

Event- og praksisformer

- Brug af audiovisuelle teknologier
- Brug af streaming, konvergens, sociale medier, m.v.
- Event og arkitektur
- Festivaler
- Livemusik
- Læring og formidling
- Medierede performances (internet, tv, spil, m.v.)
- Natur og landskab
- Oplevelsesdesign
- Performance
- Performance- og teater (drama, revy, musical mv.)
- Produktion af billede- og rumkunst
- Spil
- Sportsevents
- Sundhed
- Udstillinger og visuel performance
- Kommunikative og økonomiske aspekter af events
- Målgruppe- og publikumsanalyse (herunder fokusgrupper)
- PR og branding

Teori, metode og analyse

- Analyse af events (fysiske og medierede)
- Design (metode og teori)
- Eventgenrer (metode og teori)
- Konceptudvikling
- Kulturanalyse
- Kulturfilosofi og -teori
- Ledelse og organisering
- Oplevelsesdesign
- Oplevelsesteori
- Performance og ritual (teori)
- Programudvikling
- Projektledelse
- Æstetik

Virksomheder og institutioner

- Eventbureauer
- Kommunikative og økonomiske aspekter af events
- Kulturinstitutioner (koncertsale, museer, eksperimentarier, etc.)
- Kulturpolitik
- Medievirksomheder
- Museer
- Målgruppe- og publikumsanalyse (herunder fokusgrupper)
- NGO
- Oplevelsesøkonomi
- Teater
- Udstillingsdesign