Plan de Estudios Innovador
Licenciatura en Dirección de Empresas de Entretenimiento

										Remedial	Idioma	
01	Ser Universitario 6c	Liderazgo y desarrollo personal 6c RUTA L-E	Formación universitaria A 3c	Perspectivas de la cultura, el arte y el entreteni-miento 3c	Origen de la industria del entreteni-miento 6c	Comunica-ción visual y cultura digital 6c	Introducción a la empresa 6c			Habilidades universitarias para la comunicación	Inglés	Competencias digitales — Total 36c
02	Antropología fundamental 6c	Habilidades para el em-prendimiento 3c RUTA L-E	Taller o actividad electiva 3c	Taller de presentación de carpeta artística 6c	Perspectivas norteameri-canas de la comunicación y el entreteni-miento 6c	La industria del entrete-nimiento en México 6c	Comunica-ción digital para el entre-tenimiento 3c	Fundamentos de investi-gación de la comunicación y del entreteni-miento 6c	Contabilidad financiera para la dirección 6c			Total 45c
03	Persona y trascenden-cia 6c	Liderazgo y equipos de alto desem-peño 3c RUTA L-E	Taller o actividad electiva 3c	Taller de presentación de carpetas comerciales 6c	Perspectivas europeas de la comunicación y el entreteni-miento 6c	Mercadotec-nia para el entreteni-miento 6c	Producción mediática para el entre-tenimiento 6c	Investigación cualitativa de la comunica-ción y el entre-tenimiento 6c	Creatividad y planeación de proyectos de entreteni-miento 6c			Total 48c
04	Ética 9c	Emprendi-miento e innovación 6c RUTA L-E	Taller o actividad electiva 3c	Formación universitaria B 3c	Perspectivas iberoameri-canas de la comunicación y el entreteni-miento 6c	Logística integral de eventos 6c	Formación de audiencias 6c	Investigación cuantitativa de la comunica-ción y el entre-tenimiento 6c	Modelo de negocios para empresas de entreteni-miento 3c			Total 48c
05	Humanismo clásico y con-temporáneo 6c	Electiva inter-disciplinaria 6c	Electiva profesional 6c MINOR	Derecho y empresa 6c	El negocio de la música 3c	Adminis-tración y montaje de eventos 6c	Análisis de casos de negocios para empresas de entreteni-miento 6c	Análisis de contenido para la co-municación y el entreteni-miento 6c	Sociología de la comu-nicación y el entreteni-miento 3c			Total 48c
06	Responsabi-lidad social y sustentabi-lidad 6c	Electiva inter-disciplinaria 6c	Electiva profesional 6c MINOR	Legislación de la comu-nicación y el entreteni-miento 6c	Música en vivo y conciertos masivos 3c	Patrocinios y recaudación de fondos 3c	Construcción de marcas para empresas de entreteni-miento 6c	Taller de manejo de medios 3c	Evaluación de proyectos de inversión para la dirección 6c			Total 45c
07	Electiva Anáhuac 6c	Electiva inter-disciplinaria 6c	Electiva profesional 6c MINOR	Alta dirección y gestión del talento humano 6c	Mercado e industria editorial 3c	Imagen y opinión pública de celebridades 3c	Dirección y producción teatral 3c	Practicum I: Diseño de proyectos de entreteni-miento 6c	La industria del video-juego 3c	Laboratorio de comu-nicación inmersiva 6c		Total 48c
08	Electiva Anáhuac 6c	Electiva profesional 6c MINOR	Gestión de empresas de contenido 3c	Inteligencia artificial aplica-da al entreteni-miento 4.5c	Represen-tación de celebridades 3c	Artes, indus-tria escénica y museística 3c	Practicum II: Presentación de proyectos de entreteni-miento 6c	Diseño y pro-ducción de videojuegos 4.5c	Ética de la co-municación y el entreteni-miento 6c			Total 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