



## **ENGERTAINMENT**

### *La Ingeniería del Entretenimiento*

#### **Encuentro Universitario de Ingenieros Industriales – Versión 27**

**Fecha:** Jueves 2 de Octubre de 2014

**Lugar:** Auditorio Manuelita, Universidad Icesi

#### **DESCRIPCIÓN DEL EVENTO:**

Cada semestre el Programa de Ingeniería Industrial de la Universidad Icesi, abre las puertas a la comunidad para mostrar temas de ingeniería que han generado impacto en el país y en el mundo. Los estudiantes de “Proyecto de Grado I” (8º semestre), están a cargo de realizar un evento llamado EUDII - Encuentro Universitario de Ingenieros Industriales.

El EUDII, es un evento académico ofrecido a toda la comunidad interesada en el tema a tratar. Los asistentes a este se enriquecen con experiencias empresariales en temas relacionados con la Ingeniería Industrial aplicada, que contribuyen a su crecimiento profesional y a diferencia de otros encuentros universitarios, este se realiza de manera gratuita para todo el público asistente. Además, desarrolla en los estudiantes organizadores, aptitudes de liderazgo, trabajo en equipo, planeación y desarrollo de eventos.

En su versión 27 titulado “**ENGERTAINMENT**” tendrá como temática “La Ingeniería del Entretenimiento”. El entretenimiento está relacionado con aquellas actividades encaminadas a la recreación, diversión, ocio o a la separación de la rutina de las personas, como lo son la televisión, los videojuegos, la música, el cine, entre otros. La ingeniería en el sector entretenimiento, incluye el mejoramiento de procesos, la planeación y optimización de actividades logísticas, abastecimiento y control de inventarios para desarrollar un mejor y poder para brindar un buen producto al público objetivo.

Según el informe de PriceWaterHouseCoopers de ‘Perspectivas globales del sector de medios y entretenimientos 2011-2015’, Colombia se ha posicionado como uno de los países con mayor crecimiento en esta industria con un 11,2%. Esto demuestra sin duda su importancia en la generación de empleo, riqueza y desarrollo. Así, en el mundo globalizado y exigente que se enfrenta hoy en día, se hace pertinente el rol del ingeniero industrial en este campo, que se espera que con la aplicación de sus conocimientos logre dar un gran aporte al crecimiento de la misma.

Dada la necesidad de conocer los nuevos desarrollos, las características y procesos de aquellas compañías que han logrado una diferenciación y un marcado éxito, el EUDII-Versión 27 abarcará la innovación, logística y planeación que está detrás de la Industria del Entretenimiento, y esto se abordará desde las siguientes perspectivas:

### **Temas y Subtemas:**

1. **Producción de Espectáculos:** Planeación y Logística de festivales, eventos musicales, teatrales, cinematográficos, entre otros, de gran magnitud.
2. **Prestación de Servicios:** Planeación y Logística del entretenimiento multipropósito como parques de diversiones, cadenas de televisión, compañías de telecomunicaciones, industria del cine.
3. **Supply Chain Management:** Abastecimiento en cadenas de suministro de productos tales como video juegos, dispositivos móviles, computadores entre otros dispositivos tecnológicos desarrollados por la industria en la actualidad.

### **PÚBLICO OBJETIVO**

Nuestro público objetivo son estudiantes de Ingeniería Industrial de la ciudad de Cali y Colombia, también estudiantes de otras carreras interesados en conocer acerca de la industria del entretenimiento y diversos tópicos como innovación, logística y planeación en la industria del cine, los videojuegos, la música, los parques temáticos, los medios de comunicación y demás industrias afines. El evento además está dirigido para empresarios e industrias de la región a los que genere interés los temas propuestos.

El evento acogerá alrededor de 800 personas en sus instalaciones, gracias al mercadeo y publicidad que será realizada por medios digitales y físicos que contendrá información del evento y de sus patrocinadores.

### **OBJETIVO FINAL**

Crear un espacio para compartir conocimientos y experiencias, entre los participantes del evento, tanto expositores, invitados, empresarios, como estudiantes y demás público, ampliando en ellos el panorama con respecto al tema de la ingeniería en la industria del entretenimiento y dejando así un punto de partida para nuevos proyectos, opciones de campo laboral, empresas y demás en torno a esta industria.

### **EXPECTATIVAS DE LOS ASISTENTES**

Los asistentes a la versión 27 del EUDII encontrarán un espacio académico, donde podrán ampliar sus conocimientos con respecto a la ingeniería industrial aplicada a la industria del entretenimiento, en un evento que a lo largo de sus anteriores ediciones ha

ido destacándose cada vez más por su calidad en cuanto a conferencistas tanto nacionales como internacionales, ampliación de público, diversidad y pertinencia de las temáticas y nutridos patrocinadores.

Para esta versión, los conferencistas escogidos cuentan con una amplia experiencia y se destacan por hacer parte activamente del crecimiento de la industria del entretenimiento, y así mismo por pertenecer a organizaciones que se han destacado por su éxito, rompiendo esquemas, y capturando un amplio público.

## **DIFERENCIACIÓN**

El EUDII en su versión 27 abordará una temática de gran importancia para el crecimiento económico de la región. Por esto, los organizadores de esta versión, estudiantes cursando Proyecto de Grado I, aportarán los conocimientos obtenidos a lo largo de su carrera y están totalmente comprometidos para que el desarrollo del evento se lleve a cabo de la mejor manera posible y se cumpla a toda la comunidad con los objetivos propuestos, convocando a un gran público en un evento gratuito y de alta calidad.

*Paula Andrea Llanos*

### **PAULA ANDREA LLANOS VALENCIA**

Gerente Académico

paula.llanos@correo.icesi.edu.co

+57 318 265 7538

www.eudii.com



### **EFRAÍN PINTO BRAND**

Director del programa de Ingeniería Industrial de la Universidad Icesi

epinto@icesi.edu.co

+57 (2) 555-23-34 Ext. 8860