

**DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE****MODELOS DE NEGOCIO DE ENTRETENIMIENTO**

<b>CICLO ESCOLAR(SEMESTRE):</b>	7
<b>ÁREA</b>	ÁREA MENOR
<b>TIPO</b>	OPTATIVA
<b>CLAVE DE LA ASIGNATURA:</b>	24473
<b>SIGLA DE LA ASIGNATURA:</b>	AH069
<b>HORAS CON DOCENTE:</b>	4
<b>HORAS INDEPENDIENTES:</b>	4
<b>CRÉDITOS:</b>	8
<b>CARACTERIZACIÓN:</b>	Teórica-Práctica
<b>INSTALACIONES:</b>	AULA
<b>COORDINACIÓN</b>	ADMINISTRACIÓN HOTELERA
<b>PRERREQUISITOS</b>	

**FINES DEL APRENDIZAJE O FORMACIÓN**

- Identificar las tendencias en la industria del entretenimiento para la generación de soluciones en los nuevos mercados del sector.
- Distinguir los tipos de modelos de negocio en la industria del entretenimiento en la integración de información y el análisis de sus funcionamientos en empresas del sector.
- Diseñar un modelo de negocio de entretenimiento con base en la investigación del sector y análisis del servicio.
- Aplicar las técnicas de obtención de información para el desarrollo de programas de mejora continua en un marco de sostenibilidad para empresas de entretenimiento.

**CONTENIDO TEMÁTICO (TEMAS Y SUBTEMAS)**

- 1.-Tendencias de la industria del entretenimiento.
  - 1.1 Entretenimiento social, cultural, deportivo, corporativo, digital.
  - 1.2 Consumo de contenido.
  - 1.3 Oferta de valor.
  - 1.4 Mercados en crecimiento y apertura de nuevos mercados.
- 2.-Tipología de modelos de negocio en el entretenimiento.
  - 2.1 Innovación abierta.
  - 2.2 Innovación disruptiva.
  - 2.3 Modelo emergente.
  - 2.4 Modelo de gamification y transmedia.
- 3.-Estructura de un modelo de negocio en el entretenimiento.
  - 3.1 Planeación estratégica.
  - 3.2 Mapa de valor.
  - 3.3 Rentabilidad.
  - 3.4 Desarrollo de soluciones.
  - 3.5 Ruta de implementación.
- 4.-Investigación aplicada en modelos de negocio del entretenimiento.
  - 4.1 Recopilación y gestión de la información.
  - 4.2 Innovación sostenible en los modelos de negocio.

#### 4.3 Mejores prácticas.

#### 4.4 Simulación en casos de negocios del entretenimiento.

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE BAJO LA CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

- Discusión sobre tendencias y nuevos mercados en la industria.
- Asesoría en el desarrollo de un modelo de una empresa de entretenimiento.
- Análisis de casos de industria del entretenimiento para la obtención de información y generación de estrategias de mejora.
- Desarrollo de un modelo de negocio de una empresa de entretenimiento.

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES

- Investigación documental sobre empresas del sector para la elaboración del proyecto.
- Generación y presentación por equipos del proyecto de investigación.
- Resolución en casos de negocio del entretenimiento.
- Desarrollo de un modelo de negocio de una empresa del entretenimiento.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	PORCENTAJE
	La suma de los porcentajes debe representar el 100%
1. Investigación documental.	15 %
2. Exposición de temas.	15 %
3. Resolución de casos de negocio del entretenimiento.	30 %
4. Desarrollo de un modelo de negocio de una empresa del entretenimiento.	40 %
<b>TOTAL:</b>	<b>100%</b>

### MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

NO APLICA debido a que el programa es modalidad escolarizada.

### BIBLIOGRAFÍA

1. Álvarez, M. , Flores, P. y Reyes, T. (2015). *La gestión, competitividad y sustentabilidad en las organizaciones*. México: PAC.
2. Jiménez, M. (2012). *Gestión informática de la empresa: nuevos modelos de negocio*. Bogotá: Ra-Ma.
3. Osterwalder, A. (2015). *Business Model Generation*. Barcelona: Deusto.
4. Roca-Prats, J. (2015). *Comercialización de eventos*. España: Paraninfo.