

Plan de Estudios Innovador

Licenciatura en Dirección de Empresas de Entretenimiento

Ingreso agosto

										Remedial	Idioma		
01	Ser Universitario	Liderazgo y desarrollo personal	Formación universitaria A	Perspectivas de la cultura, el arte y el entretenimiento	Origen de la industria del entretenimiento	Comunicación visual y cultura digital	Introducción a la empresa			Habilidades universitarias para la comunicación		Total 36c	
	6c	6c RUTA L-E	3c	3c	6c	6c	6c						
02	Antropología fundamental	Habilidades para el emprendimiento	Taller o actividad electiva	Taller de presentación de carpeta artística	Perspectivas norteamericanas de la comunicación y el entretenimiento	La industria del entretenimiento en México	Comunicación digital para el entretenimiento	Fundamentos de investigación de la comunicación y del entretenimiento	Contabilidad financiera para la dirección		Inglés	Competencias digitales	Total 45c
	6c	3c RUTA L-E	3c	6c	6c	6c	3c	6c	6c				
03	Persona y trascendencia	Liderazgo y equipos de alto desempeño	Taller o actividad electiva	Taller de presentación de carpetas comerciales	Perspectivas europeas de la comunicación y el entretenimiento	Mercadotecnia para el entretenimiento	Producción mediática para el entretenimiento	Investigación cualitativa de la comunicación y el entretenimiento	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento				Total 48c
	6c	3c RUTA L-E	3c	6c	6c	6c	6c	6c	6c				
04	Ética	Emprendimiento e innovación	Taller o actividad electiva	Formación universitaria B	Perspectivas iberoamericanas de la comunicación y el entretenimiento	Logística integral de eventos	Formación de audiencias	Investigación cuantitativa de la comunicación y el entretenimiento	Modelo de negocios para empresas de entretenimiento				Total 48c
	9c	6c RUTA L-E	3c	3c	6c	6c	6c	6c	3c				
05	Humanismo clásico y contemporáneo	Electiva interdisciplinaria	Electiva profesional	Derecho y empresa	El negocio de la música	Administración y montaje de eventos	Análisis de casos de negocios para empresas de entretenimiento	Análisis de contenido para la comunicación y el entretenimiento	Sociología de la comunicación y el entretenimiento				Total 48c
	6c	6c	6c MINOR	6c	3c	6c	6c	6c	3c				
06	Responsabilidad social y sustentabilidad	Electiva interdisciplinaria	Electiva profesional	Legislación de la comunicación y el entretenimiento	Música en vivo y conciertos masivos	Patrocinios y recaudación de fondos	Construcción de marcas para empresas de entretenimiento	Taller de manejo de medios	Evaluación de proyectos de inversión para la dirección				Total 45c
	6c	6c	6c MINOR	6c	3c	3c	6c	3c	6c				
07	Electiva Anáhuac	Electiva interdisciplinaria	Electiva profesional	Alta dirección y gestión del talento humano	Mercado e industria editorial	Imagen y opinión pública de celebridades	Dirección y producción teatral	Practicum I: Diseño de proyectos de entretenimiento	La industria del videojuego	Laboratorio de comunicación inmersiva			Total 48c
	6c	6c	6c MINOR	6c	3c	3c	3c	6c	3c	6c			
08	Electiva Anáhuac	Electiva profesional	Gestión de empresas de contenido	Inteligencia artificial aplicada al entretenimiento	Representación de celebridades	Artes, industria escénica y museística	Practicum II: Presentación de proyectos de entretenimiento	Diseño y producción de videojuegos	Ética de la comunicación y el entretenimiento				Total 42c
	6c	6c MINOR	3c	4.5c	3c	3c	6c	4.5c	6c				

RVOE SEP: Decreto Presidencial publicado en el D.O.F. 26/Nov/1982

Beneficios Profesionales



■ Bloque Profesional: 264 créditos ■ Bloque Anáhuac: 54 créditos ■ Bloque Interdisciplinario: 42 créditos = 360 créditos en total