

Plan de Estudios Innovador

Licenciatura en Dirección de Empresas de Entretenimiento

Ingreso enero

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

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