

Fagområder

Humanistisk-teknologisk bacheloruddannelse og

Spatial Designs and Society

3-D modellering og animation
Arkitektur
Audiovisuelle teknologier
Æstetik
Bæredygtig teknologi
Billedanalyse
Byrum
Byudvikling
Designprocesser
Etnografi og feltstudier
Eventplanlægning
Fysisk planlægning og transport
Handlingssociologi
Hverdagslivsteori og -analyser
Inddragelsesmetoder og aktionsforskning
Industriel design
Innovationsprocesser
Interactionsdesign
Interaktiv kunst
Interaktive medier
IT-udvikling
IT/design
Kampagnedesign
Konceptudvikling
Kulturfilosofi og -teori
Kulturplanlægning
Kvalitativ metode
Kvantitative metoder
Landskabsplanlægning
Ledelsesteori
Målgruppeanalyse
Medie og kommunikationsdesign
Medierede performances (spil, streaming)
Miljøanalyse og -planlægning
Musik og teater
Oplevelsesøkonomi
Organisation og virksomhedsledelse
Performance-teori
Produktdesign
Produktion af billed- og rumkunst
Projektledelse og organisering
Retorik
Retorik og storytelling

Ritualer, leg og performance-teori
Social teori (f.eks. organisationsteori)
Sociale medier
Spil
Strategisk byplanlægning
Sundhedssektoren
Sundhedsteknologi
Teknologietik
Teknologihistorie
Teknologiteorier (fx STS, ANT ect)
Uddannelsesplanlægning
Udstilling og visuel performance
Vidensdeling
Videnskabsteori
Virtuelle rum
Visuelt design
Webdesign