

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE**INTELIGENCIA DE NEGOCIOS DEL ENTRETENIMIENTO**

CICLO ESCOLAR(SEMESTRE):	7
ÁREA	ÁREA MENOR
TIPO	OPTATIVA
CLAVE DE LA ASIGNATURA:	24445
SIGLA DE LA ASIGNATURA:	AH062
HORAS CON DOCENTE:	4
HORAS INDEPENDIENTES:	4
CRÉDITOS:	8
CARACTERIZACIÓN:	Teórica-Práctica
INSTALACIONES:	AULA
COORDINACIÓN	ADMINISTRACIÓN HOTELERA
PRERREQUISITOS	

FINES DEL APRENDIZAJE O FORMACIÓN

- Diseñar un perfil de cliente, con el uso de diferentes metodologías de obtención de información y análisis del entorno, para una empresa de entretenimiento.
- Integrar, de forma lógica, los resultados de investigación en empresas del sector de la hospitalidad, para la interpretación de información relevante en la toma de decisiones.
- Formular soluciones empresariales óptimas, con base en la elaboración de un plan estratégico integral y la obtención de información.
- Identificar los elementos de la cadena de valor, dentro de un marco ético que permita el establecimiento de medidas de control para una mejora continua.
- Crear modelos de decisión de inteligencia de negocios, para la resolución de problemáticas empresariales, dentro del desarrollo sostenible y la ética en empresas del sector.

CONTENIDO TEMÁTICO (TEMAS Y SUBTEMAS)**1.-Análisis del cliente.****1.1 Metodologías de investigación cualitativa y cuantitativa.****1.2 Creación de perfiles del cliente.****1.3 Análisis del entorno y generación de variables.****1.4 Sistema de entrega del servicio.****2.-Diseño de soluciones empresariales.****2.1 Plan estratégico: objetivos, metas, estrategias y establecimiento de acciones o tácticas en la organización.****2.2 Estrategia de datos: datos para medir las metas y las estrategias.****2.3 Estrategia de inteligencia sostenible: datos que derivan en acciones a través de indicadores de desempeño o Key Performance Indicators (KPI), apegados a la sostenibilidad.****2.4 La estrategia de seguimiento para integrar los ejes del sistema: información, personas, procesos, tecnología y normatividad.****3.-Cadena de valor.****3.1 Mapa estratégico.****3.2 Matriz de iniciativas.****3.3 Tablero de control.****3.4 Implicaciones éticas.**

4.-Inteligencia de negocios en la industria del entretenimiento.

4.1 Eventos sociales.

4.2 Eventos corporativos.

4.3 Eventos masivos.

4.4 Eventos culturales.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE BAJO LA CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

- Realización supervisada de debates sobre las ventajas y desventajas de los indicadores y sistemas generados.
- Análisis de casos de empresas de entretenimiento.
- Exposición o presentación individual o por equipo de temas o subtemas con ayuda de material audiovisual.
- Asesoría para el desarrollo de un proyecto final que integre la información a manera de plan estratégico sobre la industria del entretenimiento.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES

- Ensayo sobre los temas discutidos en los debates.
- Exposición o presentación individual o por equipo.
- Resolución de casos de empresas de entretenimiento.
- Elaboración y presentación del plan estratégico sobre la industria del entretenimiento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	PORCENTAJE
	La suma de los porcentajes debe representar el 100%
1. Ensayo y exposiciones.	20 %
2. Exámenes.	20 %
3. Elaboración y presentación del plan estratégico.	35 %
4. Resolución de casos.	25 %
TOTAL:	100%

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

NO APLICA debido a que el programa es modalidad escolarizada.

BIBLIOGRAFÍA

1. Braulio, N. y Curto, J. (2015). *Customer analytics: mejorando la inteligencia del cliente mediante los datos*. Cataluña: UOC.
2. Jiménez-Morales, M. y Alonso-Panizo, J. (2016). *Eventos y protocolo: la gestión estratégica de actos corporativos e institucionales*. Cataluña: UOC.
3. Magaña, I. (2018). *Modelo-método holístico Iruma Desu: la innovación a través de las competencias cuantitativas y las competencias cualitativas en la dimensión de lo intangible-cualitativo*. México: Eón.
4. Rollano, R. (2018). *Inteligencia de negocios y toma de decisiones*. California: Editorial Create Space Independent Publishing Platform.