

# Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

---

¡Nuevo formato, +30 horas, módulos especialistas (UX para ecommerce, servicios, banca...) y las últimas herramientas(Sketch y Axure)!



Inicio  
27/10/17



200 h.



Presencial



Valencia  
(También en  
Madrid y  
Barcelona)



Bolsa de  
empleo



5.495 €



**KSCHOOL**

[www.kschool.com](http://www.kschool.com)

# Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

---

Desde hace ya varios años vemos como la figura del **experto en Usabilidad y Experiencia de Usuario** toma cada vez más fuerza como elemento imprescindible de conexión entre el mundo del negocio y el usuario.

En este Master **aprenderás 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**, teniendo en cuenta la estrategia de negocio de cada empresa.

En KSchool creemos en el **“learning by doing”** el método de formación que consiste en **“aprender haciendo”**. Durante el Master trabajarás un montón de horas en equipo sobre retos y actividades que te podrías encontrar en el ámbito laboral y que te prepararán para tu nueva vida como UX.

Todos nuestros profesores son profesionales en activo de **importantes empresas** que te darán visiones diferentes de cómo se hacen las cosas en los diferentes ámbitos de la Experiencia de Usuario, con **clases altamente prácticas**.

# Objetivos

1. Aprenderás todos los conocimientos y técnicas necesarias para poder desarrollar una de las profesiones más demandadas actualmente.
2. Conocerás todas las fases del diseño en UX desde la etapa de Investigación hasta la de Testado pasando por la Estrategia y el Diseño de producto
3. Trabajarás con metodologías y técnicas para investigar y conocer al usuario y ponerte en su lugar.
4. Sabrás cómo definir una arquitectura de información y una taxonomía adecuada para un proyecto web o aplicación que ayude al usuario a encontrar fácilmente los contenidos.
5. Crearás prototipos tanto low como high con las últimas herramientas que se utilizan en el entorno laboral.
6. Diseñarás interfaces usables e intuitivas.
7. Aprenderás junto a profesionales del campo de la Experiencia de Usuario que te mostrarán la realidad de esta profesión y te darán claves para prosperar en tu carrera.

## Perfil del alumno

---

El máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario va destinado a diseñadores gráficos, diseñadores web, un amplio abanico de profesionales de ciencias sociales como periodistas, psicólogos, sociólogos, o perfiles procedentes del mundo de la comunicación, y profesionales relacionados con el mundo del marketing digital.

## Salidas profesionales

---

Después de este Máster, estarás perfectamente capacitado para entrar a formar parte del departamento UX de una empresa y trabajar en puestos como Director de Innovación, Diseñador de Interacción y Usabilidad, Diseñador y Consultor UI/UX, Desarrollador de Experiencia de Usuario, Diseñador de Arquitectura de la Información, Investigación UX, etc.

## KSchool Empleo

---

En KSchool ofrecemos a nuestros alumnos el acceso a una plataforma web de empleo propia donde las empresas publican semanalmente todo tipo de ofertas de las áreas de especialidad de nuestros programas.

En ella, encontrarás ofertas laborales y de prácticas, de empresas nacionales e internacionales, y en cualquier provincia. Se trata de un servicio gratuito y vitalicio, así que podrás seguir utilizándola para avanzar en tu carrera profesional siempre que quieras.

# KSchool Empleo

En KSchool ofrecemos a nuestros alumnos el acceso a una plataforma web de empleo propia donde las empresas publican semanalmente todo tipo de ofertas de las áreas de especialidad de nuestros programas.

En ella, encontrarás ofertas laborales y de prácticas, de empresas nacionales e internacionales, y en cualquier provincia. Se trata de un servicio gratuito y vitalicio, así que podrás seguir utilizándola para avanzar en tu carrera profesional siempre que quieras.

## Ecosistema de empresas

Dónde trabajan nuestros alumnos:	Empresas de nuestra bolsa de empleo:	Dónde trabajan nuestros profesores:

# Por qué estudiar en KSchool



## Experiencia

Desde que nacimos en 2011 en KSchool han pasado miles de alumnos, cientos de ediciones y decenas de programas, que nos dan la experiencia necesaria para tener los mejores cursos.



## Prestigio

No nos gusta la "titulitis", pero lo cierto es que estudiar en KSchool abre puertas. Nuestros alumnos son los mejores preparados, y las empresas lo saben.



## Comunidad

Fomentamos el networking entre profesionales digitales: profesores, alumnos, amigos de la casa... KSchool es una red de expertos digitales en constante crecimiento.



## Innovación

Siempre a la vanguardia del sector, tenemos los cursos más punteros. Programas siempre actualizados con las últimas tecnologías y en base a las necesidades de las empresas.



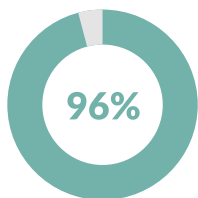
## Empleo

Somos la escuela con mayor índice de empleabilidad. ¡96% de alumnos trabajando!. Y Gracias a KSchool Empleo, encontrar un nuevo trabajo en el sector digital será más fácil que nunca.

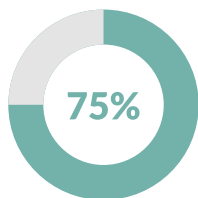
## Números de Kschool

KSchool nació en 2010 con el propósito de formar a los nuevos perfiles profesionales que la Red demanda de forma constante. Nos definimos como "La escuela de los profesionales de Internet". Nuestra filosofía es formar a los profesionales del presente de manera práctica y eficaz.

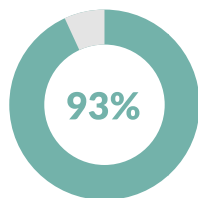
En KSchool enseñan profesionales en activo, expertos en cada disciplina. ¡Saben de lo que hablan! Hoy, en ciertos sectores el valor no lo aporta un título. Lo aporta lo que cada profesional sabe hacer.



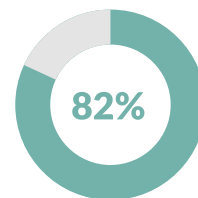
Alumnos están trabajando



Encuentra trabajo en los 12 primeros meses



Alumnos satisfechos



Recomendaría nuestros programas



# Temario

## Módulo 1: Introducción a la Experiencia de Usuario

### • Presentaciones:

Tres preguntas clave: ¿Qué es diseñar experiencia de usuario? ¿Para quién es adecuado este perfil laboral? ¿Cuándo un proyecto requiere un diseñador de experiencia de usuario?

- Objetivos a conseguir durante el curso, el recorrido que vamos a realizar y presentación de los profesores.
- Fases del diseño de UX y términos técnicos: Capacidad de pensamiento de análisis para planificar una arquitectura de información.
- Términos técnicos: prototipo, wireframe, componente, patrón de interacción, flujo de navegación, perfil de usuario, proceso, embudo de proceso etc.
- Fases del diseño de experiencia de usuario: desde árboles de contenido hasta wireframes de alta fidelidad pasando por los mapas de componentes y las guías de usabilidad.
- Tipo de equipos implicados en cada fase.
- Documentación real y ejemplos sobre entregables.

## Módulo 2: Conocer al cliente

Un primer diseño: Workshop con el cliente.

- Introducción: Gadgets, herramientas etc.
- Concepto workshop, a través de la metodología de agile UX.
- Ejercicio práctico: formas de implicar al cliente en el proceso.
- Ejercicio práctico: arborescencia y prototipado.

## Módulo 3: Investigación

- Análisis y definición e investigación en proyectos de diseño de interfaz.
- Enfoque cualitativo y cuantitativo, planificación, metodología, trabajo de campo y análisis, técnicas y entregables.
- Comunicar los resultados de la investigación (personas, escenarios, consumer journey, blueprints, inventario C&F, prototipado rápido).

## Módulo 4: Elaborar la propuesta

- Diseño estratégico: Bajar a tierra la propuesta de valor diferencial del producto/servicio hacia su público objetivo, dar con el modelo conceptual adecuado.

- La importancia de alinear las decisiones estratégicas de los clientes con sus objetivos de negocio.
- Reunir la información disponible acerca de las necesidades y expectativas de los usuarios, los objetivos de negocio, y las capacidades y limitaciones de la tecnología y recursos disponibles, para ayudar al cliente a seleccionar una alternativa estratégica viable.
- Storytelling: Es la herramienta secreta que conecta todas las fases del diseño de productos digitales: Concepción: estrategia y macronarrativa del proyecto
- Investigación: use stories
- Definición: ayudar al cliente a entender procesos de trabajo para justificar decisiones de diseño
- Presentación de proyectos
- Storytelling para marcas, productos, webs, etc
- Uso de narrativas como la manera más fácil de explicarse, tanto al cliente como a los usuarios.

## Módulo 5: Diseño y UX

- UX para ecommerce

No existe una única solución para mejorar las cifras de un ecommerce pero está demostrado que optimizar la experiencia de usuario mejora considerablemente el rendimiento de las ventas. En este módulo presentamos las mejores prácticas para conseguir ecommerce más rentables invirtiendo en UX.

- UX sector turístico

La competencia en el sector turístico es brutal, las empresas se han visto empujadas a invertir en UX debido a la entrada de nuevos actores que han conseguido ganar terreno gracias a su apuesta por mejorar la experiencia de sus clientes. La especialización como diseñador UX en este nicho de mercado no para de crecer. En este módulo aprenderás las claves que hacen destacar a unas empresas sobre otras a la hora de vender opciones de ocio turístico.

- UX en medios

Los medios de comunicación se encuentran ante el reto de optimizar sus productos digitales Conectando con su audiencia. La fidelización de los usuarios pasa por ofrecer la mejor experiencia cada día. Son muchos los medios que ya cuentan con equipos de UX destinados a este fin. En este módulo podrás poner en práctica soluciones de diseño que te servirán en cualquier medio de comunicación del mundo.

- UX en banca

A nadie se le escapa que el sector de la banca se está reestructurando. Esto se debe a que los hábitos de uso de sus servicios han sufrido un cambio relevante en la última década.



Gran parte de las operaciones que realizan los nuevos usuarios de los bancos se realizan a través de aplicaciones móviles. La apuesta por digitalizar sus productos y servicios ya es una realidad y para eso necesitan perfiles como los diseñadores UX. En este módulo mostraremos los puntos más importantes y las mejores prácticas para resolver de forma exitosa las experiencias de los clientes en este sector.

- **Arquitectura de información:**

Definir una arquitectura de información adecuada para un proyecto web o aplicación, es uno de los primeros pasos para que éste tenga éxito, sea escalable y responda a los objetivos de negocio y necesidades del usuario

- Principales sistemas existentes para definir una arquitectura de información.

- **SEO y Analítica para UX:** Introducción al posicionamiento en buscadores

- ¿Cómo indexa Google el contenido de un site?

- Claves de posicionamiento

- Puntos a tener en cuenta para la construcción de arquitectura de información orientada al SEO

- Cómo diseñar un sitio “SEO friendly”

- Usabilidad dentro del SEO (search patterns, user research, keyword research, etc).

- **Analítica Web:**

Herramientas · Objetivos · Métricas estándar y calculadas · Embudos de conversión · Análisis de una landing page · Definición de KPI

Testing · Dashboard · El día a día del analista web · Análisis completo de una web · Ejemplos prácticos.

## Módulo 6: Prototipado y Diseño de Interacción

- Introducción al Prototipado y Prototipado Físico

- Prototipado Digital

- Diseño Interacción

- Diseño Visual

- Axure

- Qué es Axure y para qué sirve

- Recorrido por el interfaz general de la aplicación

- Elementos básicos (widgets) para creación de wireframes

- Creación de páginas y organización en la paleta Sitemap

- Creación de interacciones básicas para permitir que el usuario navegue por la página (links, botones y widgets menús) y realice acciones básicas

- Creación de librerías propias de widgets y cómo exportarlas

- Ejercicio práctico: analizar el caso, proponer una base de

arquitectura y desarrollarla creando un prototipo navegable con Axure

- Arquitectura de Información y Tecnología
- Adaptar la arquitectura a los condicionamientos impuestos por la tecnología
- Peculiaridades del entorno móvil, tanto para sites como para aplicaciones destinadas al uso en smartphones y tablets
- Ejercicios prácticos para resolver de manera colaborativa
- Responsive
- Qué es, cómo surge, en qué casos se ha aplicado correctamente.
- ¿Nuestro proyecto lo necesita?
- Cómo la forma de relacionarse el usuario con los distintos dispositivos influye en la manera de plantear cada proyecto
- Diseño de wireframes en papel para ir escalando desde el móvil hacia la versión escritorio
- Nuevas interfaces

## Módulo 7: Optimización CRO

La tasa de conversión es el porcentaje de usuarios que realiza una compra o cualquier otra acción de conversión como una descarga o un registro. En este módulo aprenderás de la mano a poner en práctica todo lo necesario para conseguir optimizar cualquier producto digital.

- Psicología aplicada a UX

La psicología es uno de los principales pilares del diseño de experiencia de usuario. Conocer algunas claves sobre cómo aplicar la psicología en el día a día de un diseñador de experiencia de usuario es fundamental para un buen desempeño profesional en esta disciplina.

- Analítica Web

## Módulo 8: Evaluación de Usabilidad

- Técnicas de evaluación de la usabilidad
- Visualización de Datos: Cómo hacer que la gráfica o visualización a diseñar cumpla eficazmente su función comunicativa
- Hacer visibles los datos a nuestro entendimiento
- Analizar la naturaleza de los datos a representar y el contexto de uso
- Deducir cuál será la mejor forma de codificar los datos y presentarlos visual e interactivamente.

## Módulo 9: Gestión de Proyectos

- Gestión íntegra de un proyecto online: tContactos comerciales
- Presupuestos
- Cierres de alcance
- Organización del proyecto
- Desarrollo y herramientas
- Puesta en producción y apertura de su etapa evolutiva.

## Módulo 10: Autorpimoción y Reputación

Reputación del consultor UX, como crear tu propia marca.

## Módulo 11: Proyecto Fin De Máster

A lo largo del master se irá engranando un proyecto fin de carrera que los alumnos podrán elaborar en equipos asimilando el proceso de trabajo cotidiano del consultor UX, preparando los entregables y presentándolos al cliente en una simulación de Role Play que permitirá vencer los miedos a argumentar el propio trabajo, hablar en público, admitir y enfocar las críticas y crear en definitiva una presentación ganadora.

# Metodología y Evaluación

---

La filosofía de KSchool es “ponte con”, por lo que en nuestras clases tendrás que remangarte y ponerte a trabajar. Obviamente, las clases tienen un componente teórico necesario, pero una vez asimilado, tendrás que ponerlo en práctica.

El objetivo de nuestros másters es que aprendas trabajando, por lo que no tenemos exámenes finales sino Trabajo Fin de Máster en los que te obligamos a poner en práctica todo lo estudiado durante el máster además de servirte para completar tu CV con un portfolio.

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

# Profesores



**Luis Calderón**  
Diseñador de Experiencia de Usuario en El Confidencial

Soy un periodista adicto al diseño de experiencia de usuario y la investigación. Durante estos años he trabajado en rediseño, conceptualización e investigación en proyectos de experiencia de usuario. Además, he tenido la oportunidad de liderar diversos proyectos editoriales intentando siempre innovar tanto en el diseño como en el contenido. He tenido la suerte de trabajar en Diga33! y aprender de Luz De-León, una de las mejores profesionales del UX de este país. Soy coorganizador de UX Academy, UXfighters y del Máster en Usabilidad y Experiencia de Usuario de KSchool del que hace unos años también fui alumno. Puedes encontrarme en casi cualquier sitio donde se hable de UX.



**María Benavides**  
Co-Fundadora de Scrollup

Licenciada de Sociología por la UCM. Postgrado en Práxis de la Sociología del consumo en la UCM y Postgrado de Experto en Técnicas de análisis de consumo.

Curso sobre técnicas etnográficas "Etnografía: Producción y Análisis de Historias de la vida"

María cuenta con 3 años de experiencia en investigaciones de mercado y consumo. 7 años de experiencia en investigaciones en el ámbito de la usabilidad y experiencia de usuario como investigadora y diseñadora de interacción.



**María Velasco**  
UX Lead Accenture Interactive

Responsable de Usabilidad y experiencia de usuario en e-laCaixa, 11 años optimizando la experiencia de Usuario en los canales electrónicos de "la Caixa": Web, Móvil y Cajeros Automáticos. Diseñador industrial de formación, Máster en Diseño y Producción Multimedia y Máster en e-Commerce en la Salle, anteriormente formó parte de los CTTs de La Salle, y participó en la creación del departamento y laboratorio de Usabilidad de la Universidad.



**Daniel Torres Burriel**  
Director de Experiencia de usuario en Torresburriel Estudio

Director de Experiencia de Usuario en Torresburriel Estudio, empresa de la que es socio fundador. Propietario y profesor en UX Learn, centro de formación en usabilidad y experiencia de usuario. Con más de 16 años de experiencia en el canal web, es formador y ponente habitual en congresos y eventos del sector. Más de 70 conferencias impartidas sobre usabilidad, accesibilidad, experiencia



**Pilar de Terán**  
UX Specialist en el Digital Hub de Ferrovial

Consultora con más de 16 años de experiencia en el campo de la UX en medios digitales. Tras pasar once años en Bankinter donde dirigió el Departamento de Experiencia de Usuario. Además compagino mi actividad profesional con mi otra gran pasión, la docencia. Estudié Bellas Artes en la universidad Complutense de Madrid e hice el master TDI en Tecnologías Digitales Interactivas.



**Sergio Ruiz**  
Senior UX Consultant at The Cocktail

Cuenta con 12 años de experiencia en diseño online. Los últimos 4 en conceptualización de productos digitales, definición, prototipado, flujos, arquitectura de información, modelos de navegación y accesibilidad.

Ha trabajado con key players de e-commerce (Groupon), Banca (ING Direct, BBVA) y travel (Iberia, Balearia)

Desde abril de 2016 es Consultor Senior de UX en The Cocktail, donde también asume tareas de Product Management.



**Lucía Palacios**  
Co-Fundadora de Scrollup

Licenciada de Psicología por la UCM. Master Universitario de Investigación en Psicología básica: Atención y percepción mediante técnicas oculomotoras (U.N.E.D).

Colaboraciones puntuales impartiendo seminarios y cursos en la Facultad de Psicología de la UCM. Vicepresidenta de la UPA (Usability Professional Association) en Madrid hasta 2012.

Lucía cuenta con 10 años de experiencia en investigaciones en el ámbito de la usabilidad y experiencia de usuario, como investigadora y diseñadora de interacción.



**Natzir Turrado**  
Consultor SEO, CRO y Analista Web

Consultor independiente de SEO, CRO y Analítica Digital trabajando para grandes cuentas.

Fundador de la consultora FunnelPunk donde ayudan en el crecimiento y desarrollo digital de grandes marcas (nacionales e internacionales).

Le encanta la formación y por ello cuando le queda tiempo es profesor de masters y posgrados en diversas escuelas de negocio y es ponente en los principales congresos del país.

En cuanto a su formación es Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas, tiene un Máster en Marketing Online y Comercio Electrónico y un Posgrado en Analítica Web.

Puedes leerle en su blog, en DoctorMetrics y en elEconomista.

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario



**Natxo Ortega**  
UI/UX Consultant en BBVA

Con más de 10 años de experiencia profesional ha participado en proyectos para diferentes sectores en grandes empresas, consultoras y startups. Licenciado en Comunicación Audiovisual y Publicidad y RR.PP. continúa investigando en ecommerce y marketing digital. Apasionado del branding y de las nuevas tecnologías ha desarrollado su carrera creando nuevas experiencias visuales para todo tipo de dispositivos. Actualmente desempeña el rol de senior UI Designer en BBVA.



**Miguel López**  
Director Marketing Online Valencia

Director de la agencia de marketing digital MOV Marketing, es autor de "Libro SEO: Posicionamiento en buscadores" y Director del Congreso SEO Profesional. Durante su carrera profesional ha trabajado para empresas como Carrefour, Lubasa, LIDL, y agencias como AGR, Engloba, VG Agencia Digital, y para PYMEs del sector farmacéutico, medicina, seguros, moda y docenas de e-commerce. Desde su creación en 2011 es Director del Master SEO+SEM de KSchool



**Juan Moyano**  
UX Design Manager  
Sopra Steria

Más de 15 años de experiencia desarrollando estrategias de marketing y comunicación para empresas como Bayer, Renfe, Norauto, Mercadona o Nestlé, además de pequeños negocios familiares e incluso partidos políticos.

Entiende los negocios como una relación de pareja, en la que las empresas deben enamorar a sus clientes y mantener la llama mediante la constancia y la honestidad innovando en la propuesta de valor.



**Luis Herrero**  
Visual Designer En Plex,  
UX/ UI en Ishows

Lleva desarrollando interfaces interactivas por más de 15 años. Ha trabajado en varias agencias de publicidad realizando piezas de comunicación interactivas para múltiples clientes, además de compaginar su trabajo con temas de formación en diversas academias y clientes.

En los últimos 2 años ha diseñado varias apps móviles entre las que destaca iShows. Actualmente trabaja en Plex.



**Jesús Gallent**  
UX Design Manager  
Sopra Steria

Más de 15 años de experiencia desarrollando estrategias de marketing y comunicación para empresas como Bayer, Renfe, Norauto, Mercadona o Nestlé, además de pequeños negocios familiares e incluso partidos políticos.

Entiende los negocios como una relación de pareja, en la que las empresas deben enamorar a sus clientes y mantener la llama mediante la constancia y la honestidad innovando en la propuesta de valor.

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

# Calendario

Inicio:  
**27**  
Octubre

## Octubre 2017

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

## Noviembre 2017

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

## Diciembre 2017

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

## Enero 2018

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

## Febrero 2018

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

## Marzo 2018

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

## Abril 2018

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Final:

**20**  
Abril

## Lo más importante



Duración: 200 h - 7 meses  
Viernes, de 17h a 22h  
Sábados, de 9h a 14h



Bonificable a través de la fundación estatal para la formación en el empleo



Precio:  
5.495 €



Formas de pago:  
- Pago único (5% dto)  
- Pago aplazado



Inicio: 27 de Octubre 2017  
Fin: 20 de Abril 2018



Parc Científic Universitat de València  
C/ Catedrático Agustín Escardino, nº 9,  
46980 - Paterna  
Valencia

# Dicen de nosotros:



**Marta Cámara**

**Data Science & Negocio en EURO 6000**

1ª ed. Máster de Data Science

*"El máster me está ayudando mucho en mi carrera profesional porque me está abriendo un amplio campo de posibilidades y conocimientos."*



**Juanfra Cózar**

**Marketing y Diseño Gráfico en Zailand**

7ª ed. Máster en Analítica Web

*"De KSchool destacaría su método práctico "ponte con". Con el proyecto individual con webs reales aprendes una barbaridad."*



**Rhea Moufarrej**

**UX Designer en Barrabés Meaning**

6ª ed. Máster en Usabilidad y Experiencia de Usuario

*"El Máster de UX me ha aportado mucho en mi carrera profesional y mi vida personal. Gracias a KSchool, tuve la suerte de conocer a los mejores profesionales del sector que han podido contribuir a mi crecimiento profesional en la industria."*



**Albert Riera**

**Owner and Project Manager at Reactiva UX/UI Consultant**

1ª ed. Máster en SEO-SEM Profesional

*"Destacaría la excelente calidad de sus profesores, modelo de estudio y profundidad de temario. KSchool es muy buen sitio donde hacer contactos, encontrar socios, oportunidades de negocio y en definitiva generar networking de calidad."*



**Álvaro Peñalba**

**Digital Marketing en Cross Nutrition**

9ª ed. Máster Técnicas de Marketing Online

*"Para gente como yo que no había tenido gran experiencia en el ámbito del Marketing Online, este Máster es perfecto para introducir la cabeza dentro de este enorme mundo."*



**Víctor Gutiérrez**

**Consultor SEO SEM & Diseño web, in-house freelance**

8ª ed. Máster en SEO-SEM Profesional

*"Elegi Kschool porque me lo recomendó un antiguo alumno de kschool y algunos conocidos profesionales del sector. Si realmente quieres dar un salto de calidad en tus conocimientos o poder aportar valor a las páginas web de tus clientes, es imprescindible una formación optima "*

# Manifiesto

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

[www.kschool.com](http://www.kschool.com)