

	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencias: 1, 2 y 6	Competencias: 2 y 10			
	Clave: COM1307	Clave: COM1309	Clave: COM2302	Clave: FIN2313	Clave: MER3342	Clave: COM3302		Clave: FIL3301	
	Introducción a la industria del entretenimiento	Origen de la industria del entretenimiento en México	Desarrollo de la industria del entretenimiento en México	Patrocinios y recaudación de fondos	Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento	Formación de audiencias		Común	
	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3		Ética de la Comunicación y el entretenimiento	243
	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: COM1307	Pre-requisito: COM1309	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: MER3342		Créditos: 6 Horas: 3	
	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 7	Competencias: 1, 3 y 9	Competencias: 1, 3 y 8		Pre-requisito: ninguno	
	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencia: 6		Competencia: 2	
	Clave: COM1308	Clave: ADM1313	Clave: ADM2313	Clave: ADM2314	Clave: ADM3329	Clave: ADM3328	Clave: ADM4324		
	Introducción al negocio del entretenimiento	Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento	Administración de negocios de entretenimiento	Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento	En Inglés Alta dirección para empresas de entretenimiento	En Inglés Análisis de casos de negocios de entretenimiento		
	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3		
	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: COM1308	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno		
	Competencias: 1 y 6	Competencias: 1 y 10	Competencias: 1, 9 y 10	Competencias: 1, 7 y 10	Competencias: 1, 3, 7 y 9	Competencias: 2, 4 y 10	Competencias: 2, 4 y 5		
	Clave: ANIM2309	Clave: RAD1301	Clave: PER2301	Clave: COM2303			Clave: ADM4337	Clave: ADM4334	
	La industria del videojuego	El negocio de la música	Mercado e industria editorial	Logística integral de eventos masivos			DIPLOMADO	DIPLOMADO	
	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3			Producción de eventos especiales	Administración de inmuebles y parques temáticos	
	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno			Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	
	Competencia: 5	Competencias: 6 y 8	Competencia: 6	Competencia: 7			Pre-requisito: Propedéutico de TV y Cine	Pre-requisito: Ninguno	
	Clave: COM1306	Clave: ADM1314	Clave: ADM2315	Clave: ADM2316	Clave: COM3304			Competencias: 8 y 9	
	Imagen y opinión pública de celebridades	Estrategias para la negociación de contratos	Taller de presentación de carpetas artísticas	Taller de presentación de carpetas comerciales	Taller de manejo de medios				
	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 3 Horas: 3	Créditos: 3 Horas: 3	Créditos: 3 Horas: 3				
	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno				
	Competencia: 7	Competencias: 7 y 8	Competencia: 4	Competencia: 4	Competencia: 7				
					Clave: COM3306	Clave: INT3335			
					Logística de representación	Practicum I: Laboratorio de representación			
					Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 18			

BLOQUE PROFESIONAL ELECTIVO (el alumno elegirá 6 materias para acceder a un diploma de área de especialización. Adicional a lo anterior podrá elegir dos materias regionales para acceder a un diploma)					Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Pre-requisito: COM3306 Competencia: 6			42
					Clave: COM3307 Manejo de prensa y promoción Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1	Clave: COM3308 Representación artística Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 7 y 9	Clave: ADM4333 Dirección de arte aplicada a la representación Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Competencia: 7 y 9	Clave: ADM4332 Alta dirección para empresas de representación de celebridades Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2 y 10	
							Clave: MER4315 Mercadeo y promoción de celebridades Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1, 3, 9 y 10		
BLOQUE ANÁHUAC (HUMANIDADES)	Clave: HUM1303 Común	Clave: HUM1302 Común	Clave: HUM2301 Común	Clave: HUM2302 Común	Clave: HUM3301 Común	Clave: LDR3301 Común	Clave: SOC2305 ANÁHUAC En línea/Común	Clave: ADM2302 ANÁHUAC	54
	Ser universitario Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	Persona y sentido de vida Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1303 (Ser universitario) Competencia: 2	Ética Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Persona y trascendencia Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Humanismo clásico y contemporáneo Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: 110 créditos Competencia: 2, 6	Liderazgo Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2 y 8	Responsabilidad social y sustentabilidad Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2301 (Ética) Competencia: 2, 7 y 10	Emprendimiento e innovación Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4 y 10	
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos	Taller o actividad electiva 1 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 2 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 3 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 1 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 2 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC				21
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: LIT2303 De la literatura a los videojuegos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 8 y 9	Clave: RAD2301 Taller de creación musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: COM2308 Taller de diseño de imagen Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM2318 Taller de producción de eventos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL2309 Apreciación teatral Créditos: 6 Horas: 3	Clave: RAD2302 Apreciación y práctica de la música Créditos: 6 Horas: 3	Clave: CUL2308 Taller de Teatro Musical Créditos: 6 Horas: 3	Clave: ANM4305 Motion capture Créditos: 6 Horas: 3				

actividades de 3 créditos c/u)		Pre-requisito: Ninguno	Pre-requisito:	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: TCOM3305				
		Competencias: 3 y 7	Competencias: 1 y 7	Competencia: 7	Competencias: 7				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL1301 Temas selectos de ciencia y cultura Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: COM1302 Temas selectos de comunicación, arquitectura, arte y diseño Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: COM1311 Temas selectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: HUM1301 Temas selectos universitarios Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos				
Créditos	51	48	45	45	57	48	36	30	360
Materias	9	9	8	8	10	8	6	5	63
Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Bloque Anahuac (Humanidades), Bloque Electivo de Estudios Generales)									
									360

A continuación se muestran las materias del bloque profesional electivo que puedes cursar

CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Producción de eventos y administración de inmuebles y parques temáticos. ANÁHUAC									
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Eventos especiales. ANÁHUAC PUEBLA		Clave: ADM4335 Diseño, producción e imagen de eventos políticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 9	Clave: ADM4336 Organización de festivales culturales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 2 y 9						
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES. Música. ANÁHUAC QUERÉTARO		Clave: RAD4302 Introducción a sistemas de audio Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 7							
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: REGIONALES. Para todas las sedes		Clave: COM1313 Regional A Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:	Clave: COM1314 Regional B Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:						

Competencias profesionales

1. Reconoce la importancia de la búsqueda de la verdad y del pensamiento crítico, creativo e independiente en la difusión del conocimiento como elemento que guíe a las audiencias a la toma de decisiones informadas y sopesadas, con el fin de construir sociedades más democráticas, justas y solidarias.
2. Aplica los principios éticos profesionales, asumiéndose como un agente de transformación en una sociedad global donde se respete la diversidad e inclusión de pueblos y culturas en todas sus expresiones y en relación a los medios de comunicación.
3. Busca el sentido trascendente en los mensajes o productos mediáticos, publicitarios o mercadológicos que desarrolla, de tal forma que la influencia de ellos en la sociedad y la cultura, sirvan a los demás para mejorar sus condiciones de vida.
4. Se comunica de manera correcta, clara, libre y responsable en cualquier forma y estilo, en lengua materna y extranjera, empleando conceptos y teorías de la comunicación apropiados para las diferentes actividades profesionales, para defender los principios y leyes de la libertad de expresión y libertad de prensa, el derecho a disentir, monitorear, criticar al poder y respetar la dignidad de la persona y el derecho a la privacidad.
5. Integra los conocimientos apropiados para emplear los diferentes equipos, técnicas estadísticas y mercadológicas, tecnologías y recursos informáticos de la comunicación, a fin de apoyar el quehacer profesional.
6. Analiza y evalúa la historia y el papel de los medios a través de distintos métodos de investigación, para el conocimiento profundo de las necesidades de las diferentes audiencias y, enfatiza en el impacto de los diversos contenidos y productos mediáticos.
7. Brinda consultoría y diseña estrategias integrales de comunicación para la prevención y solución de problemas existentes en los diferentes niveles de las organizaciones, nacionales e internacionales.
8. Participa y lidera equipos de trabajo multidisciplinarios en proyectos mediáticos, mercadológicos, publicitarios y organizacionales a fin de provocar cambios en las audiencias y transformar positivamente la cultura y la sociedad.
9. Crea e implementa contenidos, programas, proyectos, productos mediáticos, estrategias mercadológicas y corporativas, creativas e innovadoras, que conlleven al bienestar de las audiencias y públicos a los que impactan.
10. Emprende socialmente proyectos y negocios en comunicación para impulsar la innovación y calidad de los contenidos y productos a fin de promover una cultura más humana.

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

MAPA ÁREA PROFESIONAL: DIRECCIÓN DE EMPRESAS MUSICALES

AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos
	Clave: INV1308 Común	Clave: INV1307 Común	Clave: INV2304 Común	Clave: INV2303 Común	Clave: INV3309 En línea / Común	Clave: ADM3330			
	Métodos de la investigación en ciencias sociales	Laboratorio de investigación cuantitativa	Métodos de investigación cuantitativa	Métodos de investigación cualitativa y etnográfica	Métodos de análisis de contenido	Modelos de negocios para empresas de entretenimiento			
	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 3 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3			

BLOQUE PROFESIONAL OBLIGATORIO	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 5 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencia: 4			
	Clave: FOT1302 Común Comunicación visual e imagen digital Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 5	Clave: DIS1327 Taller de diseño editorial digital Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4			Clave: TCOM3307 Común Laboratorio de comunicación digital e hipermedios Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4, 5 y 9	Clave: MER3341 Construcción de marcas de empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3 y 9	Clave: INT4377 Practicum II: Proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: INT4383 Competencias: 3, 7 y 8	Clave: INT4378 Practicum III: Proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: INT4377 Competencia: 9 Y 10	
	Clave: COM1305 Común Evolución del pensamiento de la comunicación y la industria del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: COM1310 Común Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Norteamérica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: COM2305 Común Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Europa Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: COM2304 Común Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Iberoamérica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: SOC2306 Común Sociología de la comunicación y el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 2 y 6	Clave: DER2327 Propiedad intelectual y legislación para la industria del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2 y 10			
	Clave: COM1307 Introducción a la industria del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 6	Clave: COM1309 Origen de la industria del entretenimiento en México Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1307 Competencias: 4 y 6	Clave: COM2302 Desarrollo de la industria del entretenimiento en México Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1309 Competencias: 4 y 6	Clave: FIN2313 Patrocinios y recaudación de fondos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 7	Clave: MER3342 Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3 y 9	Clave: COM3302 Formación de audiencias Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: MER3342 Competencias: 1, 3 y 8		Clave: FIL3301 Común Ética de la Comunicación y el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	
	Clave: COM1308 Introducción al negocio del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Clave: ADM1313 Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 10	Clave: ADM2313 Administración de negocios de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1308 Competencias: 1, 9 y 10	Clave: ADM2314 Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 7 y 10	Clave: ADM3329 Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3, 7 y 9	Clave: ADM3328 En Inglés Alta dirección para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2, 4 y 10	Clave: ADM4324 En Inglés Análisis de casos de negocios de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2, 4 y 5		
	Clave: ANIM2309 La industria del videojuego	Clave: RAD1301 El negocio de la música	Clave: PER2301 Mercado e industria editorial	Clave: COM2303 Logística integral de eventos masivos			Clave: ADM4337 DIPLOMADO Producción de eventos especiales	Clave: ADM4334 DIPLOMADO Administración de inmuebles y parques temáticos	

	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 5	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 6 y 8	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7			Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Propedéutico de TV y Cine Competencias: 8 y 9	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 8 y 9	
	Clave: COM1306 Imagen y opinión pública de celebridades Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM1314 Estrategias para la negociación de contratos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 7 y 8	Clave: ADM2315 Taller de presentación de carpetas artísticas Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: ADM2316 Taller de presentación de carpetas comerciales Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: COM3304 Taller de manejo de medios Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7				
BLOQUE PROFESIONAL ELECTIVO (el alumno elegirá 6 materias para acceder a un diploma de área de especialización. Adicional a lo anterior podrá elegir dos materias regionales para acceder a un diploma)					Clave: RAD3302 Diseño, producción y grabación musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 9	Clave: INT3331 Practicum I: Laboratorio de producción y diseño musical Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: RAD3302 Competencias: 5 y 6			72
					Clave: RAD3303 Repertorio artístico Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 7 y 8	Clave: RAD3301 Creación y producción musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 5, 8 y 9	Clave: ADM4327 Desarrollo de servicios musicales integrales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 9	Clave: ADM4326 Alta dirección de empresas musicales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2 y 10	
							Clave: MER4312 Mercadeo y promoción de proyectos musicales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3, 9 y 10		
BLOQUE ANÁHUAC (HUMANIDADES)	Clave: HUM1303 Común	Clave: HUM1302 Común	Clave: HUM2301 Común	Clave: HUM2302 Común	Clave: HUM3301 Común	Clave: LDR3301 Común	Clave: SOC2305 ANÁHUAC En línea/Común	Clave: ADM2302 ANÁHUAC	54
	Ser universitario	Persona y sentido de vida	Ética	Persona y trascendencia	Humanismo clásico y contemporáneo	Liderazgo	Responsabilidad social y sustentabilidad	Emprendimiento e innovación	

	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 9 Horas: 4.5	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 9 Horas: 4.5	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	
	Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	Pre-requisito: HUM1303 (Ser universitario) Competencia: 2	Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Pre-requisito: 110 créditos Competencia: 2, 6	Pre-requisito: ninguno Competencia: 2 y 8	Pre-requisito: HUM2301 (Ética) Competencia: 2, 7 y 10	Pre-requisito: ninguno Competencia: 4 y 10	
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos	Taller o actividad electiva 1 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 2 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 3 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 1 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 2 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC				21
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: LIT2303 De la literatura a los videojuegos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 8 y 9	Clave: RAD2301 Taller de creación musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: COM2308 Taller de diseño de imagen Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM2318 Taller de producción de eventos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL2309 Apreciación teatral Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 3 y 7	Clave: RAD2302 Apreciación y práctica de la música Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Competencias: 1 y 7	Clave: CUL2308 Taller de Teatro Musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ANM4305 Motion capture Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: TCOM3305 Competencias: 7				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL1301 Temas selectos de ciencia y cultura Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: COM1302 Temas selectos de comunicación, arquitectura, arte y diseño Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: COM1311 Temas selectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: HUM1301 Temas selectos universitarios Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos				
Créditos	51	48	45	45	57	48	36	30	360
Materias	9	9	8	8	10	8	6	5	63

Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Bloque Anahuac (Humanidades), Bloque Electivo de Estudios Generales)

A continuación se muestran las materias del bloque profesional electivo que puedes cursar

CATALOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Producción de eventos y administración de inmuebles y parques temáticos. ANÁHUAC								
		Clave: ADM4335	Clave: ADM4336					

CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Eventos especiales. ANÁHUAC PUEBLA		Diseño, producción e imagen de eventos políticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 9	Organización de festivales culturales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 2 y 9					
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES. Música. ANÁHUAC QUERÉTARO		Introducción a sistemas de audio Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 7						
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: REGIONALES. Para todas las sedes		Clave: COM1313 Regional A Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:	Clave: COM1314 Regional B Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:					

Competencias profesionales

1. Reconoce la importancia de la búsqueda de la verdad y del pensamiento crítico, creativo e independiente en la difusión del conocimiento como elemento que guíe a las audiencias a la toma de decisiones informadas y sopesadas, con el fin de construir sociedades más democráticas, justas y solidarias.
2. Aplica los principios éticos profesionales, asumiéndose como un agente de transformación en una sociedad global donde se respete la diversidad e inclusión de pueblos y culturas en todas sus expresiones y en relación a los medios de comunicación.
3. Busca el sentido trascendente en los mensajes o productos mediáticos, publicitarios o mercadológicos que desarrolla, de tal forma que la influencia de ellos en la sociedad y la cultura, sirvan a los demás para mejorar sus condiciones de vida.
4. Se comunica de manera correcta, clara, libre y responsable en cualquier forma y estilo, en lengua materna y extranjera, empleando conceptos y teorías de la comunicación apropiados para las diferentes actividades profesionales, para defender los principios y leyes de la libertad de expresión y libertad de prensa, el derecho a disentir, monitorear, criticar al poder y respetar la dignidad de la persona y el derecho a la privacidad.
5. Integra los conocimientos apropiados para emplear los diferentes equipos, técnicas estadísticas y mercadológicas, tecnologías y recursos informáticos de la comunicación, a fin de apoyar el quehacer profesional.
6. Analiza y evalúa la historia y el papel de los medios a través de distintos métodos de investigación, para el conocimiento profundo de las necesidades de las diferentes audiencias y, enfatiza en el impacto de los diversos contenidos y productos mediáticos.
7. Brinda consultoría y diseña estrategias integrales de comunicación para la prevención y solución de problemas existentes en los diferentes niveles de las organizaciones, nacionales e internacionales.
8. Participa y lidera equipos de trabajo multidisciplinarios en proyectos mediáticos, mercadológicos, publicitarios y organizacionales a fin de provocar cambios en las audiencias y transformar positivamente la cultura y la sociedad.

9. Crea e implementa contenidos, programas, proyectos, productos mediáticos, estrategias mercadológicas y corporativas, creativas e innovadoras, que conlleven al bienestar de las audiencias y públicos a los que impactan.

10. Emprende socialmente proyectos y negocios en comunicación para impulsar la innovación y calidad de los contenidos y productos a fin de promover una cultura más humana.

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

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DIRECCIÓN DE EMPRESAS EDITORIALES									
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos
	Clave: INV1308 Común Métodos de la investigación en ciencias sociales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Clave: INV1307 Común Laboratorio de investigación cuantitativa Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 5 y 6	Clave: INV2304 Común Métodos de investigación cuantitativa Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Clave: INV2303 Común Métodos de investigación cualitativa y etnográfica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Clave: INV3309 En línea / Común Métodos de análisis de contenido Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Clave: ADM3330 Modelos de negocios para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4			
	Clave: FOT1302 Común Comunicación visual e imagen digital Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 5	Clave: DIS1327 Taller de diseño editorial digital Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4			Clave: TCOM3307 Común Laboratorio de comunicación digital e hipermedios Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4, 5 y 9	Clave: MER3341 Construcción de marcas de empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3 y 9	Clave: INT4377 Practicum II: Proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: INT4383 Competencias: 3, 7 y 8	Clave: INT4378 Practicum III: Proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: INT4377 Competencias: 9 Y 10	
	Clave: COM1305 Común Evolución del pensamiento de la comunicación y la industria del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno	Clave: COM1310 Común Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Norteamérica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno	Clave: COM2305 Común Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Europa Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno	Clave: COM2304 Común Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Iberoamérica Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno	Clave: SOC2306 Común Sociología de la comunicación y el entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno	Clave: DER2327 Propiedad intelectual y legislación para la industria del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno			

BLOQUE PROFESIONAL OBLIGATORIO	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencia: 6	Competencias: 1, 2 y 6	Competencias: 2 y 10		
	Clave: COM1307	Clave: COM1309	Clave: COM2302	Clave: FIN2313	Clave: MER3342	Clave: COM3302		Clave: FIL3301
	Introducción a la industria del entretenimiento	Origen de la industria del entretenimiento en México	Desarrollo de la industria del entretenimiento en México	Patrocinios y recaudación de fondos	Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento	Formación de audiencias		Común
	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3		Ética de la Comunicación y el entretenimiento
	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: COM1307	Pre-requisito: COM1309	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: MER3342		Créditos: 6 Horas: 3
	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 7	Competencias: 1, 3 y 9	Competencias: 1, 3 y 8		Pre-requisito: ninguno
								Competencia: 2
	Clave: COM1308	Clave: ADM1313	Clave: ADM2313	Clave: ADM2314	Clave: ADM3329	Clave: ADM3328	Clave: ADM4324	
	Introducción al negocio del entretenimiento	Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento	Administración de negocios de entretenimiento	Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento	En Inglés Alta dirección para empresas de entretenimiento	En Inglés Análisis de casos de negocios de entretenimiento	
	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	
Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: COM1308	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno		
Competencias: 1 y 6	Competencias: 1 y 10	Competencias: 1, 9 y 10	Competencias: 1, 7 y 10	Competencias: 1, 3, 7 y 9	Competencias: 2, 4 y 10	Competencias: 2, 4 y 5		
Clave: ANIM2309	Clave: RAD1301	Clave: PER2301	Clave: COM2303			Clave: ADM4337	Clave: ADM4334	
La industria del videojuego	El negocio de la música	Mercado e industria editorial	Logística integral de eventos masivos			DIPLOMADO	DIPLOMADO	
Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3			Producción de eventos especiales	Administración de inmuebles y parques temáticos	
Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno			Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	
Competencia: 5	Competencias: 6 y 8	Competencia: 6	Competencia: 7			Pre-requisito: Propedéutico de TV y Cine	Pre-requisito: Ninguno	
						Competencias: 8 y 9	Competencias: 8 y 9	
Clave: COM1306	Clave: ADM1314	Clave: ADM2315	Clave: ADM2316	Clave: COM3304				
Imagen y opinión pública de celebridades	Estrategias para la negociación de contratos	Taller de presentación de carpetas artísticas	Taller de presentación de carpetas comerciales	Taller de manejo de medios				
Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 3 Horas: 3	Créditos: 3 Horas: 3	Créditos: 3 Horas: 3				
Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno	Pre-requisito: ninguno				
Competencia: 7	Competencias: 7 y 8	Competencia: 4	Competencia: 4	Competencia: 7				
				Clave: DIS3332	Clave: INT3335			
				Edición de libros y publicaciones	Practicum I: Laboratorio de representación			
				Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 18			

BLOQUE PROFESIONAL ELECTIVO (el alumno elegirá 6 materias para acceder a un diploma de área de especialización. Adicional a lo anterior podrá elegir dos materias regionales para acceder a un diploma)					Pre-requisito: ninguno Competencia: 9	Pre-requisito: DIS3332 Competencia: 6			72
					Clave: PER3302 Producción editorial Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM3331 Gestión de proyectos editoriales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 9 y 10	Clave: DIS4320 Edición de publicaciones especializadas Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 9	Clave: ADM4325 Alta dirección en empresas editoriales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2 y 10.	
							Clave: MER4311 Espacios de venta y promoción de productos editoriales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 9		
BLOQUE ANÁHUAC (HUMANIDADES)	Clave: HUM1303 Común	Clave: HUM1302 Común	Clave: HUM2301 Común	Clave: HUM2302 Común	Clave: HUM3301 Común	Clave: LDR3301 Común	Clave: SOC2305 ANÁHUAC En línea/Común	Clave: ADM2302 ANÁHUAC	54
	Ser universitario Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	Persona y sentido de vida Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1303 (Ser universitario) Competencia: 2	Ética Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Persona y trascendencia Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Humanismo clásico y contemporáneo Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: 110 créditos Competencia: 2, 6	Liderazgo Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2 y 8	Responsabilidad social y sustentabilidad Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2301 (Ética) Competencia: 2, 7 y 10	Emprendimiento e innovación Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4 y 10	
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos	Taller o actividad electiva 1 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 2 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 3 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 1 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 2 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN		Clave: LIT2303 De la literatura a los videojuegos	Clave: RAD2301 Taller de creación musical	Clave: COM2308 Taller de diseño de imagen	Clave: ADM2318 Taller de producción de eventos				

elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 8 y 9	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7					
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL2309 Apreciación teatral Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 3 y 7	Clave: RAD2302 Apreciación y práctica de la música Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Competencias: 1 y 7	Clave: CUL2308 Taller de Teatro Musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ANM4305 Motion capture Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: TCOM3305 Competencias: 7					
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL1301 Temas selectos de ciencia y cultura Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: COM1302 Temas selectos de comunicación, arquitectura, arte y diseño Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: COM1311 Temas selectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: HUM1301 Temas selectos universitarios Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos					
Créditos	51	48	45	45	57	48	36	30	360	
Materias	9	9	8	8	10	8	6	5	63	
Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Bloque Anahuac (Humanidades), Bloque Electivo de Estudios Generales)										369

A continuación se muestran las materias del bloque profesional electivo que puedes cursar

CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Producción de eventos y administración de inmuebles y parques temáticos. ANÁHUAC										
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Eventos especiales. ANÁHUAC PUEBLA		Clave: ADM4335 Diseño, producción e imagen de eventos políticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 9	Clave: ADM4336 Organización de festivales culturales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 2 y 9							
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS		Clave: RAD4302 Introducción a sistemas de audio								

MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES. Música. ANÁHUAC QUERÉTARO		Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 7							
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: REGIONALES. Para todas las sedes		Clave: COM1313 Regional A Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:	Clave: COM1314 Regional B Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:						

Competencias profesionales

1. Reconoce la importancia de la búsqueda de la verdad y del pensamiento crítico, creativo e independiente en la difusión del conocimiento como elemento que guíe a las audiencias a la toma de decisiones informadas y sopesadas, con el fin de construir sociedades más democráticas, justas y solidarias.
2. Aplica los principios éticos profesionales, asumiéndose como un agente de transformación en una sociedad global donde se respete la diversidad e inclusión de pueblos y culturas en todas sus expresiones y en relación a los medios de comunicación.
3. Busca el sentido trascendente en los mensajes o productos mediáticos, publicitarios o mercadológicos que desarrolla, de tal forma que la influencia de ellos en la sociedad y la cultura, sirvan a los demás para mejorar sus condiciones de vida.
4. Se comunica de manera correcta, clara, libre y responsable en cualquier forma y estilo, en lengua materna y extranjera, empleando conceptos y teorías de la comunicación apropiados para las diferentes actividades profesionales, para defender los principios y leyes de la libertad de expresión y libertad de prensa, el derecho a disentir, monitorear, criticar al poder y respetar la dignidad de la persona y el derecho a la privacidad.
5. Integra los conocimientos apropiados para emplear los diferentes equipos, técnicas estadísticas y mercadológicas, tecnologías y recursos informáticos de la comunicación, a fin de apoyar el quehacer profesional.
6. Analiza y evalúa la historia y el papel de los medios a través de distintos métodos de investigación, para el conocimiento profundo de las necesidades de las diferentes audiencias y, enfatiza en el impacto de los diversos contenidos y productos mediáticos.
7. Brinda consultoría y diseña estrategias integrales de comunicación para la prevención y solución de problemas existentes en los diferentes niveles de las organizaciones, nacionales e internacionales.
8. Participa y lidera equipos de trabajo multidisciplinarios en proyectos mediáticos, mercadológicos, publicitarios y organizacionales a fin de provocar cambios en las audiencias y transformar positivamente la cultura y la sociedad.
9. Crea e implementa contenidos, programas, proyectos, productos mediáticos, estrategias mercadológicas y corporativas, creativas e innovadoras, que conlleven al bienestar de las audiencias y públicos a los que impactan.
10. Emprende socialmente proyectos y negocios en comunicación para impulsar la innovación y calidad de los contenidos y productos a fin de promover una cultura más humana.

Áreas de conocimiento

Área Metodología de la investigación

Área Ciencias del lenguaje

	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 6	Competencias: 4 y 7	Competencias: 1, 3 y 9	Competencias: 1, 3 y 8		Competencia: 2
	Clave: COM1308 Introducción al negocio del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Clave: ADM1313 Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 10	Clave: ADM2313 Administración de negocios de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1308 Competencias: 1, 9 y 10	Clave: ADM2314 Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 7 y 10	Clave: ADM3329 Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3, 7 y 9	Clave: ADM3328 En Inglés Alta dirección para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2, 4 y 10	Clave: ADM4324 En Inglés Análisis de casos de negocios de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2, 4 y 5	
	Clave: ANIM2309 La industria del videojuego Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 5	Clave: RAD1301 El negocio de la música Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 6 y 8	Clave: PER2301 Mercado e industria editorial Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: COM2303 Logística integral de eventos masivos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7			Clave: ADM4337 DIPLOMADO Producción de eventos especiales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Propedéutico de TV y Cine Competencias: 8 y 9	Clave: ADM4334 DIPLOMADO Administración de inmuebles y parques temáticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 8 y 9
	Clave: COM1306 Imagen y opinión pública de celebridades Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM1314 Estrategias para la negociación de contratos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 7 y 8	Clave: ADM2315 Taller de presentación de carpetas artísticas Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: ADM2316 Taller de presentación de carpetas comerciales Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: COM3304 Taller de manejo de medios Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7			
BLOQUE PROFESIONAL ELECTIVO (el alumno elegirá 6 materias para acceder a un diploma de área de especialización.					Clave: TCOM3306 Diseño y producción digital de videojuegos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 3 y 5	Clave: INT3334 Practicum I: Nuevos medios y videojuegos Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: TCOM3306 Competencias: 5 y 6		
					Clave: TCOM3304 Animación 2D para videojuegos	Clave: TCOM3305 Animación 3D para videojuegos	Clave: TCOM4301 Imagen e iluminación digital para videojuegos	Clave: ADM4331 Alta dirección para empresas de nuevos medios y videojuegos

Adicional a lo anterior podrá elegir dos materias regionales para acceder a un diploma)					Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 3, 5 y 8	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 3, 5 y 8	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 3, 5 y 9	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2 y 10	
							Clave: MER4314 Espacios de venta y promoción de nuevos medios y videojuegos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 3 y 9		
BLOQUE ANÁHUAC (HUMANIDADES)	Clave: HUM1303 Común	Clave: HUM1302 Común	Clave: HUM2301 Común	Clave: HUM2302 Común	Clave: HUM3301 Común	Clave: LDR3301 Común	Clave: SOC2305 ANÁHUAC En línea/Común	Clave: ADM2302 ANÁHUAC	54
	Ser universitario Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	Persona y sentido de vida Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1303 (Ser universitario) Competencia: 2	Ética Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Persona y trascendencia Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Humanismo clásico y contemporáneo Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: 110 créditos Competencia: 2, 6	Liderazgo Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2 y 8	Responsabilidad social y sustentabilidad Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2301 (Ética) Competencia: 2, 7 y 10	Emprendimiento e innovación Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4 y 10	
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos	Taller o actividad electiva 1 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 2 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 3 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 1 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 2 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC				21
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: LIT2303 De la literatura a los videojuegos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 8 y 9	Clave: RAD2301 Taller de creación musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: COM2308 Taller de diseño de imagen Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM2318 Taller de producción de eventos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL2309 Apreciación teatral Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 3 y 7	Clave: RAD2302 Apreciación y práctica de la música Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Competencias: 1 y 7	Clave: CUL2308 Taller de Teatro Musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ANM4305 Motion capture Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: TCOM3305 Competencias: 7				
		Clave: CUL1301	Clave: COM1302	Clave: COM1311	Clave: HUM1301				

BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Temas selectos de ciencia y cultura Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Temas selectos de comunicación, arquitectura, arte y diseño Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Temas selectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Temas selectos universitarios Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos				
Créditos	51	48	45	45	57	48	36	30	360
Materias	9	9	8	8	10	8	6	5	63
Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Bloque Anahuac (Humanidades), Bloque Electivo de Estudios Generales)									390

A continuación se muestran las materias del bloque profesional electivo que puedes cursar

CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Producción de eventos y administración de inmuebles y parques temáticos. ANÁHUAC									
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Eventos especiales. ANÁHUAC PUEBLA		Clave: ADM4335 Diseño, producción e imagen de eventos políticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 9	Clave: ADM4336 Organización de festivales culturales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 2 y 9						
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES. Música. ANÁHUAC QUERÉTARO		Clave: RAD4302 Introducción a sistemas de audio Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 7							
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: REGIONALES. Para todas las sedes		Clave: COM1313 Regional A Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:	Clave: COM1314 Regional B Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:						
Competencias profesionales									

1. Reconoce la importancia de la búsqueda de la verdad y del pensamiento crítico, creativo e independiente en la difusión del conocimiento como elemento que guíe a las audiencias a la toma de decisiones informadas y sopesadas, con el fin de construir sociedades más democráticas, justas y solidarias.
2. Aplica los principios éticos profesionales, asumiéndose como un agente de transformación en una sociedad global donde se respete la diversidad e inclusión de pueblos y culturas en todas sus expresiones y en relación a los medios de comunicación.
3. Busca el sentido trascendente en los mensajes o productos mediáticos, publicitarios o mercadológicos que desarrolla, de tal forma que la influencia de ellos en la sociedad y la cultura, sirvan a los demás para mejorar sus condiciones de vida.
4. Se comunica de manera correcta, clara, libre y responsable en cualquier forma y estilo, en lengua materna y extranjera, empleando conceptos y teorías de la comunicación apropiados para las diferentes actividades profesionales, para defender los principios y leyes de la libertad de expresión y libertad de prensa, el derecho a disenterir, monitorear, criticar al poder y respetar la dignidad de la persona y el derecho a la privacidad.
5. Integra los conocimientos apropiados para emplear los diferentes equipos, técnicas estadísticas y mercadológicas, tecnologías y recursos informáticos de la comunicación, a fin de apoyar el quehacer profesional.
6. Analiza y evalúa la historia y el papel de los medios a través de distintos métodos de investigación, para el conocimiento profundo de las necesidades de las diferentes audiencias y, enfatiza en el impacto de los diversos contenidos y productos mediáticos.
7. Brinda consultoría y diseña estrategias integrales de comunicación para la prevención y solución de problemas existentes en los diferentes niveles de las organizaciones, nacionales e internacionales.
8. Participa y lidera equipos de trabajo multidisciplinarios en proyectos mediáticos, mercadológicos, publicitarios y organizacionales a fin de provocar cambios en las audiencias y transformar positivamente la cultura y la sociedad.
9. Crea e implementa contenidos, programas, proyectos, productos mediáticos, estrategias mercadológicas y corporativas, creativas e innovadoras, que conlleven al bienestar de las audiencias y públicos a los que impactan.
10. Emprende socialmente proyectos y negocios en comunicación para impulsar la innovación y calidad de los contenidos y productos a fin de promover una cultura más humana.

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

MAPA CURRICULAR EN DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE ENTRETENIMIENTO MASIVO

AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos
	Clave: INV1308 Común	Clave: INV1307 Común	Clave: INV2304 Común	Clave: INV2303 Común	Clave: INV3309 En línea / Común	Clave: ADM3330			
	Métodos de la investigación en ciencias sociales	Laboratorio de investigación cuantitativa	Métodos de investigación cuantitativa	Métodos de investigación cualitativa y etnográfica	Métodos de análisis de contenido	Modelos de negocios para empresas de entretenimiento			
	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 3 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3			

BLOQUE PROFESIONAL OBLIGATORIO	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 5 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Pre-requisito: ninguno Competencia: 4		
	Clave: FOT1302 Común	Clave: DIS1327			Clave: TCOM3307 Común	Clave: MER3341	Clave: INT4377	Clave: INT4378
	Comunicación visual e imagen digital	Taller de diseño editorial digital			Laboratorio de comunicación digital e hipermedios	Construcción de marcas de empresas de entretenimiento	Practicum II: Proyectos de entretenimiento	Practicum III: Proyectos de entretenimiento
	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 5	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4			Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4, 5 y 9	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3 y 9	Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: INT4383 Competencias: 3, 7 y 8	Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: INT4377 Competencia: 9 Y 10
	Clave: COM1305 Común	Clave: COM1310 Común	Clave: COM2305 Común	Clave: COM2304 Común	Clave: SOC2306 Común	Clave: DER2327		
	Evolución del pensamiento de la comunicación y la industria del entretenimiento	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Norteamérica	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Europa	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Iberoamérica	Sociología de la comunicación y el entretenimiento	Propiedad intelectual y legislación para la industria del entretenimiento		
	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 2 y 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2 y 10		
	Clave: COM1307	Clave: COM1309	Clave: COM2302	Clave: FIN2313	Clave: MER3342	Clave: COM3302		Clave: FIL3301 Común
Introducción a la industria del entretenimiento	Origen de la industria del entretenimiento en México	Desarrollo de la industria del entretenimiento en México	Patrocinios y recaudación de fondos	Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento	Formación de audiencias		Ética de la Comunicación y el entretenimiento	
Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1307 Competencias: 4 y 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1309 Competencias: 4 y 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 7	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3 y 9	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: MER3342 Competencias: 1, 3 y 8		Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	
Clave: COM1308	Clave: ADM1313	Clave: ADM2313	Clave: ADM2314	Clave: ADM3329	Clave: ADM3328 En Inglés	Clave: ADM4324 En Inglés		
Introducción al negocio del entretenimiento	Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento	Administración de negocios de entretenimiento	Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento	Alta dirección para empresas de entretenimiento	Análisis de casos de negocios de entretenimiento		
Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 10	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1308 Competencias: 1, 9 y 10	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 7 y 10	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3, 7 y 9	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2, 4 y 10	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2, 4 y 5		
Clave: ANIM2309	Clave: RAD1301	Clave: PER2301	Clave: COM2303			Clave: ADM4337 DIPLOMADO	Clave: ADM4334 DIPLOMADO	
La industria del videojuego	El negocio de la música	Mercado e industria editorial	Logística integral de eventos masivos			Producción de eventos especiales	Administración de inmuebles y parques temáticos	

	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 9 Horas: 4.5	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 9 Horas: 4.5	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	Créditos: 6 Horas: 3	
	Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	Pre-requisito: HUM1303 (Ser universitario) Competencia: 2	Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Pre-requisito: 110 créditos Competencia: 2, 6	Pre-requisito: ninguno Competencia: 2 y 8	Pre-requisito: HUM2301 (Ética) Competencia: 2, 7 y 10	Pre-requisito: ninguno Competencia: 4 y 10	
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos	Taller o actividad electiva 1 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 2 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 3 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 1 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 2 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC				21
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: LIT2303 De la literatura a los videojuegos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 8 y 9	Clave: RAD2301 Taller de creación musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: COM2308 Taller de diseño de imagen Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM2318 Taller de producción de eventos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL2309 Apreciación teatral Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 3 y 7	Clave: RAD2302 Apreciación y práctica de la música Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Competencias: 1 y 7	Clave: CUL2308 Taller de Teatro Musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ANM4305 Motion capture Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: TCOM3305 Competencias: 7				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL1301 Temas selectos de ciencia y cultura Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: COM1302 Temas selectos de comunicación, arquitectura, arte y diseño Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: COM1311 Temas selectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Clave: HUM1301 Temas selectos universitarios Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos				
Créditos	51	48	45	45	57	48	36	30	360
Materias	9	9	8	8	10	8	6	5	63

Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Bloque Anahuac (Humanidades), Bloque Electivo de Estudios Generales)

A continuación se muestran las materias del bloque profesional electivo que puedes cursar

CATALOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Producción de eventos y administración de inmuebles y parques temáticos. ANÁHUAC								
		Clave: ADM4335	Clave: ADM4336					

CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Eventos especiales. ANÁHUAC PUEBLA		Diseño, producción e imagen de eventos políticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 9	Organización de festivales culturales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 2 y 9					
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES. Música. ANÁHUAC QUERÉTARO		Clave: RAD4302 Introducción a sistemas de audio Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 7						
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: REGIONALES. Para todas las sedes		Clave: COM1313 Regional A Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:	Clave: COM1314 Regional B Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:					

Competencias profesionales

1. Reconoce la importancia de la búsqueda de la verdad y del pensamiento crítico, creativo e independiente en la difusión del conocimiento como elemento que guíe a las audiencias a la toma de decisiones informadas y sopesadas, con el fin de construir sociedades más democráticas, justas y solidarias.
2. Aplica los principios éticos profesionales, asumiéndose como un agente de transformación en una sociedad global donde se respete la diversidad e inclusión de pueblos y culturas en todas sus expresiones y en relación a los medios de comunicación.
3. Busca el sentido trascendente en los mensajes o productos mediáticos, publicitarios o mercadológicos que desarrolla, de tal forma que la influencia de ellos en la sociedad y la cultura, sirvan a los demás para mejorar sus condiciones de vida.
4. Se comunica de manera correcta, clara, libre y responsable en cualquier forma y estilo, en lengua materna y extranjera, empleando conceptos y teorías de la comunicación apropiados para las diferentes actividades profesionales, para defender los principios y leyes de la libertad de expresión y libertad de prensa, el derecho a disentir, monitorear, criticar al poder y respetar la dignidad de la persona y el derecho a la privacidad.
5. Integra los conocimientos apropiados para emplear los diferentes equipos, técnicas estadísticas y mercadológicas, tecnologías y recursos informáticos de la comunicación, a fin de apoyar el quehacer profesional.
6. Analiza y evalúa la historia y el papel de los medios a través de distintos métodos de investigación, para el conocimiento profundo de las necesidades de las diferentes audiencias y, enfatiza en el impacto de los diversos contenidos y productos mediáticos.
7. Brinda consultoría y diseña estrategias integrales de comunicación para la prevención y solución de problemas existentes en los diferentes niveles de las organizaciones, nacionales e internacionales.
8. Participa y lidera equipos de trabajo multidisciplinarios en proyectos mediáticos, mercadológicos, publicitarios y organizacionales a fin de provocar cambios en las audiencias y transformar positivamente la cultura y la sociedad.
9. Crea e implementa contenidos, programas, proyectos, productos mediáticos, estrategias mercadológicas y corporativas, creativas e innovadoras, que conlleven al bienestar de las audiencias y públicos a los que impactan.
10. Emprende socialmente proyectos y negocios en comunicación para impulsar la innovación y calidad de los contenidos y productos a fin de promover una cultura más humana.

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

MAPA CURRICULAR EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN ESCÉNICA Y CULTURAL

AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos
	<p>Clave: INV1308 Común</p> <p>Métodos de la investigación en ciencias sociales</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 1 y 6</p>	<p>Clave: INV1307 Común</p> <p>Laboratorio de investigación cuantitativa</p> <p>Créditos: 3 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 1, 5 y 6</p>	<p>Clave: INV2304 Común</p> <p>Métodos de investigación cuantitativa</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 1 y 6</p>	<p>Clave: INV2303 Común</p> <p>Métodos de investigación cualitativa y etnográfica</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 1 y 6</p>	<p>Clave: INV3309 En línea / Común</p> <p>Métodos de análisis de contenido</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 1 y 6</p>	<p>Clave: ADM3330</p> <p>Modelos de negocios para empresas de entretenimiento</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencia: 4</p>			
	<p>Clave: FOT1302 Común</p> <p>Comunicación visual e imagen digital</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 4 y 5</p>	<p>Clave: DIS1327</p> <p>Taller de diseño editorial digital</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencia: 4</p>			<p>Clave: TCOM3307 Común</p> <p>Laboratorio de comunicación digital e hipermedios</p> <p>Créditos: 3 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 4, 5 y 9</p>	<p>Clave: MER3341</p> <p>Construcción de marcas de empresas de entretenimiento</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 1, 3 y 9</p>	<p>Clave: INT4377</p> <p>Practicum II: Proyectos de entretenimiento</p> <p>Créditos: 6 Horas: 18</p> <p>Pre-requisito: INT4383</p> <p>Competencias: 3, 7 y 8</p>	<p>Clave: INT4378</p> <p>Practicum III: Proyectos de entretenimiento</p> <p>Créditos: 6 Horas: 18</p> <p>Pre-requisito: INT4377</p> <p>Competencia: 9 Y 10</p>	
	<p>Clave: COM1305 Común</p> <p>Evolución del pensamiento de la comunicación y la industria del entretenimiento</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencia: 6</p>	<p>Clave: COM1310 Común</p> <p>Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Norteamérica</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencia: 6</p>	<p>Clave: COM2305 Común</p> <p>Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Europa</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencia: 6</p>	<p>Clave: COM2304 Común</p> <p>Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Iberoamérica</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencia: 6</p>	<p>Clave: SOC2306 Común</p> <p>Sociología de la comunicación y el entretenimiento</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 1, 2 y 6</p>	<p>Clave: DER2327</p> <p>Propiedad intelectual y legislación para la industria del entretenimiento</p> <p>Créditos: 6 Horas: 3</p> <p>Pre-requisito: ninguno</p> <p>Competencias: 2 y 10</p>			
	<p>Clave: COM1307</p> <p>Introducción a la industria del entretenimiento</p>	<p>Clave: COM1309</p> <p>Origen de la industria del entretenimiento en México</p>	<p>Clave: COM2302</p> <p>Desarrollo de la industria del entretenimiento en México</p>	<p>Clave: FIN2313</p> <p>Patrocinios y recaudación de fondos</p>	<p>Clave: MER3342</p> <p>Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento</p>	<p>Clave: COM3302</p> <p>Formación de audiencias</p>		<p>Clave: FIL3301 Común</p> <p>Ética de la Comunicación y el entretenimiento</p>	

BLOQUE PROFESIONAL OBLIGATORIO	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1307 Competencias: 4 y 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1309 Competencias: 4 y 6	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 4 y 7	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3 y 9	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: MER3342 Competencias: 1, 3 y 8	Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	243	
	Clave: COM1308 Introducción al negocio del entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 6	Clave: ADM1313 Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1 y 10	Clave: ADM2313 Administración de negocios de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: COM1308 Competencias: 1, 9 y 10	Clave: ADM2314 Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 7 y 10	Clave: ADM3329 Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 1, 3, 7 y 9	Clave: ADM3328 En Inglés Alta dirección para empresas de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2, 4 y 10	Clave: ADM4324 En Inglés Análisis de casos de negocios de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 2, 4 y 5		
	Clave: ANIM2309 La industria del videojuego Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 5	Clave: RAD1301 El negocio de la música Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 6 y 8	Clave: PER2301 Mercado e industria editorial Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: COM2303 Logística integral de eventos masivos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7			Clave: ADM4337 DIPLOMADO Producción de eventos especiales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Propedéutico de TV y Cine Competencias: 8 y 9		Clave: ADM4334 DIPLOMADO Administración de inmuebles y parques temáticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 8 y 9
	Clave: COM1306 Imagen y opinión pública de celebridades Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM1314 Estrategias para la negociación de contratos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 7 y 8	Clave: ADM2315 Taller de presentación de carpetas artísticas Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: ADM2316 Taller de presentación de carpetas comerciales Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4	Clave: COM3304 Taller de manejo de medios Créditos: 3 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7				
BLOQUE PROFESIONAL ELECTIVO (el alumno)					Clave: LIT3301 Valoración de Textos Dramáticos y Guionismo Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 3 Y 7	Clave: INT3333 Practicum I: Taller de Dirección y Producción Artística y Escénica Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: CUL3306 Competencia: 5 y 6			
					Clave: CUL3306	Clave: COM3305	Clave: CUL4304	Clave: ADM 4330	

ELECTIVO (El alumno elegirá 6 materias para acceder a un diploma de área de especialización. Adicional a lo anterior podrá elegir dos materias regionales para acceder a un diploma)					Dirección y Producción Escénica y Actuación Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 8 y 9	Escenotecnia Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 7 y 9	Producción Teatral Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 8 y 9	Alta Dirección para Empresas de Producción y Dirección Escénica Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: Ninguno 2 y 10	72
							Clave: MER4313 Promoción y Comercialización de Productos Escénicos Créditos: 6 Horas: 18 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 1, 3 y 8		
BLOQUE ANÁHUAC (HUMANIDADES)	Clave: HUM1303 Común	Clave: HUM1302 Común	Clave: HUM2301 Común	Clave: HUM2302 Común	Clave: HUM3301 Común	Clave: LDR3301 Común	Clave: SOC2305 ANÁHUAC En línea/Común	Clave: ADM2302 ANÁHUAC	54
	Ser universitario Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2	Persona y sentido de vida Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1303 (Ser universitario) Competencia: 2	Ética Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Persona y trascendencia Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida) Competencia: 2	Humanismo clásico y contemporáneo Créditos: 9 Horas: 4.5 Pre-requisito: 110 créditos Competencia: 2, 6	Liderazgo Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 2 y 8	Responsabilidad social y sustentabilidad Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: HUM2301 (Ética) Competencia: 2, 7 y 10	Emprendimiento e innovación Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 4 y 10	
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos	Taller o actividad electiva 1 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 2 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Taller o actividad electiva 3 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 1 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC	Asignatura electiva libre 2 Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC				21
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: LIT2303 De la literatura a los videojuegos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencias: 8 y 9	Clave: RAD2301 Taller de creación musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: COM2308 Taller de diseño de imagen Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ADM2318 Taller de producción de eventos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7				
BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Clave: CUL2309 Apreciación teatral Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 3 y 7	Clave: RAD2302 Apreciación y práctica de la música Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Competencias: 1 y 7	Clave: CUL2308 Taller de Teatro Musical Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ANM4305 Motion capture Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: TCOM3305 Competencias: 7				
		Clave: CUL1301	Clave: COM1302	Clave: COM1311	Clave: HUM1301				

BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES DE LA DIVISIÓN PUEDES elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Temas selectos de ciencia y cultura Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Temas selectos de comunicación, arquitectura, arte y diseño Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Temas selectos de entretenimiento Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos	Temas selectos universitarios Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: temas específicos				
Créditos	51	48	45	45	57	48	36	30	360
Materias	9	9	8	8	10	8	6	5	63
Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Bloque Anáhuac [Humanidades], Bloque Electivo de Estudios Generales)									

A continuación se muestran las materias del bloque profesional electivo que puedes cursar

CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Producción de eventos y administración de inmuebles y parques temáticos. ANÁHUAC									
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Eventos especiales. ANÁHUAC PUEBLA		Clave: ADM4335 Diseño, producción e imagen de eventos políticos Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 9	Clave: ADM4336 Organización de festivales culturales Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencias: 2 y 9						
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES. Música. ANÁHUAC QUERÉTARO		Clave: RAD4302 Introducción a sistemas de audio Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia: 7							
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: REGIONALES. Para todas las sedes		Clave: COM1313 Regional A Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:	Clave: COM1314 Regional B Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: Ninguno Competencia:						

Competencias profesionales

1. Reconoce la importancia de la búsqueda de la verdad y del pensamiento crítico, creativo e independiente en la difusión del conocimiento como elemento que guíe a las audiencias a la toma de decisiones informadas y sopesadas, con el fin de construir sociedades más democráticas, justas y solidarias.
2. Aplica los principios éticos profesionales, asumiéndose como un agente de transformación en una sociedad global donde se respete la diversidad e inclusión de pueblos y culturas en todas sus expresiones y en relación a los medios de comunicación.
3. Busca el sentido trascendente en los mensajes o productos mediáticos, publicitarios o mercadológicos que desarrolla, de tal forma que la influencia de ellos en la sociedad y la cultura, sirvan a los demás para mejorar sus condiciones de vida.
4. Se comunica de manera correcta, clara, libre y responsable en cualquier forma y estilo, en lengua materna y extranjera, empleando conceptos y teorías de la comunicación apropiados para las diferentes actividades profesionales, para defender los principios y leyes de la libertad de expresión y libertad de prensa, el derecho a disentir, monitorear, criticar al poder y respetar la dignidad de la persona y el derecho a la privacidad.
5. Integra los conocimientos apropiados para emplear los diferentes equipos, técnicas estadísticas y mercadológicas, tecnologías y recursos informáticos de la comunicación, a fin de apoyar el quehacer profesional.
6. Analiza y evalúa la historia y el papel de los medios a través de distintos métodos de investigación, para el conocimiento profundo de las necesidades de las diferentes audiencias y, enfatiza en el impacto de los diversos contenidos y productos mediáticos.
7. Brinda consultoría y diseña estrategias integrales de comunicación para la prevención y solución de problemas existentes en los diferentes niveles de las organizaciones, nacionales e internacionales.
8. Participa y lidera equipos de trabajo multidisciplinarios en proyectos mediáticos, mercadológicos, publicitarios y organizacionales a fin de provocar cambios en las audiencias y transformar positivamente la cultura y la sociedad.
9. Crea e implementa contenidos, programas, proyectos, productos mediáticos, estrategias mercadológicas y corporativas, creativas e innovadoras, que conlleven al bienestar de las audiencias y públicos a los que impactan.
10. Emprende socialmente proyectos y negocios en comunicación para impulsar la innovación y calidad de los contenidos y productos a fin de promover una cultura más humana.

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