

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA DE CAPACITACIÓN EN

HABILIDADES DE PRODUCCIÓN Y EJECUCIÓN DE EVENTOS

Paola Sierra Ortega

2170344

Trabajo de grado para optar al título de Ingeniera Industrial

Director

Orlando Enrique Contreras Pacheco

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ingenierías Físico-mecánicas

Escuela de Estudios Industriales y Empresariales

Ingeniería Industrial

Bucaramanga

2024

DEDICATORIA

A mis padres y hermana que siempre han estado para apoyarme incondicionalmente, por sus constantes sacrificios y amor en cada paso de este camino. La confianza que han depositado en mí ha sido una fuente inagotable de motivación y fuerza que me han traído hasta aquí.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Dios primeramente por haberme ayudado en este camino, a mis padres y mi hermana por todo el apoyo brindado en los buenos y malos momentos, a mis docentes por impartir cada día su conocimiento, a mi tía Maritza por su apoyo incondicional en cada semestre, a Andrés Martínez por haberse cruzado en mi camino para brindarme su cariño, su constante apoyo y ser un refugio de alegría cada vez que lo necesito, a MEGAMUSIC ENTRETENIMIENTO S.A.S., todo su equipo de trabajo por abrirme sus puertas, enseñarme, permitirme vivir tan bonita experiencia y al profesor Orlando Contreras por sus enseñanzas impartidas y por incentivar mi interés por el área de Talento Humano.

A todos aquellos que me brindaron su comprensión y palabras de aliento en los momentos más difíciles, a los que creyeron en mí y me impulsaron a dar lo mejor de mí misma. Gracias.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Tabla de contenido

Introducción.....	11
Tabla de cumplimiento de objetivos.....	13
1. Objetivos.....	14
1.1. Objetivo general.....	14
1.2. Objetivos específicos	14
2. Definición del proyecto.....	15
2.1. Título	15
2.2. Modalidad	15
2.3. Responsables	15
2.4. Nombre de la empresa	15
2.5. Otras entidades interesadas	15
3. Planteamiento del problema	16
4. Diagnóstico Inicial	17
5. Resultados esperados	23
6. Marco de referencia.....	23
6.1. Marco de antecedentes	23
6.2. Marco teórico.....	29
6.2.1. Marco Conceptual	29
6.2.2. Marco Normativo y legal:	30
7. Metodología.....	31
8. Diseño del sistema de capacitación	35
9. Módulo de luminotecnia.....	38
10. Módulo de Sonido.....	45
11. Módulo de Video.....	49
12. Módulo de Estructura	52
13. Procesos y procedimientos para el desarrollo del sistema de capacitación	55
14. Implementar una prueba piloto del sistema de capacitación diseñado.....	59
Conclusiones	60
Recomendaciones.....	61
Referencias bibliográficas	62

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Rangos de edad.....	18
Figura 2 Experiencia en el medio	19
Figura 3 Área de mayor tiempo de desempeño	19
Figura 4 Aumento de los eventos.....	20
Figura 5 Programas académicos existentes.....	21
Figura 6 Factores importantes para la realización de eventos	21
Figura 7 Carencia de factores importantes para realización de eventos	22
Figura 8 Tipo de conocimiento	23

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

LISTA DE APÉNDICES

- A. Descripción de la empresa
- B. Asistencia a una sustentación de proyecto de grado
- C. Hoja de vida tutor Javier Díaz Rodriguez
- D. Carta de la empresa
- E. Evidencia matrícula trabajo de grado I
- F. Encuesta diagnóstica aplicada
- G. Carta libro proyecto de grado
- H. Manual de cargos Megamusic 2024 final
- I. Evidencia fotográfica de diferentes actividades final
- J. Reglamento interno para Megamusic
- K. Base de datos convocatoria inicial
- L. Documento base para artículo final

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

RESUMEN

Título: Elaboración e implementación de un sistema de capacitación en habilidades de producción y ejecución de eventos

Autor: Paola Sierra Ortega

Palabras clave: Sistema de capacitación, producción, eventos, luminotecnia, sonido, video, estructura.

Descripción:

El presente documento se encuentra estructurado de una manera práctica, con el fin de que los lectores que no son expertos en la temática a tratar puedan comprender la información con facilidad; tiene como fin mostrar el proceso que se llevó a cabo, con todas las novedades encontradas, para realizar un sistema de capacitación en habilidades de producción y ejecución de eventos.

Inicia con una introducción al proyecto en la que se hace un panorama general del medio de la producción y ejecución de eventos y la importancia que tiene este proyecto para el mismo, seguido a esto se muestran los objetivos, tanto el general como los específicos y la definición del proyecto, se realiza el planteamiento del problema y el diagnóstico inicial con sus resultados, se plantean los resultados esperados, el marco de referencia, se realiza el diseño del sistema de capacitación en el cual se encuentran los módulos de cada área, los procesos y procedimientos para la implementación del mismo, finalmente se relata la implementación de la prueba piloto en la que se evidencia lo encontrado en la práctica y se finaliza con las conclusiones y recomendaciones del mismo.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

El presente documento está acompañado de apéndices para mostrar lo que se considera relevante en el desarrollo del mismo.

Se espera que los lectores tengan un documento entretenido, práctico y que se aporte información de un medio tan importante del que se tiene poca información documentada y escasa oferta académica.

ABSTRACT

Title: Elaboration and implementation of a training system for event production and execution skills

Author: Paola Sierra Ortega

Keywords: Training system, production, events, lighting, sound, video, structure.

Description:

The present document is structured in a practical manner so that readers who are not experts in the subject matter can easily understand the information; is intended to show the process that was carried out, with all the novelties found, to develop a training system in event production and execution skills.

It begins with an introduction to the project, providing a general overview of the production and execution of events and the importance of this project in that context. Following this, the general and specific objectives and the project definition are presented. The problem statement and the initial diagnosis with its results are outlined, followed by the expected outcomes and the reference framework. The design of the training system is detailed, including the modules for each area, the processes, and procedures for its implementation. Finally, the implementation of the pilot test is described, showcasing the practical findings, and the document concludes with recommendations and conclusions.

This document is accompanied by appendices to highlight what is considered relevant to its development.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

We hope that readers find this document engaging and practical, providing valuable information about an important field that currently has limited documented information and academic offerings.

INTRODUCCIÓN

En el vasto mundo de la industria de eventos, donde la creatividad se fusiona con la precisión logística, y la ejecución impecable es la clave del éxito, la capacitación en habilidades de producción y ejecución se erige como un pilar fundamental. En este contexto, la elaboración e implementación de un sistema de capacitación efectivo adquiere una relevancia insoslayable. Este proyecto de grado se sumerge en el corazón de esta necesidad, explorando cómo diseñar y desplegar un programa de formación integral que empodere a los profesionales en la gestión de eventos y permita el desarrollo del sector, principalmente en la ciudad de Bucaramanga.

El mundo contemporáneo está marcado por una constante efervescencia de eventos de todo tipo: desde congresos académicos hasta conciertos multitudinarios, pasando por ferias comerciales y celebraciones culturales. Detrás de cada uno de estos acontecimientos se encuentra un equipo de profesionales que, con destreza y dedicación, hacen posible la materialización de cada detalle. Sin embargo, la excelencia en la ejecución no surge de la nada; requiere de conocimientos especializados, habilidades técnicas y una comprensión profunda de los principios fundamentales de la producción de eventos.

El propósito fundamental de este proyecto de grado es abordar esta necesidad de capacitación, proponiendo un sistema que no solo transmita conocimientos teóricos, sino que también proporcione herramientas prácticas y experiencias enriquecedoras. Nos

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

adentraremos en un análisis exhaustivo de las competencias requeridas para el éxito en el campo de la producción y ejecución de eventos, identificando áreas críticas donde la formación puede marcar la diferencia entre un evento mediocre y uno excepcional.

A lo largo de estas páginas, exploraremos los desafíos y oportunidades que enfrentan los profesionales del sector, desde la gestión eficiente de recursos hasta la coordinación de equipos multidisciplinarios. Analizaremos las tendencias emergentes en la industria de eventos, así como las tecnologías innovadoras que están transformando la forma en que se planifican y ejecutan los eventos en todo el mundo.

Este proyecto no solo se limita a la teoría; se propone desarrollar un plan concreto para la implementación de un sistema de capacitación, considerando aspectos prácticos como la estructura del programa, los métodos de evaluación y la logística de implementación. A través de un enfoque holístico y participativo, aspiramos a crear un entorno de aprendizaje dinámico que fomente la excelencia y la innovación en la producción de eventos.

En última instancia, este proyecto de grado aspira a contribuir al avance y profesionalización del campo de la gestión de eventos, proporcionando a los futuros profesionales las herramientas y el conocimiento necesario para enfrentar los desafíos de manera efectiva. Al hacerlo, no solo fortaleceremos la industria en sí misma, sino que también enriqueceremos las experiencias de aquellos que participan en eventos de todas las formas y tamaños, desde organizadores y proveedores hasta asistentes y espectadores.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Tabla 1.**Tabla de cumplimiento de objetivos**

OBJETIVO	PÁGINA
Realizar un informe estadístico del personal que existe en el medio de la producción y ejecución de eventos y determinar si el conocimiento es certificable o empírico.	15
Elaborar el sistema de capacitación de acuerdo con prioridades y objetivos trazados.	33
Diseñar el proceso y los procedimientos a ejecutar para el desarrollo del sistema elaborado.	55
Implementar una prueba piloto del sistema de capacitación diseñado.	58
Entregar un artículo de carácter publicable respecto al desarrollo del sistema de capacitación diseñado para habilidades de producción y ejecución de eventos.	APÉNDICE

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

1. Objetivos

1.1. Objetivo general

Elaborar un sistema de entrenamiento en habilidades de video, sonido, luces y efectos especiales en MEGAMUSIC ENTRETENIMIENTO S.A.S que pueda escalarse a un centro de entrenamiento.

1.2. Objetivos específicos

- Realizar un informe estadístico del personal que existe en el medio de la producción y ejecución de eventos y determinar si el conocimiento es certificable o empírico.
- Elaborar el sistema de capacitación de acuerdo con prioridades y objetivos trazados.
- Diseñar el proceso y los procedimientos a ejecutar para el desarrollo del sistema elaborado.
- Implementar una prueba piloto del sistema de capacitación diseñado.
- Entregar un artículo de carácter publicable respecto al desarrollo del sistema de capacitación diseñado para habilidades de producción y ejecución de eventos.

2. Definición del proyecto

2.1. Título

Elaboración e implementación de un sistema de capacitación en habilidades de producción y ejecución de eventos.

2.2. Modalidad

Práctica Empresarial.

2.3. Responsables

Autor: Paola Sierra Ortega

Paola2170344@correo.uis.edu.co

3203398002

Director: Orlando Enrique Contreras Pacheco

ocontrer@uis.edu.co

2.4. Nombre de la empresa

MEGAMUSIC ENTRETENIMIENTO S.A.S.

2.5. Otras entidades interesadas

Medusa Producciones e Ingenia soluciones S.A.S.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

3. Planteamiento del problema

La industria de eventos se encuentra en un estado de constante evolución, impulsada por la demanda creciente de experiencias únicas y memorables. Sin embargo, esta dinámica y emocionante industria enfrenta un desafío crucial: la brecha entre las habilidades requeridas y las habilidades actualmente disponibles en los profesionales de producción y ejecución de eventos. A pesar del auge de eventos de todo tipo en todo el mundo, existe una falta evidente de programas de capacitación especializados que aborden las complejidades técnicas y creativas que este campo requiere.

Esta brecha en habilidades representa un obstáculo significativo tanto para los profesionales que buscan crecer en sus carreras como para las empresas de producción de eventos que buscan empleados altamente competentes. Los eventos contemporáneos no solo demandan una comprensión profunda de la logística y la planificación, sino también una creatividad sin límites y una capacidad para adaptarse a las últimas tendencias tecnológicas y de diseño. La falta de capacitación adecuada en estas áreas es evidente y se traduce en eventos que no alcanzan su máximo potencial y, a su vez, en experiencias insatisfactorias para los clientes.

Además, se ha identificado otro problema crucial: la falta de participación activa de las empresas de producción de eventos en los programas de capacitación existentes. A pesar de la necesidad obvia de empleados altamente capacitados, muchas empresas no han respondido a las convocatorias de capacitación, lo que agrava aún más la escasez de habilidades en la industria.

Este escenario plantea la siguiente pregunta: ¿cómo pueden los profesionales de producción y ejecución de eventos adquirir las habilidades necesarias para destacarse en esta industria altamente competitiva cuando los programas de capacitación especializada son limitados y la participación de las empresas es insuficiente?

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Este trabajo de grado se propone abordar esta pregunta urgente al desarrollar un sistema de capacitación integral y efectivo en habilidades de producción y ejecución de eventos. Al identificar y analizar las deficiencias en los programas de capacitación actuales y explorar estrategias para involucrar activamente a las empresas de producción de eventos, este proyecto tiene como objetivo cerrar la brecha de habilidades y fomentar el crecimiento y la excelencia en la industria de eventos; así como fijar un precedente documentado sobre este tema tan relevante y fomentar la generación de empleo por medio de la puesta en marcha del sistema diseñado.

4. Diagnóstico Inicial

Para la recolección de información para este proyecto, se decide abordar directamente a los trabajadores de la industria, debido a algunos limitantes que se presentaron:

- Limitaciones de tiempo y recursos: El tiempo y los recursos disponibles para la investigación son limitados, lo que dificulta la recopilación exhaustiva de datos de todas las empresas de producción. Una muestra a conveniencia es una alternativa viable para obtener información relevante de manera más eficiente.

- Acceso limitado a las empresas: La mayoría de empresas de producción no están dispuestas o no permiten el acceso para recopilar datos directamente. Se debe a razones de confidencialidad, políticas internas o simplemente a la falta de disposición para participar en el estudio.

- Complejidad logística: Recopilar información de todas las empresas implica una logística compleja, especialmente si se trata de un gran número de empresas dispersas geográficamente. La muestra a conveniencia directamente con los trabajadores simplifica el proceso al centrarse en un grupo más accesible.

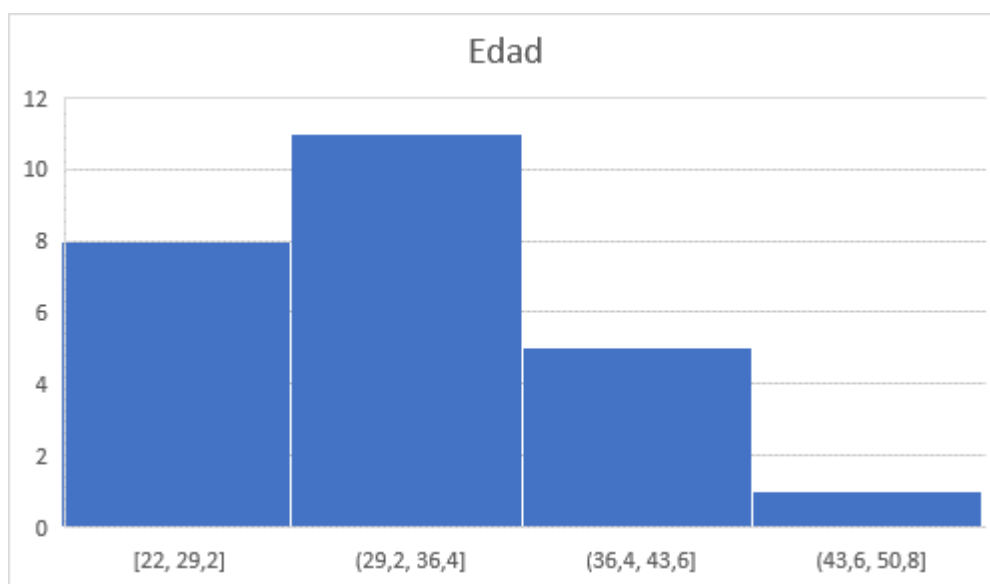
SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Desafíos de coordinación: Coordinar la recopilación de datos con múltiples empresas es un desafío significativo. Las empresas tienen horarios ocupados, y coordinar entrevistas o encuestas con los empleadores es complicado. La muestra a conveniencia directamente con los trabajadores supera estos desafíos al dirigirse directamente a los individuos.

- Es importante señalar que las personas encuestadas son quienes llevan a cabo la mayoría de eventos principalmente en la ciudad de Bucaramanga, a continuación el análisis de datos, a partir de una muestra de 25 trabajadores de la industria, quienes se desempeñan en las principales áreas de la producción y ejecución de eventos.

Figura 1

Rangos de edad



En la encuesta se decide mirar el rango de edad para identificar en cuál de estos se ubica la mayor población del medio y como se muestra en los resultados, la mayoría se encuentra en el rango de (29,2, 36,4) años, por lo que podemos concluir que en general es una población bastante joven, que podría llegar a capacitarse en diferentes áreas y ejercer por varios años su profesión.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Figura 2*Experiencia en el medio*

Se pudo identificar que aunque son personas jóvenes ya tienen un tiempo considerable de experiencia, esto puede demostrar que quienes ingresan al medio se mantienen por tiempos bastante relevantes, por lo que de recibir las capacitaciones, la empresa recibiría el apoyo del personal por bastante tiempo, siendo esto una retribución a los esfuerzos de la compañía.

Figura 3*Área de mayor tiempo de desempeño*

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

La mayor parte del personal se encuentra en el área de sonido, por lo que sería muy acertado poder fortalecer las otras áreas también.

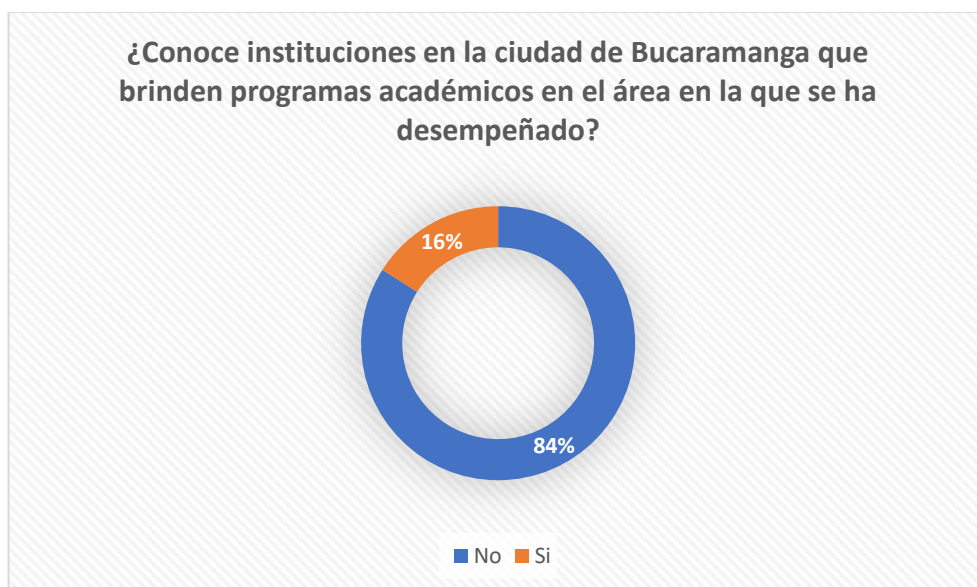
Figura 4

Aumento de los eventos



Definitivamente así como las cifras lo demuestran, la comunidad que trabaja directamente también percibe el aumento en los eventos realizados durante cada año, por lo que el fortalecimiento de la mano de obra de este sector aumentaría las oportunidades de empleo y mejoraría la calidad de vida de las familias.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Figura 5*Programas académicos existentes*

También se percibe una falta de programas académicos en la ciudad de Bucaramanga que fortalezcan las habilidades de producción y ejecución de eventos, esto complica la gestión de conocimiento y el desarrollo del sector en general.

Figura 6*Factores importantes para la realización de eventos*

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Se evidencia que uno de los factores más importantes y relevantes para llevar a cabo la producción de eventos, por lo que se le debe dar importancia y fortalecer, con el fin de mejorar todo el proceso, sin dejar de lado los demás factores.

Figura 7

Carencia de factores importantes para realización de eventos

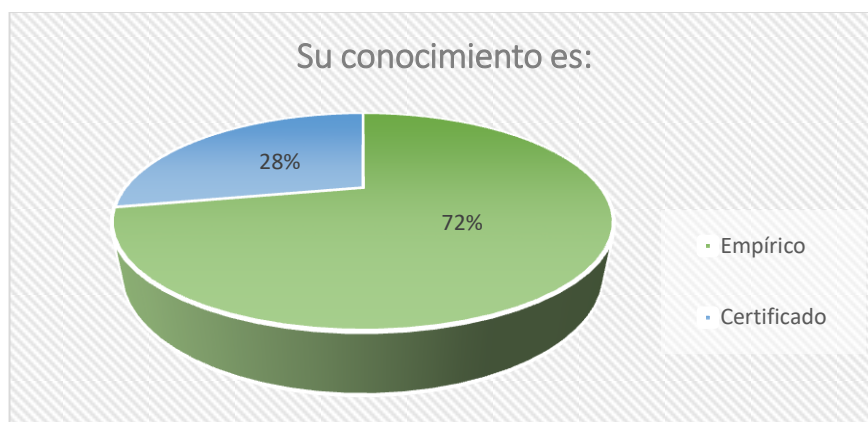


Los datos evidencian la carencia que existe en el medio de personal calificado y siendo este uno de los factores más relevantes, se considera que las empresas deben prestar especial atención con el fin de disminuir ese porcentaje de carencia y potencializar las habilidades de sus trabajadores.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Figura 8

Tipo de conocimiento



Debido a la falta de programas académicos se ven los resultados de que los conocimientos adquiridos son en su mayoría con un 72% de forma empírica.

5. Resultados esperados

Al finalizar el presente proyecto, se pretende entregar un sistema de capacitación en habilidades para la producción y ejecución de eventos estandarizado y aplicado en MEGAMUSIC ENTRETENIMIENTO S.A.S, así como un artículo que evidencie el trabajo realizado y la significancia e impacto de este.

6. Marco de referencia.

6.1. Marco de antecedentes

En el curso de la revisión bibliográfica para este trabajo, se llevó a cabo una exhaustiva búsqueda de trabajos de grado y tesis específicas que abordaran la temática de la gestión del conocimiento en el ámbito de la producción y ejecución de eventos. Sin embargo, se observó una notable carencia de trabajos académicos que se centraran directamente en este campo particular.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

La falta de trabajos de grado específicos puede deberse a la relativa novedad y especificidad de la gestión del conocimiento en el contexto de la producción de eventos. Dada esta limitación, se optó por explorar fuentes relacionadas en el ámbito más amplio de la gestión del conocimiento y la elaboración de sistemas de capacitación. Estas áreas proporcionan fundamentos teóricos y prácticos que pueden ser extrapolados y adaptados para abordar los desafíos específicos relacionados con la gestión del conocimiento en la producción y ejecución de eventos.

Al tomar en consideración la relevancia de la gestión del conocimiento en general y la elaboración de sistemas de capacitación, se busca establecer un marco sólido que sirva como base para comprender y abordar las necesidades particulares de la gestión del conocimiento en el contexto específico de la producción y ejecución de eventos.

Se reconoce la importancia de contextualizar los principios generales de la gestión del conocimiento en la realidad específica de la industria de eventos, y se aborda esta falta de trabajos de grado específicos como una oportunidad para contribuir al conocimiento existente mediante la adaptación y aplicación de conceptos clave provenientes de campos afines.

El primer trabajo consultado sostiene que: Durante la formación, las explicaciones y presentaciones son muy importantes, pero los empleados recuerdan mejor la información cuando la aplican.

Desafortunadamente, este paso a menudo se omite porque lleva tiempo. Y también porque se observa a un empleado que tiene dificultades para completar la tarea requiere paciencia. Los métodos prácticos funcionan mejor resultados que los teóricos.

También permite evidenciar que la integración de capacitaciones en las prácticas es fundamental en la gestión del conocimiento por varias razones claves:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Aplicación Práctica del Conocimiento:

- La capacitación brinda a los individuos conocimientos teóricos y habilidades específicas. Sin embargo, la verdadera comprensión y consolidación del conocimiento ocurren cuando se aplica en situaciones del mundo real. Llevar las capacitaciones a la práctica facilita la aplicación directa de lo aprendido, permitiendo a los empleados internalizar y entender de manera más profunda los conceptos y habilidades adquiridos.

- Mejora del Rendimiento Laboral:

- La aplicación práctica de las capacitaciones contribuye a mejorar el rendimiento laboral. Cuando los empleados pueden aplicar lo aprendido en su trabajo diario, se vuelven más eficientes y efectivos en sus tareas. Esto no solo beneficia a los individuos, sino que también tiene un impacto positivo en el desempeño general de la organización.

- Transferencia de Conocimiento a la Práctica Diaria:

- La gestión del conocimiento busca la transferencia efectiva de conocimientos relevantes para alcanzar los objetivos organizativos. Al llevar las capacitaciones a la práctica, se facilita la integración de nuevos conocimientos en las actividades cotidianas. Esto asegura que el conocimiento no se quede simplemente en el ámbito teórico, sino que se traduzca en acciones concretas que beneficien a la organización.

- Ajuste a Contextos y Desafíos Específicos:

- Cada organización y contexto laboral tiene sus propias particularidades y desafíos. Al llevar las capacitaciones a la práctica, los empleados tienen la oportunidad de adaptar y contextualizar el conocimiento adquirido a las circunstancias específicas de su entorno laboral. Esto es crucial para la relevancia y efectividad a largo plazo de las iniciativas de gestión del conocimiento.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Fomento del Aprendizaje Continuo:

- La gestión del conocimiento no se trata solo de la adquisición de habilidades puntuales, sino también del fomento de un ambiente de aprendizaje continuo. Al integrar la capacitación en las prácticas, se promueve una cultura en la que los empleados están constantemente buscando mejorar y aplicar nuevas formas de hacer las cosas.

- Retroalimentación y Mejora Continua:

- La aplicación práctica del conocimiento proporciona oportunidades para obtener retroalimentación inmediata. Esto no solo ayuda a identificar posibles áreas de mejora, sino que también alimenta el ciclo de mejora continua al ajustar las prácticas en función de la retroalimentación recibida durante la aplicación del conocimiento.

Llevar las capacitaciones a las prácticas es esencial para garantizar que el conocimiento adquirido se traduzca en acciones efectivas y contribuya al éxito general de la organización a través de la mejora del rendimiento y la aplicación práctica de habilidades y conceptos aprendidos.

En otro de los documentos consultados se indica que es importante para toda empresa que los empleados estén constantemente informados reforzando dinámicamente los procesos de formación en habilidades y conocimientos en aquellas áreas donde los empleados tenían ciertas deficiencias.

La realización de capacitaciones constantes en una empresa es esencial y aporta una serie de beneficios significativos que impactan tanto a los empleados como a la organización en su conjunto, algunas de las razones son:

- Mantenimiento de Habilidades Actuales:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- En un entorno empresarial en constante cambio, es crucial que los empleados mantengan sus habilidades actualizadas. La capacitación constante asegura que los trabajadores estén al tanto de las últimas tendencias, tecnologías y mejores prácticas en su campo, lo que les permite desempeñarse de manera efectiva en sus roles.

- Adaptación a Nuevas Tecnologías:

- Las empresas suelen adoptar nuevas tecnologías para mejorar la eficiencia y la productividad. Las capacitaciones continuas permiten que los empleados se familiaricen y se adapten rápidamente a estas nuevas herramientas y sistemas, maximizando su utilidad y minimizando cualquier resistencia al cambio.

- Desarrollo Profesional y Personal:

- Las capacitaciones constantes ofrecen oportunidades para el desarrollo profesional y personal de los empleados. Al adquirir nuevas habilidades y conocimientos, los trabajadores no solo mejoran su desempeño laboral, sino que también avanzan en sus trayectorias profesionales y aumentan su satisfacción personal.

- Alineación con Objetivos Organizacionales:

- Las capacitaciones regulares pueden ser diseñadas para alinear a los empleados con los objetivos estratégicos de la empresa. Esto asegura que todos estén trabajando hacia metas comunes y contribuyendo de manera efectiva al éxito general de la organización.

- Mejora del Rendimiento y la Productividad:

- La capacitación continua tiene un impacto directo en el rendimiento y la productividad. Los empleados bien capacitados son más eficientes en sus tareas, cometen menos errores y pueden abordar desafíos de manera más efectiva, lo que contribuye a la mejora general del desempeño de la empresa.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Fomento de una Cultura de Aprendizaje:

- La capacitación constante promueve una cultura de aprendizaje dentro de la empresa.

Cuando los empleados ven que la organización valora y respalda su desarrollo, están más motivados para aprender y mejorar constantemente, lo que contribuye a un ambiente laboral más dinámico y progresista.

- Atracción y Retención de Talento:

- Las empresas que ofrecen programas de capacitación constante son percibidas como lugares de trabajo atractivos. Esta reputación puede ayudar a atraer y retener talento, ya que los profesionales buscan oportunidades para crecer y desarrollarse en sus roles.

- Preparación para Cambios Futuros:

- La capacitación constante prepara a los empleados para enfrentar cambios futuros en la industria y en la empresa. Esto les proporciona las habilidades y la mentalidad necesarias para adaptarse a nuevas circunstancias y superar los desafíos que puedan surgir.

La capacitación continua en una empresa no solo beneficia a los empleados individualmente, sino que también fortalece la capacidad de la organización para adaptarse, crecer y prosperar en un entorno empresarial dinámico y competitivo.

Y finalmente otra de las fuentes consultadas destaca que las empresas deben considerar el conocimiento y las capacitaciones como una ventaja competitiva crucial en un entorno empresarial dinámico y altamente competitivo. En un mundo donde la innovación y la tecnología evolucionan rápidamente, las organizaciones que priorizan el desarrollo continuo de habilidades y conocimientos entre sus empleados están mejor posicionadas para adaptarse y liderar en sus respectivos sectores. La capacidad de adquirir, aplicar y compartir conocimientos de manera eficiente se traduce en equipos más ágiles y creativos, capaces de abordar desafíos complejos y

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

anticipar cambios en el mercado. La inversión en la formación no solo mejora la productividad y la calidad del trabajo, sino que también contribuye a la retención de talento y a la atracción de profesionales altamente calificados. En última instancia, la gestión efectiva del conocimiento y las iniciativas de capacitación no solo fortalecen la capacidad operativa interna de una empresa, sino que también le confieren una ventaja estratégica que puede marcar la diferencia en un panorama empresarial competitivo y en constante evolución.

6.2. Marco teórico

6.2.1. Marco Conceptual:

Eventos: En el contexto de la producción de eventos, se refiere a reuniones planificadas de personas con un propósito específico, que pueden incluir conferencias, ceremonias, ferias, conciertos, entre otros.

Experiencia del Participante: El éxito de un evento se mide en gran medida por la experiencia positiva que tienen los participantes. Esto abarca desde la planificación del evento hasta su ejecución, incluyendo aspectos como la calidad del programa, la comodidad del lugar y la calidad de la producción del mismo.

Planificación Estratégica de Eventos: Implica la identificación de objetivos, la definición de la audiencia objetivo, la elección de actividades y la asignación de recursos para lograr los resultados deseados.

Logística de Eventos: Engloba la gestión de recursos, transporte, alojamiento, catering, tecnología, seguridad y otros elementos necesarios para llevar a cabo el evento.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Sostenibilidad en Eventos: La incorporación de prácticas sostenibles, como la reducción de residuos, la eficiencia energética y el uso responsable de recursos, para minimizar el impacto ambiental.

6.2.2. Marco Normativo y legal:

Normas de Calidad: Colombia cuenta con normas técnicas de calidad que pueden aplicarse a eventos específicos, garantizando estándares de seguridad y eficiencia.

Normativas Locales: Dependiendo del lugar y tipo de evento, pueden aplicarse regulaciones locales relacionadas con permisos, capacidad de aforo, seguridad y protección del medio ambiente.

Normas de Seguridad: Colombia tiene normativas específicas relacionadas con la seguridad en eventos públicos, que abarcan desde la seguridad del lugar hasta la gestión de multitudes.

Regulaciones de Derechos de Autor: Es crucial respetar las leyes de derechos de autor al utilizar música, imágenes u otro contenido protegido durante un evento.

Licencias y Permisos: Para la ejecución de eventos, se requieren licencias y permisos específicos de las autoridades locales, que varían según el tipo y tamaño del evento.

Responsabilidad Civil: La legislación colombiana establece responsabilidades legales en caso de accidentes o incidentes durante un evento, por lo que es esencial contar con seguros adecuados.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Derechos Laborales: Los derechos laborales de los trabajadores involucrados en la producción de eventos, desde personal de seguridad hasta personal de catering, deben cumplir con la legislación laboral colombiana.

Protección al Consumidor: En eventos abiertos al público, se deben respetar los derechos del consumidor, lo que incluye la transparencia en la publicidad y la garantía de condiciones seguras.

Normativas de Impuestos: Es importante comprender las implicaciones fiscales relacionadas con la producción de eventos, incluyendo impuestos sobre ventas y servicios.

Regulaciones de Salud y Seguridad: Cumplir con las normativas relacionadas con la salud y seguridad, como las medidas para prevenir la propagación de enfermedades en eventos públicos.

Es fundamental consultar la normativa y legislación específica para eventos en Colombia, ya que estas pueden cambiar y variar según la ubicación y la naturaleza del evento. Además, trabajar en estrecha colaboración con las autoridades locales y profesionales legales puede garantizar el cumplimiento de todas las regulaciones y normativas aplicables.

7. Metodología

Para abordar los objetivos propuestos en el proyecto de grado sobre la elaboración e implementación de un sistema de capacitación en habilidades de producción y ejecución de eventos, se seguirá la siguiente metodología:

- Informe Estadístico del Personal:
 - Revisión de Literatura: Identificar investigaciones previas relacionadas con el perfil del personal en la industria de producción de eventos.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Recopilación de Datos: Realizar acercamiento con profesionales del medio para recopilar información sobre su formación, experiencia y habilidades.
- Análisis Estadístico: Utilizar herramientas estadísticas para analizar los datos recopilados y determinar la proporción de conocimiento certificable versus empírico.
- Informe Diagnóstico: Se elaboró un informe diagnóstico que resume los hallazgos estadísticos sobre el personal en la industria de eventos.
- Diseño de Módulos de Capacitación:
 - Desarrollar módulos de capacitación estructurados que aborden las habilidades identificadas.
 - Validación del Contenido: Validar el contenido de capacitación con profesionales de la industria a través de revisión y retroalimentación.
- Elaboración del Sistema de Capacitación:
 - Priorización de Habilidades: Basado en la revisión de literatura y los datos recopilados, identificar y priorizar las habilidades clave requeridas para la producción y ejecución de eventos.
 - .Cronograma de Ejecución de la prueba piloto del Sistema de Capacitación:
 - Definición de Etapas: Dividir la implementación del sistema en etapas específicas.
 - Asignación de Tiempos: Establecer plazos realistas para cada etapa del proceso de capacitación.
 - Identificación de Recursos: Identificar los recursos necesarios para cada fase del proyecto.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Implementación de la Prueba Piloto:
 - Selección de Participantes: Seleccionar un grupo piloto representativo de profesionales para participar en la prueba piloto.
 - Ejecución de Sesiones de Capacitación: Implementar las sesiones de capacitación de acuerdo con el sistema diseñado.
 - Recopilación de Feedback: Recopilar feedback de los participantes sobre la efectividad del sistema y cualquier área de mejora.

- Artículo Publicable:
 - Análisis de Resultados: Analizar los resultados de la prueba piloto.
 - Redacción del Artículo: Escribir un artículo académico detallando el diseño del sistema de capacitación, los resultados de la prueba piloto y las conclusiones.

Consideraciones Éticas:

Confidencialidad:

 - ✓ Asegurar la confidencialidad de la información recopilada durante las encuestas y entrevistas.

Respeto a los Participantes:

 - ✓ Garantizar que los participantes sean tratados con respeto y consideración en todas las etapas del proyecto.

Evaluación y Mejoras Continuas:

 - ✓ Evaluar continuamente la efectividad del sistema de capacitación a medida que se implementa.

Ajustes y Mejoras:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- ✓ Realizar ajustes según sea necesario en función de los resultados de la prueba piloto y las retroalimentaciones.

Iteración del Diseño:

- ✓ Si es necesario, iterar sobre el diseño del sistema de capacitación para optimizar su efectividad.

❖ Plan de Cronograma General:

❖ Fase 1: Investigación y Recopilación de Datos (Meses 1-3)

❖ Fase 2: Diseño del Sistema de Capacitación (Mes 4)

❖ Fase 3: Desarrollo de Módulos y Validación (Mes 4)

❖ Fase 4: Elaboración de Cronograma y Selección de Participantes (Mes 4)

❖ Fase 5: Implementación de la Prueba Piloto (Mes 5)

❖ Fase 6: Análisis de Resultados y Redacción del Artículo (Mes 6)

❖ Fase 7: Revisión por Pares y Entrega Final (Mes 7)

- Recursos Necesarios:

- Recursos Humanos:

- Investigadores, profesionales de la industria, participantes para prueba piloto.

- Recursos Financieros:

- Para el desarrollo de materiales, logística de sesiones de capacitación y posiblemente compensación para los participantes.

- Tecnológicos:

- Equipos para presentaciones y, equipos técnicos de las diferentes áreas.

- Monitoreo y Control:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Establecer reuniones regulares de seguimiento para evaluar el progreso y abordar posibles desafíos.
- Realizar ajustes según sea necesario en función de los resultados intermedios.
- Mantener una comunicación efectiva con los participantes y colaboradores.

8. Diseño del sistema de capacitación

8.1. Módulos de capacitación

La elaboración de un sistema de capacitación integral en habilidades de producción y ejecución de eventos requiere una cuidadosa selección de los módulos de formación que abarquen las áreas críticas de conocimiento y destrezas necesarias para el éxito en esta industria. Basándonos en la retroalimentación de expertos y en la información obtenida durante el diagnóstico inicial, proponemos una estructura modular que comprende luminotecnia, sonido, video y estructura. Estos módulos no solo abordan aspectos técnicos específicos, sino que también integran elementos de gestión y coordinación que son fundamentales para la ejecución efectiva de eventos de cualquier escala.

8.1.1. Luminotecnia

El módulo de luminotecnia se centra en el arte y la ciencia de la iluminación en eventos. Desde la comprensión de los principios básicos de la luz hasta el diseño creativo de esquemas de iluminación, este módulo capacitará a los participantes en:

- Fundamentos de la luz: Teoría básica sobre la naturaleza de la luz, tipos de fuentes de luz, características de la luz y su comportamiento.
- Equipos y tecnología: Conocimiento detallado sobre los diferentes tipos de equipos de iluminación, su funcionamiento y mantenimiento.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Diseño de iluminación: Desarrollo de habilidades para crear esquemas de iluminación efectivos que se adapten a las necesidades y temáticas de los eventos.
- Programación y control: Utilización de software y sistemas de control para programar y manipular la iluminación en tiempo real durante los eventos.
- Seguridad y normativas: Conciencia sobre los aspectos de seguridad relacionados con la instalación y operación de equipos de iluminación, así como el cumplimiento de regulaciones y normativas pertinentes.

8.1.2. Sonido

El módulo de sonido se enfoca en el diseño, la operación y la gestión de sistemas de audio en eventos. Desde la selección de equipos hasta la mezcla de sonido en vivo, este módulo proporcionará a los participantes habilidades en:

- Equipos y acústica: Conocimiento profundo sobre los componentes de un sistema de sonido, incluidos micrófonos, altavoces, consolas de mezcla y su interacción con el entorno acústico.
- Diseño de sonido: Capacidad para diseñar sistemas de sonido que proporcionen una calidad óptima de audio y una cobertura adecuada para el evento.
- Mezcla de sonido: Técnicas de mezcla en vivo para lograr un equilibrio adecuado entre voces e instrumentos, así como la gestión de efectos y procesamiento de señales.
- Solución de problemas: Habilidades para identificar y resolver problemas técnicos relacionados con el sonido durante la producción de eventos.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Gestión de equipos y recursos: Planificación y coordinación de los recursos necesarios para la instalación y operación del sistema de sonido, incluida la gestión de personal técnico.

8.1.3. Video

El módulo de video se concentra en el uso de tecnología visual para mejorar la experiencia del evento. Desde la producción de contenido audiovisual hasta la gestión de proyecciones en vivo, este módulo desarrollará competencias en:

- Equipos y tecnología: Conocimiento sobre cámaras, proyectores, pantallas y otros dispositivos de reproducción de video, así como software de edición y producción.

- Producción de contenido: Desarrollo de habilidades para la creación y edición de contenido audiovisual que se alinee con el tema y los objetivos del evento.

- Proyección y mapping: Técnicas de proyección y mapping para crear efectos visuales impactantes y dinámicos en diferentes superficies y escenarios.

- Integración de video: Integración de contenido visual en la producción general del evento, coordinando con otros elementos como iluminación y sonido.

- Gestión de recursos: Planificación y gestión de los recursos técnicos y humanos necesarios para la producción y reproducción de contenido visual durante el evento.

8.1.4. Estructura

El módulo de estructura se enfoca en la logística y la infraestructura física necesaria para la realización segura y efectiva de eventos. Desde la selección de espacios hasta la instalación de escenarios, este módulo abordará aspectos como:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Selección de espacios: Evaluación y selección de lugares adecuados para la realización de eventos, considerando aspectos como capacidad, accesibilidad y requisitos técnicos.
- Diseño de escenarios: Diseño y construcción de escenarios que se ajusten a las necesidades específicas del evento, teniendo en cuenta la seguridad y la funcionalidad.
- Gestión de logística: Planificación y coordinación de la logística de transporte, montaje y desmontaje de equipos y materiales necesarios para el evento.
- Seguridad y regulaciones: Cumplimiento de normativas de seguridad y regulaciones relacionadas con la instalación de estructuras temporales y la realización de eventos en espacios públicos o privados.
- Gestión de emergencias: Preparación y respuesta ante situaciones de emergencia que puedan surgir durante la ejecución del evento, garantizando la seguridad de los asistentes y el personal.

En resumen, estos módulos de capacitación proporcionarán a los participantes un conjunto integral de conocimientos y habilidades necesarias para planificar, producir y ejecutar eventos de manera exitosa y profesional. La combinación de aspectos técnicos y de gestión garantizará que los futuros profesionales estén equipados para enfrentar los desafíos de la industria de eventos con confianza y competencia.

9. Módulo de luminotecnia

Concepto:

Este es el campo más creativo en el área de los eventos masivos, su objetivo principal es iluminar una puesta en escena o todo tipo de evento en general, generando sensaciones,

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

tonalidades, ambientes, texturas; se busca dar vida y complementar expresiones artísticas mediante el funcionamiento de todas estas máquinas lumínicas.

Funcionamiento base:

Cada máquina en su interior trae un sistema digital o análogo que nos permite programar la máquina a nuestro gusto dependiendo de las características de cada luminaria, en sus diferentes modos podemos hacer movimientos automáticos, encender o apagar, generar diferentes tipos de colores, entre otros efectos

Funcionamiento por señal:

En este método podemos tener el control total de cada aparato mediante una consola de iluminación, la cual nos permite grabar diversas escenas y ejecutarlas de una manera práctica.

Consiste en un protocolo llamado dmx, cada máquina en su menú trae un modo llamado adres(dirección), consiste en poner un número guía a cada máquina el cual vamos a poner en la consola para poder tener control de cada luminaria.

Cableado:

Existen varios tipos de cableado por el cual le damos corriente y señal a las máquinas.

En el caso del cableado de la corriente encontramos diversos tipos, como extensiones, parciales con tomas en serie, cajetines y subestaciones, que en su mayoría se trabaja con los de mayor grosor y resistencia por el consumo de amperaje que ejercen estas máquinas, ya sea corriente 110 o 220v.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

El cableado de señal nos permite enlazar o puentear cada máquina que queramos controlar, este cable envía información desde la Consola a cada aparato con unos terminales llamados XLR que van conectados a las máquinas y luego a la consola de iluminación la cual nos envía esta información por medio de un protocolo llamado dmx.

Software:

Acá encontramos varios programas de iluminación que nos permitan controlar las luces, el cual va integrado a la consola o al pc. Es decir, es un programa desarrollado para realizar cálculos necesarios de luminosidad. Entre los más conocidos tenemos ONIX OBSIDIAN, CHAMSYS, GRANDMA, AVOLITES, HOG, entre otras, cada una de estas marcas de software nos proporciona unas características completas y diferentes en su diseño.

Consolas de iluminación:

Las consolas de iluminación son unos dispositivos físicos que nos permiten controlar y regular la luz de forma remota, nos proporciona un control absoluto de la luz gracias a un sinnúmero de funcionalidades de programación.

Cada dispositivo trae unos fader físicos por los cuales podemos ejecutar cada escena de manera precisa y en el porcentaje deseado con solo aumentarlo o disminuirlo, también trae incorporado un tablero digital en el cual podemos programar y ejecutar diversas escenas.

Programación:

Proceso en el cual programamos el show general mediante un software de iluminación. Consiste en grabar diversos pasos, escenas, cues, efectos, movimientos, strober, cambios de color, entre otros, para poder ejecutarlo de forma precisa y práctica a la hora de la puesta en escena. Es un

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

espacio creativo en el que la idea es dar un equilibrio armonioso en los cambios de luz para poder crear el efecto más adecuado en la escena y así generar la sensación acertada en el público

Tipos de iluminación:

* Beam

Este tipo de máquinas nos proporciona un haz de luz definido generado por una bombilla que atraviesa un lente, podemos dirigir ese haz de luz a cualquier zona que el operador lo desee.

* spot

Este tipo de luz al igual que la beam es un haz de luz definido pero al contrario de las beam ellas nos proporcionan un zoom para agrandar el haz de luz, también traen un sistema de gobos el cual nos permite dividir el haz de luz generando diversas formas de luz.

* wash

Este tipo de máquinas se caracteriza porque su haz de luz no es definido generando una especie de mancha de color extenso utilizado para ambientar, iluminar, dar texturas, gracias al gran rango de luz que genera.

Accesorios:

Cada máquina consta de unas piezas en su base la cual nos permite colgar o enganchar las máquinas a las diferentes estructuras. Nos proporcionan un agarre adecuado para poder dirigir cada luz en la zona deseada, llamados clanes.

Equipos de iluminación:

*Cabezas robóticas

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Esos dispositivos como su nombre lo dice son cabezas giratorias que nos ofrecen múltiples funciones y diversidad de efectos gracias a gran potencia de luz dirigida proporcionada por una bombilla de filamento, incorporando gobos, prismas, focus y una paleta de colores muy variada, estos equipos trabajan con un voltaje de 110 a 220v, algunos de esos equipos se pueden exponer al agua.

Los principales diseñadores de esas máquina son Elation, Robe, Clay paki, Big dipper, Chauvet, american dj.

* Par led

Este tipo de aparatos son los más comunes en el mercado de la iluminación por su función primordial que es manchar de color el escenario, tiene un tipo de luz wash generado por leds gran angulares, alguno son RGB y otros CMY lo que nos permite generar cualquier tono, son aparatos muy prácticos y ligeros, trabajan con un voltaje de 110 a 220v

* Blinder

Estos tipos de aparatos trabajan un tipo de luz wash, generado por leds o bombillas genéricas que nos proporcionan mucha intensidad de luz, caracterizado por ser un tono cálido intenso, y trabajar temperaturas muy bajas que ofrecen un amplio cubrimiento de luz, por lo tanto son equipos diseñados para iluminar grandes espacios, los principales de estos equipos poseen de 2 a 6 bombillas de 100 a 1000w

* Lekos

Estos tipos de aparato se usan generalmente para dar luz frontal a un escenario, cubriendo todo a la boca de la tarima, generando una luz tenue al rostro de las personas, este tipo de luz es

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

generado por leds o por bombilla genérica, en centro traen incorporadas unas cuchillas que nos permiten hacer cortes a la luz para dirigir la misma a un punto deseado, trabajan con un sistemas de lentes el cual nos permite enfocar o desenfocar la luz, estos aparatos trabajan con un voltaje de 110 a 220v.

* Maquinas de humo

Estos aparatos crean una atmósfera de humo denso que genera que la luz se vea más intensa y definida, funcionan mediante un líquido especial el cual pasa por un termostato quemando este líquido y convirtiéndolo es un humo suave y blanco. Existen 3 tipos de máquinas de humo Convencionales, hazer y fazer.

-Las maquinas convencionales son máquinas básicas que generan un humo espeso con una gran potencia de disparo del humo.

-Las maquinas hazer son aparatos más elaborados que consta de un ventilador incorporado el cual crea una atmósfera de humo más liviana y menos densa, es ideal para espacios cerrados.

-Las máquinas de humo fazer es una combinación de los dos tipos de máquinas mencionadas antes, traen una versatilidad en su interior que genera un humo muy denso y potente o un humo suave constante y liviano. Todas estas máquinas funcionan de 110 a 220v

* Seguidor

Estos aparatos generan un haz de luz dirigido el cual podemos dirigir a gusto, se usa para enfocar un persona o un objeto en movimiento, su función es la de seguir constantemente a un objeto específico manualmente. Consta de una bombilla que pasa a través de lentes generando un

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

haz de luz muy potente o también hay tipo led, en este caso podemos dar ciertos tipos de color a la luz.

* Barras led

Este tipo de aparatos como su nombre lo indica es una barra rectangular alargada que trae cierto número de leds a lo largo su estructura, generando una luz lineal RGB, algunos de estos aparatos tran un movimiento el cual nos permite mover la luz, funciona de 110 a 220v.

*Par cob

Este tipo de aparatos se usa para iluminar de manera frontal grandes espacios, generando una luz potente cálida o fría gracias a sus leds de grandes wativos y gran angulaje de luz, funcionan desde 110 a 220v.

*Atomic:

Este tipo de máquinas son paneles rectangulares que generan una luz wash muy intensa con la mayor apertura de luz posible, generada con leds rgb o con bombilla genéricas, su principal función es crear strober, generando un escenario muy agresivo e intenso, función a 110 y 220v.

* matrix:

Este tipo de aparatos son paneles cuadrados llenos de círculos que poseen un led en su interior ubicados de forma distribuida alrededor de su cuerpo, su función es crear un fondo de luz más estético a la vista, creando paredes de color rgb o diversas formas geométricas, funcionan de 110 a 220v.

Tipos de consolas de iluminación:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Cada empresa que produce consolas de iluminación crea sus consolas incorporando el software de cada uno de ellas, ofreciendo un producto físico cómodo, amigable con el usuario, versátil, práctico y de gran calidad a la hora de programar.

Podemos encontrar las siguientes marcas:

*Onix obsidian(Usa): nx touch, Nx wing, nx1, nxP, nx4, nxK

* Chamsys(Reino unido): magicQ extra wing, magicQ MQ50, magicQ MQ70, MQ80, quickQ20, quickQ30, quickQ10

* Avolites(Reino unido): Titan One, Titan Mobile, Tiger Touch, Sapphire touch

*Ma Lighting(Alemania) : GrandMA1, GrandMA2, GrandMA3

10. Módulo de Sonido

En la industria de la producción de eventos, el sonido desempeña un papel fundamental en la creación de experiencias inmersivas y memorables para el público. El sonido abarca todos los aspectos relacionados con la reproducción, amplificación y manejo de audio durante la realización de eventos de diversa índole, desde conciertos y festivales hasta conferencias y presentaciones corporativas. Es un componente esencial que contribuye significativamente a la atmósfera, la calidad y la efectividad general del evento.

En este caso se trabajan los siguientes sistemas de audio:

Sistema Line Array RCFHL20A, en la parte de Sud o Grave se trabaja con marca Fane, pasivos de 18 pulgadas de 1600W RMS, también se tienen cabinas o monitores marca Yorvi NX150, también monitores marca Beta3 de 12 pulgadas, cabinas Beta3 doble parlante full rango, también para la parte corporativa, se tiene sonido marca Turbo Sound IP1000, se tienen consolas QSC

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

digital, Towsh, consola Midas 32R y consola Midas de 32 canales, procesador de audio marca DBX260, se trabaja con Shure VLX y Shure QLX, amplificadores de poder marca Light Grupper de 10 .000W y amplificadores de poder marca QSC 5050 MBC.

En el caso del sonido es fundamental tener ciertas habilidades para lograr adecuar los equipos en los diferentes espacios y de acuerdo con los tipos de eventos, por lo que inicialmente el técnico hará pruebas a los participantes para determinar si se cuenta con las habilidades auditivas necesarias y proceder a impartir los conocimientos iniciales.

A continuación se da una descripción de los tres tipos de sonido más utilizados en el mercado y sus características:

El Sistema de sonido Yamaki AL-2210 es una solución de audio profesional diseñada para ofrecer una experiencia sonora de alta calidad en diversos entornos. Funcionalidad:

1. Calidad de sonido excepcional: El Yamaki AL-2210 está equipado con componentes de alta fidelidad que garantizan una reproducción de audio clara y precisa, ideal para eventos masivos a campo abierto, con capacidad para al menos 1.000 personas y con excelente funcionalidad en espacios outdoor.
2. Potencia y rendimiento: Este sistema de sonido cuenta con una potencia adecuada para cubrir amplios espacios, proporcionando un sonido robusto y consistente sin distorsión, incluso a volúmenes elevados.
3. Configuración versátil: El AL-2210 incluye múltiples entradas y salidas que permiten la conexión de varios dispositivos de audio, como micrófonos, instrumentos musicales y reproductores de música, lo que facilita su integración en distintos tipos de eventos y escenarios.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

4. Controles de ajuste: El sistema incorpora controles de ecualización y ajuste de volumen que permiten personalizar el sonido según las necesidades del usuario y las características del entorno, asegurando una experiencia auditiva óptima.
5. Portabilidad y diseño robusto: Diseñado con materiales resistentes en un formato compacto y robusto.
6. Fiabilidad y durabilidad: Construido con componentes de alta calidad, el AL-2210 está diseñado para soportar un uso intensivo y prolongado, ofreciendo un rendimiento fiable a lo largo del tiempo.

El Sistema de sonido Bose L1 Pro 16 es una avanzada solución de audio portátil diseñada para ofrecer una calidad de sonido superior y una configuración versátil. Funcionalidad:

1. Tecnología de array en línea: El L1 Pro 16 cuenta con un diseño de array en línea en forma de J, que proporciona una cobertura de sonido horizontal de 180 grados y una dispersión vertical equilibrada. Esto asegura una calidad de sonido consistente en toda la audiencia, tanto en espacios pequeños como en lugares más grandes. Con capacidad para aproximadamente 300 personas.
2. Potente y claro: Equipado con 16 transductores articulados de neodimio de 2" y un subwoofer integrado de alto rendimiento, este sistema ofrece bajos profundos y claros y una reproducción de audio precisa en todo el espectro de frecuencias.
3. Portabilidad y facilidad de uso: Con un diseño modular y ligero, el L1 Pro 16 es fácil de transportar, ensamblar y desmontar, lo que lo hace ideal para eventos móviles y actuaciones en directo.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

4. Múltiples entradas y controles intuitivos: El sistema incluye un mezclador integrado con dos entradas combinadas XLR-1/4", una entrada de 1/4" y una entrada auxiliar de 1/8" (3.5 mm) para conectar diversos dispositivos de audio. También cuenta con controles intuitivos de volumen, tono y reverberación para ajustar el sonido según las necesidades específicas del usuario.

5. Conectividad inalámbrica: El L1 Pro 16 es compatible con la aplicación Bose Music, que permite controlar y ajustar los parámetros del sistema de manera inalámbrica desde un dispositivo móvil. Esto proporciona una mayor flexibilidad y conveniencia en la gestión del sonido durante las presentaciones.

6. Diseño robusto y elegante: Construido con materiales de alta calidad, el Bose L1 Pro 16 combina durabilidad y estética, garantizando un rendimiento fiable y una apariencia profesional en cualquier entorno.

El Sistema de sonido K-ARRAY Pinnacle KR802 es una solución de audio profesional de alta gama, diseñada para ofrecer una calidad de sonido excepcional y una cobertura amplia en diversos entornos. Funcionalidad:

1. Tecnología avanzada de array en línea: El KR802 utiliza arrays en línea para proporcionar una dispersión de sonido uniforme y coherente. Este diseño permite una cobertura horizontal y vertical controlada, asegurando que el sonido se distribuya de manera óptima en todo el espacio, incluso en grandes auditorios y áreas al aire libre. Capacidad para al menos 1.500 personas.

2. Potencia y rendimiento superior: Equipado con dos módulos de array de 12 altavoces de 3.15" y dos subwoofers de 18", el sistema ofrece una impresionante potencia de salida y una reproducción de frecuencias bajas profundas y contundentes. Esto garantiza un sonido claro y detallado, adecuado para eventos en vivo, conciertos y presentaciones.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

3. Diseño modular y compacto: El KR802 está diseñado para ser fácilmente transportable y montable, con un diseño modular que permite una configuración rápida y flexible.
4. Control y ajustes precisos: El sistema incluye un procesador de señal digital (DSP) integrado, que permite ajustes precisos del sonido a través de un software de control intuitivo. Los usuarios pueden personalizar la ecualización, el retardo y otros parámetros para adaptarse a las características acústicas del entorno y a las necesidades específicas del evento.
5. Conectividad versátil: El KR802 ofrece múltiples opciones de conectividad, incluyendo entradas XLR y salidas de señal de enlace para conectar varios sistemas en configuraciones más grandes. Esto proporciona una gran flexibilidad para integrar el sistema en diferentes configuraciones de audio.

11. Módulo de Video

En la industria de la producción de eventos, la pantalla, el sistema de video y los circuitos cerrados desempeñan un papel crucial en la entrega de contenido visual y en la creación de experiencias inmersivas para el público. Estos elementos tecnológicos son fundamentales en una amplia gama de eventos, desde conciertos y festivales hasta conferencias y presentaciones corporativas. A continuación, se describe cada uno de estos componentes y su importancia en la producción de eventos:

Pantalla: Una pantalla se refiere a cualquier superficie utilizada para proyectar imágenes o videos durante un evento. Las pantallas pueden variar en tamaño, forma y tipo, desde pantallas LED de gran formato hasta proyecciones en pantallas de tela o superficies específicas del lugar. Las pantallas se utilizan para mostrar contenido visual, como presentaciones, videos promocionales, imágenes de fondo y efectos visuales, con el objetivo

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

de mejorar la experiencia del espectador y comunicar información de manera efectiva. En este caso en la mayoría de eventos las pantallas LED son las protagonistas.

Sistema de Video: El sistema de video comprende todos los componentes necesarios para capturar, procesar, distribuir y proyectar contenido visual durante un evento. Esto incluye cámaras de video, equipos de producción en vivo, mezcladores de video, servidores de medios, proyectores y otros dispositivos relacionados. El sistema de video permite la transmisión en vivo, la reproducción de contenido pregrabado y la integración de múltiples fuentes de video para crear presentaciones dinámicas y visualmente atractivas.

Circuitos Cerrados: Los circuitos cerrados de televisión (CCTV) se utilizan para la transmisión de video en tiempo real dentro de un espacio controlado, como un recinto de eventos o un área de backstage. Los circuitos cerrados permiten la vigilancia y la seguridad del evento, la monitorización de áreas de acceso restringido y la transmisión de contenido visual en directo a pantallas ubicadas en diferentes áreas del evento para proporcionar información y entretenimiento adicional al público.

En este módulo será fundamental iniciar explicando a los participantes las diferentes clasificaciones de las pantallas, el montaje, cableado y mapeo de la misma de acuerdo con el diseño para seguido a esto explicar las diferentes plataformas que se utilizan de acuerdo a las necesidades del evento.

A continuación se mencionan algunas de las más utilizadas:

1. Vimeo:

- Tipo: Vimeo es una plataforma de video hosting y streaming.
- Características principales:
 - Permite subir, almacenar y compartir videos.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Ofrece opciones de privacidad y configuración avanzada para controlar quién puede ver los videos.

- Soporta la transmisión en vivo y la venta de videos bajo demanda.

- Proporciona herramientas de análisis para entender el rendimiento de los videos.

2. StreamYard:

- Tipo: StreamYard es una plataforma de streaming en vivo.

- Características principales:

- Permite transmitir en vivo a múltiples plataformas simultáneamente (como YouTube, Facebook, LinkedIn, etc.).

- Ofrece herramientas para personalizar el aspecto visual de las transmisiones en vivo (gráficos, logotipos, etc.).

- Incluye funciones de colaboración, como la posibilidad de tener varios presentadores.

- Proporciona una interfaz intuitiva y fácil de usar para la producción de streaming.

3. Resolume:

- Tipo: Resolume es un software de VJing y composición visual en tiempo real.

- Características principales:

- Diseñado principalmente para la creación y manipulación de contenido visual en tiempo real durante eventos en vivo.

- Permite mezclar y manipular videos, imágenes y efectos visuales en directo.

- Compatible con controladores MIDI y DMX para integración con equipos de iluminación y efectos.

- Utilizado ampliamente en conciertos, festivales, instalaciones artísticas y eventos corporativos para crear experiencias visuales inmersivas.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

4. Vmix:

- Tipo: Vmix es un software de producción y streaming en vivo.
- Características principales:
 - Permite la mezcla de múltiples fuentes de video, incluyendo cámaras, videos pregrabados, imágenes y aplicaciones de computadora.
 - Soporta la grabación y la transmisión en vivo a varias plataformas de streaming simultáneamente.
 - Incluye funciones avanzadas como la inserción de gráficos, titulación en tiempo real y efectos de transición.
 - Es utilizado por productores de contenido en línea, empresas, iglesias y emisoras para producir contenido de alta calidad en directo.

Cada una de estas plataformas tiene su propio enfoque y características específicas que las hacen útiles para diferentes tipos de usuarios, desde creadores individuales hasta empresas y organizaciones que requieren soluciones avanzadas de video y streaming.

12. Módulo de Estructura

Concepto

Llegamos al área menos llamativa pero más importante del mundo del espectáculo y entretenimiento, ya que sobre estas bases instalamos el sonido, la iluminación y la pantalla. La estructura hace referencia al conjunto de materiales que nos proporciona el apoyo ideal para poder construir grandes y pequeños escenarios gracias a su versatilidad, rigidez y estabilidad.

Tipos de estructura

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

*Truss:

Esta estructura es la más conocida y usada en este medio al ser las bases en donde se asientan todos los equipos. Se trata de una estructura en aluminio con forma de un cubo alargado rectangular lleno de tubos de aluminio soldados en su cuerpo en forma diagonal, en sus extremos tenemos una base cuadrada de aluminio con 8 orificios alrededor del cuerpo en donde van tornillos que nos permiten asegurar varios truss entre ellos para crear estructuras de grandes medidas que sean estables y livianas.

*Dados:

Como su nombre lo indica esta estructura tiene forma de dado con 4 caras echas de aluminio y 2 caras libres por donde pasa el truss vertical, en sus 4 caras de aluminio lleva incrustados 4 pines en donde se incrusta el truss que va horizontal.

*Bases tipo X:

Estas bases echas de hierro son unas estructuras planas en forma de x con 4 patas que van asentadas al piso y en la parte arriba tiene 4 pines en donde se asientan los truss verticales.

*Roler:

Esta estructura en forma de T es la base en donde se descuelgan las diferenciales, posee 4 pines que casan en la parte superior del truss vertical y en sus salientes se ubican las diferenciales.

*Diferenciales:

Esta herramienta consta de un sistema de piñones y cadenas que nos permiten elevar las estructuras a la altura deseada de manera segura y suave.

*Tarima:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Esta importante estructura consta de varios componentes que nos proporcionan un piso estable para que las personas se pueden ubicar a una altura mayor que el público.

-Como primer componente tenemos los laterales que son marcos de aluminio sostenidos entre sí con tubos de aluminio, estas estructuras ya creadas son las bases que soportan los tablonces en donde van a estar ubicadas las personas, en su interior posee unos orificios en su cuerpo que nos sirven para darle diferentes niveles de altura a la tarima.

-El segundo componente son unas estructuras llamadas piñas que se ubican en el tubo superior de cada lateral y es donde reposan los tablonces.

-El tercer y último componente son los tablonces ya antes mencionados, esta estructura está hecha de madera sobre un marco de hierro que hace de base de la madera para darle más rigidez, estos tablonces por lo general miden 1.20mt por 2.40mt y se ubican en cada sección de laterales unidos entre sí por las piñas creando un piso plano de la medida deseada.

Accesorios generales

*Pines:

Este accesorio está hecho de aluminio fundido en forma de puntilla gruesa y nos permite unir de manera segura y práctica todas las estructuras entre sí.

Cilindros:

Este accesorio está hecho de aluminio fundido en forma cilíndrica con 2 orificios en sus extremos que se ubican en las 4 caras del truss, los primeros orificios enganchan un truss y los otros enganchan el otro mediante los pines.

Slingas:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Se trata de cintas echas de tela y materiales flexibles y resistentes que nos ayudan a sostener estructuras de manera delicada para poder elevarlas, ideales para todo tipo de enganche ya que soportan grandes toneladas.

13. Procesos y procedimientos para el desarrollo del sistema de capacitación

Desarrollar un sistema de capacitación en habilidades de producción y ejecución de eventos implica una serie de procesos y procedimientos que aseguren su eficacia y relevancia. A continuación, se presenta un diseño detallado del proceso y los procedimientos a ejecutar:

Proceso para el Desarrollo del Sistema de Capacitación:

1. Análisis de necesidades:

- Lo primero a realizar fue la identificación de las necesidades a suplir, para llevar a cabo el proceso de capacitación en áreas específicas del sector de producción y ejecución de eventos mediante el análisis de la industria y en este caso de la empresa MEGAMUSIC Entretenimiento S.A.S. específicamente.

- Recopilar información sobre las competencias claves requeridas y las áreas de mejora identificadas durante el diagnóstico inicial, se evidenció interés en las diferentes áreas, principalmente en el área de sonido y coincidentalmente es el área en la que la empresa presenta mayor demanda en el mercado.

2. Diseño curricular:

- Definir los objetivos de aprendizaje para cada módulo de capacitación, estableciendo metas claras; debido a que muchos participantes pueden llegar con conocimientos previos, este procedimiento se planteó flexible de acuerdo con cada caso que se presente y se estandarizaron los módulos descritos anteriormente en los que se

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

imparte de conocimiento desde los equipos de menor complejidad hasta los de mayor complejidad.

- Desarrollar el contenido para cada módulo, en ellos se describe la importancia de cada uno en la ejecución de los eventos, los equipos con los que se cuenta en la empresa, que son a su vez los equipos que las personas a formarse tienen la posibilidad de manipular, por lo mencionado en el anterior procedimiento, también se deja a cargo del tutor, que a partir de un diagnóstico inicial, se planteen los objetivos a desarrollar.

- Se estructura el sistema de capacitación en módulos coherentes que aborden las necesidades identificadas, en este caso se concluye enfocar la capacitación principalmente en el área de sonido, puesto que los nichos de mercado en los que más se mueve la compañía lo requieren de manera recurrente, casi que a diario.

3. Selección de instructores:

- La empresa realizó el proceso de reclutamiento, selección y contratación de instructores con experiencia y conocimientos sólidos en las áreas temáticas de cada módulo; cabe mencionar que se seleccionan de acuerdo con la experiencia y el conocimiento que demuestren en el medio, ya que por medio de niveles académicos no es posible realizar la medición; además de eso un criterio que se tuvo en cuenta, fueron las habilidades de enseñanza y la capacidad para facilitar experiencias de aprendizaje efectivas.

4. Desarrollo mediante la práctica:

- Se concluyó que para los participantes, el contenido teórico no sería relevante, pues es mucho más efectivo desarrollar actividades prácticas y la empresa cuenta con los equipos y herramientas necesarios para brindarlas.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Que el aprendiz realice acompañamientos en eventos con el fin de que refuerce los conceptos teóricos y se promueva la aplicación práctica de las habilidades aprendidas.

5. Implementación del sistema de capacitación:

- Se establecen los perfiles de las personas que van a participar de acuerdo a la convocatoria inicial, como se muestra en los anexos, se toma principalmente de acuerdo con el área de interés y la disponibilidad de tiempo.

- Coordinar la logística necesaria, como la acomodación de espacios y el alistamiento de equipos y materiales

- Facilitar las sesiones de capacitación, asegurando un ambiente de aprendizaje participativo y colaborativo.

6. Evaluación y retroalimentación:

- Realizar evaluaciones formativas durante el curso de cada módulo para monitorear el progreso de los participantes y ajustar el enfoque de enseñanza si es necesario.

- Recopilar retroalimentación de los participantes y los instructores para identificar áreas de mejora y hacer ajustes en el sistema de capacitación.

Procedimientos Ejecutados:

1. Reclutamiento y selección de participantes:

- Publicación de convocatoria para la inscripción en el programa de capacitación.

- Revisión de las solicitudes de los candidatos y seleccionar a aquellos con el perfil adecuado.

2. Gestión de recursos:

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

- Adquisición y preparación de los materiales y equipos necesarios para cada sesión de capacitación.

- Coordinación de la asignación de instructores y espacios de enseñanza.

3. Monitoreo del progreso:

- Generación de registros fotográficos de la asistencia y el desempeño de los participantes en cada módulo de capacitación.

- Identificar a los participantes que requieran apoyo adicional y proporcionarles recursos y asesoramiento adecuados.

4. Evaluación del programa:

- Analizar los resultados de las evaluaciones formativas en la práctica para evaluar la efectividad del programa de capacitación.

- Identificar áreas de fortaleza y oportunidades de mejora para futuras iteraciones del sistema de capacitación.

5. Mantenimiento y actualización del contenido:

- Revisar y actualizar periódicamente el contenido de las capacitaciones y los equipos, para reflejar los cambios en la industria y las tendencias emergentes.

- Incorporar nuevas tecnologías y prácticas innovadoras para mantener la relevancia y la calidad del programa de capacitación.

A través de la implementación de estos procesos y procedimientos, el sistema de capacitación en habilidades de producción y ejecución de eventos se convertirá en un recurso invaluable para el desarrollo profesional de los participantes y contribuirá al crecimiento y la excelencia continua de la industria de eventos.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

14. Implementar una prueba piloto del sistema de capacitación diseñado.

Afortunadamente la empresa cuenta con una amplia nómina de personal técnico y auxiliares logísticos que llegaron a través de la convocatoria realizada, por lo que en aras de implementar este sistema principalmente con el personal que acude regularmente a trabajar en los diferentes eventos, sin embargo, se encontró una falencia en cuanto a la estructura administrativa de la empresa, que era fundamental para poder desarrollar la prueba piloto, en este caso se requería el desarrollo de un manual de cargos y adicionalmente el reglamento interno, ya que quienes llegan a laborar con la empresa deben saber sus derechos y deberes, adicionalmente las funciones que tiene cada persona en los diferentes cargos y las escalas salariales que se pueden manejar, por lo anterior fue necesario realizar el desarrollo de estos documentos con la asesoría de expertos en el área Jurídica, de Talento Humano y de Seguridad y Salud en el trabajo, para su posterior implementación por parte de cada una de las áreas implicadas.

Seguido a esto, se planteó un técnico en cada área de interés, por parte del sonido el señor Wilson López, en el área de luminotecnia Andrés Martínez, en cuanto a video Fabián Salamanca y finalmente en la estructura el señor Juan Gabriel Sánchez, todos ellos con una amplia experiencia en cada área y habilidades en el manejo de los diferentes equipos.

Las capacitaciones se desarrollaron en diferentes momentos, debido a que la operación logística es poco predecible, no se pudo desarrollar un cronograma previamente establecido, sin embargo, alrededor de 15 jóvenes recibieron la capacitación en las diferentes áreas, en los anexos se encontrará la evidencia fotográfica correspondiente, es necesario mencionar que la inducción general cuenta con capacitaciones por parte de Seguridad y Salud en el Trabajo ya que es de vital importancia este conocimiento para las personas que inicien en este mundo de la producción de eventos, pues se exponen a diferentes peligros. En las conclusiones y recomendaciones se darán

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

a conocer algunas importantes a partir de la prueba realizada. Es necesario mencionar que a partir de este proceso ya se tienen casos de éxito de jóvenes que han logrado mejorar sus ingresos financieros, incluso algunos de ellos ya están en otras empresas del sector como líderes de las áreas desarrolladas.

CONCLUSIONES

De manera general se puede concluir que el haber realizado este trabajo de grado me ha permitido entender mucho más esta industria de la producción y ejecución de eventos en la que llevo ya alrededor de 5 años, que hay mucho por mejorar por lo menos en las empresas santandereanas en donde el trabajar en equipo no es el fuerte, pues aunque la convocatoria para participar en este proyecto se hizo a la mayoría de las empresas de la región, solo dos de ellas acudieron al llamado y han mostrado su interés por capacitar a jóvenes y brindar una oportunidad de empleo a quienes lo necesitan, mejorando a su vez la calidad de sus servicios, en esa convocatoria inicial que se realizó por medio de redes sociales (video se muestra en el anexo I) obtuvimos 250 personas interesadas, todas ellas fueron convocadas a reuniones y de ahí se han ido vinculando a las diferentes empresas interesadas en la formación de los jóvenes, tanto MEGAMUSIC ENTRETENIMIENTO como Medusa Producciones, en cuanto a MEGAMUSIC ENTRETENIMIENTO S.A.S. es necesario mencionar que conté con todo el apoyo y la disponibilidad de la herramientas para desarrollar el proyecto, siempre con la aprobación, supervisión y acompañamiento de su Gerente General Javier Enrique Díaz Rodríguez. Haciendo mención a los logros de este proyecto, se destacan las mejoras en las habilidades técnicas y/o la ampliación de conocimientos en los participantes, el incremento de la eficiencia operativa y la disminución de errores en la ejecución de los eventos, la ampliación de la capacidad operativa que tiene en este momento la empresa, siendo una de las más reconocidas en el mercado y por su

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

puesto la generación de empleo; como aporte, actualmente la empresa inicia un programa de capacitación a sus trabajadores desde que ingresan, de acuerdo con el área de interés y gestiona la licencia educativa para llegar a certificarlos.

RECOMENDACIONES

A continuación, se mencionan algunas recomendaciones que surgen al concluir este proyecto:

- Implementar el sistema de capacitación en el primer semestre del año, debido a que, por la alta demanda de servicios en el segundo semestre, no se puede establecer un cronograma.
- Buscar los modelos de contratación adecuados para que el personal capacitado, pueda permanecer por al menos un periodo de tiempo considerable en la empresa.
- Generar un compromiso integral entre las diferentes áreas de la empresa frente a la ejecución del proyecto.
- Mantenerse a la vanguardia en cuanto a compra de equipos y herramientas que se necesitan en el mercado, para que de esta manera el personal a capacitar también sea competitivo en el medio.
- Adicionar un fortalecimiento en habilidades blandas, ya que el personal capacitado tendrá contacto directo con los clientes en muchas ocasiones y en varios casos no se cuenta con las habilidades para afrontarlo de manera correcta.

Referencias bibliográficas

Acosta, J., (2011). Implementación de un modelo de gestión del conocimiento en los procesos organizacionales: caso disan s.a.. Bogotá D.C.

Beers, M. C., David, W., & Davenport, T. H. (1998). Proyectos exitosos de gestión del conocimiento. Harvard Deusto Business Review, (85), 4-19.

Mendoza, G. (2012). Luminotecnia. Electrotecnia.

Campo, L., & Daza, A., (2021). Programa de Capacitación Para mejorar las Competencias de los Transportadores de la Empresa Vigitrans Colombia S.A.S. Santa Marta.

Castrillon, M. A. G. (2006). Aproximaciones a la gestión del conocimiento en empresas colombianas. Revista Universidad y Empresa, 8(10), 232-256.

Castro Arce, B. A., & Ricaurte Contreras, D. R. (2020). Formulación de acciones de mejoramiento al proceso de instalación de estructuras en eventos, basado en la aplicación de las normas ISO 9001: 2015 e ISO 45001: 2018 en la empresa Dreams Event Planning Services SAS, en la ciudad de Bogota

De Salud Pública, S. (2002). RESOLUCIÓN 1428 DE 2002 (OCTUBRE 7).

Espitia Ramírez, S. L. Estudio de factibilidad para conformar una empresa dedicada a la organización de eventos corporativos y de marketing con logística integral en el municipio de Barbosa Santander (Doctoral dissertation, Universidad Santo Tomás).

Esteban, C., & Mateus, F., (2011). Diseño de un modelo de gestión del talento humano para la industria metalmeccánica en la ciudad de Bogotá. Bogotá D.C.

SISTEMA DE CAPACITACIÓN MEGAMUSIC

Pereira Alfaro, H. (2011). Implementación de la Gestión del Conocimiento en la empresa.

SAS, C. L. R. (2016). Reglamento interno de trabajo. Bogota, Colombia.

Cortés, D. L., & Arenas, C. E. V. (2011). Medición de la aplicación de prácticas de gobierno corporativo en Colombia. *Tendencias*, 12(2), 230-253.

Cárdenas, F. M. (2008). El acoso laboral en Colombia. *Revista Via Iuris*, (4), 93-105.

Gutiérrez Aroca, J. C. (2021). Construcción de perfiles de cargo y manual de funciones con base en las competencias para la empresa Cencosud Colombia SA.