



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR UNA ASIGNATURA EN LÍNEA, DOS EN MODALIDAD SEMIPRESENCIAL, Y AL MENOS UNA ASIGNATURA EN INGLÉS.  
TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES 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 / DIRECCIÓN Y REPRESENTACIÓN DE ARTISTAS Y DEPORTISTAS PLAN 2010									
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos
<b>BLOQUE PROFESIONAL OBLIGATORIO</b>	Clave: INV1203 <b>Metodología de la investigación en ciencias sociales</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 3	Clave: MER2214 <b>Estrategias de comercialización y ventas para empresas de entretenimiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Competencia: 5,7	Clave: INV2208 <b>Métodos de investigación cuantitativa</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV2204 Competencia: 3	Clave: INV2207 <b>Métodos de investigación cualitativa y etnográfica</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV1203 Competencia: 3	Clave: INV2206 <b>En línea</b> <b>Métodos de análisis de contenido</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV1203 Competencia: 3	Clave: ADM2251 <b>Semipresencial</b> <b>Alta dirección para empresas de entretenimiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ADM2256 Concurrente: ADM2253 / ADM2252 Competencia: 5	Clave: FIL2218 <b>Ética profesional</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2202 Competencia: 2	Clave: ADM2228 <b>Habilidades de liderazgo global</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2205 Competencia: 2	
	Clave: ADM1205 <b>Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,4	Clave: INV2204 <b>Fundamentos de investigación cuantitativa</b> Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: INV1203 Competencia: 3	Clave: ADM2252 <b>Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: FIN2223 Concurrente: ADM2254 Competencia: 5	Clave: ADM2255 <b>Modelos de negocio para empresas de entretenimiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Concurrente: ADM2252 Competencia: 5	Clave: MER2217 <b>Publicidad y mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Concurrente: ADM3202 / ADM2255 Competencia: 5	Clave: DIS2211 <b>Diseño editorial digital</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: PER2201 Competencia: 6,7			
	Clave: COM1202 <b>Evolución del pensamiento de la comunicación</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1,3	Clave: FIN2223 <b>Planeación financiera para empresas de entretenimiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,4	Clave: COM2205 <b>Corrientes y tradiciones de la comunicación en Norteamérica</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1202 Competencia: 1	Clave: COM2203 <b>Semipresencial</b> <b>Corrientes y tradiciones de la comunicación en Europa</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2205 Competencia: 1	Clave: COM2204 <b>Corrientes y tradiciones de la comunicación en Iberoamérica</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2205 Competencia: 1				
	Clave: COM1205 <b>Imagen y opinión pública de celebridades</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,	Clave: PSI2216 <b>Psicología social y persuasión</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,7	Clave: ADM2256 <b>Planeación estratégica para empresas de entretenimiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Concurrente: FIN2223 / ADM2254 Competencia: 2,4	Clave: COM2217 <b>Apreciación cinematográfica</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,7	Clave: COM2218 <b>Lenguaje cinematográfico</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7				
	Clave: RAD1201	Clave: ADM2254	Clave: ADM2253	Clave: ADM3202	Clave: MER2215				



**RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR UNA ASIGNATURA EN LÍNEA, DOS EN MODALIDAD SEMIPRESENCIAL, Y AL MENOS UNA ASIGNATURA EN INGLÉS.  
TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES 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 / DIRECCIÓN Y REPRESENTACIÓN DE ARTISTAS Y DEPORTISTAS PLAN 2010										
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	Créditos
	<b>El mercado musical y la oferta discográfica</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno  Competencia: 2, Clave: TCOM1201	<b>Gestión de proyectos para empresas de entretenimiento</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno  Competencia: 4 Clave: COM2209	<b>Estrategias para la negociación de contratos</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: MER2214  Competencia: 4,5 Clave: TCOM2222	<b>Análisis de casos de negocios de entretenimiento</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno  Competencia: 4 Clave: COM2206	<b>Estrategias publicitarias y de construcción de marcas para empresas de entretenimiento</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Concurrente: MER2214 / ADM2255 Competencia: 2,4,7					
	<b>La industria del videojuego</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno  Competencia: 2, Clave: CUL2206	<b>Logística integral de eventos masivos</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno  Competencia: 5 Clave: CUL2206	<b>Producción de recursos hipermediáticos</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: TCOM1201  Competencia: 2,6,7 Clave: ADM2257	<b>Entrenamiento de medios</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1205  Competencia: 7 Clave: CUL2205						
		<b>Organización y presentación de carpeta artística</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno  Competencia: 7 Clave: PER2201	<b>Realización y presentación de carpetas comerciales</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: CUL2206  Competencia: 5	<b>Organización y administración básica de proyectos escénicos</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ADM2257  Competencia: 5						
		<b>Mercado e industria editorial</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno  Competencia: 1, 2								



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR UNA ASIGNATURA EN LÍNEA, DOS EN MODALIDAD SEMIPRESENCIAL, Y AL MENOS UNA ASIGNATURA EN INGLÉS.  
TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES 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 / DIRECCIÓN Y REPRESENTACIÓN DE ARTISTAS Y DEPORTISTAS PLAN 2010									
ÁREA ACADÉMICA	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES					Clave: COM2211  <b>Logística de representación</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2206 / ADM2253 Concurrente: COM1205 Competencia: 4	Clave: PER2206  <b>Herramientas periodísticas aplicadas a la representación de artistas y deportistas</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: COM2210  <b>Dirección de arte aplicada a la representación de artistas y deportistas</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: DER3248  <b>Propiedad intelectual y regalías</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	
					Clave: COM2212  <b>Manejo de prensa y promoción</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: COM2215  <b>Representación artística</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Concurrente: COM2212 Competencia: 4	Clave: COM2216  <b>Representación deportiva</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2215 Concurrente: MER2219 Competencia: 4	Clave: MER2221  <b>Mercadotecnia internacional de artistas y deportistas</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1,3	
						Clave: INT2270  <b>Practicum 1: Laboratorio de representación de artistas y deportistas I</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2211 / COM2212 / MER2215 Competencia: 3	Clave: INT2278  <b>Practicum 2: Laboratorio de representación de artistas y deportistas II</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INT2270 / COM2215 / MER2219 Competencia: 3	Clave: INT2283  <b>Practicum 3: Representación financiera y post-profesional</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INT2278 / COM2216 / MER2225 Competencia: 5	78
						Clave: MER2219  <b>Mercadeo y promoción de celebridades</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1,3	Clave: MER2225  <b>Publicidad, mercadotecnia y comercio electrónico para la representación de artistas y celebridades</b>  Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 3,5		
	Clave: HUM1201	Clave: HUM2204	Clave: HUM2201	Clave: HUM2202	Clave: HUM2203	Clave: FIL2202	Clave: HUM2205		

RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR UNA ASIGNATURA EN LÍNEA, DOS EN MODALIDAD SEMIPRESENCIAL, Y AL MENOS UNA ASIGNATURA EN INGLÉS.

TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES 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 / DIRECCIÓN Y REPRESENTACIÓN DE ARTISTAS Y DEPORTISTAS PLAN 2010										
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE	Créditos
<b>HUMANIDADES</b>  Debes cursar las materias HUM1201 y COM1202 en el primer semestre, las demás materias del bloque las puedes cursar cuando tú quieras, observando la seriación de las mismas.	<b>Introducción a los estudios universitarios</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia Anáhuac: 1 Clave: COM1201	<b>Historia del pensamiento</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1201 Competencia Anáhuac: 1	<b>Antropología fundamental</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1201 Competencia Anáhuac: 1	<b>Ética y bioética</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2201 Competencia Anáhuac: 1	<b>Historia de Occidente</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2204 Competencia Anáhuac: 1	<b>Responsabilidad social</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia Anáhuac: 1	<b>Persona y trascendencia</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2202 Competencia Anáhuac: 1			48
	<b>Habilidades de comunicación</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia Anáhuac: 3									
<b>ESTUDIOS GENERALES</b>  Puedes elegir asignaturas de 6 créditos o talleres de 3 créditos de la oferta institucional vigente	<b>Para cubrir el Bloque electivo Anáhuac puedes elegir asignaturas de 6 créditos o talleres de 3 créditos</b>		<b>Electiva I</b> Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3	<b>Electiva II</b> Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3	<b>Electiva III</b> Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3	<b>Electiva IV</b> Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3	<b>Electiva V</b> Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3			15
<b>Créditos</b>	48	51	51	51	51	45	39	24		360
<b>Materias</b>	8	9	9	9	9	8	7	4		63
<b>Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Humanidades, Estudios Generales)</b>										<b>360</b>

Revisión: febrero 2016

**Competencias Anáhuac**

1. Reconoce y opta por la verdad como característica de una razón abierta a la realidad y a la verdad del hombre en todas las dimensiones: cuerpo – alma, inteligencia, voluntad, afectividad, intersubjetividad, historicidad, libertad, responsabilidad, conciencia, moralidad y apertura a la trascendencia.
2. Establece relaciones interpersonales que favorecen el trabajo en equipo y el desarrollo de su liderazgo de servicio, de una forma empática y respetuosa en diferentes ambientes sociales y culturales
3. Elabora y transmite mensajes escritos y orales de forma correcta, estructurada, clara y eficaz tanto en la lengua materna como en lengua extranjera, respetando los aspectos culturales asociados a ellas.

**Competencias profesionales**

1. Establece acciones de sano entretenimiento a distintos niveles y en forma compleja: intrapersonal, interpersonal, grupal, macrosocial, panregional y global, ya sea en procesos experienciales, sensoriales, masivos, interactivos, bajo demanda o en red vinculados con el empleo del tiempo libre y la
2. Realiza programas, proyectos, estrategias y planes de entretenimiento que reconozcan y favorezcan el desarrollo del ser humano tanto en su esencia, naturaleza y devenir histórico como en su carácter de persona en continua comunicación con su entorno, asumiéndose como un agente de
3. Realiza investigación científica y humanista en el campo de las industrias y empresas de entretenimiento para la promoción de un sano uso del tiempo libre impulsando el pensamiento crítico, creativo, activo e independiente con autocritica sobre su desempeño profesional con una actitud de
4. Desarrolla bienes y servicios, proyectos, programas, conceptos y personalidades de entretenimiento ya sea innovando, interviniendo procesos, solucionando problemas, tomando decisiones y/o concluyendo negociaciones existentes, en organizaciones tanto públicas, privadas o del tercer sector en los
5. Diseña estrategias y campañas de mercadeo, promoción y relaciones públicas para la creación de imagen y posicionamiento competitivos de empresas de entretenimiento, esparcimiento y culturales que deriven en contenidos, productos y servicios sanos, altamente propositivos y de gran calidad humana
6. Genera mensajes y cambios cognitivos, conductuales y actitudinales derivados de la apropiación de bienes y servicios de entretenimiento pertinentes al entorno cultural, social, económico, filosófico, político y artístico.
7. Determina la influencia, impacto o efecto de los productos y servicios del entretenimiento en las personas, familias, instituciones, sociedad y la cultura, proponiendo mejoras con una actitud orientada al hombre y al beneficio de la sociedad.

**Competencias profesionales electivas**

1. Realiza investigación de mercados y análisis de la conducta del consumidor que identifiquen nichos de oportunidad y garanticen el retorno de inversión en el entorno deportivo y artístico.
2. Diseña planes estratégicos de comunicación y de relaciones públicas que sean efectivos, resuelvan la problemática del entorno que favorezcan la lealtad a artistas y celebridades con base en una reputación coherente, creando una identidad y percepción de las celebridades con un alto sentido humano y
3. Elabora presupuestos y estima la tasa de retorno de inversión para el logro de la productividad y la competitividad.