



**Раздел 2:**  
**Предприемаческа**  
**практика –**  
**Моделиране на**  
**предприятие в КТИ**

**Тема 2.5.**  
**Управление на екипа**  
**и промените в КТИ**

Автор(-и):

**Цветалина Генова, Елена**  
**Костадинова**

Институция(-и):

**Висше училище по**  
**мениджмънт, България**



Съфинансиран от програма  
„Еразъм+“  
на Европейския съюз

Този материал е част от учебното съдържание на програма за курс „Управление и предприемачество в културните и творческите индустрии“. Той е разработен в рамките на проект „FENICE: Насърчаване на предприемачеството и иновациите в културните и творческите индустрии чрез интердисциплинарно обучение“, който е подкрепен от програма „Еразъм +“ по ключова дейност Стратегически партньорства във висшето образование“.

Учебното съдържание накратко:

## **Програма ФЕНИС**

### **Раздел 1: Мениджмънт и предприемачество в КТИ**

Тема 1.1. Разбиране на КТИ. Междусекторно сътрудничество.

Тема 1.2. Креативност и иновации. Отговорност и етично поведение

Тема 1.3. Културни политики и институции. Интелектуална собственост

Тема 1.4. Предприемаческо мислене и процес

### **Раздел 2: Предприемаческа практика – Моделиране на предприятие в КТИ**

Тема 2.1: Проектиране на бизнес за КТИ: изготвяне на бизнес план и представяне на бизнес

Тема 2.2: Продукт или услуга от икономическа гледна точка. Икономическа стойност. Продукт и услуга в областта на изкуствата. Културна стойност.

Тема 2.3: Пазар, конкуренция, потребление и брандиране в КТИ

Тема 2.4: Бизнес модели, системи, партньорства

### **Тема 2.5: Управление на екипа и на промените в КТИ**

Тема 2.6: Финансиране. Възможности и рискове

Повече информация можете да намерите на уеб страница: <http://www.fenice-project.eu>

Декларация за авторско право:



Тази разработка е лицензирана под международния лиценз Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Вие сте свободни да:

- споделяте - копирате и разпространявате материала на всякакъв носител или формат
- адаптирате - смесвате, трансформирате и надграждате материала

при следните условия:

- Признание - трябва да дадете подходящо признание на приноса, да предоставите връзка към лиценза и да посочите дали са направени промени. Можете да направите това по всякакъв разумен начин, но не и по такъв, който да предполага, че лицензодателят одобрява вас или вашата употреба.
- Некомерсиалност - Не можете да използвате материала с комерсиална цел.
- Сходно Споделяне - Ако добавяте, трансформирате или надграждате материала, трябва да го разпространявате при същите лицензи като оригинала.

## Практически пример

---



MBOX

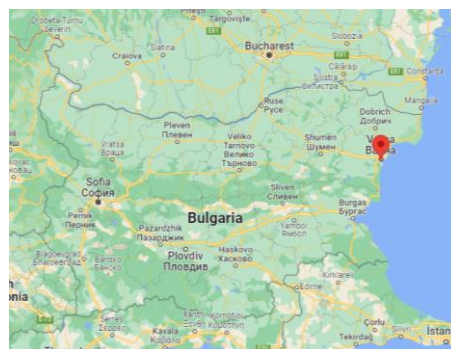
(Андрей Павлов)

<https://soundcloud.com/m-box-studio/>

<https://www.facebook.com/recycleartacademy/>

✚ **Държава/ регион на дейност:** Варна,  
България

✚ **Област на КТИ:** Музика



✚ **Описание**

Музиката е призванието на Андрей Павлов. Нещо, което първоначално започва като хоби, се трансформира в първа работа, след това в професия, за да се превърне в успешно бизнес начинание днес.

През 2008 г., когато вече има опит, знания, контакти и емоционален заряд и след години на размисли и анализи, Андрей дава израз на иновативната си бизнес идея, наречена MBOX (Студио).

Днес това е един от най-популярните медийни партньори на регионалния пазар, който предлага:

- (a) пълно аудио и видео брендиране, съобразено с концепцията за развитие на онлайн сайтове и физически места (в частност заведения за развлечения) и с гарантирани авторски права за излъчване на съдържание;
- (b) информационен и развлекателен видеоканал, който позволява на всеки потребител да пусне своя собствена медия за реклама, информация и развлечения на мястото на продажба;
- (c) подкрепа при реализацията на медийни проекти.

Първоначално Андрей работел сам, тъй като управлявал няколко уебсайта и можел да се справи с всички задачи сам. След третата година на функциониране на бизнеса, той започнал да привлича партньори и да им делегира управлението на интернет сайтове. Понастоящем, компанията разполага с екип от 14 професионалиста, които са специализирани в различни музикални жанрове и всеки от тях ръководи отделни

обекти. Всички членове на екипа работят на различни локации и в собствени импровизирани офиси, т.е. компанията никога не е имала един единствен или централен офис.

С увеличаването на контрола и изискванията към местата за развлечения (като ресторанти, барове, хотели, салони за красота и т.н.) в България да излъчват само лицензирана музика, които възникват в края на 2018-2019 год. Възниква допълнителна пазарна ниша за MBOX.

Важна черта на бизнеса е, че той е проектно базиран и екипа за всеки проект се набира целево и в зависимост от естеството на проекта. Много често изпълнението на проекта е разделено на фази, които се осъществяват от различни професионалисти. Критичните моменти най-често се отнасят до пропускливостта между отделните фази - когато специалистът предава работата на следващ колега и особено в случай на несъвместимост между подходите, които различните експерти прилагат. В този случай задачата на ръководителя на проекта е да направи фазите съвместими, като същевременно отговори на предпочитанията на клиентите и убеди членовете на екипа да адаптират подходите си към нуждите на клиентите.

Андрей работи с постоянен екип от професионалисти и с времето са се научили да комуникират и взаимодействат гладко докато решават възникващи проблеми ефективно и без конфликт.

### **Маркетингов подход**

MBOX е онлайн услуга, която се предоставя основно в онлайн среда. Разбира се, обектите, които използват услугите на MBOX също служат за отлични промотъри на услугите на компанията.

### **Финансова ситуация**

Всъщност, идеята за MBOX възниква като концепция през 2004, но пазарът тогава не бил готов за нея. Първите пет години били най-предизвикателните и свързани с просъществуването на компанията като бизнес. Едва след това, дружеството започнало да генерира печалба и да се установява на пазара.

### **Основни фактори на успех и предизвикателства**

MBOX Studios оперира в областта на дигиталните медии – развиваща се пазарна ниша, която се превръща в още по атрактивна след 2020г. и пандемията от Covid-19, при която много традиционни изкуства преминаха онлайн. Компанията е базирана и оперира във Варна – третия най-голям и развит град в България, които освен това има добре развити културни ИТ, развлекателни и туризъм/ гостоприемство сектори.

Необходимостта от музикално брендиране остава постоянна, но така или иначе компанията може да работи с клиенти от цялата страна и чужбина, тъй като е дигитално базирана. През 2020-2021 г. (по време на пандемията на Covid19) онлайн продажбите на музикално цифрово съдържание се увеличиха неимоверно - с над 150% - а онлайн концертите се превърнаха в новата популярна форма на "потребление" на музикални продукти, тъй като повечето изпълнители излъчваха своите изпълнения онлайн.

През 2022 г. тенденцията се обърна в обратна посока, тъй като публиката отново започна да изисква изпълнения и преживявания на живо. Сериозният спад в сектора на услугите и туризма, причинен от пандемията, повлече след себе си нежелание от страна както на бизнеса, така и на индивидуалните потребители да плащат за цифрово съдържание и неразрешеното използване бяха налице.

### **Планове за бъдещо развитие**

MBOX Studios се придържа към първоначалната си концепция, но започне да диверсифицира своите проекти и да предлага комбинирано музикално и видео съдържание както за бизнес, така и за индивидуалните си клиенти. Екипът разсъждава върху възможни нови проекти, които са по-фокусирани върху видео информирание.