

Plan de referencia

Programa acreditado nacionalmente por:



Este plan de referencia muestra un orden sugerido de cómo puedes cursar tus materias; mismas que podrán variar dependiendo el Campus en el que estudies y te permitirá hacer los ajustes que consideres convenientes al planear tus estudios.

01	02	03	04	05	06	07	08
Origen de la industria del entretenimiento 6c	La industria del entretenimiento en México 6c	Mercadotecnia para el entretenimiento 6c	Modelo de negocios para empresas de entretenimiento 3c	Administración y montaje de eventos 6c	Construcción de marcas para empresas de entretenimiento 6c	Alta dirección y gestión del talento humano 6c	Ética de la comunicación y el entretenimiento 6c
Imagen y opinión pública de celebridades 6c	Comunicación digital para el entretenimiento 3c	Creatividad y planeación de proyectos de entretenimiento 6c	Logística integral de eventos 6c	Representación de celebridades 3c	Taller de manejo de medios 3c	Artes, industria escénica y museística 3c	Regional 4.5c
Comunicación visual y cultura digital 6c	El negocio de la música 3c	Producción mediática para el entretenimiento 6c	Música en vivo y conciertos masivos 3c	Análisis de casos de negocios para empresas de entretenimiento 6c	Dirección y producción teatral 3c	Prácticum I: Diseño de proyectos de entretenimiento 6c	Prácticum II: Presentación de proyectos de entretenimiento 6c
Mercado e industria editorial 3c	Taller de presentación de carpeta artística 6c	Taller de presentación de carpetas comerciales 6c	Formación de audiencias 6c	Electiva profesional 6c MINOR	Electiva profesional 6c MINOR	Electiva profesional 6c MINOR	Electiva profesional 6c MINOR
La industria del videojuego 3c	Contabilidad financiera para la dirección 6c	Derecho y empresa 6c	Gestión de empresas de contenido 3c	Análisis de contenido para la comunicación y el entretenimiento 3c	Patrocinios y recaudación de fondos 3c	Regional 4.5c	Formación universitaria B 3c
Introducción a la empresa 6c	Perspectivas norteamericanas de la comunicación y del entretenimiento 6c	Investigación cualitativa de la comunicación y el entretenimiento 6c	Perspectivas iberoamericanas de la comunicación y el entretenimiento 6c	Sociología de la comunicación y el entretenimiento 6c	Laboratorio de comunicación inmersiva 6c	Formación universitaria A 3c	Responsabilidad social y sustentabilidad 6c
Perspectivas de la cultura, el arte y el entretenimiento 3c	Fundamentos de investigación de la comunicación y del entretenimiento 6c	Perspectivas europeas de la comunicación y el entretenimiento 6c	Investigación cuantitativa de la comunicación y el entretenimiento 6c	Taller o actividad electiva 3c	Evaluación de proyectos de inversión para la dirección 6c	Taller o actividad electiva 3c	Asignatura Electiva interdisciplinaria 6c
Asignatura Electiva interdisciplinaria 6c	Taller o actividad electiva 3c	Liderazgo y desarrollo personal 6c	Habilidades para el emprendimiento 3c	Emprendimiento e innovación 6c	Legislación de la comunicación y el entretenimiento 6c	Asignatura Electiva interdisciplinaria 6c	Asignatura Electiva Anáhuac 6c
Ser universitario 6c	Antropología fundamental 6c	Ética 9c	Humanismo clásico y contemporáneo 6c	Persona y trascendencia 6c	Liderazgo y equipos de alto desempeño 3c	Asignatura Electiva Anáhuac 6c	
42c	45c	57c	42c	45c	42c	43.5c	43.5c

Bloque Profesional = 264 créditos

Bloque Anáhuac = 54 créditos

Bloque Interdisciplinario = 42 créditos

Créditos totales 360

Regionales: Administración de inmuebles y parques temáticos, Producción de eventos especiales.

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial de la Secretaría de Educación Pública por Decreto Presidencial publicado en el D.O.F. el 26 de noviembre de 1982.