

¿QUÉ MATERIAS CURSARÁS EN LA LICENCIATURA EN DIRECCIÓN DE EMPRESAS DE ENTRETENIMIENTO?

PROGRAMA ACREDITADO
NACIONALMENTE POR



| SEMESTRE 1 | SEMESTRE 2 | SEMESTRE 3 | SEMESTRE 4 | SEMESTRE 5 | SEMESTRE 6 | SEMESTRE 7 | SEMESTRE 8 |
|--|--|---|---|--|---|--|---|
| Imagen y opinión pública de celebridades | Taller de diseño editorial digital | Taller de representación de carpetas artísticas | Taller de presentación de carpetas comerciales | Taller de manejo de medios | Construcción de marcas de empresas de entretenimiento | Producción de eventos especiales | Administración de inmuebles y parques temáticos |
| 6c | 6c | 3c | 3c | 3c | 6c | 6c | 6c |
| Comunicación visual e imagen digital | El negocio de la música | Mercado e industria editorial | Logística integral de eventos masivos | Laboratorio de comunicación digital e hipermedios | Modelos de negocios para empresas de entretenimiento | Análisis de casos de negocios de entretenimiento | Emprendimiento e innovación |
| 6c | 6c | 6c | 6c | 3c | 6c | 6c | 6c |
| Introducción a la industria del entretenimiento | Origen de la industria del entretenimiento en México | Desarrollo de la industria del entretenimiento en México | Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento | Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento | Alta dirección de empresas de entretenimiento | Responsabilidad social y sustentabilidad | Ética de la comunicación y del entretenimiento |
| 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c |
| La industria del videojuego | Estrategias para la negociación de contratos | Administración de negocios del entretenimiento | Propiedad intelectual y legislación para la industria del entretenimiento | Formación de audiencias | Patrocinios y recaudación de fondos | Prácticum II Proyectos de entretenimiento | Prácticum III Proyectos de entretenimiento |
| 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c |
| Introducción al negocio del entretenimiento | Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento | Sociología de la comunicación y el entretenimiento | Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento | Métodos de análisis de contenido | Prácticum I Proyectos de entretenimiento | Electiva profesional IV | Electiva profesional VI |
| 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c |
| Evolución del pensamiento de la comunicación y del entretenimiento | Tradiciones de la comunicación y del entretenimiento en Norteamérica | Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Europa | Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Iberoamérica | Electiva libre II | Electiva profesional III | Electiva profesional V | |
| 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | 6c | |
| Métodos de la Investigación en ciencias sociales | Laboratorio de investigación cuantitativa | Métodos de la investigación cuantitativa | Métodos de la investigación cualitativa y etnográfica | Electiva profesional I | Liderazgo | | |
| 6c | 3c | 6c | 6c | 6c | 6c | | |
| Taller o actividad I | Taller o actividad II | Taller o actividad III | Electiva libre I | Electiva profesional II | | | |
| 3c | 3c | 3c | 6c | 6c | | | |
| Ser universitario | Persona y sentido de vida | Ética | Persona y trascendencia | Humanismo clásico y contemporáneo | | | |
| 6c | 6c | 9c | 6c | 9c | | | |
| 51c | 48c | 51c | 51c | 51c | 42c | 36c | 30c |

C = Créditos

261 créditos Bloque Profesional + 42 créditos Bloque Anáhuac + 57 créditos Bloque Electivo = 360 créditos en total

*Este plan de referencia muestra un orden sugerido de cómo puedes cursar tus materias y puede variar dependiendo el campus en el que estudies. Puedes hacer los ajustes que consideres convenientes al planear tus estudios. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad y progresión de los contenidos de las materias. Consulta a tu coordinador para conocer las materias regionales que se ofrecen en tu Campus.