

KATEGORIE SEE&SAY 2017

1. **Animacja** - animacje 2D i 3D. Projekty zrealizowane, z szuflady lub prace studenckie
2. **Audio** - kompozycje muzyczne tworzone z myślą o ich komercyjnym wykorzystaniu, efekty dźwiękowe, branding muzyczny
3. **Copywriting** - spoty telewizyjne, radiowe, hasła reklamowe. Projekty zrealizowane, te z szuflady lub prace studenckie
4. **Creative Writing** - fragmenty scenariuszy, artykuły, felietony, recenzje, pisanie do online – jednak nie dłuższe niż 1 strona A4. Projekty zrealizowane jak i te z szuflady lub prace studenckie.
5. **Event** - koncepcje kreatywne wydarzeń, działania ambientowe, zaangażowanie konsumentów live, przełożenie big idea kampanii 360 na event, usługi i produkty do wykorzystania podczas eventów
[Nie masz portfolio? Rozwiąż brief!](#)
6. **Fotografia** - portrety, obiekty, fotografia modowa, prace zrealizowane dla festiwali, teatrów, muzeów, galerii sztuki, okładki, rozkładówki i strony wewnętrzne dzienników i periodyków, eventy fotograficzne, wystawy lub prace studenckie
7. **Gra** - zrealizowane gry, projekty gier, pomysły na gry lub prace studenckie z tej dziedziny
8. **Graphic design** - opakowanie, katalog, rodzina piktogramów, metka, layout, pojedynczy logotyp lub cały system identyfikacji wizualnej. Projekty zrealizowane, jak i te z szuflady lub prace studenckie
9. **Ilustracja** - ilustracja reklamowa oraz prasowa, animacje, web ilustracje. Wszystko to, co narysowane. Projekty zrealizowane, jak również te z szuflady lub prace studenckie
10. **Instalacja/Videoinstalacja** - instalacje przestrzenne, interaktywne, obiekty, videoinstalacje, video wielokanałowe, aranżacje przestrzenne, scenografia. Projekty zrealizowane, te z szuflady lub prace studenckie
11. **Moda** - projekty odzieży i akcesoriów, projekty kolekcji (idea, dobór tekstyliów, wstępne lub skończone projekty techniczne, szkice sylwetek itp.), projektowanie tkanin, stylizacje oraz obserwacja trendów. Ważnym elementem jest opłacalność produkcyjna
12. **PR** - przykłady rozwiązania problemu komunikacyjnego marki lub firmy (identyfikacja problemu, strategia i wdrożenie) z wybranego obszaru: komunikacja korporacyjna, konsumencka lub kryzysowa. Przygotowanie lub realizacja strategii społecznej odpowiedzialności biznesu. Mile widziane przykłady twórczych tekstów dedykowanych markom
[Nie masz portfolio? Rozwiąż brief!](#)
13. **Product Design** - od szkicu koncepcji po gotowy produkt. Temat projektu dowolny – dla strefy domu, pracy, przestrzeni publicznej czy usług
14. **Reklama** - layouty reklamowe, koncepty reklam, w mediach tradycyjnych i cyfrowych. Wszystko co jest, wiąże się z promocją produktu lub marki
15. **Social media** - pomysły na kreatywne kampanie wykorzystujące potencjał social media, ciekawie prowadzone kanały social media, akcje wykorzystujące influencerów
[Nie masz portfolio? Rozwiąż brief!](#)
16. **Creative Technology** - niestandardowe, innowacyjne rozwiązania technologiczne, koncepty takich rozwiązań, aplikacje mobilne, interfejsy/instalacje interaktywne, wearable technology, programowanie w służbie designu/sztuki, interactive art. Projekty zrealizowane, te z szuflady lub prace studenckie
17. **Video** – krótkie formy video (do 15 min.), teledyski, spoty reklamowe. Projekty zrealizowane, z szuflady lub prace studenckie