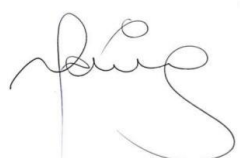


Ficha 1 (permanente)

Disciplina: COMUNICAÇÃO E ENTRETENIMENTO					Código: OC336	
Natureza: () Obrigatória (X) Optativa			(X) Semestral () Anual () Modular			
Pré-requisito: NÃO TEM		Co-requisito: NÃO TEM	Modalidade: (X) Presencial () Totalmente EaD ()..... % EaD*			
CH Total: 30 CH semanal: 02	Padrão (PD): 30	Laboratório (LB): 0	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0
EMENTA (Unidade Didática) Estudos sistematizados sobre as principais indústrias do entretenimento: cinema, TV, música, editorial, games, web, esportes, performances de Arte e Cultura (teatro, circo, museu, dança, literatura, festivais), parques de diversão, turismo. Produção, distribuição, consumo e marketing aplicado.						
Chefe de Departamento ou Unidade equivalente: <u>Mário Messagi Junior.</u> Assinatura: 						

**OBS: ao assinalar a opção % EAD, indicar a carga horária que será à distância.*

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CAMARGO, Luiz Otávio de Lima. Cultura e consumo: estilos de vida na contemporaneidade. São Paulo, Senac, 2008.

COBRA, Marcos. Marketing do entretenimento. São Paulo: Senac, 2008.

TRIGO, Luiz Gonzada Godoi. Entretenimento. São Paulo: Senac, 2003.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ROCHA, Everardo. Sociedade do sonho . Rio de Janeiro: Mauad: 1995.

SÁ, Simone Pereira de. Prazeres digitais: computador e entretenimento. Rio de Janeiro, e-Papers, 2005.

YANAZE, Mitsuru Higuchi. Gestão de Marketing e Comunicação: Avanços e Aplicações. São Paulo: Saraiva, 2011.