirige el área de análisis e investigación. La parte más racional de Redbility (como él se define) estudió Ciencias Políticas en la Complutense, donde se especializó como Experto en Evaluación de Proyectos, y entró de lleno en el mundo de internet donde lleva más de 12 años creando y desarrollando proyectos.

Trabajó en Terra Networks como project manager y responsable de investigación de usabilidad y de ahí creó en 2004 junto a otros tres socios [www.redbility.com](http://www.redbility.com), una empresa especializada en la creación y desarrollo de soluciones globales en entornos digitales de alta complejidad.

Dentro de su área ha trabajado para clientes tan relevantes como Carrefour, El País, Telefónica, Páginas Amarillas, Armani Roca o Ebay y tan pronto monta un plan de innovación abierta estratégica, como descubre una nueva técnica de investigación para solucionar ese problema que le acaba de contar un cliente. Defiende que el consultor tiene que ser templado y sobre todo innovador, y que aplique las soluciones técnicas más novedosas, para dar a sus clientes las respuestas que buscan y transmitirles su experiencia y conocimiento. Le gusta tener bajo control los proyectos y transmitir seguridad en entornos complicados. Su fuerte: La capacidad de análisis.



### **Daniel Torres-Burriel – Director de UX Learn**

Tengo 15 años de experiencia trabajando para el canal web y 8 como consultor de usabilidad y experiencia de usuario (UX).

He pronunciado más de 50 conferencias sobre el tema y me dedico profesionalmente a la formación y consultoría de usabilidad y experiencia de usuario.

Mi último proyecto destacable es la dirección de un centro de formación presencial en usabilidad, experiencia de usuario y arquitectura de información llamado UX Learn ([www.uxlearn.com](http://www.uxlearn.com))

Desde el año 2003 lo cuento casi todo en mi blog [www.torresburriel.com](http://www.torresburriel.com). Le tengo un cariño muy especial. No podría vivir sin internet... ni sin Twitter (@torresburriel)

**Gemma Muñoz - Consultora Estratégica y Directora del Máster de Analítica Web**

Gemma Muñoz es diplomada en informática y tiene un máster en Web Analytics por la Universidad British Columbia. Actualmente dirige el departamento de Analítica Web en Panda Security. Tiene un blog sobre analítica web, “¿Dónde está Avinash cuando se le necesita?” y escribe habitualmente en el blog especializado en las últimas tendencias de Marketing “Territorio creativo”. También participa como docente en diversos masters sobre Marketing Intelligence en la escuela de negocios ESIC, es colaboradora activa en el Conversion Thursday que se celebra mensualmente en Madrid y ha participado como ponente en diversos eventos del sector.

**Ignacio Buenhombre - Illios Network / Minus is Better/ Seisdeagosto**

Trabaja desde el año 2000 exclusivamente en el ámbito del diseño de interacción, usabilidad y experiencia de usuario. Comenzó su carrera en Cap Gemini, formando en 2003 Ciclik, consultora especializada en UX .Ha trabajado para clientes como, Mapfre, Banesto, Ibanesto, BBVA, Selftrade, Inversis, Telefonica, Ayuntamiento de Madrid, Comunidad de Madrid, El mundo, 20 Minutos, Vogue, Idealista, Santillana en Red, PharmaMar, Greenpeace, Campofrio o CVNE. Es licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid.

**Isabel Inés - UX Manager en Secuoyas**

UCD Manager de Secuoyas lleva 15 años diseñando y ha pasado por Software AG, Redbilly, Inspiring Move, Copenhagen Institute of Interaction Design, Idealista.com, etc. Amante del buen diseño, adicta a la web, fascinada por las redes sociales, y convencida de que las tres son complementarias.

**Javier Godoy**

Actualmente soy socio y Director de Estrategia de Inspiring Move, una agencia de servicios de marketing con la que comencé colaborando y terminé absolutamente involucrado . Anteriormente trabajé entre 2006 y principios de 2008 para Tequila, agencia de servicios integrados de marketing del grupo TBWA, como director de servicios de marketing relacional online para clientes de la agencia. Mi trayectoria profesional es un tanto curiosa y me ha llevado a conocer disciplinas muy variadas, aunque todas ellas convergen en el uso de los canales digitales, con o sin integración con otros canales, para el desarrollo de marca. Tras iniciarme en el mundo Internet en Netjuice en el año 99 y más concretamente en dondecomprar.com que posteriormente se convertiría en Kelkoo.com, he sido Director de Marketing para Condenet, la división de medios digitales de Condé Nast, poniendo en marcha sus canales online en España. Durante un tiempo he trabajado como consultor y formador desde mi propia empresa de servicios de marketing, y como director de procesos para una empresa industrial del sector textil, donde dirigí la implantación de un sistema CRM, primero como consultor y posteriormente como responsable desde la empresa.

**Jesús Gorriti**

Jesús lleva más de 10 años trabajando en la industria del diseño, como consultor para grandes empresas como Telefónica, BBVA, Vodafone o Nokia, y como diseñador de producto dentro de Electronic Arts o [idealista.com](http://idealista.com). Ha trabajado con todo tipo de dispositivos, desde el enfoque estratégico al producto final, no solo diseñando sino también programando lo que le permite comprender de una forma más completa como el proceso de creación de un servicio digital y el impacto que tiene en el día a día de los usuarios. Jesús trabaja en Fjord ([www.fjordnet.com](http://www.fjordnet.com)) desde 2009 y actualmente es el director de diseño del estudio de Madrid.

**Juan Leal - Fundador de Seisdeagosto y de Voota**

Juan Leal lleva más de 10 años trabajando en el mundo de la Usabilidad y el Diseño de Interacción. Asesora a empresas y start-ups sobre cómo hacer más sencillos sus procesos digitales, para que sean fáciles de entender para cualquier ser humano. Licenciado en Ergonomía y Factor Humano por la Universidad Técnica de Lisboa, y Diplomado en Educación por la Universidad de Extremadura, comenzó su carrera profesional trabajando para una de las primeras consultoras especializadas en Diseño de Interacción: IconMedialab, en su oficina de Lisboa. Más tarde se incorpora al equipo de Experiencia de Usuario de Terra Networks, en Madrid. También trabajó como Director de Usabilidad en Idealista.com y fue

docente en la Universitat Oberta de Catalunya, impartiendo clases de Diseño de Interacción. Hoy dirige su propio estudio de Usabilidad y Diseño de Interacción, Seisdeagosto.com, donde trabaja para clientes como Nokia Finlandia, Vogue, Marca, Endesa, BBVA, Elektrobit Finlandia o Vodafone Portugal. Ponente habitual en eventos del sector, también es co-fundador de 2 start-ups (Kakoe.es y Voota.es) e inversor en otras 2 (Vinogusto.com y Masquemedicos.com). Juan Leal escribe sobre estos temas en su cuenta de Twitter: [Twitter.com/Seisdeagosto](https://twitter.com/Seisdeagosto) y en su blog personal: [Seisdeagosto.com/indica](http://Seisdeagosto.com/indica).



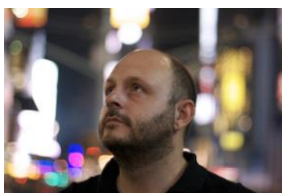
### **Manuel Muñoz Solera - Tuenti**

Trabajo en el departamento de diseño de Tuenti, intentando solucionar todos los días problemas complejos de la manera más simple posible y con mil restricciones a tener en cuenta, desde rendimiento a reusabilidad.

Me apasiona mi trabajo, sigo muy de cerca el proceso de creación y desarrollo de un producto desde su definición hasta su puesta en producción. En definitiva, que tengo la suerte de poder equivocarme y aprender muchísimo todos los días.

En vidas pasadas estuve trabajando en consultoría, en otras startups, en el sector publicitario, tuve mi propia empresa e incluso trabajé en la Politécnica de Valencia tras acabar mis estudios como ingeniero en Diseño Industrial.

De vez en cuando participo en proyectos que me parecen interesantes, casi siempre con amigos. Entre cervezas han nacido proyectos tan chulos como unvlog (<http://unvlog.com>) o iwannagothere (<http://iwannagothere.com>).



### **Luis Villa - Tuenti**

Tras más de 12 años trabajando en estrategia, tecnología y diseño para grandes empresas he llegado a una extraña conclusión: soy Coreógrafo de Elefantes. Mi reto es no asustarme por el tamaño o la complejidad de los proyectos, meterme en la pista y montar compañías de ballet.

En los 90, con más pasión que miedo y entre abucheos de amigos y familiares, abandoné un gris futuro como abogado para vivir la explosión de la web. Comencé en pequeños ISPs para seguir con empresas

de tecnología tradicional, incubadoras puntocom como Netjuice, consultoras como Capgemini o agencias como The Cocktail. Siempre en puestos de responsabilidad y ayudando a innovar en productos y servicios. Hoy soy Business Design Director en Fjord.

He sido profesor de Diseño de Interacción en la La Salle-Ramón Llull (Barcelona 2000), moderador en Fundamentos Web 2006 y ponente en multitud masters, cursos y conferencias organizados por universidades y escuelas de negocios. ¡Ah! y tengo un blog [grancomo.com](http://grancomo.com)



**Marco Van Hout - Board member en the Design and Emotion Society**

Emotion as the key to create better, more enjoyable and meaningful products. Since 2003 Marco van Hout has been studying the experiential impact and more specifically the emotional experience of products, brands and services.

He is co-founder and creative director of SusaGroup, a strategic design agency with a particular focus on emotion as the key to create better, more enjoyable and meaningful products. SusaGroup combines scientific competences with market insights in the development and application of innovative, valid, and relevant tools to measure emotions. With SusaGroup, Marco advises several large corporations and FMCG's in improving their products and services based on insights in the emotions of their customers. Clients included companies such as Unilever, Mars, Decathlon, Wilkinson, Toyota and Philips.

Marco is a board member of the International Design for Emotion Society, which raises issues and facilitates dialogue among practitioners, researchers and industry in order to integrate salient themes of emotional experience into the design profession. He is a frequent speaker and workshop facilitator, both nationally as internationally, on topics such as design, trends in product design, emotion, experience strategies, or the psychology of consuming.

As a visiting lecturer, he teaches and has taught at The Design Academy Eindhoven, Willem de Kooning Academy, University of Twente, Hogeschool Utrecht and Rotterdam University (a university of Applied Sciences). You can find Marco at his weblog [www.design-emotion.com](http://www.design-emotion.com).



**Matti Hemmi- Socio director de inKNOWation**

Dirige inKNOWation, empresa de consultoría especializada en ayudar a las organizaciones en la mejora de sus resultados desarrollando culturas que fomenten la creatividad y la innovación.

Estudió ingeniería mecánica, y posteriormente ha realizado formación de posgrado en las áreas de psicología, así como en creatividad e innovación.

Durante 15 años dirigió una empresa de ingeniería con un crecimiento medio anual del 20%, en la que la clave fue la cultura.

En la actualidad ayuda a sus clientes a resolver sus problemas organizacionales y de liderazgo que dan lugar a culturas rígidas y poco innovadoras. Para ello trabaja con organizaciones que van desde PYMES a unidades de negocio de grandes corporaciones en la transformación de sus equipos directivos, y posteriormente en la del resto de la organización.

Entre sus clientes se encuentran Repsol, Caser, Axel Springer, Iberia, Bovis Lend Lease, everis, Ferrovial, Iberdrola, Indra, Janssen-Cilag, Kellogg's, Nivea, REE, SAGE, SCH, Sun Microsystems y Warner Bros.



**Pilar Esteban - Consultora UX en Secuoyas**

Ha trabajado para Idealista.com y Ya.com, además de fundar Quieru.es, antes de llegar a Secuoyas. Enamorada del diseño de interacción, quiere no caer en lo obvio y buscar formas novedosas de hacer las cosas, que satisfagan las nuevas necesidades de los usuarios.



**Yusef Hassan - Diseñador de interacción y consultor en Scimago Lab**

Ha trabajado para Idealista.com y Ya.com, además de fundar Quieru.es, antes de llegar a Secuoyas. Enamorada del diseño de interacción, quiere no caer en lo obvio y buscar formas novedosas de hacer las cosas, que satisfagan las nuevas necesidades de los usuarios.

## En Kschool pensamos así:

1. Si el sistema no está preparado para darnos el conocimiento que necesitamos lo vamos a conseguir por nuestra cuenta.
2. Hoy, en ciertos sectores el valor no lo aporta un título. Lo aporta lo que cada profesional sabe hacer.
3. Si dependemos de nosotros mismos, vamos a pensar por nosotros mismos.
4. No queremos, ni podemos sentarnos a esperar a que alguien se fije en nosotros.
5. No hay ningún mapa. Debemos hacer nuestro camino, y es un camino que muchas veces no ha sido explorado, pavimentado, ni señalizado.
6. Nuestro conocimiento es la clave de nuestro desarrollo personal y profesional.
7. Todo el mundo tiene algo que enseñar. Queremos aprender todos de todos.
8. En el mundo del conocimiento, cuanto más se comparte más se tiene.
9. Lo que aprendemos es lo que practicamos.
10. Especializarse es ponerle un apellido a nuestra profesión. Es echarle especias a nuestro ingrediente principal.
11. Queremos construirnos un futuro fuera del rebaño. Para eso vamos a pensar y hacer las cosas de forma diferente.
12. No vamos a seguir instrucciones a ciegas, no vamos a ser pelotas, no vamos a mantener la cabeza agachada. Esas formas no van con nosotros.
13. Vamos a estar siempre en movimiento. No vamos a parar de movernos. Somos inquietos, y nos gusta ser así.
14. Como queremos resultados diferentes, vamos a hacer las cosas de forma diferente.
15. Las pirámides son monumentos funerarios. Nos divierte verlas en los libros de historia, no sufrirlas en nuestro trabajo.
16. Nuestro mercado no es el de los empleos. Es el de las oportunidades.
17. Queremos colaborar con nuestras empresas a generar ingresos, no queremos tener un simple empleo.
18. Queremos avanzar elaborando mejores recetas, no cocinando más.
19. Queremos poner vida a los años, no solo años a la vida.
20. Somos mucho más que un perfil y unas competencias. Somos algo más que las hojas de nuestro Cv.
21. Queremos levantarnos con ilusión los próximos 40 años. Queremos hacer las cosas con pasión, cariño y humanidad.