

Society Expo 2026. Visualisering av– Tre Platser. Detta projekt passar studenter inom områden som: Medieteknik och filmproduktion, 3D-visualisering och animation, Digital design och kommunikation och Arkitekturvisualisering

Bakgrund:

Society Expo 2026 (SE26) är en banbrytande satsning för att synliggöra Skellefteås snabba och hållbara samhällsomvandling. För att attrahera B2B-aktörer, partners och investerare behövs engagerande och realistiska visualiseringar som visar hur det kommer kännas att vara på plats under Society Expo. Målet är att skapa rörligt media som ger en stark känsla av närvaro och upplevelse på tre specifika platser.

www.se26.se

[Om society Expo 2026 - Skellefteå kommun](#)

Syfte med uppdraget:

Ta fram rörliga visualiseringar för att skapa intresse och attrahera fler intressenter till Society Expo 2026. Visualiseringarna ska visa hur eventet kan upplevas på plats och spegla interaktioner, innovationer och framtidslösningar.

De tre platserna som ska visualiseras:

1. Utomhus vid Kurjoviken

- a. Fokusera på affärsmöjligheter och nätverkande i en inspirerande utomhusmiljö som tydligt känns Society Expo 2026. Utgå från scenografiskisser av platsen.

2. Sara Kulturhus och dess omgivning

- a. Visualisera platsen utanför Sara Kulturhus, och/eller torget, utgå från scenografiskisser av platsen och addera liv och kultur. Rikta innehållet mot B2B-aktörer, partners och internationella gäster.

3. Nordanå utomhusmiljö

- a. Visualisera platsen campus, utifrån scenografiskiss. Addera liv och kultur samt Society Expo 2026 känsla.

Målgrupper:

1. **B2B-aktörer och partners** – För att visa potentialen i att delta och investera i Society Expo.

2. **Invånare och besökare** – För att skapa delaktighet och spänning kring att vara på plats.
3. **Innovatörer och investerare** – För att inspirera till hållbara lösningar och framtida samarbeten.

Förväntat resultat:

En serie av tre korta videor (1-2 minuter vardera) som:

- Ger en realistisk känsla av varje plats.
- Visar interaktioner och innovationer i en inspirerande kontext.
- Kan användas i marknadsföringskampanjer för att locka intressenter till Society Expo 2026.

Tekniska krav:

- Rörligt media med hög kvalitet (3D-rendering, animation, eller film med efterproduktion).
- Tillägg av ljud och text för att förtydliga budskapet.

Koppling till utbildning

Detta projekt passar studenter inom områden som:

- Medieteknik och filmproduktion
- 3D-visualisering och animation
- Digital design och kommunikation
- Arkitekturvisualisering

Projektet erbjuder en praktisk möjlighet att arbeta med verkliga kunder och skapa material som kan användas i en större samhällssatsning. Studenterna får utveckla sin förmåga att skapa engagerande rörligt media och hantera projekt från idé till färdig produkt.

Genomförande:

- Projektet genomförs under sommaren 2025.
- Studenter får stöd från projektteamet för SE26 och tillgång till lokaler på Campus Skellefteå.

Kontaktperson

Anna Drejing-Carroll

0705081872

anna.drejing-carroll@skelleftea.se

-