

## Kompetencer – Kommunikation og Oplevelsesdesign

### Uddannelser:

- Kandidatuddannelsen i Informationsvidenskab
- Kandidatuddannelsen i Interaktive Digitale Medier
- Kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign
- Kommunikation
- Kommunikation Kombination
- Kommunikation og Digitale Medier
- Master i ikt og læring
- Master i Professionel Kommunikation
- Master's Programme in Information Technology (Information Studies)
- Media and Communication
- Oplevelsesøkonomi
- Performance Design
- Strategisk Kommunikation og Digitale Medier

Kategori	Kvalifikationer (kompetencer)
Bachelor	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organisationskommunikation/strategisk kommunikation</li><li>• Medier og platforme</li><li>• IT i kontekst</li><li>• Oplevelse, performance og kultur</li><li>• Kontekster og temaer</li></ul>
Master	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organisationskommunikation/strategisk kommunikation</li><li>• Medier og platforme</li><li>• IT i kontekst</li><li>• Oplevelse, performance og kultur</li><li>• Kontekster og temaer</li></ul> <p>For uddannelsen 'Master i ikt og læring' desuden:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Communities på internettet</li><li>• Digital dannelse</li><li>• Interaktionsdesign</li><li>• It i brugerperspektiv</li><li>• It i organisationer</li><li>• It og læring</li><li>• Oplevelsesdesign</li><li>• Spil og gaming (analyse og design)</li><li>• Sundhedsinformatik</li></ul>
Kandidat	(Organisationskommunikation/strategisk kommunikation)

- Markedskommunikation, branding og marketing
- Forandringskommunikation
- Corporate communication
- Krise- og risikokommunikation
- Politisk og/eller offentlig kommunikation
- Organisationskommunikation/strategisk kommunikation
- PR
- Projektledelse
- Interpersonel kommunikation
- Kommunikationsplanlægning
- Nudging
- Argumentationsteori

(Medier og platforme)

- Digitale medier og sociale medieplatforme (Twitter, Facebook, Instagram, blogs m.fl.)
- Medier og offentlighed, mediesociologi og - historie
- Medieanalyse og mediekultur
- Nyhedsformidling og journalistik
- Film og TV
- Lydmedier og musik
- Cross-media og transmedia
- Medieteknologier

(IT i kontekst)

- Digitalisering
- Data-visualisering
- Digital dannelse
- It i organisationer
- Systemudvikling
- Human Computer Interaction
- Informationsarkitektur
- Persuasive Design
- Interaktionsdesign
- It og læring
- It i brugerperspektiv
- Informations-og kommunikationsteknologi
- Spil og gaming (analyse og design)
- Servicedesign
- Augmented og Virtual reality
- AI – artificial intelligence inkl. robotteknologi
- Sundhedsinformatik

(Oplevelse, performance og kultur)

- Oplevelsesdesign
- Kulturteori og -analyse
- Forbrug og kultur
- Rum og arkitektur
- Stedsteori- og analyse

- Museumsformidling
- Musik og koncertformer
- Byrum
- Social innovation
- Turisme
- Entreprenørskab
- Kulturel deltagelse

(Kontekster og temaer)

- Aktivismе, civilsamfund, frivillighed
- Communities på internettet
- Børn og unge
- Kulturorganisationer
- Sundhedssektor
- Læring og uddannelse
- NGO/udviklingsorganisationer
- Køn og identitet
- Kulturarv
- Bæredygtighed
- Sport
- Madkultur

(Teori, metode og analyse)

- Aktionsforskning
- Kvantitative metoder
- Kvalitative metoder
- Digitale metoder
- Design-thinking
- Big data analyse
- Computational thinking
- Co-creation og participatory design
- Thematic analysis
- Performanceteori
- Visuel analyse
- Oplevelsesøkonomisk teori
- Receptionsanalyse
- Diskursanalyse
- Semiotik
- Science and technology studies og netværksteori
- Systemteori (Luhmann)
- Design teorier
- Affektteori
- Retorik
- Narratologi
- Filosofi og videnskabsteori