

Mapa de referencia 2016
Dirección de Empresas de Entretenimiento

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Ser universitario HUM1303 6	Persona y sentido de vida HUM1302 6 Ser universitario	Ética HUM2301 9 Persona y sentido de vida	Persona y trascendencia HUM2302 6 Persona y sentido de vida	Humanismo clásico y contemporáneo HUM3301 9 110 créditos cursados	Liderazgo LDR3301 6		
Introducción a la industria del entretenimiento COM1307 6	Origen de la industria del entretenimiento en México COM1309 6 Introducción a la industria del entretenimiento	Desarrollo de la industria del entretenimiento en México COM2302 6 Origen de la industria del entretenimiento en México	Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento MER3342 6	Emprendimiento e innovación ADM2302 6	Alta dirección de empresas de entretenimiento ADM3328 6	Análisis de casos de negocios de entretenimiento ADM4324 6	Ética de la comunicación y del entretenimiento FIL3301 6
Métodos de la investigación en ciencias sociales INV1308 6	Laboratorio de investigación cuantitativa INV1307 3	Métodos de investigación cuantitativa INV2304 6	Métodos de investigación cualitativa y etnográfica INV2303 6	Métodos de análisis de contenido INV3309 6	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento ADM3329 6	Regional A: Dirección de empresas de entretenimiento COM1313 6	Regional B: Dirección de empresas de entretenimiento COM1314 6
Introducción al negocio del entretenimiento COM1308 6	Dirección de recursos humanos para empresas de entretenimiento ADM1313 6	Administración de negocios de entretenimiento ADM2313 6 Introducción al negocio del entretenimiento	Estrategias de rentabilidad para empresas de entretenimiento ADM2314 6 Administración de negocios de entretenimiento	Formación de audiencias COM3302 6 Mercadotecnia integral para empresas de entretenimiento	Practicum I: Proyectos de entretenimiento INT3355 6 Formación de audiencias	Practicum II: Proyectos de entretenimiento INT4377 6 Practicum I: Proyectos de entretenimiento	Practicum III: Proyectos de entretenimiento INT4378 6 Practicum II: Proyectos de entretenimiento
Evolución del pensamiento de la comunicación y la industria del entretenimiento COM1305 6	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Norteamérica COM1310 6	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Europa COM2305 6	Tradiciones de la comunicación y el entretenimiento en Iberoamérica COM2304 6	Laboratorio de comunicación digital e hipermedios TCOM3307 3	Patrocinios y recaudación de fondos FIN2313 6	Responsabilidad social y sustentabilidad SOC2305 6 Ética	
Comunicación visual e imagen digital FOT1302 6	Estrategias para la negociación de contratos ADM1314 6	Sociología de la comunicación y el entretenimiento SOC2306 6	Propiedad intelectual y legislación para la industria del entretenimiento DER2327 6	Electiva profesional I 6	Electiva profesional III 6	Electiva profesional IV 6	Electiva profesional VI 6
La industria del videojuego ANIM2309 6	El negocio de la música RAD1301 6	Mercado e industria editorial PER2301 6	Logística integral de eventos masivos COM2303 6	Electiva profesional II 6	Construcción de marcas de empresas de entretenimiento MER3341 6	Electiva profesional V 6	
Imagen y opinión pública de celebridades COM1306 6	Taller de diseño editorial digital DIS1327 6	Taller de presentación de carpetas artísticas ADM2315 3	Taller de presentación de carpetas comerciales ADM2316 3	Taller de manejo de medios COM3304 3	Modelos de negocio para empresas de entretenimiento ADM3330 6		
Taller o actividad electiva I 3	Taller o actividad electiva II 3	Taller o actividad electiva III 3	Electiva libre I 6	Electiva libre II 6			

	Bloque Anáhuac
	Bloque Profesional
	Bloque Electivo
	Pre-requisitos