

Licenciatura en Dirección de Empresas de Entretenimiento Modelo 2010

- **RVOE**
- **Perfil de ingreso**
- **Perfil del profesional Anáhuac (Perfil de egreso)**
- **Requisitos Académicos**

RVOE:

Con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de la Secretaría de Educación Pública (SEP) por Decreto Presidencial, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 26 de noviembre de 1982.

Perfil de ingreso:

Egresado de Bachillerato o equivalente

Perfil de egreso:

El Licenciado en Dirección de Empresas de Entretenimiento de la Anáhuac es una persona con una sólida formación profesional, intelectual, humana, social y espiritual; que busca ante todo la verdad y el bien; y se empeña en ejercer su liderazgo para la transformación de la sociedad y la cultura.

Es un profesionista emprendedor, que con su creatividad, habilidades directivas, coordinación de equipos multidisciplinarios y conocimiento de las tendencias artísticas, culturales, deportivas y comerciales, detecta y promueve el talento artístico y deportivo, organiza eventos, logra una profunda comprensión de los gustos de las audiencias, maneja las más modernas tecnologías y produce contenidos, productos y servicios innovadores con total respeto a la dignidad y centralidad de la persona humana. Sus áreas de trabajo se vinculan con la producción editorial, musical, discográfica, teatral, escénica, de nuevas tecnologías y videojuegos, de representación de artistas y deportistas, así como organización de eventos masivos para empresas públicas, privadas y sociales, en beneficio de la sociedad procurándole un sano entretenimiento.

El perfil de egreso del Licenciado en Dirección de Empresas de Entretenimiento se desglosa y detalla principalmente a través de las competencias profesionales y

profesionales electivas y se consolida con las genéricas de la profesión y las competencias Anáhuac comunes a los egresados del modelo educativo. Estas competencias son:

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 apropiación de los medios de comunicación sustentadas en el análisis histórico, la evolución de las industrias del entretenimiento, los conceptos y teorías de la comunicación y del marco legal, considerando las leyes de libertad de expresión, así como los derechos de autor y derechos humanos.
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 transformación social basado en los principios universales de la ética aplicada a la profesión promoviendo la responsabilidad social, equidad, la justicia, la belleza, la diversidad, la bondad, la solidaridad y la verdad en una sociedad global y diversa.
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

autocrítica sobre su desempeño profesional con una actitud de perfeccionamiento continuo.

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 diversos campos de las industrias del entretenimiento y la comunicación digital, a nivel directivo y de gestión, empleando habilidades avanzadas de comunicación verbal y escrita, de cálculo matemático, análisis cuantitativo y cualitativo, de uso y apropiación tecnológica, de generación, dirección y conducción de proyectos, mercadológicas y de comercialización.
5. Diseña estrategias y campañas de mercadeo, promoción y relaciones públicas para la creación de imagen y posicionamiento competitivos de empresas de entrenamiento, esparcimiento y culturales que deriven en contenidos, productos y servicios sanos, altamente propositivos y de gran calidad humana bajo un enfoque socialmente responsable a través del análisis e investigación de mercados y empleando habilidades de emprendimiento, administración, gestión, dirección, construcción de marcas e inteligencia comercial.
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 Genéricas.

1. Capacidad de autogestión y autoaprendizaje, perseverancia y manejo de la información a través del apoyo tecnológico de la materia en línea
2. Capacidad de búsqueda adecuada de información y manejo de las nuevas tecnologías como un apoyo en el proceso de aprendizaje a través de las materias semi presenciales.
3. Capacidad para generar nuevas ideas.
4. Comunicación oral y escrita de la propia lengua.
5. Diseño y gestión de proyectos.
6. Dominio del idioma inglés como segunda lengua en el ámbito de su profesión
7. Iniciativa y espíritu emprendedor.

8. Resolución de problemas.
9. Toma de decisiones.
10. Trabajo en equipo.

Plan de estudios

BLOQUE ANÁHUAC

LISTA DE ASIGNATURAS OBLIGATORIAS	CRÉDITOS
Antropología fundamental	6
Ética y bioética	6
Habilidades de comunicación	6
Historia de occidente	6
Historia del pensamiento	6
Introducción a los Estudios Universitarios	6
Persona y trascendencia	6
Responsabilidad social	6
SUMA TOTAL DE CRÉDITOS DEL BLOQUE	48

BLOQUE PROFESIONAL

LISTA DE ASIGNATURAS O UNIDADES DE APRENDIZAJE	CRÉDITOS
Alta dirección para empresas de entretenimiento	6
Análisis de casos de negocios de entretenimiento	6

Apreciación cinematográfica	6
Corrientes y tradiciones de la comunicación en Europa	6
Corrientes y tradiciones de la comunicación en Iberoamérica	6
Corrientes y tradiciones de la comunicación en Norteamérica	6
Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento	6
Diseño editorial digital	6
El mercado musical y la oferta discográfica	6
Entrenamiento de medios	6
Estrategias de comercialización y ventas para empresas de entretenimiento	6
Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento	6
Estrategias para la negociación de contratos	6

Estrategias publicitarias y de construcción de marcas para empresas de entretenimiento	6
Ética profesional	6
Evolución del pensamiento de la comunicación	6
Fundamentos de investigación cuantitativa	3
Gestión de proyectos para empresas de entretenimiento	6
Habilidades de liderazgo global	6
Imagen y opinión pública de celebridades	6
La industria del videojuego	6
Lenguaje cinematográfico	6
Logística integral de eventos masivos	6
Mercado e industria editorial	6
Metodología de la investigación en ciencias sociales	6
Métodos de análisis de contenido	6
Métodos de investigación cualitativa y etnográfica	6

Métodos de investigación cuantitativa	6
Modelos de negocio para empresas de entretenimiento	6
Organización y administración básica de proyectos escénicos	6
Organización y presentación de carpeta artística	6
Planeación estratégica para empresas de entretenimiento	6
Planeación financiera para empresas de entretenimiento	6
Producción de recursos hipermediáticos	6
Psicología social y persuasión	6
Publicidad y mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento	6
Realización y presentación de carpetas comerciales	6
SUMA TOTAL DE CRÉDITOS DEL BLOQUE	219

Requisitos Académicos:

Requisitos académicos que deberás cubrir en tu plan de estudios:

- Acreditar el nivel de inglés que corresponda a tu licenciatura.
- Cursar y acreditar al menos una asignatura totalmente en inglés.
- Además deberás cursar dos asignaturas en modalidad semipresencial y una asignatura totalmente en línea.

Consulta con tu Tutor o tu Coordinador qué asignaturas ofrecerán en tu licenciatura bajo estas modalidades.