

# Dirección de Empresas de Entretenimiento

## Plan de referencia

01 02 03 04 05 06 07 08

Origen de la industria del entretenimiento	La industria del entretenimiento en México	Mercado-tecnia para el entretenimiento	Formación de audiencias	Administración y montaje de eventos	Construcción de marcas para empresas de entretenimiento	Alta dirección y gestión del talento humano	Ética de la comunicación y el entretenimiento
6c	6c	6c	6c	6c	6c	6c	6c
Comunicación visual y cultura digital	Comunicación digital para el entretenimiento	Producción mediática para el entretenimiento	Música en vivo y conciertos masivos	Representación de celebridades	Dirección y producción teatral	Artes, industria escénica y museística	Diseño, producción e imagen de eventos políticos
6c	3c	6c	3c	3c	3c	3c	4.5c
Introducción a la empresa	Contabilidad financiera para la dirección	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento	Modelo de negocios para empresas de entretenimiento	Análisis de casos de negocios para empresas de entretenimiento	Comunicación inmersiva	Practicum I: Diseño de proyectos de entretenimiento	Practicum II: Presentación de proyectos de entretenimiento
6c	6c	6c	3c	6c	6c	6c	6c
La industria del videojuego	Taller de presentación de carpeta artística	Taller de presentación de carpetas comerciales	Gestión de empresas editoriales	Electiva profesional	Electiva profesional	Electiva profesional	Electiva profesional
3c	6c	6c	3c	6c MINOR	6c MINOR	6c MINOR	6c MINOR
Perspectivas de la cultura, el arte y el entretenimiento	Perspectivas norteamericanas de la comunicación y el entretenimiento	Perspectivas europeas de la comunicación y el entretenimiento	Perspectivas iberoamericanas de la comunicación y el entretenimiento	Sociología de la comunicación y el entretenimiento	Legislación de la comunicación y el entretenimiento	Organización de festivales culturales	Responsabilidad social y sustentabilidad
3c	6c	6c	9c	3c	6c	4.5c	6c
Imagen y opinión pública de celebridades	Fundamentos de inv. de la comunicación y el entretenimiento	Inv. cuantitativa de la comunicación y el entretenimiento	Inv. cualitativa de la comunicación y el entretenimiento	Análisis de contenido para la comunicación y el entretenimiento	Patrocinios y recaudación de fondos	Electiva interdisciplinaria	Electiva interdisciplinaria
3c	6c	6c	6c	6c	3c	6c	6c
Mercado e industria editorial	El negocio de la música	Derecho y empresa	Logística integral de eventos	Formación universitaria II	Taller de manejo de medios	Taller o actividad electiva	Taller o actividad electiva
3c	3c	6c	6c	3c	3c	3c	3c
Formación universitaria I	Antropología fundamental	Persona y trascendencia	Electiva Anáhuac	Taller o actividad electiva	Evaluación de proyectos de inversión para la dirección	Humanismo clásico y contemporáneo	Electiva Anáhuac
3c	6c	6c	6c	3c	6c	6c	6c
Liderazgo y desarrollo personal	Habilidades para el emprendimiento	Liderazgo y equipos de alto desempeño	Emprendimiento e innovación	Ética	Electiva interdisciplinaria		
6c RUTAL-E	3c RUTAL-E	3c RUTAL-E	6c RUTAL-E	9c	6c		
Ser universitario							
6c							
<b>Total 45c</b>	<b>Total 45c</b>	<b>Total 51c</b>	<b>Total 45c</b>	<b>Total 45c</b>	<b>Total 45c</b>	<b>Total 40.5c</b>	<b>Total 43.2c</b>

### Total de créditos por bloque

Profesional: 255 créditos

Anáhuac: 54 créditos

Interdisciplinario: 42 créditos = 360 créditos en total