



## Aula CAM

Avda. Doctor Gadea, 1 • 03003 Alicante

### Obra Social CAM

902 100 112 • [www.obrasocial.cam.es](http://www.obrasocial.cam.es)

### ServiCAM

902 44 43 00 • [www.servicam.com](http://www.servicam.com)

Entrada libre limitada al aforo del local

Organizan:

Agencia Local de Desarrollo Económico y Social



## JORNADAS

# INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD EN LA EMPRESA



# aulaCAM

## ALICANTE

**Lunes 8 de febrero de 2010, a las 19 h.**

Conferencia: **“Como reinventar mi empresa cambiando el modelo de negocio”** a cargo de **José M<sup>a</sup> Gómez Gras** (Universidad Miguel Hernández) e Intervención de Empresas Innovadoras Alicantinas

**Martes 9 de febrero de 2010, a las 20 h.**

Conferencia a cargo de **Pedro Jesús Balboa** y **Koldo Aiestaran Domínguez** (Empresa Kukuxumusú)



# INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD EN LA EMPRESA

Lunes 8 de febrero

19:00 h. Conferencia:

## Como reinventar mi empresa cambiando el modelo de negocio

A cargo de **José M<sup>o</sup> Gómez Gras**

Doctor en Ciencias Económicas y Empresariales, Economista-Auditor, y Catedrático de Organización de Empresas de la Universidad Miguel Hernández. Autor de más de 100 trabajos científicos sobre la problemática del mundo empresarial y de la organización y dirección de empresas; e Investigador en más de 40 proyectos de investigación nacionales e internacionales.

Participante en más de 60 conferencias, reuniones científicas, y diversos Congresos Nacionales e Internacionales con ponencias en Europa y América y más de 50 intervenciones entre Masters y Cursos de Especialización Profesional.

19:45 h. Coloquio.

20:00 h. Intervención de las Empresas Innovadoras de Alicante:

### F7 Corporación:

Biometría por reconocimiento facial.  
Premio a la mejor Empresa Innovadora Star Up 2009  
Ponente: *Director General José M<sup>o</sup> Choclán*

### IB Biotech:

Genética y biología molecular. Genética desde casa, genética para ti.  
Ponente: *Gerente Sómnica Bernabeu*

### EcoCD

Recuperación selectiva de plásticos técnicos, "cd's, dvd's y blue-Ray".  
Premio al mejor Proyecto Empresarial Premiado por Fundeun y Bancaja.  
Ponente: *Socio fundador David Gamez*

### Bolsálea

La publicidad que se lleva.  
Ponente: *Socia fundadora Marina Moya*



Martes 9 de febrero

20:00 h. Conferencia:

## Kukuxumusu, La Fábrica de Dibujos

*Pensar en Kukuxumusu es pensar en camisetas, en fábrica de dibujos y en factoría de la risa, la ironía y el humor. Ese era el objetivo con el que la marca nació hace 20 años, y ese es el espíritu que mantiene hoy, a pesar del paso del tiempo y de la lógica evolución de sus productos y de quienes los crean.*

Kukuxumusu –"beso de pulga" en euskara- nació en las fiestas de Sanfermin de 1989 porque tres amigos se propusieron dar un giro radical a los souvenirs que por entonces se vendían en Iruñea/Pamplona. Una singular camiseta sobre el encierro fue la primera aportación al proyecto y el detonante de lo que después vendría. Trasladaron la idea a otras ciudades, a otros temas y a otras gentes y no tardaron en darse cuenta de que habían dado en el clavo. Estos amigos nacieron para sufragar su propia diversión sanferminera, pero terminaron creando una fábrica del dibujo que hoy da empleo a 105 personas y que distribuye sus camisetas en 20 tiendas oficiales.

El lenguaje Kukuxumusu se ha hecho mayor gracias a la camiseta, su artículo de referencia. A través de dos colecciones universales (verano e invierno); de colecciones locales que hacen guiños a costumbres y tradiciones de cada lugar; de dibujos creados para asociaciones (Amnistía Internacional, Greenpeace, Medicus Mundi...), empresas (Kodak, Euskaltel, Nesquik...) y colectivos -con una mirada muy especial para la cultura, la montaña o los temas de interés social-; o de proyectos desarrollados junto a personajes relevantes de diferentes ámbitos (Dalai Lama, Juan Luis Arsuaga, Edmund Hillary, Eduardo Punset...), las camisetas de Kukuxumusu han conseguido difundir el estilo, la filosofía y el carácter de una marca que nunca se detiene porque siempre aspira a encontrar nuevos retos. Así avanza una empresa que, en última instancia, y a pesar de su constante evolución, sigue queriendo ser lo que siempre fue: una fábrica de dibujos.



**kakaxumusu**