

Plan de Estudios Innovador

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

Beneficios Profesionales Plan de Estudios 2020



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