



## **Unidade 1:**

### **Gestão e Empreendedorismo nas ICCs**

#### **Tema 1.1.**

### **Compreender as ICCs. Colaborações Transsectoriais.**

Autor(es):

**Prof. Elida Mesaroš Lajko**

**Prof. Olivera Gračanin**

**Prof. Mihai Rusen**

**Prof. Razvan Clondir**

Instituição(ões):

**UNS, Serbia**

**UNAB, Romania**



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do conteúdo que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas. Número de projeto: 2020-1-BG01-KA203-07919.

Este material faz parte do conteúdo do programa de formação "Gestão e Empreendedorismo nas Indústrias Culturais e Criativas". Foi desenvolvido no âmbito da Parceria Estratégica Erasmus+ "*FENICE - Fostering Entrepreneurship and Innovation in Cultural and Creative Industries through Interdisciplinary Education*".

Os conteúdos da formação num relance:

## **FENICE: Programa**

### **Unidade 1: Compreender o Empreendedorismo nas ICC**

Tema 1.1. Compreender as ICC. Colaborações Intersetoriais.

Tema 1.2. Criatividade e inovação. Responsabilidade e comportamento ético

Tema 1.3. Políticas e intuições culturais. Propriedade intelectual

Tema 1.4. Mentalidade e processo empreendedor.

### **Unidade 2: Prática empreendedora – Conceção de um projeto empresarial nas ICC**

Tema 2.1: Projetar um negócio para as ICC: preparar um plano de negócios e um pitch

Tema 2.2: A criação de valor: valorização económica, de mercado e cultural de produtos e serviços nas ICC

Tema 2.3: Mercado, concorrência, consumo e branding nas ICC

Tema 2.4: Modelos de negócio, sistemas, parcerias

Tema 2.5: Gestão de equipas e gestão da mudança nas ICC

Tema 2.6: Financiamento. Oportunidades e riscos

Pode encontrar mais informações na página: <http://www.fenice-project.eu>

Declaração sobre Direitos de Autor:



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Tem o direito de:

- Compartilhar - copiar e redistribuir o material em qualquer meio ou formato
- Adaptar - remixar, transformar, e construir sobre o material

sob os seguintes termos:

- Atribuição - Deve atribuir o devido crédito, fornecer um link para a licença, e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer forma razoável, mas não de uma forma que sugira que o licenciante o apoia ou aprova o seu uso.
- NãoComercial - Não poderá utilizar o material para fins comerciais.
- CompartilhaIgual - Se remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições ao abrigo da mesma licença que o original.

# 1 Estudos de Caso

---

# 3Lateral

3lateral/ EPIC

<https://www.3lateral.com/about-us.html>

✚ **País/região de operação:** Novi Sad, Sérvia

✚ **Área das ICCs:** Gaming

✚ **Descrição**



A partir do website da empresa: A "3Lateral" desenvolve tecnologias inovadoras que permitem a digitalização da aparência e do movimento humano a um nível de realismo sem precedentes. A "3Lateral" tem sido reconhecida como pioneira na indústria do jogo e tem uma longa lista de projectos de jogos AAA bem sucedidos. A nossa tecnologia é aplicável em muitas outras indústrias como: IA, biometria, robótica, automóvel e investigação. A fim de digitalizar uma aparência e movimento de um ser humano, produzimos uma solução ponta a ponta - a partir de electrónica e hardware para digitalização 3D e 4D, soluções de infra-estruturas de TI, bases de dados, pipeline, algoritmos de processamento e soluções de motores em tempo real.

"3Lateral" é uma parte da Epic Games Inc. Há mais de 25 anos, a Epic Games tem vindo a produzir jogos premiados e tecnologias de motores de jogos que permitem a outros fazer jogos visualmente deslumbrantes e conteúdos 3D que dão vida ao ambiente como nunca antes. A premiada tecnologia Unreal Engine da Epic não só proporciona aos criadores de jogos a capacidade de construir experiências interactivas de alta fidelidade para PC, consola, telemóvel, e VR, como também é uma ferramenta que está a ser abraçada pelos criadores de conteúdos numa variedade de indústrias, tais como media e entretenimento, automóvel, e design arquitectónico.

A equipa da "3Lateral", sediada em Novi Sad, desenvolve tecnologias humanas digitais para o Unreal Engine. Com forças conjuntas e seguindo uma visão clara, acreditamos que faremos um impacto positivo na tecnologia, educação, bem-estar e partilha de conhecimentos na nossa equipa e também na comunidade mais vasta".

A "3Lateral" está sediada em Novi Sad, Sérvia, mas opera internacionalmente, através de parcerias de trabalho com clientes de todo o mundo. É por isso que a empresa se tornou visível e interessante para a Epic Games Inc., da qual passou a fazer parte.

A "3Lateral" está principalmente envolvida na produção de filmes e jogos de vídeo, mas tem participado em vários projectos científicos e projectos que lidam com o património cultural.

É uma empresa muito bem sucedida e financeiramente estável. O factor-chave de sucesso é o enfoque no melhor talento artístico através do recrutamento e do fornecimento de excelentes condições de trabalho. Este talento é mais do que alimentado através de numerosas formações a nível interno e externo.

O principal desafio no desenvolvimento futuro da empresa é, mais uma vez, a oferta suficiente de talentos com formação relevante. É por isso que a empresa estabeleceu uma parceria com a Universidade de Artes de Belgrado, onde está a ser aberto um novo programa de estudos que irá formar talentos para as necessidades desta e de outras empresas semelhantes.