

Dirección de Empresas de Entretenimiento

Plan de referencia

01 02 03 04 05 06 07 08

Ser universitario	Antropología fundamental	Persona y trascendencia	Electiva Anáhuac	Ética	Construcción de marcas para empresas de entretenimiento	Humanismo clásico y contemporáneo	Electiva Anáhuac
6c	6c	6c	6c	9c	6c	6c	6c
Liderazgo y desarrollo personal	La industria del entretenimiento en México	Liderazgo y equipos de alto desempeño	Formación de audiencias	Administración y montaje de eventos	Dirección y producción teatral	Alta dirección y gestión del talento humano	Ética de la comunicación y el entretenimiento
6c RUTA L-E	6c	3c RUTA L-E	6c	6c	3c	6c	6c
Origen de la industria del entretenimiento	Comunicación digital para el entretenimiento	Marketplace para el entretenimiento	Música en vivo y conciertos masivos	Representación de celebridades	Laboratorio de comunicación inmersiva	Artes, industria escénica y museística	Regional
6c	3c	6c	3c	3c	6c	3c	4.5c
Comunicación visual y cultura digital	Contabilidad financiera para la dirección	Producción mediática para el entretenimiento	Modelo de negocios para empresas de entretenimiento	Análisis de casos de negocios para empresas de entretenimiento	Legislación de la comunicación y el entretenimiento	Practicum I: Diseño de proyectos de entretenimiento	Practicum II: Presentación de proyectos de entretenimiento
6c	6c	6c	3c	6c	6c	6c	6c
Introducción a la empresa	Taller de presentación de carpeta artística	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento	Gestión de empresas de contenido	Sociología de la comunicación y el entretenimiento	Patrocinios y recaudación de fondos	Regional	Formación universitaria B
6c	6c	6c	3c	3c	3c	4.5c	3c
La industria del videojuego	Perspectivas norteamericanas de la comunicación y el entretenimiento	Taller de presentación de carpetas comerciales	Perspectivas iberoamericanas de la comunicación y el entretenimiento	Análisis de contenido para la comunicación y el entretenimiento	Electiva profesional	Electiva profesional	Electiva profesional
3c	6c	6c	6c	6c	6c MINOR	6c MINOR	6c MINOR
Perspectivas de la cultura y el arte y el entretenimiento	Fundamentos de inv. de la comunicación y el entretenimiento	Perspectivas europeas de la comunicación y el entretenimiento	Inv. cuantitativa de la comunicación y el entretenimiento	Electiva interdisciplinaria	Taller de manejo de medios	Formación universitaria A	Responsabilidad social y sustentabilidad
3c	6c	6c	6c	6c	3c	3c	6c
Imagen y opinión pública de celebridades	El negocio de la música	Inv. cuantitativa de la comunicación y el entretenimiento	Logística integral de eventos	Taller o actividad electiva	Evaluación de proyectos de inversión para la dirección	Electiva interdisciplinaria	Electiva interdisciplinaria
3c	3c	6c	6c	3c	6c	6c	6c
Mercado e industria editorial	Habilidades para el emprendimiento	Derecho y empresa	Emprendimiento e innovación		Electiva interdisciplinaria	Taller o actividad electiva	
3c	3c RUTA L-E	6c	6c RUTA L-E		6c	3c	
Total 42c	Total 45c	Total 51c	Total 45c	Total 48c	Total 45c	Total 40.5c	Total 43.5c

Total de créditos por bloque

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