

Specialetitler Medievidenskab 2024

Ideudvikling af TV-programmer hos TV 2 - En kvalitativ undersøgelse på tværs af afdelinger

Public service-konceptets indflydelse på tv-fiktion - et produktionsstudie af DR's position som public service-institution med fokus på produktionsprocessen i tv-serierne Borgen & Huset

AI og dens imitation af musik og kreativitet i 2024

Speciale- Det grønne TV - Den grønne omstillings indtog i public service TV-produktionen

Relationer og teknologi: Hvorfor er tillid nøglen til digital transformation i de overvejende analoge brancher

Et univers i Gulvhøjde

"Har du hørt at danskerne vandt 4-0?" - En undersøgelse af storytelling og kulturelle symboler i TV 2's VM 2022 kampagnefilm

Public service-nyheder på TikTok

Bachelorette, en undersøgelse om affekt, mood og dramaturgisk opbygning inden for reality- tv

Erindringens magt: Det nostalgiske Disney

Autentiske Laufey: Et casestudie om selvfremstilling og fanengagement på TikTok

Satire i egen fiktionsproduktion: En undersøgelse af hvordan humor og satire kan anvendes til at behandle kontroversielle emner i manuskriptet til tv-piloten "Foster"

Den avantgardistiske filmstil og -metode set gennem Stan Brakhages utrænede øje

Snark og antifans: Hvorfor elsker vi at hade?

Det diagnosticerende selv: Et kvalitativt casestudie af unge danskeres forhandling af eget sundhedsbillede i mødet med algoritmisk medierede diagnosefremstillinger på TikTok

Fra lydbølger til samtale: Nyhedspodcasts rolle i formningen af demokratisk debat gennem narrativ journalistik

Køn og seksualitet i Saltburn

Speciale titler Medievidenskab 2023

Meningsdannelser om religion og politik i Facebooks kommentarfelter med fokus på islam.

BookTok: Resonansoplevelser i accelerationssamfundet.

The Netflix Effect - Er flow-tv stadig relevant for ældre borgere på vej mod et digitalt streamingmarked?

TV 2 PLAY i kampen om de unges opmærksomhed: en mixed methods undersøgelse om unges streamingadfærd og deres relation til TV 2 PLAY

Nutidens digitale nyhedsbrugere: En analyse af målgruppen 21-30-åriges nyhedsforbrug i relation til TV 2.

En Cocos fremtid: En undersøgelse af cookieforespørgsler og digitale annonceres problematikker og muligheder i den digitale verden.

The Last of Us: Samspillet mellem narrativ og gameplay i historiedrevne videospil.

En undersøgelse af mediernes indflydelse på motivation og engagement i kvindefodbold blandt 13-18-årige piger.

Middle-Aged and the City: En Diskursanalyse af Portrætningen af Midaldrende Kvinder i Sex and the City's Sequel, And Just Like That.

Fra toget til Nettet: Medialiseringen af Graffiti-kulturen.

Reddit som nyheds- og informationsplatform - En undersøgelse af brugernes anvendelse af Reddit til at dele informationer, viden og nyheder omkring Krigen mellem Ukraine og Rusland.

The Blonde Bombshell - Da Netflix gik Arthouse og Publikum Reagerede i Ramaskrig.

Bæredygtighed i TV 2s produktionsprocesser: - En undersøgelse af GREEN FILM-certificeringen.

Udviklingsstop i den danske film & tv-branche Et kvalitativt casestudie af rettighedskonflikten 2022.

Tillid og mistillid i en digital tidsalder. Konspirationsteorier på sociale medier.

Speciale - TikTok.

Magten bag bæredygtighedskommunikation.

Lootboxes: Den enarmet tyvekægt i gaming verdenen. En kategorisering af lootboxes i videospil.

Kys til Jonas, Kys til Danmark": En undersøgelse af storytelling under Mediebegivenheden Tour de France på Twitter og TV.

En undersøgelse af, hvordan Studievalg Danmark kan forbedre sin kommunikationsstrategi på sociale medier.

Ulovlig handel med illegale nikotinprodukter blandt børn og unge på sociale medier.

PoliTikTok - Danske politikeres brug af TikTok under folketingsvalget 2022.

Hvad så med lytterne? En empirisk undersøgelse af relationen mellem lyttere og værter, når et radioprogram overgår til podcast, med særligt fokus på DR's Curlingklubben.

Tryghed som brandingstrategi.

Specialetitler Medievidenskab 2022

Når Adnan er på tværs - Et speciale om brugen af satire i den danske politiske samfundsdebat

"Han er den forkerte farve brun": En casters metode til håndtering af castingprocesser med fokus på repræsentation og etik i reality-tv

Cancel culture i Danmark - udskamning, fordømmelse og shitstorms i forbindelse med nyhedsmediet TV 2

Dansk film – En empirisk analyse af sundhedstilstanden i dansk spillefilmsproduktion

Danske børn og TikTok – En undersøgelse om anvendelse, udbytte og digital dannelse

Effekten af wokeism og cancel culture i Hollywood

En analyse af betydningen af en intern fusion for medarbejderne i Healthcare DENMARK samt en analyse af kulturen og ledelsen i organisation

En receptionsanalyse af Gift ved første blik – med fokus på læring og underholdning

En undersøgelse af 15-17 åriges brug af Snapchat, og hvordan ungdomsuddannelser kan anvende mediet til at kommunikere

Forhold mellem narrativ og gameplay, en analytisk undersøgelse

Følelsen af fællesskab

Gymnasieelevers identitetsdannelse med sociale medier

Healing af den generationelle kløft mellem unge gamere og deres forældre

Hokus pokus, Sofie Linde i fokus – autenticitet på Instagram

Influencers: De rette formidlere af COVID-19-relaterede retningslinjer?

Kampen om landsholdet: en undersøgelse af det danske fodboldlandshold som en national sammenhængskraft og hvilken medieinstitution,

Kulturelle og filmiske forskelle i Ringu og The Ring

Når virkelighedens forbrydelser bliver til underholdning - En undersøgelse af true crime dokumentarens stilistiske virkemidler og de potentielle

Politiet på Instagram

Råt eller redigeret?: Hvordan narratologi fremhæver autenticitet i en musikformidlende podcast

Speciale titler Medievidenskab 2021

At optimere aldring - Et foucauldiansk studie af ældres brug af apps til at understøtte deres fysiske helbred
Fældes af fortiden? – En analyse af mediedækningen af Jeppe Kofod-sagen før og efter udbredelsen af MeToo
The Last of Us - Ludologi & Narratologi Forenet
"I just want to say I am so Sorry" - En analyse af undskyldningsvideoer på YouTube
Alene med hinanden eller sammen med seerne? En kvalitativ analyse af Alene Sammen
Bingewatching, reconsumption og fandom - Tv-seriers betydning i streamingens tidsalder
Borger, kamera, upload - En kvalitativ analyse af borgerjournalistik på sociale medier og hvordan det påvirker professionelle journalister
Den danske TV-reklames historiske udvikling med fokus på humor og æstetik
Den usædvanlige brug af lyd i "A Quiet Place" (2018)
Feministiske memers: en undersøgelse af fremstilling af politiske budskab på Instagram og hvordan anvendelsen heraf kan indgå i den feministiske identitet
Filmanmeldelser: Har der været et paradigmeskift?
Fra kultur til Kanon - En mediesystemisk af Kulturkanonen
Hvad har jeg egentlig lært? - Udfordringer ved visualisering af udskolings elever læringsudbyttet under fjernundervisning ifølge af Covid-19
I børnenes tjeneste? - en tentativ undersøgelse af børnespil, public service og mikrotransaktioner
KLASSEN: En tværmedial analyse af fiktionsserie i et public service-perspektiv
Nye dage, nye generationer og nye rutiner distribution af nyheder i en sociale medie verden
Organisationslæring for videoproduktionsvirksomheder
Overvejelser i valget mellem fysiske og netbaserede film
Tietgen CompetenceCenters kommunikative indsats om online kurser- En teoretisk undersøgelse af deres benyttelse af digital kommunikation på deres hjemmeside og
Ældre menneskers fravalg af e-aviser på tablets. En postfænomenologisk af, hvordan printede aviser og e-aviser på tablets opleves forskelligt og co-konstituerer hverdagslivet

Speciale titler Medievidenskab 2020

At høre til i en Online Verden

- Et casestudie, der udvikler retningslinjer for kultivering af person-sted-tilhørsforhold via sociale medier

Det danske explainer-format - Et eksplorativt og observerende casestudie af udviklingen og anvendelsen af public service-forpligtede explainer-videoer til streamingtjenester på dansk

Det digitale kongehus – en multiperspektivisk undersøgelse af Kongehusets budskaber på Instagram med fokus på storytelling, retorik og æstetik

En relations – og diskursanalyse af danske vækstlagsmusikers Facebook & Instagram-profiler

En undersøgelse af tilskuermotivationer i e-sporten Counter-Strike

Forandring: Nudging i en større kontekst

Forståelsesmaskinen

Fyns Politi i et mediesystem med de danske nyhedsmedier - Toglykken på Storebæltsbroen

Oplevelsesøkonomi i moderne markedsføring

– En undersøgelse af LEGOs kommunikation på platformen Instagram

Patienters brug og oplevelse af videokonsultationer med lægen

Et medieteoretisk casestudie

Podcast – et lydmedie for alle?

En kvalitativ undersøgelse af erhvervsuddannedes opfattelse af podcastmediet

Podcast som undervisningsmaterialer

– Det oversete medies potentiale og udvikling af designprincipper

Øen: Public service, reality eller begge dele? En analyse af Øen som en læringsituation

Åbent hus eller ulovlig indtrængen ved Hogwarts, en undersøgelse af Fanfiktion