

Dirección de Empresas de Entretenimiento

Escuela de
Comunicación

Perfil de ingreso

- 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.
- Soluciona problemas cotidianos a través del método científico.
- Aplica procedimientos aritméticos, algebraicos, geométricos y variacionales, para comprender y analizar situaciones reales, hipotéticas o formales.

Perfil de egreso

- El egresado de Dirección de Empresas de Entretenimiento es una persona con sólida formación profesional, intelectual, humana, social y espiritual; 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 multidisciplinares e intergeneracionales, destacando por su compromiso social.
- 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 soluciones 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.

¿Por qué estudiar Dirección de Empresas de Entretenimiento en la Universidad Anáhuac?

- Primer plan de estudios enfocado en entretenimiento.
- Visión internacional de la industria del entretenimiento y la cultura para ofrecer soluciones de nuevos negocios.
- Balance entre práctica y teoría.
- Prácticas profesionales en las mejores empresas de entretenimiento a través de alianzas estratégicas con líderes en el sector.
- Maestros seleccionados entre directivos y líderes de la industria del entretenimiento.
- Simulador portátil para la organización de eventos musicales dentro de la Universidad.



ANÁHUAC



¿Qué harás como licenciado en Dirección de Empresas de Entretenimiento?

- Organizarás la logística y montajes de eventos masivos.
- Representarás celebridades.
- Desarrollarás nuevos medios y propuestas de entretenimiento digital.
- Dirigirás proyectos escénicos y culturales.
- Comercializarás proyectos de entretenimiento.
- Generarás ideas creativas para la planeación de proyectos.
- Conocerás aspectos de emprendimiento e innovación en los negocios.
- Producirás y comercializarás proyectos musicales.
- Ejercerás habilidades directivas y de liderazgo en equipos multidisciplinarios.

¿En dónde podrás trabajar? ¿En qué ámbitos te podrás desempeñar?

- Productor de eventos masivos.
- Manager de celebridades.
- Productor musical.
- Productor o director teatral.
- Editor de libros, revistas, cómics.
- Director comercial de videojuegos.
- Agencias de promoción y relaciones públicas enfocadas al entretenimiento.
- Director y gestor de industrias creativas.

Plan de referencia

Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8
Origen de la industria del entretenimiento 6	La industria del entretenimiento en México 6	Mercadotecnia para el entretenimiento 6	Formación de audiencias 6	Administración y montaje de eventos 6	Construcción de marcas para empresas de entretenimiento 6	Alta dirección y gestión del talento humano 6	Ética de la comunicación y el entretenimiento 6
Comunicación visual y cultura digital 6	Comunicación digital para el entretenimiento 3	Producción mediática para el entretenimiento 6	Música en vivo y conciertos masivos 3	Representación de celebridades 3	Dirección y producción teatral 3	Artes, industria escénica y museística 3	Organización de festivales culturales 4.5
Introducción a la empresa 6	Contabilidad financiera para la dirección 6	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento 6	Modelo de negocios para empresas de entretenimiento 3	Análisis de casos de negocios para empresas de entretenimiento 6	Comunicación inmersiva 6	Practicum 1: Diseño de proyectos de entretenimiento 6	Practicum 2: Presentación de proyectos de entretenimiento 6
La industria del videojuego 3	Taller de presentación de carpeta artística 6	Taller de presentación de carpetas comerciales 6	Gestión de empresas editoriales 3	Electiva profesional MINOR 6	Electiva profesional MINOR 6	Electiva profesional MINOR 6	Electiva profesional MINOR 6
Perspectivas de la cultura, el arte y el entretenimiento 3	Perspectivas norteamericanas de la comunicación y del entretenimiento 6	Perspectivas europeas de la comunicación y del entretenimiento 6	Perspectivas iberoamericanas de la comunicación y del entretenimiento 6	Sociología de la comunicación y el entretenimiento 3	Legislación de la comunicación y el entretenimiento 6	Diseño y producción de experiencias para el entretenimiento 4.5	Responsabilidad social y sustentabilidad 6
Imagen y opinión pública de celebridades 3	Fundamentos de investigación de la comunicación y del entretenimiento 6	Investigación cualitativa de la comunicación y del entretenimiento 6	Investigación cuantitativa de la comunicación y del entretenimiento 6	Análisis de contenido para la comunicación y el entretenimiento 6	Patrocinios y recaudación de fondos 3	Electiva interdisciplinaria 6	Electiva interdisciplinaria 6
Mercado e industria editorial 3	El negocio de la música 3	Derecho y empresa 6	Logística integral de eventos 6	Formación universitaria II 3	Taller de manejo de medios 3	Taller o actividad electiva 3	Taller o actividad electiva 3
Formación universitaria I 3	Antropología fundamental 6	Persona y trascendencia 6	Electiva Anáhuac 6	Taller o actividad electiva 3	Evaluación de proyectos de inversión para la dirección 6	Humanismo clásico y contemporáneo 6	Electiva Anáhuac 6
Liderazgo y desarrollo personal RUTA L-E 6	Habilidades de emprendimiento RUTA L-E 3	Liderazgo y equipos de alto desempeño RUTA L-E 3	Emprendimiento e innovación RUTA L-E 6	Ética 9	Electiva interdisciplinaria 6		
Ser universitario 6							
45 cr	45 cr	51 cr	45 cr	45 cr	45 cr	40.5	43.5
Bloque Profesional = 255 créditos		Bloque Anáhuac = 54 créditos		Bloque Interdisciplinario = 42 créditos		Créditos totales 360	

Plan de estudios 2020 versión preliminar

Cifras Red Universidades Anáhuac

Cinco Universidades en el extranjero



+ de **30,000** alumnos



Ocho Universidades en México

Veinte Disciplinas deportivas
Leones Anáhuac

Un Programa de excelencia académica

Cuatro Institutos de investigación

No. 1 Mejor Universidad en México para estudiar Turismo

Acreditada FIMPES Y ANUIES

Ocho Programas de liderazgo

Quince Centros de investigación

No. 3 Ranking QS de las 10 mejores Universidades en México

62 Licenciaturas
+ de 30 Doctorados
200 Posgrados

