



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

GESTÃO DE EMPRESAS AUDIOVISUAL E MULTIMÉDIA

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

AUDIOVISUAL AND MULTIMEDIA BUSINESS MANAGEMENT

SIGLA DA ÁREA CIENTÍFICA EM QUE SE INSERE / SCIENTIFIC AREA ACRONYM

CS

DURAÇÃO / DURATION (Anual, Semestral)

SEMESTRAL

HORAS DE TRABALHO / WORK HOURS (número total de horas)

135 HORAS

HORAS DE CONTACTO / CONTACT HOURS (discriminadas por tipo de metodologia adotado - T - Teórico; TP - Teórico-prático; PL - Prático e laboratorial; S- Seminário; OT - orientação tutorial)

T:30; TP:15

% HORAS DE CONTACTO A DISTÂNCIA / % REMOTE CONTACT HOURS

Sem horas de contacto à distância/No remote hours



ECTS

5 ECTS

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPETIVA CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

JOSÉ MANUEL OLIVEIRA DO AMARAL - 45 Horas X 2 TURMAS

RESPONSIBLE ACADEMIC STAFF MEMBER AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT (FILL IN THE FULLNAME):

JOSÉ MANUEL OLIVEIRA DO AMARAL - 45 Horas X 2 TURMAS

OUTROS DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

N/A

OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

N/A



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

1. Compreender a importância da estratégia e planeamento do mercado de conteúdos de comunicação audiovisual e as estratégias adotadas pelos seus players.
2. Conhecer e analisar novos paradigmas de negócio do sector e o impacto no modelo de gestão das empresas de produção audiovisual e multimédia.
3. Entender o aparecimento de novos públicos para novos mercados de conteúdos.
4. Reconhecer a distribuição de conteúdos como principal ativo no negócio de produção audiovisual e multimédia.
5. Identificar novas formas de sinergias e de competição.
6. Entender o enquadramento legal e os novos desafios na produção e distribuição internacional de conteúdos.
7. Identificar as funções da gestão e as suas respetivas atividades, dentro deste sector de negócio.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

1. Ability for analysing the content market and the strategies adopted by its players;
2. Analysis of the new business paradigms of the sector and the impact in the management model of audiovisual and multimedia production companies;
3. Understanding the emergence of new audiences for new content markets;
4. The distribution of contents and its legal frameworks in business logic;
5. New forms of synergies and competition;
6. Understanding the legal framework and the new challenges in international production and distribution;
7. The functions of management and its related activities inside this business sector.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. Da ideia ao conteúdo - principal ativo financeiro de uma empresa do sector audiovisual e multimédia.
2. O mercado de conteúdos e as estratégias dos vários players do mercado.
3. Evolução do negócio de produção dos conteúdos: da produção exclusiva para o mercado local, à coprodução e distribuição por cada país coprodutor.
4. A distribuição (digital) e exibição (OTT) em multiplataforma internacional.
5. Novos modelos de negócio (híbridos): Transação, subscrição, ad-supported bem como a transformação da distribuição em mecanismos de busca ou agregadores de conteúdos nas atuais plataformas pagas (OTT), NETFLIX, AMAZON PRIME VIDEO, WARNER | HBO, DISNEY, SkyShowtime, MOVISTAR, entre outras.
6. Desenvolvimento de propostas de conteúdos com potencial internacional e respetivas montagens financeiras.



SYLLABUS:

1. From idea to content - the main financial asset of an audiovisual and multimedia company.
2. The content market and the strategies of the various players in the market.
3. Evolution of the content production business: from production exclusively for the local market to the subsequent coproduction and distribution by each participating country.
4. The current distribution (digital) and exhibition (OTT) in international platform.
5. The new (hybrid) business models: Transaction, subscription, ad-supported as well as the transformation of distribution into search engines or content aggregators on current paid platforms (OTT), NETFLIX, AMAZON PRIME VIDEO, WARNER | HBO, DISNEY, SkyShowtime, MOVISTAR, among others.
6. Development of content proposals with international potential and related financial plans.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Obj. 1:

Conteúdos Programáticos:

Da ideia ao conteúdo - principal ativo financeiro de uma empresa do sector audiovisual e multimédia.

O mercado de conteúdos audiovisuais e as estratégias dos vários players do mercado

Obj. 2:

C.P: Evolução do negócio de produção dos conteúdos: da produção exclusiva para o mercado local, à coprodução e distribuição por cada país coprodutor.

Obj. 3, 4 e 5:

C.P.: A distribuição (digital) e exibição (OTT) em multiplataforma internacional.

Novos modelos de negócio (híbridos): Transação, subscrição, ad-supported bem como a transformação da distribuição em mecanismos de busca ou agregadores de conteúdos nas atuais plataformas pagas (OTT), NETFLIX, AMAZON PRIME VIDEO, WARNER | HBO, DISNEY, SkyShowtime, MOVISTAR, entre outras.

Obj. 6 e 7:

C.P.: Desenvolvimento de propostas de conteúdos com potencial internacional e respetivas montagens financeiras.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

Obj. 1:

Program Contents:

From idea to content ? the main financial asset of any company in the audiovisual and multimedia sector.
The audiovisual content market and the strategies of the several market players

Obj. 2:

C.P: Evolution of the content production business: from exclusive production for the local market, to co-production and distribution by each co-producer country.

Obj. 3, 4 and 5:

C.P.: Distribution (digital) and exhibition (OTT) on an international multiplatform.

New (hybrid) business models: Transaction, subscription, ad-supported as well as the transformation of distribution into search engines or content aggregators on current paid platforms (OTT), NETFLIX, AMAZON PRIME VIDEO, WARNER | HBO, DISNEY, SkyShowtime, MOVISTAR, among others others.

Obj. 6 and 7:

C.P.: Development of content proposals with international potential approach and respective financial needs.

METODOLOGIAS DE ENSINO:

As aulas combinam a metodologia expositiva e ativa. Utiliza-se a componente expositiva, para contextualizar conceitos, metodologias e processos específicos da gestão e a componente ativa é sustentada pela apresentação e discussão de casos práticos, exemplificativos dos conceitos.

A componente prática traduz-se no desenvolvimento de vários temas/abordagens do mercado audiovisual sobre os quais os alunos, quer através de trabalhos individuais quer através de trabalhos em grupo, desenvolverão os pontos principais dos temas abordados, ao longo do semestre.

Utilizando a metodologia ativa baseada em aprender fazendo, são efetuados vários trabalhos de pesquisa e desenvolvimento, executados pelos alunos, que suportam as temáticas em análise. A avaliação é contínua tendo por base o desempenho individual do aluno, sobre a análise de artigos de jornais e revistas da especialidade (notícias e artigos de opinião).

Teste final escrito (45%). Trabalho de grupo (45%) e assiduidade e participação (10%).

TEACHING METHODOLOGIES:

Development of programmed contents supported by presentations of case studies.

Several research and development works performed by students that support the thematic analysis.

Individual work with reading and respective review of articles from newspapers and magazines from the sector (news and opinion articles).

Group Work on the creation of an innovative audiovisual content (45%), final written test (45%), assiduousness and participation (10%).



AVALIAÇÃO

Teste final escrito (45%). Trabalho de grupo (45%) e assiduidade e participação (10%).

EVALUATION

Final written exam (45%). Group project (45%). Attendance and participation (10%).

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

O acompanhamento de todas as aulas com casos práticos contribui para converter a componente teórica e analítica dos conteúdos programáticos na execução das práticas da gestão, sustentadas em casos reais. A prática desenvolvida incentiva os alunos a refletirem sobre novos modelos de negócio e sua sustentação, numa perspetiva de inovação, característica diferenciadora do atual mercado audiovisual. A metodologia de ensino, orientada para exemplos práticos produzidos e/ou analisados em aula, através de trabalhos individuais ou de grupo, desenvolverá competências várias de análise, planeamento e gestão AM, sobre novos modelos de negócio e sua sustentação, numa perspetiva de inovação, característica diferenciadora do atual mercado audiovisual.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Supporting all classes with practical cases.
Supporting the theoretical with texts, opinion articles, newspapers or specialized magazines.
The practical component is reflected in the development of various topics/approaches of the audiovisual market, in which students ¿ through individual and group works during the semester ¿ will develop the main points of the lectured themes.
Production process, budget and activity management, supported by real cases.
New business models and supports encouraged by individual presentations during the semester, in a perspective of innovation and entrepreneurship in today's audiovisual market.



**BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:
MAIN BIBLIOGRAPHY:**

1. Thompson, Jay Daniel (2022) Content Production for Digital Media: An Introduction (English Edition), EUA: Springer
2. Plothe, Theo; Buck, Amber M. (2022) NETFLIX AT THE NEXUS: Content, Practice, and Production in the Age of Streaming Television, EUA: Peter Lang Publishing Inc;
3. Beutler, Roland (2017) Evolution of Broadcast Content Distribution, EUA: Springer
4. Quintero, Marlon (2015) Innovation for Media Content Creation: Tools and Strategies for Delivering Successful Content , EUA: J. Ross Publishing.
5. Smithee, Alan, La Industria del Cine y el Audiovisual, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2018
6. RABIGER, Michael, Dirección para Cine y Video, IORTV, Instituto Oficial de Radio y Televisión ? RTVE, Madrid, 2001.
7. HARRIS, Charles, Jaws in Space ? Powerful pitching for Film and Tv Screenwriters, Creative Essentials - 2016

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) / SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGs)

- 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos / 8 - Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação / 9 - Build resilient infrastructure, promote inclusive and sustainable industrialization and foster innovation
- 16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas a todos os níveis / 16 - Promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels

OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

OBSERVATIONS