

### Licenciatura en Dirección de Empresas de Entretenimiento Modelo Educativo Anáhuac 2025

- **RVOE**
- **Perfil de ingreso**
- **Perfil de egreso**
- **Plan de Estudios**
- **Requisitos Académicos**

#### **RVOE**

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

#### **Perfil de ingreso**

El candidato a ingresar a esta licenciatura debe manifestar interés por ampliar sus conocimientos, habilidades y actitudes a través del estudio en el nivel superior, para desarrollar competencias profesionales en el campo de la Dirección de Empresas de Entretenimiento con el apoyo de estudios humanísticos, interdisciplinarios y generales.

Adicionalmente, al haber cursado el Bachillerato o su equivalente en el Sistema Educativo Nacional, o en el extranjero, se considera que cuenta con los antecedentes formativos (aprendizajes) suficientes para ingresar al programa, al haber adquirido al menos algunas de estas competencias (que requieren conocimientos, habilidades y aptitudes):

- Aplica procedimientos aritméticos, algebraicos, geométricos y variacionales, para comprender y analizar situaciones reales, hipotéticas o formales.
- Soluciona problemas cotidianos a través del método científico.
- Interpreta su realidad social a partir de los procesos históricos locales, nacionales e internacionales que la han configurado.
- Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas.
- Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.
- Valora el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura.
- Integra y aplica conocimientos de un área específica de conocimiento.
- Desarrolla habilidades de solución de problemas simples en áreas específicas de conocimiento.

## Perfil de egreso

El licenciado en Dirección de Empresas de Entretenimiento es una persona con sólida formación profesional, que busca la verdad y el bien; y que se empeña en ejercer su liderazgo para la transformación de la sociedad y la cultura a partir de emprender expresiones individuales o colectivas sensibles que respondan a necesidades sociales de forma creativa e innovadora a partir del análisis crítico interdisciplinar que se desprende de su profundo conocimiento social, histórico, artístico, financiero y tecnológico que le permiten identificar tendencias y áreas de intervención en las diferentes industrias creativas como la deportiva, editorial, videojuegos, mediática, transmedial, musical, cinematográfica, política y cultural. Asimismo, vincula una perspectiva humana sobre la dignidad de las personas a la conceptualización de estrategias de integración de equipos inter y multidisciplinarios e intergeneracionales, destacando por su compromiso social, habilidades directivas, el uso eficiente de los recursos monetarios, así como organizacionales y empatía que le permiten influir positivamente en la transformación del entorno. Considera las particularidades de cada región y desarrolla proyectos rentables financieramente e incluyentes con la realidad social, tecnológica y económica lo que le permite diseñar, organizar y promover eventos masivos, talentos musicales, cinematográficos, editoriales, propuestas de videojuegos y servicios de vanguardia que generen espacios de entretenimiento y de ocupación del tiempo libre respetuosos con las audiencias, con el medio ambiente y con el equipo humano involucrado en cada acción, promoviendo así el desarrollo social integral.

## Competencias Profesionales

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

sustentables que contribuyan al desarrollo social integral de las personas y la región.

## Plan de estudios

### BLOQUE ANÁHUAC OBLIGATORIO

LISTA DE ASIGNATURAS BLOQUE ANÁHUAC OBLIGATORIO	CLAVE	PRE- REQUISITO	REQUISITO CONCURRENTE	CRÉDITOS
Antropología fundamental	HUM1402	HUM1401		6
Ética	HUM1404	HUM1402		9
Humanismo clásico y contemporáneo	HUM1405	HUM1404		6
Liderazgo y desarrollo personal	LDR1401			6
Liderazgo y equipos de alto desempeño	LDR2401	LDR1401		3
Persona y trascendencia	HUM1403	HUM1402		6
Ser universitario	HUM1401			6
<b>SUMA TOTAL DE CRÉDITOS</b>				<b>42</b>

### BLOQUE ANÁHUAC ELECTIVO

Puedes elegir de la oferta aquellas asignaturas que sean de tu interés. Recuerda que debes cubrir un total de **12 créditos**.

Consulta el catálogo de asignaturas electivas que se ofrecerán cada semestre.

### BLOQUE PROFESIONAL OBLIGATORIO

LISTA DE ASIGNATURAS BLOQUE PROFESIONAL OBLIGATORIO	CLAVE	PRE- REQUISITO	REQUISITO CONCURRENTE	CRÉDITOS
Administración y montaje de eventos	ADM3408			6
Alta dirección y gestión del talento humano	ADM4411			6
Análisis de casos de negocios para empresas de entretenimiento	ADM3407			6
Análisis de contenido para la comunicación y el entretenimiento	INV3402			6
Artes, industria escénica y museística	CUL4401			3
Comunicación digital para el entretenimiento	COM1412			3
Comunicación visual y cultura digital	COM1403			6
Construcción de marcas para empresas de entretenimiento	MER3409			6

Contabilidad financiera para la dirección	CON1403			6
Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento	ADM2404	CON1403		6
Derecho y empresa	DER2401			6
Dirección y producción teatral	CUL3404			3
El negocio de la música	RAD1401			3
Ética de la comunicación y el entretenimiento	FIL4401			6
Evaluación de proyectos de inversión para la dirección	FIN4401	ADM2407		6
Formación de audiencias	MER2407			6
Formación universitaria A	CUL1411			3
Formación universitaria B	CUL1412			3
Fundamentos de investigación de la comunicación y del entretenimiento	INV1402			6
Gestión de empresas de contenido	ADM2405			3
Imagen y opinión pública de celebridades	COM1407			3
Introducción a la empresa	ADM1401			6
Investigación cualitativa de la comunicación y el entretenimiento	INV2402	INV1402		6
Investigación cuantitativa de la comunicación y el entretenimiento	INV2401	INV1402		6
La industria del entretenimiento en México	COM1410			6
La industria del videojuego	COM1406			3
Laboratorio de comunicación inmersiva	TCOM3402			6
Legislación de la comunicación y el entretenimiento	DER3415			6
Logística integral de eventos	COM2408			6
Mercado e industria editorial	PER1401			3
Mercadotecnia para el entretenimiento	MER2403			6
Modelo de negocios para empresas de entretenimiento	ADM2407			3
Música en vivo y conciertos masivos	RAD2401			3
Origen de la industria del entretenimiento	COM1402			6
Patrocinios y recaudación de fondos	COM3406			3
Perspectivas de la cultura, el arte y el entretenimiento	COM1405			3
Perspectivas europeas de la comunicación y el entretenimiento	COM2401			6
Perspectivas iberoamericanas de la comunicación y el entretenimiento	COM2402			6
Perspectivas norteamericanas de la comunicación y el entretenimiento	COM1408			6
Practicum I: Diseño de proyectos de entretenimiento	INT4440	INV3402 / ADM3407		6
Practicum II: Presentación de proyectos de entretenimiento	INT4441	INT4440		6

Producción mediática para el entretenimiento	COM2405			6
Representación de celebridades	COM3402			3
Sociología de la comunicación y el entretenimiento	SOC3402			3
Taller de manejo de medios	COM3407			3
Taller de presentación de carpeta artística	CUL1408			6
Taller de presentación de carpetas comerciales	ADM2408			6
Asignaturas con enfoque regional				9
<b>SUMA TOTAL DE CRÉDITOS</b>				<b>240</b>

### ASIGNATURAS CON ENFOQUE REGIONAL

LISTA DE ASIGNATURAS CON ENFOQUE REGIONAL	CLAVE	PRE- REQUISITO	REQUISITO CONCURRENTE	CRÉDITOS
Administración de inmuebles y parques temáticos	ADM4409			4.5
Diseño y producción de experiencias para el entretenimiento	COM4405			4.5
Diseño y producción de videojuegos	ANM4405			4.5
Diseño, producción e imagen de eventos políticos	COM4406			4.5
Diseño, producción y grabación musical	RAD4401			4.5
Entretenimiento aplicado al diseño de experiencias turísticas	COM4407			4.5
Inteligencia artificial aplicada al entretenimiento	COM4408			4.5
Organización de festivales culturales	COM4410			4.5
Producción de eventos especiales	COM4409			4.5
Regional A: Dirección de empresas de entretenimiento	COM1417			4.5
Regional B: Dirección de empresas de entretenimiento	COM1418			4.5

### BLOQUE PROFESIONAL ELECTIVO

Está conformado por **24 créditos**.

Consulta la oferta de minors que se ofrecerán en cada Escuela o Facultad.

## BLOQUE INTERDISCIPLINARIO OBLIGATORIO

LISTA DE ASIGNATURAS BLOQUE INTERDISCIPLINARIO OBLIGATORIO	CLAVE	PRE- REQUISITO	REQUISITO CONCURRENTE	CRÉDITOS
Emprendimiento e innovación	EMP1402	EMP1401		6
Habilidades para el emprendimiento	EMP1401	LDR1401		3
Responsabilidad social y sustentabilidad	SOC3401	HUM1404		6
<b>SUMA TOTAL DE CRÉDITOS</b>				<b>15</b>

## BLOQUE INTERDISCIPLINARIO ELECTIVO

Se conforma de asignaturas, talleres y actividades que puedes elegir de acuerdo a tus propios intereses y que complementan tu formación integral; pueden ser cursadas por los alumnos de todas las carreras:

- **18 créditos de asignaturas interdisciplinarias electivas** (de la oferta institucional), con contenidos de actualidad y vanguardia, en los ámbitos político, social, cultural, económico, financiero, tecnológico, ecológico y de salud, en grupos de alumnos de diversas licenciaturas y avance.
- **9 créditos de talleres o actividades electivos** de arte, cultura, deporte, acción social y liderazgo, con valor curricular, que te permiten interactuar con otros alumnos, en áreas diversas a las estrictamente académicas y que favorecen tu desarrollo y formación integral.

En total debes cursar **27 créditos** en este bloque.

La oferta de este bloque es variable en cada semestre y puedes consultarla en la página web de la Universidad o con tu coordinador.

### Requisitos académicos

Deberás cubrir los siguientes requisitos académicos durante tu carrera:

- Acreditar la materia de **Habilidades universitarias para la comunicación (ESP0401)** durante el primer año de tu carrera. Este curso es **pre-requisito** de la materia de **Responsabilidad social y sustentabilidad (SOC3401)**.

- De acuerdo a la carrera que curses, acreditar el programa remedial de **Matemáticas básicas**. Consulta esta información con tu coordinador.
- Acreditar el nivel de inglés que corresponda a tu carrera.
- Como parte de tu formación profesional, debes cursar **mínimo cinco asignaturas en inglés**, lo que requiere domines el idioma lo más temprano posible\*
- Durante tus estudios universitarios, deberás cursar **cinco asignaturas en línea**, las cuales se señalan en el mapa curricular\*
- Cubrir por lo menos 480 horas de **prácticas profesionales** durante tu carrera.
- Acreditar el Examen de Egreso de Licenciatura (EGEL); solo para los programas para los que existe este examen, o su equivalente institucional.

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