



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE QUINTANA ROO

PLAN DE ESTUDIOS

LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS DEL ENTRETENIMIENTO Y LA COMUNICACIÓN

APROBADO POR CONSEJO UNIVERSITARIO EN
SESIÓN ORDINARIA EL 26 DE SEPTIEMBRE DE 2024

CONTENIDO

I. Datos generales	3
II. Presentación	3
III. Propuesta educativa	6
a) Misión	6
b) Visión	6
c) Propósito para la formación	6
d) Perfil de ingreso	7
Competencias básicas	7
e) Perfil de egreso	9
Competencias genéricas	9
Competencias disciplinares	10
Actividad profesional	13
f) Organización del plan de estudios	14
Mapa curricular	15
Tabla de asignaturas	16
g) Catálogo de asignaturas	18
h) Actividades extracurriculares	34
i) Líneas de generación y aplicación innovadora del conocimiento	34
V. Requisitos de titulación	36
a) Requisitos de normatividad	36
b) Requisitos de egreso	36
VI. Plan de evaluación y actualización	36

I. DATOS GENERALES

Licenciatura:	Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación
División académica:	Administración Turística y Mercadotecnia
Modalidad:	Escolarizada
Modelo educativo:	Socioformativo Basado en Competencias
Proceso de diseño curricular:	Creación
Año:	2024
Duración del programa educativo:	4 años, integrados por 8 ciclos y tres ciclos de verano obligatorios
Total de horas:	6032 horas
Créditos:	377 créditos
Vigencia:	A partir de agosto 2025
Periodicidad:	8 ciclos y tres ciclos de verano obligatorios

II. PRESENTACIÓN

Como parte del proceso de consolidación de la Universidad Autónoma del Estado de Quintana Roo y, con el propósito de cumplir con la misión que le fue encomendada desde su creación, los nuevos Programas Educativos son indispensables para fortalecer su presencia en México, Centroamérica y la cuenca del Caribe. Esto se logra, mediante la formación profesional integral de sus estudiantes, así como la generación, transferencia y aplicación del conocimiento relacionado con las necesidades regionales, manteniendo a la vanguardia a esta institución de educación superior.

El plan de estudios de la carrera en Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación ha sido diseñado con el propósito de formar a las y los futuros profesionales y gestores de esta industria. En una era donde la convergencia digital redefine los límites de la industria de la comunicación y el sector turístico, este programa académico se posiciona como una opción innovadora. Integra conocimientos teóricos, prácticos y científicos para responder a las demandas contemporáneas del mercado global, nacional, estatal, regional y local.

El objetivo de esta carrera es proporcionar al estudiantado una educación integral y multidisciplinaria, en la que desarrollen competencias en administración, comunicación y entretenimiento con un enfoque social, cultural y de aprendizaje experiencial. Con un enfoque innovador, práctico y basado en investigación del sector, se busca desarrollar habilidades críticas y creativas que permitan al estudiantado liderar con éxito proyectos y empresas en un entorno en el que hay áreas de oportunidad para desarrollarse.

Para elaborar el Plan de Estudios del Programa Educativo, se constituyó un equipo de docentes y personas expertas en innovación educativa, administración escolar y del sector productivo del entretenimiento y la comunicación. Este equipo se encargó de evaluar la formulación de los contenidos del programa, al tener en cuenta las necesidades regionales de profesionistas con alto perfil académico, la viabilidad del mercado laboral y el análisis curricular. Todo esto se realizó para asegurar la alineación con el Modelo Educativo y Curricular, así como con el Plan Estratégico de Desarrollo de la Universidad de Quintana Roo.

Este plan de estudios se estructura en torno a tres dominios: administración, entretenimiento y comunicación. El primero busca proporcionar una sólida base en principios de administración, finanzas, mercadotecnia, relaciones públicas y gestión de recursos humanos, esenciales para cualquier profesional de un negocio o aquel que busca gestionar o liderar un proyecto.

El dominio del entretenimiento acerca al estudiantado a temas como la organización de eventos, la gestión de proyectos culturales, la generación de experiencias enfocadas en las personas usuarias, la animación y recreación en el mundo contemporáneo. Este dominio, aborda un sector industrial que actualmente experimenta una transformación significativa impulsada por la tecnología y los cambios en los hábitos de consumo.

Las plataformas de *streaming* han revolucionado la manera en que el público accede a películas, series y música, ofreciendo contenido a demanda y personalizado. Al mismo tiempo, las redes sociales también juegan un papel crucial, permitiendo a las personas creadoras de contenido y artistas conectar directamente con sus audiencias. Esta evolución tecnológica, junto con una creciente demanda de experiencias interactivas y en tiempo real, está redefiniendo el panorama del entretenimiento, haciendo que sea más accesible y diversificado.

El entretenimiento en el sector turístico, principal motor económico del estado ha evolucionado como parte esencial de la experiencia de las personas viajeras, ofreciendo actividades y servicios diseñados para enriquecer y diversificar sus estancias. Desde espectáculos culturales y festivales locales hasta parques temáticos y excursiones de aventura, los destinos turísticos están invirtiendo en propuestas innovadoras para atraer y mantener el interés de las personas visitantes.

Además, la creciente demanda de turismo sostenible ha llevado a la creación de experiencias que destacan la cultura y el patrimonio local, proporcionando a las personas viajeras una conexión más profunda con los lugares que visitan.

La comunicación es el tercer eje de este programa educativo. El propósito del dominio es que el estudiantado diseñe mensajes persuasivos en las áreas de los medios de comunicación, la producción audiovisual, las estrategias de contenido digital, la mercadotecnia del entretenimiento, la publicidad y el diseño. Adicionalmente, se incorpora el estudio de las nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, para que las personas egresadas aprovechen las oportunidades de la transformación digital.

Para solventar este trabajo, se inició con la elaboración de estudios de pertinencia y factibilidad. Además, se realizó el análisis de la documentación externa para identificar las necesidades de desarrollo del país, la región y el estado. Por otro lado, se consultaron a personas expertas y empleadoras de la industria del entretenimiento y la comunicación, quienes aportaron ideas valiosas para el armado de la malla curricular y dieron el visto bueno para la creación del programa. Esto dio como resultado el presente plan de estudios que contribuye a la consolidación de la UQROO a nivel regional y su autonomía.

El programa de Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación operará bajo la modalidad escolarizada, incorpora elementos innovadores para coadyuvar a la inserción laboral del estudiantado a través de las Estancias Profesionales en la industria y así garantizar el aprendizaje experiencial. Esto, a través de proyectos de campo y colaboraciones con los diversos sectores que ofrecen la oportunidad de aplicar sus conocimientos en contextos reales, en el desarrollo de competencias profesionales y en la creación de redes de contacto, además de poner a la ciencia y el conocimiento al servicio de la sociedad.

A esto se añade el aprendizaje por medio de proyectos integradores garantizados en cada periodo, lo que permite al estudiantado aplicar lo aprendido en un contexto amplio y realista, contribuyendo a la formación del liderazgo, al promover el desarrollo de habilidades blandas como, comunicación efectiva, trabajo en equipo y ética profesional, indispensables para el éxito en cualquier ámbito profesional.

Este plan de estudios no solo inspirará al estudiantado, sino que también contribuirá al desarrollo de una industria más dinámica, inclusiva y sostenible y así aportar al cumplimiento de la agenda 2030. De esta manera, se busca mantener el compromiso con la formación de personas profesionales éticas, innovadoras y capaces de generar un impacto positivo en la industria del entretenimiento y la comunicación.

III. PROPUESTA EDUCATIVA

A) MISIÓN

Formar personas profesionistas éticas, con espíritu emprendedor, comprometidas con la responsabilidad social, capaces de liderar equipos de trabajo en entornos creativos y colaborativos para la administración de proyectos de entretenimiento y comunicación, con la finalidad de marcar la diferencia en la industria del entretenimiento e impulsar el desarrollo económico por medio de las áreas de la economía naranja, a través de la planeación estratégica, el diseño de mensajes y campañas de comunicación en medios digitales y tradicionales y la promoción de la cultura e innovación social a nivel local, regional, nacional e internacional en un ambiente educativo que promueve el pensamiento crítico.

B) VISIÓN

En el 2030, es un programa de vanguardia, reconocido como referente estatal en la formación integral de personas profesionales visionarias y altamente competentes en la gestión estratégica de empresas dedicadas al entretenimiento y la comunicación con alianzas valiosas con líderes de la industria, instituciones académicas de renombre y organismos internacionales, fortaleciendo nuestra posición como la Universidad Autónoma del Estado de Quintana Roo, el propósito principal es formar personas egresadas con la capacidad de adaptarse a las tendencias del mercado, distinguiéndose por la contribución significativa al desarrollo sostenible de la industria, la responsabilidad empresarial y la equidad social y de género; cuenta con una planta académica especializada en su disciplina, la docencia, la vinculación y la investigación.

C) PROPÓSITO PARA LA FORMACIÓN

Formar profesionistas con competencias en administración, comunicación y entretenimiento con un enfoque social, cultural y de aprendizaje experiencial para fortalecer el posicionamiento de las organizaciones, apoyado de la planeación estratégica, la mercadotecnia, las campañas de comunicación y las tecnologías digitales con base en el marco normativo de las industrias, el liderazgo, la ética y la responsabilidad social.

D) PERFIL DE INGRESO

El Modelo Curricular (Universidad Autónoma del Estado de Quintana Roo, 2021b) de la Universidad Autónoma del Estado de Quintana Roo establece el perfil básico de ingreso, en el que se incorporarán las competencias indicadas por el Sistema Nacional de Bachillerato, por lo anterior, se ha determinado el siguiente perfil de ingreso:

Competencias básicas

Capacidades

- Facilidad para la comunicación oral y escrita
- Gusto por la lectura y capacidad para la comprensión de textos
- Capacidad de análisis y síntesis

Actitudes

- Interés por la ciencia, la tecnología, el ser humano y su ambiente
- Compromiso y responsabilidad
- Interés en contribuir al desarrollo socioeconómico, regional y nacional
- Interés por aprender algún idioma extranjero
- Vocación de servicio a la comunidad
- Disposición para el trabajo en equipo
- Interés y sensibilidad para conocer temas sociopolíticos que afectan a la sociedad.
- Persistencia para el estudio
- Interés por el desarrollo de las relaciones humanas

Asimismo, se consideran las competencias definidas por la Secretaría de Educación Pública (2017, pp. 24-25) en el perfil de egreso del nivel de educación media superior:

- Se expresa con claridad de forma oral y escrita tanto en español como en lengua indígena en caso de hablarla. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.
- Construye e interpreta situaciones reales, hipotéticas o formales que requieren de la utilización del pensamiento matemático. Formula y resuelve problemas, aplicando diferentes enfoques.

- Obtiene, registra y sistematiza información, consultando fuentes relevantes, y realiza los análisis e investigaciones pertinentes.
- Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.
- Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, maneja sus emociones, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad, y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades, y sabe lidiar con riesgos futuros.
- Trabaja en equipo de manera constructiva, participativa y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.
- Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático, con inclusión e igualdad de derechos de todas las personas. Entiende las relaciones entre sucesos locales, nacionales e internacionales, valora y practica la interculturalidad. Reconoce las instituciones y la importancia del Estado de Derecho.
- Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan sentido a su vida. Comprende su contribución al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.
- Asume el compromiso de mantener su cuerpo sano, tanto en lo que toca a su salud física como mental evita conductas y prácticas de riesgo para favorecer un estilo de vida activo y saludable.
- Comprende la importancia de la sustentabilidad y asume una actitud proactiva para encontrar soluciones. Piensa globalmente y actúa localmente. Valora el impacto social y ambiental de las innovaciones y avances científicos.
- Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.
-

Competencias disciplinares

De manera específica, para el Programa Educativo de la Licenciatura en Administración de Negocios de Entretenimiento y Comunicación, es recomendable que los candidatos manifiesten contar con las siguientes características:

- Comprensión y redacción de textos.
- Habilidades matemáticas, financieras y contables.
- Comprensión del proceso administrativo.
- Conocimiento de las áreas funcionales de una organización.
- Conocimiento de las características del emprendimiento y tipos de emprendedor.

Requisitos de ingreso

Cumplir con los requisitos de la normatividad y convocatoria vigente.

E) PERFIL DE EGRESO

La/el egresado del Programa Educativo de Administración de Negocios del Entretenimiento y Comunicación destaca por el dominio de principios y teorías de administración específicos para la industria del entretenimiento, conocimientos sólidos de producción en medios de comunicación digitales y tradicionales, habilidades de gestión para la planificación y toma de decisiones estratégicas, competencias comunicativas avanzadas, visión empresarial, actualización en tecnologías, así como una firme comprensión de la ética y responsabilidad social. El egresado de este PE, tendrá la capacidad de coordinar eventos y desarrollar contenidos, productos y servicios de última generación aprovechando las oportunidades de la economía naranja y afrontando los desafíos que esta supone para contribuir al desarrollo económico regional y nacional.

Competencias genéricas

El Modelo Curricular de la Universidad Autónoma de Quintana Roo establece las siguientes competencias genéricas de los futuros egresados:

1. Resolución de problemas. Aplica una metodología en un contexto situacional que le permite plantear propuestas de solución a un problema identificado, con una visión transversal social, disciplinar, investigativa, laboral profesional, para identificar posibles soluciones, alineadas a un parámetro de calidad, analizando la factibilidad de las posibles soluciones para una toma de decisión, respecto a

la más pertinente desde la solución de problemas básicos, hasta la solución de problemas complejos con un sentido crítico y de responsabilidad.

2. Competencia digital. Emplea las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y el Internet de forma segura y creativa para identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluar su finalidad y relevancia; comunicar en entornos digitales, compartir recursos en línea, conectar y colaborar con otras personas mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; crear y editar nuevos contenidos digitales (textos, imágenes, videos, entre otros) de forma autónoma, crítica, reflexiva, ética, en cooperación y colaboración con las demás personas.

3. Comunicación efectiva. Comunica ideas de forma clara, precisa, objetiva, veraz y que genere interés, para contribuir en la solución de los problemas sociales y personales asociados con comunicaciones fallidas en los campos educativos, laboral-profesional, de acuerdo con la lingüística, la sociolingüística, las reglas gramaticales, entre otras, buscando en todo momento ser asertivos, empáticos y éticos.

4. Comunicación oral y escrita en el idioma inglés. Comunica ideas en inglés de manera oral y escrita con fluidez y naturalidad empleando estructuras gramaticales correctas y vocabulario acorde al contexto para expresar su punto de vista o argumentos sobre cualquier temática de su especialización con respeto a la cultura y a la diversidad de opiniones.

5. Trabajo en equipo. Colabora con otras personas, áreas u organizaciones con distintos roles, actividades o tareas para el logro de un objetivo común con actitud responsable, proactiva y tolerante.

6. Emprendimiento. Desarrolla proyectos para resolver problemas del contexto con perseverancia, creatividad, innovación y ética hasta alcanzar las metas propuestas, considerando las oportunidades y los recursos disponibles.

7. Competencia ciudadana. Valora la diversidad cultural y de género, así como el cuidado del medio ambiente, los derechos individuales y colectivos, y los problemas contemporáneos en su contexto profesional y académico, enfocado en el bienestar de su comunidad y en la solución de problemas.

Competencias disciplinares

El programa educativo de la Licenciatura en Administración de Negocios de Entretenimiento y Comunicación se estructura en tres dominios: administración, comunicación y entretenimiento. En la Tabla 1 se describe a detalle:

Tabla 1. Dominios, competencias y criterios de desempeño del (la) egresado (a) en Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación

DOMINIO	COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Administración	Ejecuta procesos de administración de negocios de entretenimiento, al dirigir y planear estrategias para el desarrollo, difusión y crecimiento de las empresas del rubro, con liderazgo, ética y responsabilidad social a través de la gestión de riesgos y análisis de costos para la toma de decisiones y resolución de problemas en organizaciones.	<p>Gestiona proyectos relacionados con la comunicación y el entretenimiento, desde el diseño hasta la evaluación en apego al marco legal y las necesidades de la región para consolidar las empresas y los proyectos de emprendimiento.</p> <p>Genera planes estratégicos con excelencia y responsabilidad social para organizaciones de la industria del entretenimiento y la comunicación con la finalidad de garantizar el posicionamiento de la empresa a mediano y largo plazo.</p> <p>Lidera equipos de trabajo en entornos creativos y colaborativos, al fomentar un ambiente de trabajo positivo y productivo al tomar en cuenta los principios de equidad, para fortalecer la industria del entretenimiento y la comunicación.</p> <p>Aplica las leyes, reglamentos y normas asociadas con las industrias creativas, de comunicación y el de entretenimiento, de México, para colaborar en organizaciones al incluir cuestiones de derechos de autor, privacidad, con compromiso y responsabilidad social.</p> <p>Gestiona los aspectos financieros fundamentales en la producción y ejecución de proyectos de entretenimiento de vanguardia para optimizar los recursos.</p>

DOMINIO	COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
Entretención	Diseña experiencias de entretenimiento en la organización de conciertos, eventos masivos, deportivos y culturales, con excelencia y responsabilidad social, para satisfacer las necesidades de la audiencia y potencializar la oferta existente.	<p>Genera ideas innovadoras y creativas en la realización de proyectos en la industria del entretenimiento en áreas como la producción audiovisual, el cine, la música, los juegos y la cultura, entre otros, para diversificar la oferta del sector.</p> <p>Administra eventos de vanguardia con responsabilidad social y ambiental, a través de la planificación, organización, coordinación y ejecución de actividades para garantizar la experiencia del usuario y el éxito de las empresas.</p> <p>Desarrolla estrategias de marketing y promoción al incluir el uso de plataformas digitales, redes sociales y nuevos medios para la comunicación efectiva de proyectos de entretenimiento.</p> <p>Gestiona proyectos culturales para la promoción del desarrollo cultural, la preservación del patrimonio, el fomento a la creatividad y la cultura de paz, desde el marco de la innovación social y la interculturalidad.</p>
Comunicación	Diseña mensajes y campañas de comunicación de manera clara, coherente y persuasiva, en medios de comunicación, medios digitales y tecnologías emergentes, para informar, educar, entretener y persuadir a las audiencias.	<p>Ejecuta estrategias de comunicación según los objetivos de las organizaciones y las tendencias del mercado, para el crecimiento de una empresa.</p> <p>Elabora discursos claros y persuasivos, adaptados a diferentes plataformas y audiencias para alcanzar la comunicación efectiva con la audiencia.</p> <p>Usa las plataformas digitales, software y tecnologías emergentes al desarrollar un nivel avanzado de competencia digital para la creación de contenido en cualquier medio.</p> <p>Aplica los principios de relaciones públicas para gestionar la imagen de las organizaciones o proyectos de entretenimiento con una visión de interculturalidad.</p> <p>Evalúa las preferencias y expectativas del público objetivo, para integrar datos relevantes en los proyectos de entretenimiento y satisfacer las necesidades del consumidor.</p> <p>Utiliza elementos visuales, como gráficos, imágenes y videos, para mejorar la efectividad de la comunicación.</p>

Actividad profesional

Una persona egresada de Administración de Negocios del Entretenimiento y Comunicación tiene un perfil versátil y puede laborar en diversas áreas profesionales dentro de las industrias relacionadas y las instituciones públicas y privadas. A continuación, se mencionan algunas áreas y roles específicos donde pueden desempeñarse

- **Organización y Dirección de Eventos:**
 - Organizador/a de eventos
 - Coordinador/a de eventos corporativos
 - Gerente de eventos
 - Planificador/a de bodas y eventos sociales
- **Industria turística:**
 - Gerencia de entretenimiento
 - Grupos y convenciones
 - Gerente de animación y deportes
 - Marketing turístico
- **Marketing y Publicidad:**
 - Gerente de marca
 - Publicista
 - Coordinador/a de relaciones públicas
- **Música y Espectáculos:**
 - Manager de artistas
 - Productor/a de conciertos
 - Coordinador/a de giras
 - Promotor/a de espectáculos
- **Medios Digitales y Nuevas Tecnologías:**
 - Gestor/a de contenido digital
 - Productor/a audiovisual
 - Especialista en redes sociales
 - Consultor/a en transformación digital
 - Creador/a de podcasts y programas de radio

- **Gestión Cultural:**
 - Administrador/a de centros culturales
 - Coordinador/a de programas culturales
 - Gerente de proyectos culturales
 - Asesor/a en políticas culturales
- **Consultoría y Emprendimiento:**
 - Consultor/a en negocios de entretenimiento
 - Emprendedor/a en startups de entretenimiento
 - Asesor/a en desarrollo de proyectos de entretenimiento
 - Consultor/a en gestión de talento y desarrollo de carrera

F) ORGANIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

El programa académico está organizado en una licenciatura de cuatro años, conformada por 8 ciclos y tres ciclos obligatorios de verano. Las asignaturas mínimas por cursar son 58, las cuales se encuentran alineadas con el Modelo Educativo de la UQRoo, de acuerdo con el cual, los tipos de formación se dividen como se observa en la figura 1.

En el lado derecho de la tabla se observan los porcentajes que corresponden al programa de Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación, mientras que en el izquierdo están los recomendados por el Modelo Educativo. Cabe mencionar que éste es flexible para ajustarse a las necesidades de cada programa. La carrera consta de 377 créditos divididos en bloques como se observa a continuación.

MODELO CURRICULAR	TIPO DE FORMACIÓN*		CRÉDITOS	
			*SEP/SNAATCA	%
	Formación General 20-35%	Formación Integral 5-10%	20	5%
Formación Básica 15-25%		40	11%	
Formación Disciplinar 65 - 80%	Formación Multidisciplinaria 5 - 10%	37	10%	
	Formación Específica 45 - 50%	198	53%	
	Formación Práctica 15 - 20%	82	22%	
TOTAL CRÉDITOS		377	100%	

*Esta columna considera el cálculo de créditos de SEP y SNAATCA AUTÓNOMA DEL ESTADO DE QUINTANA ROO

Tabla de asignaturas

CLAVE	NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	THS	CRÉDITOS SEP/ SNAATCA	SERIACIÓN
AFB	Formación Básica 1	4	4	No aplica
AFB	Formación Básica 2	4	4	No aplica
AFB	Formación Básica 3	4	4	No aplica
AFB	Formación Básica 4	4	4	No aplica
AFBLAE-200	Inglés Introductorio	6	6	No aplica
AFBLAE-201	Inglés Básico	6	6	AFBLAE-200
AFBLAE-202	Inglés Pre-Intermedio	6	6	AFBLAE-201
AFBLAE-203	Inglés Intermedio	6	6	AFBLAE-202
AFI	Formación Integral 1	4	4	No aplica
AFI	Formación Integral 2	4	4	No aplica
AFI	Formación Integral 3	4	4	No aplica
AFI	Formación Integral 4	4	4	No aplica
AFI	Formación Integral 5	4	4	No aplica
**AFDE-MN-18	Principios de Gestión Empresarial	6	6	No aplica
**AFDE-MN-21	Contabilidad Básica y Administrativa	6	6	No aplica
AFDMD-131	Matemáticas Financieras	6	6	No aplica
**AFDE-MN-20	Planeación Estratégica	6	6	Principios de Gestión Empresarial
**AFDE-AH-19	Organización de Eventos	7	7	No aplica
**AFDE-MN-24	Estadística Básica	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-02	Estrategias de Mercadotecnia Digital	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-03	Historia del Entretenimiento y la Comunicación	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-04	Arte, Cultura y Entretenimiento	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-05	Taller de Escritura Creativa	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-06	Entorno Socioeconómico y Político de México	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-07	Taller de Diseño Digital	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-08	Guionismo	6	6	Taller de Escritura Creativa
AFDE-ANEC-09	Teorías de la Comunicación	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-10	Fotografía Digital	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-11	Negocios del Entretenimiento	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-12	Costos y Presupuestos	6	6	Contabilidad Básica y Administrativa

AFDE-ANEC-13	Mercadotecnia en la Industria del Entretenimiento	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-14	Gestión de Proyectos Culturales	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-15	Problemas Sociales Contemporáneos	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-16	Consumos Culturales y de Entretenimiento	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-17	Publicidad	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-18	Apreciación Cinematográfica	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-19	Gestión Ambiental para el Entretenimiento	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-20	Investigación Documental	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-21	Legislación del Entretenimiento y la Comunicación	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-22	Relaciones Públicas	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-23	Investigación de las Audiencias	6	6	Investigación Documental
AFDE-ANEC-24	Políticas Culturales	6	6	Gestión de Proyectos Culturales
AFDE-ANEC-25	Gestión del Talento Humano en Entornos Creativos	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-26	Diseño de Experiencias del Entretenimiento	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-27	Análisis y Visualización de Datos	6	6	Estadística Básica
AFDE-ANEC-28	Ventas y Comercialización	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-29	Temas Selectos de Entretenimiento y Comunicación 1	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-30	Inteligencia Artificial en Entretenimiento y Comunicación	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-31	Temas Selectos de Entretenimiento y Comunicación 2	6	6	No aplica
AFDE-ANEC-32	Taller de Producción Radiofónica y Audio Digital	6	6	Guionismo
AFDE-ANEC-33	Taller de Producción de Video Digital	6	6	Fotografía Digital
AFDE-ANEC-34	Temas Selectos de Entretenimiento y Comunicación 3	6	6	No aplica
AFDP-ANEC-01	Servicio Social	30	30	A partir del 70% de créditos
AFDP-ANEC-02	Estancia 1	20	20	No aplica
AFDP-ANEC-03	Estancia 2	20	20	No aplica

AFDP-ANEC-04	Taller de Proyecto de Titulación I	6	6	Investigación de las Audiencias
AFDP-ANEC-05	Taller de Proyecto de Titulación II	6	6	Taller de Proyecto de Titulación I

*Para obtener el estatus de egresado se deberá de cursar la totalidad de las asignaturas de la tabla.

**Estas asignaturas forman parte del bloque multidisciplinar.

<Este listado pre-llenado aplica solo para el caso de licenciatura>

G) CATÁLOGO DE ASIGNATURAS

- Formación general**

FORMACIÓN BÁSICA**	
Las experiencias de aprendizaje que se consideran en este bloque conllevan al desarrollo de las competencias genéricas de egreso declaradas en el Modelo Curricular. Con la finalidad de coadyuvar a la flexibilidad curricular, cada Academia determinará las asignaturas que deberá acreditar el alumnado de los programas educativos que corresponda, asegurando siempre el desarrollo de todas las competencias genéricas declaradas en el Modelo Curricular para el alcance del perfil general de egreso. Únicamente se podrán incluir las asignaturas transversales que se encuentran en el Catálogo de Asignaturas del Bloque Formación Básica aprobado y vigente. Se deberá acreditar el número mínimo de créditos señalados en este Plan de Estudios.	CRÉDITOS
	SEP/ SNAATCA
	40

Formación integral**	
Las experiencias de aprendizaje que se consideran en este bloque conllevan al desarrollo integral del alumnado y están alineadas a las competencias genéricas de egreso declaradas en el Modelo Curricular. Con la finalidad de coadyuvar a la flexibilidad curricular, el alumnado podrá elegir asignaturas deportivas, culturales y/o de bienestar socioemocional que se encuentran en el Catálogo de Asignaturas del Bloque Formación Integral aprobado y vigente. Se deberá acreditar el número mínimo de créditos señalados en este Plan de Estudios.	CRÉDITOS
	SEP/SNAATCA
	20

** Esta descripción pre requisitada de los Bloques de Básica e Integral, aplica sólo para el caso de licenciatura.

• **Formación multidisciplinaria**

Asignatura	Clave	Horas de mediación docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Principios de Gestión Empresarial	AFDE-MN-18	4	2	6	6

Esta asignatura de enfoque teórico desarrolla habilidades de liderazgo y de dirección desde los principios de administración y gestión, está orientada a desarrollar competencias para organizar, guiar y administrar los recursos de una empresa y de esta forma alcanzar los objetivos financieros, productivos y de crecimiento, desarrollando conocimientos sobre el flujo de comunicación y una estructura operativa adecuados para alcanzar metas en la empresa, aprovechando los recursos existentes. Las estrategias de enseñanza corresponden a exposiciones del profesor/a, trabajo colaborativo, estudios de casos, ejercicios. El aprendizaje será evaluado a partir de portafolio de evidencias, evaluaciones, heteroevaluaciones empleando como estrategias la propuesta de examen, procedimientos y mapas conceptuales. Esta asignatura se impartirá de forma presencial. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de mediación docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Contabilidad Básica y Administrativa	AFDE-MN-21	4	2	6	6

Esta asignatura práctica desarrolla habilidades para interpretar y producir la información contable, para evaluar la situación financiera de las empresas y tomar decisiones estratégicas gerenciales. El propósito es que los estudiantes apliquen los conceptos básicos de contabilidad para ser relacionados en la operación de actividades de las empresas, además de relacionar el marco legal aplicado en el proceso contable de las empresas nacionales y sus implicaciones en el registro de las operaciones contables. Se explorarán temas como conceptos básicos contables, balance general, estado de resultados, costos fijos y costos variables y cálculo del punto de equilibrio para determinar el nivel de ventas necesario para cubrir costos y alcanzar el punto de rentabilidad. La evaluación del aprendizaje se llevará a cabo mediante exámenes, tareas realizadas y ejercicios prácticos. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de mediación docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Planeación Estratégica	AFDE-MN-20	4	2	6	6

Esta asignatura teórico-práctica aborda los conocimientos, habilidades y herramientas necesarias para comprender, diseñar y ejecutar estrategias efectivas que guíen el rumbo de una organización hacia el logro de sus objetivos a largo plazo. Su propósito es que el estudiantado, mediante el análisis del entorno, formule estrategias competitivas y elabore planes estratégicos que permitan orientar las actividades de un negocio u organización con un enfoque en la sustentabilidad para acercar el producto o servicio a un mercado meta. En esta asignatura se presentarán estudios de caso, ejercicios de análisis organizacional, y discusiones en clase, las cuales se evaluarán mediante proyectos, exámenes rúbricas y participación en discusiones en clase, según sea el caso. Para cursar esta asignatura es necesario acreditar Principios de Gestión Empresarial.

Asignatura	Clave	Horas de mediación docente a la semana	Horas de trabajo profesional, de campo o práctico supervisado	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Organización de Eventos	AFDE-AH-19	4	3	7	7

El propósito de esta experiencia educativa es adquirir los conocimientos teóricos y prácticos para organizar eventos nacionales e internacionales (tales como seminarios, banquetes, conferencias, eventos sociales); dirigir equipos de trabajo para el logro de metas y objetivos; prevenir y resolver problemas con asertividad; administrar un evento o banquete; atender al cliente aplicando procedimiento de calidad total. Se construyen conocimientos teóricos y prácticos mediante ejercicios prácticos, lecturas, problemas con datos reales (bajo la mediación docente y de estudio independiente) el aprendizaje se evalúa mediante ejercicios, exámenes, portafolio de actividades, rúbricas organización de evento. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de mediación docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Estadística Básica	AFDE-MN-24	4	2	6	6

El propósito de esta asignatura es que el estudiantado realice los métodos y procedimientos para recopilar, organizar, analizar y presentar datos según la necesidad, utilizando representaciones gráficas, tablas, medidas de posición y dispersión, varianza y desviación estándar, aplicadas a una muestra sometida a observación, que permiten la toma de decisiones sobre una población o proceso estadístico. Las estrategias de enseñanza serán mediante clase magistral, dinámicas, ejercicios prácticos, participación en clase y evaluaciones digitales. El aprendizaje será evaluado mediante las modalidades de coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación empleando como estrategias la propuesta de examen, procedimientos y portafolio de evidencias. Sin requisitos previos.

• **Formación de concentración profesional**

FORMACIÓN ESPECÍFICA					
Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Matemáticas Financieras	AFDE-ANEC-01	4	2	6	6

Esta experiencia educativa teórica práctica pretende dotar al estudiantado de los conocimientos y habilidades para aplicar conceptos financieros básicos en las industrias del entretenimiento y la comunicación. Tiene como propósito la aplicación de conceptos matemáticos para resolver problemas financieros específicos para analizar y cuestionar supuestos financieros y tomar decisiones estratégicas. Los estudiantes desarrollan competencias en áreas como el cálculo de intereses, el análisis de inversiones, la valoración de activos y la gestión del riesgo financiero con clases teóricas, ejercicios prácticos, análisis de casos y aplicaciones prácticas en herramientas financieras. Las estrategias de evaluación se centran en la aplicación práctica de los conceptos financieros en las organizaciones, y resolución de problemas financieros reales. Esta asignatura se podrá impartir en modalidad presencial. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Historia del Entretenimiento y la Comunicación	AFDE-ANEC-03	4	2	6	6

Esta asignatura teórica busca que el estudiantado analice la evolución histórica de las industrias del entretenimiento y la comunicación, para identificar el impacto en la sociedad, la cultura y las principales tendencias y figuras en la historia. Las actividades de aprendizaje incluyen clases magistrales, análisis comparativo de la evolución, investigaciones históricas, presentaciones y ejercicios para fomentar la capacidad de análisis crítico de los temas históricos abordados, trabajos de investigación, presentaciones orales, y la participación en clase. Las estrategias de evaluación incluyen líneas de tiempo, ensayos, videos explicativos, entre otras que se evalúan a través de rúbricas, listas de cotejo y evaluaciones de conocimiento. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de trabajo profesional, de campo o práctico supervisado	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
						SEP/SNAATCA
Fotografía Digital	AFDE-ANEC-10	4	1	1	6	6

Esta asignatura teórico-práctica busca que los estudiantes adquieran competencias en el manejo de equipos fotográficos, técnicas de composición visual, edición digital y producción de imágenes y fotografía de alta calidad, esto con el propósito de crear elementos visuales profesionales que mejoren la comunicación de una empresa. Las actividades de aprendizaje se realizan bajo mediación docente e incluyen sesiones prácticas de fotografía en estudio y exteriores, análisis de obras de fotógrafos contemporáneos, talleres de edición digital, y proyectos de fotografía creativa. Las estrategias de evaluación se centran en exposiciones fotográficas, carpeta de evidencias, exámenes y la presentación de fotografías de producto, estas serán evaluadas a través de rúbricas, listas de cotejo y evaluaciones de conocimiento. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Taller de Escritura Creativa	AFDE-ANEC-05	4	2	6	6

Esta asignatura teórico-práctica busca desarrollar y potenciar las habilidades creativas y comunicativas de los estudiantes a través de la práctica de la escritura creativa en diversos géneros y formatos. El propósito es fomentar la capacidad de expresión, la imaginación y la habilidad para crear mensajes clave en estrategias de comunicación y discursos claros y persuasivos. Las actividades de aprendizaje incluyen ejercicios de escritura en diferentes géneros literarios, análisis de textos, sesiones de retroalimentación grupal, práctica de varios de estilos de escritura y la creación de textos creativos para una comunicación efectiva. Las estrategias de evaluación serán la evaluación de portafolios de escritura, trabajos de investigación sobre autores y movimientos literarios, y participación en talleres de escritura, las cuales serán calificadas mediante listas de cotejo, evaluaciones de conocimiento y rúbricas. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Entorno Socioeconómico y Político de México	AFDE-ANEC-06	4	2	6	6

Esta asignatura teórica busca desarrollar en el estudiantado las habilidades de pensamiento crítico para analizar las condiciones sociales, económicas y políticas de México, al observar las problemáticas nacionales e internacionales y la importancia de las organizaciones, desde una postura ética y de responsabilidad social con apego a las leyes, reglamentos y normas de las industrias creativas del país. Las actividades se desarrollan bajo la mediación de un docente y con el estudio independiente, este sentido se realizarán ensayos académicos, mapas conceptuales, presentaciones con diapositivas, investigaciones de los temas clásicos y coyunturales de la sociedad, asistencia de clases magistrales y realización de debates. Las estrategias de evaluación principales serán la evaluación de conocimientos mediante pruebas escritas, trabajos de investigación. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Estrategias de Mercadotecnia Digital	AFDE-ANEC-02	4	2	6	6

El propósito de esta experiencia educativa es diseñar estrategias de marketing y promoción a través de plataformas digitales y redes sociales. Las actividades de aprendizaje incluirán el establecimiento de objetivos SMART, la investigación de mercado, el análisis DAFO, los fundamentos del SEM y SEO, la mercadotecnia de contenidos, la gestión de redes sociales, la analítica digital y el comercio electrónico esto para la comunicación efectiva de proyectos de entretenimiento. Se construyen conocimientos teóricos y prácticos mediante ejercicios, actividades, estudios de caso, tareas, simulación y prácticas en laboratorio de cómputo (bajo la mediación de un académico y de estudio independiente). El aprendizaje se evalúa mediante ejercicios, exámenes, portafolio de evidencias. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Taller de Diseño Digital	AFDE-ANEC-07	4	2	6	6

El propósito de esta asignatura teórico-práctica es que el estudiantado use eficazmente las plataformas digitales, software y tecnologías emergentes para la creación de contenido digital, materiales visuales y multimedia, según los principios del diseño gráfico. Las actividades de aprendizaje incluyen sesiones prácticas en las que los estudiantes trabajarán en proyectos de diseño digital, análisis de casos de diseño exitoso, exploración de herramientas de diseño y técnicas creativas, y revisiones y retroalimentación de proyectos por parte del profesor y de los compañeros. Las estrategias de evaluación incluyen la creación de proyectos de diseño, presentaciones orales y portafolios de evidencias digitales. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Guionismo	AFDE-ANEC-08	4	2	6	6

Esta experiencia de aprendizaje teórico- práctica busca que el estudiantado elabore discursos claros y persuasivos según las teorías narrativas del guion para la transmisión de mensajes en diferentes medios de comunicación como son el cine, la televisión, el podcast y el contenido digital, entre otros. Las actividades de aprendizaje incluyen análisis de guiones literarios, técnicos, de continuidad, de actuación y storyboards, así como ejercicios de escritura creativa, talleres prácticos de desarrollo de tramas y personajes, y la elaboración de proyectos de guiones bajo la supervisión y guía del docente. La estrategia de evaluación se centra en presentar guiones considerando los fundamentos de la narrativa, incluyendo la estructura de la historia, el desarrollo de personajes, y la construcción de diálogos convincentes considerando la inclusión social. Para cursar esta asignatura es necesario acreditar Taller de Escritura Creativa.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Teorías de la Comunicación	AFDE-ANEC-09	4	2	6	6

Esta asignatura teórica busca que el estudiantado analice las principales teorías y modelos de comunicación con diferentes enfoques teóricos para aplicarlas eficazmente en el desarrollo de estrategias de comunicación efectivas en contextos empresariales y de entretenimiento. Las actividades de aprendizaje incluyen clases magistrales, análisis de casos, lecturas dirigidas y proyectos de investigación. Las estrategias de evaluación incluyen un proyecto final donde se apliquen las teorías de la comunicación en la resolución de problemas y la toma de decisiones. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Arte, Cultura y Entretenimiento	AFDE-ANEC-04	4	2	6	6

Esta experiencia educativa teórica práctica busca que el estudiantado analice las diferentes formas de expresión artística y cultural y su evolución histórica considerando aspectos como la tecnología, la globalización y las tendencias de mercado para apreciar y criticar las manifestaciones artísticas y culturales y poner en marcha propuestas creativas en la industria del entretenimiento y la comunicación. Las actividades de aprendizaje incluyen análisis de casos, debates, proyectos de investigación, visitas a eventos culturales y prácticas en instituciones culturales tomando en cuenta la promoción de la equidad social y de género en el ámbito cultural y del entretenimiento. Las estrategias de evaluación incluyen un trabajo en equipo donde el estudiantado desarrolle propuestas creativas que integren elementos de arte, cultura y entretenimiento, presentando sus ideas de manera estructurada y justificada. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de trabajo profesional, de campo o práctico supervisado	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Taller de Producción Radiofónica y Audio Digital	AFDE-ANEC-32	4	2	6	6

El propósito de esta asignatura teórico-práctica es que el estudiantado produzca contenido radiofónico y audio digital en el ámbito del entretenimiento y la comunicación para responder a las demandas de las audiencias y la ejecución de estrategias de comunicación. Las actividades de aprendizaje incluyen sesiones prácticas de grabación en estudio y exteriores, edición digital de audio, análisis de programas radiofónicos y podcasts, y proyectos de producción audiovisual. En la estrategia de evaluación, el estudiantado produce contenido de audio digital, como podcasts, audiolibros o piezas de sonido para medios digitales considerando los principios de responsabilidad social al elaborar mensajes y seleccionar temas siempre a la vanguardia. Para cursar esta asignatura es necesario acreditar Guionismo.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP / SNAATCA
Negocios del Entretenimiento	AFDE-ANEC-11	4	2	6	6

La experiencia educativa teórico-práctica pretende que el estudiantado adquiera competencias para la gestión de proyectos de comunicación y entretenimiento como los son la planificación estratégica, el análisis de mercado y la negociación de contratos, esto con el propósito de crear y consolidar modelos de negocio para empresas de la industria. Las actividades de aprendizaje incluyen estudios de casos de empresas exitosas en el sector del entretenimiento, proyectos de investigación sobre tendencias del mercado y prácticas de negocios innovadoras, simulaciones de negociación de contratos y desarrollo de planes de negocio para proyectos de entretenimiento. Las estrategias de evaluación se centran en la aplicación de conceptos y técnicas aprendidas en situaciones prácticas y casos reales, así como en la capacidad de los estudiantes para demostrar excelencia en la planificación y gestión de proyectos de entretenimiento. Esta asignatura se imparte en modalidad presencial, no se requiere ningún requisito previo. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de trabajo profesional, de campo o práctico supervisado	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
						SEP / SNAATCA
Costos y Presupuestos	AFDE-ANEC-12	4	1	1	6	6

Esta asignatura teórico-práctica aborda los principios fundamentales de la gestión de costos y la elaboración de presupuestos en el contexto de los negocios del entretenimiento y la comunicación. El propósito es que el estudiantado pueda calcular el costo por unidad de producto o servicio, lo cual es crucial para la fijación de precios y la evaluación de la rentabilidad en proyectos de entretenimiento y comunicación, también podrá crear presupuestos operativos detallados que contemplen todos los aspectos financieros de un proyecto, permitiendo una planificación efectiva y el control de recursos y tomar decisiones basadas en el análisis de costos. Las actividades de aprendizaje incluyen ejercicios prácticos de cálculo de costos, análisis de casos de estudio sobre la gestión eficiente de recursos en proyectos de entretenimiento y comunicación, talleres de elaboración de presupuestos para proyectos específicos y discusiones en clase sobre estrategias de optimización de costos. Las estrategias de evaluación se centran en la elaboración de presupuestos, así como en la aplicación de las técnicas aprendidas en situaciones reales. Se requiere haber cursado Contabilidad Básica y Administrativa.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Mercadotecnia en la Industria del Entretenimiento	AFDE-ANEC-13	4	2	6	6

Esta experiencia educativa teórico-práctica proporciona a los estudiantes competencias en las cuatro áreas de la mezcla de mercadotecnia: producto, precio, plaza y promoción, con el propósito de desarrollar estrategias y planes de mercadotecnia para proyectos de la industria del entretenimiento y la comunicación. Las actividades de aprendizaje incluyen análisis de casos de estudio sobre campañas de marketing exitosas en la industria del entretenimiento, proyectos de investigación de mercado para identificar oportunidades de negocio, simulaciones de lanzamientos de productos y debates sobre tendencias y desafíos en la mercadotecnia del entretenimiento. Las estrategias de evaluación se centran en la aplicación de técnicas de mercadotecnia en la elaboración de planes estratégicos de marketing para proyectos de entretenimiento específicos, así como en la capacidad de los estudiantes para demostrar competencia digital en el uso de herramientas y plataformas de marketing en línea. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de trabajo profesional, de campo o práctico supervisado	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Taller de Producción de Video Digital	AFDE-ANEC-33	4	2	6	6

Esta asignatura teórico-práctica tiene como propósito que el estudiantado produzca contenido de video digital aplicando estrategias de narrativa visual y audiovisual para satisfacer las demandas de un mercado dinámico, al usar plataformas digitales, software y tecnologías emergente. Las actividades de aprendizaje comprenden sesiones prácticas de grabación en estudio y exteriores, talleres de edición digital, análisis de obras cinematográficas en diversos géneros y producción de proyectos audiovisuales. En la evaluación se incluye el desarrollo de videos desde la preproducción hasta la postproducción. Para cursar esta asignatura es necesario acreditar Fotografía Digital.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de trabajo profesional, de campo o práctico supervisado	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
						SEP/SNAATCA
Consumos Culturales y de Entretenimiento	AFDE-ANEC-16	4	1	1	6	6

En esta asignatura teórico-práctica se enfoca en que el estudiantado evalúe las tendencias emergentes en el consumo cultural y de entretenimiento, lo que les permitirá anticipar cambios en el mercado y adaptar estrategias comerciales, identifica oportunidades de negocio en el sector cultural y de entretenimiento, aprovechando el conocimiento de los patrones de consumo para crear propuestas de valor innovadoras. Las actividades de aprendizaje comprenden el análisis de casos de estudio sobre hábitos de consumo cultural y de entretenimiento, investigaciones de mercado sobre tendencias de consumo en diferentes segmentos de la población, debates sobre la diversidad cultural e interculturalidad enfocadas en la industria, y diseño de estrategias de marketing cultural. Las estrategias de evaluación se centran en el diseño de un producto cultural y de entretenimiento con base en una investigación previa. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de trabajo profesional, de campo o práctico supervisado	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
						SEP/ SNAATCA
Publicidad	AFDE-ANEC-17	4	1	1	6	6

El propósito de esta asignatura teórico-práctica es que el estudiantado desarrolle competencias para la creación de una campaña publicitaria exitosa que opere con los principios de las relaciones públicas, la creación de mensajes persuasivos, la selección de medios y la evaluación de resultado. Las actividades de aprendizaje incluyen análisis de campañas publicitarias exitosas, desarrollo de *briefs* publicitarios, creación de piezas publicitarias y presentación de propuestas publicitarias. Las estrategias de evaluación se centran en la presentación y defensa de propuestas publicitarias, así como en las habilidades para trabajar en equipo. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Apreciación Cinematográfica	AFDE-ANEC-18	4	2	6	6

El propósito de esta asignatura teórico-práctica es que el estudiantado analice la estructura narrativa de producciones cinematográficas, la interpretación de los elementos visuales, sonoros y gráficos, para profundizar en las preferencias y expectativas del público objetivo y obtener datos relevantes para la operación de proyectos y experiencias de entretenimiento. Las actividades de aprendizaje comprenden el análisis de películas, documentales y series representativas de diferentes géneros, corrientes cinematográficas y movimientos artísticos, además de debates sobre problemas sociales y la realización de críticas cinematográficas. Las estrategias de evaluación se centran en la presentación de análisis críticos de películas. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Gestión Ambiental para el Entretenimiento	AFDE-ANEC-19	4	2	6	6

Esta asignatura teórica busca que el estudiantado integre principios y prácticas de gestión ambiental y responsabilidad social, en las organizaciones del entretenimiento y la comunicación, con el fin de promover la sostenibilidad y el respeto por el medio ambiente según las leyes, reglamentos y normas de la industria. Se busca que los estudiantes adquieran competencias para prevenir impactos ambientales a través de la implementación de medidas de mitigación y la promoción de prácticas sostenibles en la producción de eventos y contenidos de entretenimiento. Las actividades de aprendizaje comprenden estudios de casos sobre buenas prácticas ambientales en la industria, análisis de la huella de carbono de eventos y producciones audiovisuales y proyectos de diseño de estrategias de gestión ambiental. Las estrategias de evaluación se centran en la elaboración de informes de análisis ambiental, la presentación de propuestas de mejora y la participación en debates sobre la importancia del compromiso con la responsabilidad social y ambiental en el sector del entretenimiento. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de trabajo profesional, de campo o práctico supervisado	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNATCA
Gestión de Proyectos Culturales	AFDE-ANEC-14	4	2	6	6

Esta asignatura teórico-práctica proporciona a los estudiantes las habilidades necesarias para la gestión de proyectos culturales y la promoción del desarrollo cultural, al cuidar la preservación del patrimonio, el fomento a la creatividad y la cultura de paz, desde el marco de la innovación social y la interculturalidad. El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que el estudiantado identifique de necesidades culturales, genere propuestas de proyectos, realice la gestión de recursos, coordine equipos de trabajo y evalúe el impacto social de los proyectos. Las actividades de aprendizaje comprenden el análisis de casos de proyectos culturales exitosos, la elaboración de planes de gestión de proyectos, la realización de visitas a espacios culturales y la organización de eventos culturales. Las estrategias de evaluación se centran en la elaboración y presentación de proyectos culturales, así como en la capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre la interculturalidad. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Legislación del Entretenimiento y la Comunicación	AFDE-ANEC-21	4	2	6	6

Esta asignatura teórica aborda las leyes, reglamentos y normas asociadas con las industrias creativas, de comunicación y de entretenimiento de México. Tiene como propósito que el estudiantado adquiera competencias para gestionar contratos y licencias en el ámbito del entretenimiento y la comunicación al aplicar la normativa vigente, identificar los derechos y obligaciones legales. Entre las estrategias de evaluación están la simulación para gestionar trámites legales ante organizaciones gubernamentales federales, estatales y municipales para cumplir la legislación vigente, así como redactar documentos necesarios para negociar con proveedores y elaborar contratos. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Análisis y Visualización de Datos	AFDE-ANEC-27	4	2	6	6

La experiencia educativa teórico-práctica pretende que el estudiantado analice datos relevantes para la toma de decisiones en el ámbito del entretenimiento y la comunicación, lo que implica el uso de herramientas digitales para procesar y visualizar información. Las actividades de aprendizaje comprenden la exploración de bases de datos reales del sector del entretenimiento y la comunicación, la aplicación de técnicas de análisis estadístico y visualización de datos, la resolución de problemas prácticos mediante el uso de software especializado, y la interpretación de resultados para la toma de decisiones informadas. Las estrategias de evaluación se centran en realizar un proyecto de análisis de datos, la presentación de un informe. Para cursar esta materia se tiene que aprobar Estadística Básica.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Investigación de las Audiencias	AFDE-ANEC-23	4	2	6	6

Esta experiencia educativa teórico-práctica tiene el propósito que el estudiantado realice investigación cualitativa y cuantitativa que permita obtener datos relevantes para la creación de proyectos de entretenimiento y evaluar las preferencias y expectativas de las audiencias. Se busca que los estudiantes adquieran competencias para aplicar técnicas de investigación de mercado, el análisis de datos demográficos y psicográficos, y la interpretación de tendencias de consumo de medios y entretenimiento. Las actividades de aprendizaje comprenden la realización de estudios de casos, la aplicación de encuestas, entrevistas y grupos focales a muestras representativas de audiencias, y la elaboración de informes de investigación que incorporen el enfoque de equidad social y de género en el análisis de datos. Las estrategias de evaluación se centran en la presentación de informes de investigación y la aplicación de técnicas de segmentación de audiencias. Para cursar esta materia se requiere acreditar Investigación documental.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/SNAATCA
Políticas Culturales	AFDE-ANEC-24	4	2	6	6

El propósito de esta experiencia educativa teórico-práctica es que el estudiantado diseñe políticas culturales que promuevan la inclusión social y la consoliden los planes estratégicos de la industria creativa. Las actividades de aprendizaje incluyen el estudio de casos prácticos, el análisis de políticas culturales nacionales e internacionales y la elaboración de propuestas de innovación social en el ámbito cultural. La estrategia de evaluación se centra en la elaboración de políticas culturales que fomenten la diversidad, preserven el patrimonio y promuevan el acceso equitativo a las manifestaciones artísticas y culturales, asegurando un desarrollo sostenible y participativo en la sociedad. Para cursar esta asignatura se requiere acreditar Gestión de Proyectos Culturales.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Gestión de Talento Humano en Entornos Creativos	AFDE-ANEC-25	4	2	6	6

Esta asignatura teórico-práctica profundiza en las teorías, prácticas y herramientas relacionadas con la gestión efectiva del talento humano en las organizaciones del entretenimiento y la comunicación con el propósito de preparar al estudiantado en el liderazgo en entornos creativos y colaborativos y fomentar un ambiente de trabajo positivo e intercultural. Se abordan temas como el reclutamiento, selección, capacitación, desarrollo, evaluación del desempeño y retención del talento. El propósito es que el estudiantado adquiera las habilidades necesarias para liderar y gestionar equipos de trabajo de manera eficiente, promoviendo un ambiente laboral saludable y motivador que contribuya al logro de los objetivos organizacionales y al desarrollo personal y profesional de las y los empleados. Las estrategias de evaluación de evaluación que se realizarán son estudios de caso sobre el talento humano, actividades de comunicación en forma oral y escrita; proyectos para trabajar en equipo; actividades en donde analizará y sintetizará información y proyectos que requieran el diseño y desarrollo de procesos. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Diseño de Experiencias del Entretenimiento	AFDE-ANEC-26	4	2	6	6

Esta experiencia educativa teórica práctica tiene el propósito de desarrollar habilidades para diseñar experiencias memorables en el ámbito del entretenimiento, como lo son la organización de conciertos; eventos masivos, deportivos y culturales, al aplicar principios de creatividad, innovación y trabajo en equipo. Las actividades de aprendizaje incluyen el análisis de casos de éxito en la industria del entretenimiento, la realización de proyectos prácticos de diseño de experiencias, ejercicios para fomentar la creatividad y la colaboración en equipos interdisciplinarios para desarrollar propuestas innovadoras. Las estrategias de evaluación se centran en la presentación de proyectos de diseño de experiencias y las habilidades para trabajar en equipo en la generación de ideas y soluciones. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Relaciones Públicas	AFDE-ANEC-22	4	2	6	6

Esta asignatura teórico-práctica tiene el propósito de que los estudiantes apliquen los principios de relaciones públicas en áreas como la reputación corporativa, la creación y difusión de mensajes persuasivos y la organización de patrocinios con la finalidad de gestionar la imagen de las organizaciones y construir relaciones con las audiencias. Las actividades de aprendizaje comprenden la elaboración de planes de relaciones públicas, la simulación de situaciones de crisis, la participación en actividades de *networking* y relaciones con los medios. Las estrategias de evaluación se centran en la presentación y defensa de planes, la elaboración de informes de análisis de imagen y reputación corporativa, y la capacidad del estudiantado para aplicar principios de comunicación efectiva en situaciones reales. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Ventas y Comercialización	AFDE-ANEC-28	4	2	6	6

La experiencia educativa teórica práctica se centra en diseñar estrategias efectivas de venta que formen parte de la planeación estratégica y promoción de productos y servicios en la industria del entretenimiento y la comunicación para consolidar a las organizaciones. Las actividades de aprendizaje comprenden el análisis de casos prácticos, la elaboración de planes de comercialización y la participación en simulaciones de ventas y negociaciones. Las estrategias de evaluación se centran en la presentación de planes de comercialización y la evaluación de desempeño en simulaciones de ventas. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Inteligencia Artificial en Entretenimiento y Comunicación	AFDE-ANEC-30	4	2	6	6

El propósito de esta asignatura teórico-práctica es que el estudiantado analice cómo la IA transforma la creación de contenidos, la personalización de experiencias, la interacción con audiencias y la optimización de procesos en medios digitales para incrementar la participación y satisfacción del usuario, y generar oportunidades creativas e innovadoras en comunicación y entretenimiento. Las actividades de aprendizaje se diseñan para ser teóricas y prácticas, abarcando desde la exploración de conceptos fundamentales de la inteligencia artificial hasta la realización de proyectos aplicados en comunicación y entretenimiento. La evaluación será mediante la creación de un proyecto de IA aplicado a casos reales en comunicación y entretenimiento. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Temas Selectos de Entretenimiento y Comunicación 1	AFDE-ANEC-29	4	2	6	6

Esta asignatura es teórica práctica y pretende incorporar temáticas basadas en los cambios y adaptaciones que se requieren para competitividad de las organizaciones del entretenimiento y la comunicación, por lo que es necesario activar contenidos orientados al diseño de experiencias de aprendizaje orientadas a dos líneas de especialización: entretenimiento turístico y transformación digital del entretenimiento y la comunicación. Para cubrir estas áreas, se propone implementar en su impartición una de estas asignaturas: Congresos y Convenciones, Animación en hotelería, Entretenimiento en parques ecoturísticos, Medios digitales, Transformación digital en los negocios y Experiencias en computación espacial. Las estrategias de evaluación se enfocan en la planeación y ejecución de proyectos que se apliquen en entornos reales. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Temas Selectos de Entretenimiento y Comunicación 2	AFDE-ANEC-31	4	2	6	6

Esta asignatura es teórica práctica y pretende incorporar temáticas basadas en los cambios y adaptaciones que se requieren para competitividad de las organizaciones del entretenimiento y la comunicación, por lo que es necesario activar contenidos orientados al diseño de experiencias de aprendizaje orientadas a dos líneas de especialización: entretenimiento turístico y transformación digital del entretenimiento y la comunicación. Para cubrir estas áreas, se propone implementar en su impartición una de estas asignaturas: Congresos y Convenciones, Animación en hotelería, Entretenimiento en parques ecoturísticos, Medios digitales, Transformación digital en los negocios y Experiencias en computación espacial. Las estrategias de evaluación se enfocan en la planeación y ejecución de proyectos que se apliquen en entornos reales. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Temas Selectos de Entretenimiento y Comunicación 3	AFDE-ANEC-34	4	2	6	6

Esta asignatura es teórica práctica y pretende incorporar temáticas basadas en los cambios y adaptaciones que se requieren para competitividad de las organizaciones del entretenimiento y la comunicación, por lo que es necesario activar contenidos orientados al diseño de experiencias de aprendizaje orientadas a dos líneas de especialización: entretenimiento turístico y transformación digital del entretenimiento y la comunicación. Para cubrir estas áreas, se propone implementar en su impartición una de estas asignaturas: Congresos y Convenciones, Animación en hotelería, Entretenimiento en parques ecoturísticos, Medios digitales, Transformación digital en los negocios y Experiencias en computación espacial. Las estrategias de evaluación se enfocan en la planeación y ejecución de proyectos que se apliquen en entornos reales. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Trabajo Profesional, de Campo o Práctico Supervisado	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
						SEP/ SNAATCA
Investigación Documental	AFDE-ANEC-20	4	1	1	6	6

Esta asignatura teórica busca que el estudiantado realice investigaciones documentales que impliquen la búsqueda, selección y evaluación de fuentes de información, así como en la redacción y presentación de informes de investigación en el ámbito del entretenimiento y la comunicación para fundamentar y enriquecer los procesos de toma de decisiones en la gestión empresarial y de proyectos. Las actividades de aprendizaje comprenden la revisión de técnicas de búsqueda y análisis de información en bases de datos especializadas y la realización de ejercicios de análisis y síntesis de información. Las estrategias de evaluación se centran en la elaboración de una investigación documental que tenga los elementos del protocolo de investigación, la presentación de hallazgos y conclusiones. Sin requisitos previos.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Estudio Independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Problemas Sociales Contemporáneos	AFDE-ANEC-15	4	2	6	6

Esta asignatura teórica se enfoca en que el estudiantado analice y reflexione de forma crítica sobre los problemas y desafíos más significativos de nuestra civilización ubicándose en un contexto social, económico, político, cultural y ambiental con la finalidad de identificar diferentes problemas nacionales, regionales y locales orientados y que el aprendizaje se realizará bajo mediación académica mediante clases magistrales y seminarios de discusión, complementados con estudio independiente que incluye lecturas, investigación y reflexión personal. Las estrategias de evaluación principales consisten en ensayos críticos, presentaciones orales y exámenes escritos. Sin requisitos previos.

• **Formación de práctica**

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Trabajo de Campo Profesional Supervisado	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Estancia 1	AFDP-ANEC-02	0	20	20	20

Esta asignatura práctica brinda al estudiantado la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en un entorno laboral real, supervisado por el profesorado. Las habilidades se encuentran alineadas con el perfil de egreso de la carrera de Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación. Se realizan 320 horas de práctica, tiempo durante el cual el estudiantado obtiene una experiencia valiosa en el campo, lo que les permite establecer contactos empresariales significativos para su futura trayectoria profesional. La evaluación de esta asignatura se llevará a cabo mediante la presentación de informes ante el supervisor universitario, los cuales deben demostrar el cumplimiento de las horas establecidas, así como el registro adecuado en el área de prácticas profesionales de la universidad. Para cursar esta asignatura no se requieren requisitos previos, por lo que se puede programar a partir del segundo ciclo.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Trabajo de Campo Profesional Supervisado	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Estancia 2	AFDP-ANEC-03	0	20	20	20

Esta asignatura práctica brinda al estudiantado la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en un entorno laboral real, supervisado por el profesorado. Las habilidades se encuentran alineadas con el perfil de egreso de la carrera de Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación. Se realizan 320 horas de práctica, tiempo durante el cual el estudiantado obtiene una experiencia valiosa en el campo, lo que les permite establecer contactos empresariales significativos para su futura trayectoria profesional. La evaluación de esta asignatura se llevará a cabo mediante la presentación de informes ante el supervisor universitario, los cuales deben demostrar el cumplimiento de las horas establecidas, así como el registro adecuado en el área de prácticas profesionales de la universidad. Para cursar esta asignatura no se requieren requisitos previos, por lo que se puede programar a partir del segundo ciclo.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de Trabajo Profesional, de Campo o Práctico Supervisado	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Servicio Social	AFDP-ANEC-01	0	30	30	30

El propósito de esta asignatura es que el estudiantado fortalezca su responsabilidad y compromiso con la sociedad, por medio de la identificación y vinculación con la realidad social, así como la aplicación de conocimientos y habilidades prácticas en la realización de actividades vinculadas a problemas o necesidades sociales del sector del entretenimiento y la comunicación. La evaluación se realizará a partir de la presentación de los informes por parte del estudiantado ante la persona supervisora, que acrediten el cumplimiento de las horas señaladas en la legislación. Para cursar esta asignatura se debe haber cumplido con los requisitos establecidos en la normatividad correspondiente y se requiere haber completado al menos el 70% de los créditos totales del programa educativo. El servicio social se cubre 480 horas de práctica.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Taller de Proyecto de Titulación I	AFDP-ANEC-04	4	2	6	6

El propósito de esta asignatura es convertir un problema empírico en un objeto de investigación científica para el desarrollo de un trabajo de tesis, trabajo monográfico de investigación documental o artículo científico arbitrado que proponga un análisis y/o el desarrollo de estrategias y propuestas para la solución potencial de las discrepancias del fenómeno estudiado. Se construyen conocimientos teóricos y prácticos mediante lecturas e investigación exploratoria bajo la mediación de un académico. El aprendizaje se evalúa por medio de la presentación de avances del documento escrito. Para cursar esta asignatura se debe haber aprobado Investigación de las Audiencias.

Asignatura	Clave	Horas de Mediación Docente a la semana	Horas de estudio independiente a la semana	Total de Horas a la semana	CRÉDITOS
					SEP/ SNAATCA
Taller de Proyecto de Titulación II	AFDP-ANEC-05	4	2	6	6

El propósito de esta asignatura es la conclusión de un trabajo de tesis, trabajo monográfico de investigación documental o artículo científico arbitrado resultado de una investigación sobre fenómenos relacionados con negocios del entretenimiento y/o la comunicación. Se construyen conocimientos teóricos y prácticos mediante el desarrollo de propuestas metodológicas que posibiliten la recolección y análisis de datos para el desarrollo de conclusiones y/o la propuesta de estrategias en torno al fenómeno estudiado. El aprendizaje se evalúa por medio de la presentación del documento escrito terminado y aprobado con las características definidas por la Academia, portafolio de actividades y presentación de avances. Para cursar esta asignatura se debe haber aprobado Taller de Proyecto de Titulación I.

H) ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

El plan de estudios contempla actividades complementarias que fortalecen el enfoque hacia la interculturalidad, la equidad y el desarrollo científico disciplinar, lo que posibilita que el estudiantado consolide su formación integral. Entre estas actividades se incluyen:

- Asistencia a eventos académicos, tales como congresos, foros, talleres y cursos, donde se abordan temas relevantes para el desarrollo profesional y académico del estudiantado.
- Participación en proyectos de investigación, tanto externos como internos, dirigidos por docentes de la Universidad o de otras instituciones, de acuerdo con los lineamientos establecidos por la UQROO. Esta participación brinda la oportunidad al estudiantado de involucrarse activamente en la generación de conocimiento y de desarrollar habilidades de investigación y análisis en su disciplina.

I) LÍNEAS DE GENERACIÓN Y APLICACIÓN INNOVADORA DEL CONOCIMIENTO

En el programa educativo, se establecieron líneas de investigación fundamentales que abordan aspectos clave en la Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación. El objetivo principal es profundizar en el conocimiento y contribuir al desarrollo de áreas cruciales para el mundo empresarial contemporáneo.

Estas líneas de investigación están diseñadas para generar conocimiento tanto académico como aplicado. Por un lado, se busca avanzar en la comprensión teórica de conceptos y fenómenos relevantes en los campos de la Administración de Negocios del Entretenimiento y la Comunicación. Por otro lado, se orienta a la aplicación práctica de este conocimiento en entornos empresariales reales, con el fin de fortalecer las capacidades empresariales y promover la innovación y el crecimiento económico.

- Investigación de Administración: abarca una amplia gama de temas relacionados con la gestión empresarial y el emprendimiento. Esta línea es la opción para investigar sobre la gestión empresarial en la industria del entretenimiento y la comunicación, en sus diversas facetas, incluyendo la planificación estratégica, la gestión del talento humano, la innovación y la internacionalización. En esta línea de investigación también se pueden explorar temas relacionados con la dirección y la comunicación corporativa,

analizando cómo se lideran las organizaciones y se gestionan las relaciones con los diferentes grupos de interés.

- Investigación de Entretenimiento: incluye estudios enfocados en las tendencias y los cambios en las preferencias y comportamientos de las y los consumidores del entretenimiento, también examina modelos de negocio y estrategias de las empresas del sector. Además, analiza el impacto de las nuevas tecnologías y plataformas digitales en la industria del entretenimiento e investiga los desafíos y oportunidades ante la globalización.
- Investigación de Comunicación: aborda estudios sobre las técnicas y herramientas de comunicación utilizadas por las empresas para promocionar productos, servicios y marcas. También explora los desafíos y oportunidades de la comunicación en entornos multiculturales y globales orientados a desarrollar mejores prácticas y estrategias de comunicación para las empresas del entretenimiento.

Los hallazgos de estas tres líneas de investigación pueden contribuir a la toma de decisiones estratégicas, la innovación y el desarrollo de nuevos modelos de negocio en este sector en constante evolución.

V. REQUISITOS DE TITULACIÓN

A) REQUISITOS DE NORMATIVIDAD

Cumplir con los requisitos de titulación que establece la normatividad universitaria.

B) REQUISITOS DE EGRESO

Para el egreso de la Licenciatura en Administración de negocios del Entretenimiento y la Comunicación se debe cumplir los 377 créditos (SEP/SNAATCA) que marca el Plan de Estudios. Cursar de manera obligatoria todas las asignaturas que conforman el mapa curricular del actual plan de estudios.

VI. PLAN DE EVALUACIÓN Y ACTUALIZACIÓN

El proceso de evaluación y actualización curricular consta de diversas fases fundamentales que permiten mejorar y ajustar los planes de estudio en función de las necesidades educativas y los cambios en el entorno. Se propone tener una evaluación de seguimiento durante la implementación de la propuesta, con una evaluación exhaustiva del currículo, analizando su efectividad, pertinencia y alineación con los objetivos educativos y las demandas del contexto. Esto implica la revisión de los resultados de aprendizaje, métodos de enseñanza, recursos utilizados y la retroalimentación de docentes y estudiantes de las experiencias de aprendizaje.

Posteriormente se enfoca en la identificación de áreas de mejora y la formulación de áreas de oportunidad específicas para la actualización curricular. Este proceso implica la participación de los diferentes actores educativos, como personal docente y directivo, personas expertas en la materia y, en su caso, estudiantes.

La colaboración y el diálogo son esenciales para comprender las necesidades cambiantes y garantizar la relevancia del currículo en el contexto actual.

Finalmente, se centra en la implementación de los cambios propuestos, la capacitación del personal docente, la elaboración de nuevas propuestas y la monitorización continua de los resultados. Es crucial establecer mecanismos de retroalimentación y evaluación para asegurar que la actualización curricular cumpla con sus objetivos y se ajuste de manera efectiva a las necesidades educativas emergentes. Este proceso cíclico y adaptativo garantiza que el currículo se mantenga relevante y efectivo a lo largo del tiempo, promoviendo la mejora continua en la calidad de la educación.

Evaluación interna

Se realizará sistemáticamente la evaluación de fundamentos y condiciones de operación de los programas educativos, del currículo, del tránsito de los estudiantes por el programa educativo y del personal académico, infraestructura y servicios.

Evaluación externa

Análisis de necesidades sociales, del mercado laboral, de las y los egresados, de la oferta y demanda, de la profesión y su prospectiva; análisis comparativo de programas educativos y de organismos nacionales e internacionales.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE QUINTANA ROO

www.uqroo.mx