

PLANEA EL AVANCE DE TUS ESTUDIOS

Este mapa curricular muestra un ordenamiento propicio de cómo puedes cursar tus materias. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad, dificultad y progresión de los contenidos de las materias.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DIRECCIÓN DE EMPRESAS DE ENTRETENIMIENTO, PLAN 20-25										
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos	
BLOQUE PROFESIONAL	Clave: COM1402 Origen de la industria del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 4	Clave: COM1410 La industria del entretenimiento en México Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 3, 4	Clave: MER2403 Mercadotecnia para el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4	Clave: MER2407 Formación de audiencias En inglés Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2, 3	Clave: ADM3408 Administración y montaje de eventos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 4, 5	Clave: MER3409 Construcción de marcas para empresas de entretenimiento En inglés Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 4, 5	Clave: ADM4411 Alta dirección y gestión del talento humano En línea En inglés Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 5	Clave: FIL4401 Ética de la comunicación y el entretenimiento En línea En inglés Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2, 4		
	Clave: COM1403 Comunicación visual y cultura digital Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2	Clave: COM1412 Comunicación digital para el entretenimiento Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 4, 5	Clave: COM2405 Producción mediática para el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 4, 5	Clave: RAD2401 Música en vivo y conciertos masivos Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 5	Clave: COM3402 Representación de celebridades Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 4, 5	Clave: CUL3404 Dirección y producción teatral Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 4	Clave: CUL4401 Artes, industria escénica y museística Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 4	Clave: COM4409 Producción de eventos especiales Regional Créditos: 4.5 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4		
	Clave: ADM1401 Introducción a la empresa Sinergia FEN Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 3, 5	Clave: CON1403 Contabilidad financiera para la dirección Sinergia FEN Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4	Clave: ADM2404 Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: CON1403 (Contabilidad financiera para la dirección) Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4	Clave: ADM2407 Modelo de negocios para empresas de entretenimiento En línea En inglés Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4	Clave: ADM3407 Análisis de casos de negocios para empresas de entretenimiento En inglés Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4, 5	Clave: TCOM3402 Laboratorio de comunicación inmersiva Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 4, 5	Clave: INT4440 Practicum I: Diseño de proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV3402 / ADM3407 Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 3, 4	Clave: INT4441 Practicum II: Presentación de proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INT4440 (Practicum I: Diseño de proyectos de entretenimiento) Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2, 5		
	Clave: COM1406 La industria del videojuego Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 3, 5	Clave: CUL1408 Taller de presentación de carpeta artística Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2	Clave: ADM2408 Taller de presentación de carpetas comerciales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2, 4	Clave: ADM2405 Gestión de empresas de contenido Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 4, 5	Diploma profesional universitario (MINOR) Electiva Profesional Créditos: 6 Horas: 3	Diploma profesional universitario (MINOR) Electiva Profesional Créditos: 6 Horas: 3	Diploma profesional universitario (MINOR) Electiva Profesional Créditos: 6 Horas: 3	Diploma profesional universitario (MINOR) Electiva Profesional Créditos: 6 Horas: 3		
	Clave: COM1405 Perspectivas de la cultura, el arte y el entretenimiento Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 3	Clave: COM1408 Perspectivas norteamericanas de la comunicación y el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2, 3	Clave: COM2401 Perspectivas europeas de la comunicación y el entretenimiento En línea Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2	Clave: COM2402 Perspectivas iberoamericanas de la comunicación y el entretenimiento En línea Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2	Clave: SOC3402 Sociología de la comunicación y el entretenimiento En línea Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 3	Clave: DER3415 Legislación de la comunicación y el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 4, 5	Clave: ADM4409 Administración de inmuebles y parques temáticos Regional Créditos: 4.5 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4	Clave: CUL1412 Formación universitaria B Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1		
	Clave: COM1407 Imagen y opinión pública de celebridades Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2	Clave: INV1402 Fundamentos de investigación de la comunicación y del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2	Clave: INV2402 Investigación cualitativa de la comunicación y el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV1402 (Fundamentos de investigación de la comunicación y del entretenimiento) Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4	Clave: INV2401 Investigación cuantitativa de la comunicación y el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV1402 (Fundamentos de investigación de la comunicación y del entretenimiento) Concurrente: Ninguno Competencia: 3, 4	Clave: INV3402 Análisis de contenido para la comunicación y el entretenimiento En línea Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 3, 4	Clave: COM3406 Patrocinios y recaudación de fondos Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 4	Clave: CUL1411 Formación universitaria A Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1			
	Clave: PER1401 Mercado e industria editorial Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 3	Clave: RAD1401 El negocio de la música Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 2, 3	Clave: DER2401 Derecho y empresa Sinergia FEN Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 5	Clave: COM2408 Logística integral de eventos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 4, 5		Clave: COM3407 Taller de manejo de medios Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: Ninguno Concurrente: Ninguno Competencia: 2, 4				
							Clave: FIN4401 Evaluación de proyectos de inversión para la dirección Sinergia FEN Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ADM2407 (Modelo de negocios para empresas de entretenimiento) Concurrente: Ninguno Competencia: 1, 3			



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR **AL MENOS CINCO ASIGNATURAS TOTALMENTE EN LÍNEA Y AL MENOS CINCO EN IDIOMA INGLÉS.**

TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE BLOQUE ANÁHUAC EN CADA SEMESTRE PARA QUE LOGRES TERMINAR TU CARRERA EN EL TIEMPO QUE TIENES PLANEADO.

PLANEA EL AVANCE DE TUS ESTUDIOS

Este mapa curricular muestra un ordenamiento propicio de cómo puedes cursar tus materias. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad, dificultad y progresión de los contenidos de las materias.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DIRECCIÓN DE EMPRESAS DE ENTRETENIMIENTO, PLAN 20-25									
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos
BLOQUE ANÁHUAC	Clave: HUM1401 Ser universitario Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 3	Clave: HUM1402 Antropología fundamental Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1401 (Ser universitario) Competencia: 1	Clave: HUM1404 Ética Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: HUM1402 (Antropología fundamental) Competencia: 4	Clave: HUM1405 Humanismo clásico y contemporáneo Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1404 (Ética) Competencia: 3	Clave: HUM1403 Persona y trascendencia Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1402 (Antropología fundamental) Competencia: 1	Clave: LDR2401 Liderazgo y equipos de alto desempeño RUTA L-E Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: LDR1401 (Liderazgo y desarrollo personal) Competencia: 5	Asignatura Electiva Anáhuac Créditos: 6 Horas: 3	Asignatura Electiva Anáhuac Créditos: 6 Horas: 3	54
			Clave: LDR1401 Liderazgo y desarrollo personal RUTA L-E Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1						
BLOQUE INTERDISCIPLINARIO	Asignatura Electiva Interdisciplinaria Créditos: 6 Horas: 3	Taller o actividad electiva Créditos: 3 Horas: 1.5		Clave: EMP1401 Habilidades para el emprendimiento RUTA L-E Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: LDR1401 (Liderazgo y desarrollo personal) Competencia: 2	Clave: EMP1402 Emprendimiento e Innovación RUTA L-E Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: EMP1401 (Habilidades para el emprendimiento) Competencia: 5		Asignatura Electiva Interdisciplinaria Créditos: 6 Horas: 3	Responsabilidad social y sustentabilidad En línea Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1404 (Ética) Competencia: 3	42
					Taller o actividad electiva Créditos: 3 Horas: 1.5		Taller o actividad electiva Créditos: 3 Horas: 1.5	Asignatura Electiva Interdisciplinaria Créditos: 6 Horas: 3	
Créditos	42	45	57	42	45	42	43.5	43.5	360
Materias	9	9	9	9	9	9	9	8	71
Créditos totales Bloque Profesional, Bloque Anáhuac, Bloque Interdisciplinario.									360

*Consulta la oferta de materias en inglés con tu Coordinador Académico

Requisitos que debes cumplir durante tu carrera:

- ✓ Acreditar **Habilidades Universitarias para la Comunicación, HUCO (ESP0401)**. Te sugerimos cursar y acreditar esta materia en **primer o segundo semestre**. En tu carta de admisión se te informó si debes cursarla
- ✓ **Programa de Competencias Digitales Anáhuac**. Te sugerimos inscribirte desde el **primer semestre** de tu carrera.
- ✓ Acreditar el idioma **Inglés** durante los **primeros semestres** de tu carrera.

Competencias profesionales

- Reflexiona críticamente sobre la influencia y el sentido trascendente de la experiencia del arte, la cultura, el ocio y el tiempo libre en la vida social, a partir de una formación universitaria en Dirección de Empresas de Entretenimiento inspirada en el humanismo cristiano, para tomar decisiones con apego a la verdad y al bien, que lo guíen en el desarrollo integral de su persona y en el uso y propuestas éticas de opciones recreativas.
- Se comunica con eficacia, libertad y responsabilidad a diferentes públicos, a través del uso correcto de la lengua materna y extranjera, así como de los medios de comunicación digital y espacios de socialización, para presentar y/o promover propuestas de entretenimiento para el uso del espacio de ocio que contribuyen al bienestar personal y/o social.
- Investiga y evalúa, con perspectiva crítica, interdisciplinaria e intercultural, los fenómenos del ecosistema de la industria creativa del entretenimiento en contextos sociales, para lograr una mejor comprensión de la realidad y del impacto de los productos de entretenimiento para el ocio y la recreación de las personas en lo individual y colectivo.
- Identifica problemas, oportunidades y necesidades sociales a partir de sus conocimientos, habilidades, técnicas, valores y aptitudes profesionales de la industria del entretenimiento, para ofrecer opciones de diversión, recreación y convivencia que contribuyan al bienestar individual y colectivo.
- Gestiona y/o emprende proyectos creativos para las industrias cultural del ocio y del entretenimiento desde una perspectiva holística, para que, desde la conceptualización de los productos tangibles e intangibles se planeen estrategias sustentables que contribuyan al desarrollo social integral de las personas y la región.

Áreas de conocimiento

- Área Metodología de la investigación
- Área Ciencias del lenguaje
- Área Teoría de la Comunicación
- Área Gestión y Administración
- Área de Publicidad y Mercadotecnia
- Área Nuevos medios y videojuegos
- Área Dirección de empresas editoriales
- Área Dirección de empresas musicales
- Área Dirección y representación de celebridades
- Área Dirección y producción escénica y cultural
- Área Dirección de proyectos de entretenimiento masivo
- Área Teoría Arte, Cultura y Entretenimiento

Atributos

- Regional
- En línea
- En inglés
- Sinergia FEN
- RUTA L-E (Liderazgo-Emprendimiento)**