

**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	
BLOQUE PROFESIONAL OBLIGATORIO	Clave: INV1203 Metodología de la investigación en ciencias sociales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 3	Clave: MER2214 Estrategias de comercialización y ventas para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Competencia: 5,7	Clave: INV2208 Métodos de investigación cuantitativa Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV2204 Competencia: 3	Clave: INV2207 Métodos de investigación cualitativa y etnográfica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV1203 Competencia: 3	Clave: INV2206 En línea Métodos de análisis de contenido Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INV1203 Competencia: 3	Clave: ADM2251 Semipresencial Alta dirección para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito:ADM2256 Concurrente: ADM2253 / ADM2252 Competencia: 5	Clave: FIL2218 Ética profesional Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito:HUM2202 Competencia: 2	Clave: ADM2228 Habilidades de liderazgo global Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2205 Competencia: 2		
	Clave: ADM1205 Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,4	Clave: INV2204 Fundamentos de investigación cuantitativa Créditos: 3 Horas: 1.5 Pre-requisito: INV1203 Competencia: 3	Clave: ADM2252 Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: FIN2223 Concurrente: ADM2254 Competencia: 5	Clave: ADM2255 Modelos de negocio para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Concurrente: ADM2252 Competencia: 5	Clave: MER2217 Publicidad y mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Concurrente: ADM3202 / ADM2255 Competencia: 5	Clave: DIS2211 Diseño editorial digital Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: PER2201 Competencia: 6,7				
	Clave: COM1202 Evolución del pensamiento de la comunicación Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1,3	Clave: FIN2223 Planeación financiera para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,4	Clave: COM2205 Corrientes y tradiciones de la comunicación en Norteamérica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1202 Competencia: 1	Clave: COM2203 Semipresencial Corrientes y tradiciones de la comunicación en Europa Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2205 Competencia: 1	Clave: COM2204 Corrientes y tradiciones de la comunicación en Iberoamérica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2205 Competencia: 1					
	Clave: COM1205 Imagen y opinión pública de celebridades Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,	Clave: PSI2216 Psicología social y persuasión Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,7	Clave: ADM2256 Planeación estratégica para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Concurrente: FIN2223 / ADM2254 Competencia: 2,4	Clave: COM2217 Apreciación cinematográfica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2,7	Clave: COM2218 Lenguaje cinematográfico 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
	El mercado musical y la oferta discográfica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2, Clave: TCOM1201	Gestión de proyectos para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4 Clave: COM2209	Estrategias para la negociación de contratos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: MER2214 Competencia: 4,5 Clave: TCOM2222	Análisis de casos de negocios de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4 Clave: COM2206	Estrategias publicitarias y de construcción de marcas para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Concurrente: MER2214 / ADM2255 Competencia: 2,4,7					
	La industria del videojuego Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2, Clave: CUL2206	Logística integral de eventos masivos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 5 Clave: CUL2206	Producción de recursos hipermediáticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: TCOM1201 Competencia: 2,6,7 Clave: ADM2257	Entrenamiento de medios Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1205 Competencia: 7 Clave: CUL2205						
		Organización y presentación de carpeta artística Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7 Clave: PER2201	Realización y presentación de carpetas comerciales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: CUL2206 Competencia: 5	Organización y administración básica de proyectos escénicos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ADM2257 Competencia: 5						
		Mercado e industria editorial 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 Logística de representación Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2206 / ADM2253 Concurrente: COM1205 Competencia: 4	Clave: PER2206 Herramientas periodísticas aplicadas a la representación de artistas y deportistas Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: COM2210 Dirección de arte aplicada a la representación de artistas y deportistas Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: DER3248 Propiedad intelectual y regalías Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	78
					Clave: COM2212 Manejo de prensa y promoción Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: COM2215 Representación artística Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Concurrente: COM2212 Competencia: 4	Clave: COM2216 Representación deportiva Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2215 Concurrente: MER2219 Competencia: 4	Clave: MER2221 Mercadotecnia internacional de artistas y deportistas Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1,3	
						Clave: INT2270 Practicum 1: Laboratorio de representación de artistas y deportistas I Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM2211 / COM2212 / MER2215 Competencia: 3	Clave: INT2278 Practicum 2: Laboratorio de representación de artistas y deportistas II Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INT2270 / COM2215 / MER2219 Competencia: 3	Clave: INT2283 Practicum 3: Representación financiera y post-profesional Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: INT2278 / COM2216 / MER2225 Competencia: 5	
						Clave: MER2219 Mercadeo y promoción de celebridades Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1,3	Clave: MER2225 Publicidad, mercadotecnia y comercio electrónico para la representación de artistas y celebridades 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
HUMANIDADES 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.	Introducción a los estudios universitarios Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia Anáhuac: 1 Clave: COM1201	Historia del pensamiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1201 Competencia Anáhuac: 1	Antropología fundamental Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1201 Competencia Anáhuac: 1	Ética y bioética Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2201 Competencia Anáhuac: 1	Historia de Occidente Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2204 Competencia Anáhuac: 1	Responsabilidad social Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia Anáhuac: 1	Persona y trascendencia Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2202 Competencia Anáhuac: 1			48
	Habilidades de comunicación Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia Anáhuac: 3									
ESTUDIOS GENERALES Puedes elegir asignaturas de 6 créditos o talleres de 3 créditos de la oferta institucional vigente	Para cubrir el Bloque electivo Anáhuac puedes elegir asignaturas de 6 créditos o talleres de 3 créditos		Electiva I Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3	Electiva II Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3	Electiva III Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3	Electiva IV Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3	Electiva V Competencia Anáhuac: 2 Créditos: 3			15
Créditos	48	51	51	51	51	45	39	24		360
Materias	8	9	9	9	9	8	7	4		63
Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Humanidades, Estudios Generales)										360

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.