

## 2019 NYF competitions (출품카테고리)

### ACTIVATION & ENGAGEMENT

- ① 타킷 오디언스와 직접적인 상호작용이 요구됨. 상상력을 보여주는 작품으로 제한.
- ② 이벤트, 영상, 플래쉬 몹, 야외 조각물 등도 포함됨.
- ③ 수동적인(passive) 작품은 출품할 수 없음. 그 이유는 이 부문의 전략적 오디언스에게 광고물을 단순히 보기만 하게 하는 것이 아니라, 오디언스에게 브랜드 자체를 느끼게 해야 함.
- ④ 출품작이 감정이나 행동 또는 상호작용을 끌어내든 간에, 수상작은 독창적이거나, 독특하거나 혹은 멋진 시나리오 뿐만 아니라 소비자들의 활동이나 참여의 결과를 성공적이거나 측정가능한 아이디어로 보여주어야 함

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

- Idea/Concept 40%
- Brand Relevance 25%
- Execution 25%
- Audience Experience 10%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category 1군데, Best Use Category 5군데에 출품할 수 있음

### 카테고리

#### PRODUCTS & SERVICES

AE01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. 대중교통은 Transportation 카테고리임)

AE02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)

AE03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)

AE04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)

AE05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)

AE06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)

AE07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)

AE08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)

AE09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)

AE10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)

AE11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지 않음)

AE12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서

비스, 아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨)

## **BEST USE**

AE13 AMBIENT (전통적이지 않거나 새로운 아이템이나 광고)

AE14 BROADCAST (TV, 영화, 디지털 동영상 이미지 또는 오디오 광고물)

AE15 COMMUNITY BUILDING (브랜드뿐만 아니라 협업을 통해 관계를 향상시키거나 고객을 사로잡거나 공동체의식의 강화를 통해 새로운 가치를 만들어내는 것. 사용자 제작 콘텐츠 포함)

AE16 COMPETITIONS & PROMOTIONAL GAMES (경쟁, 내기도박, 복권)

AE17 CROSS-PLATFORM (소비자를 끌어들이 수 있는 독특하거나 강력한 방법을 사용한 다양한 플랫폼들. 출품작들은 컨셉트를 확장시키기 위해 강력한 독자적인 플랫폼을 사용해야 함. 여기는 메인 콘텐츠의 일부분으로 다른 미디어에서 비속하게 집행하는 전형적인 통합 캠페인을 의미하는 것은 아님)

AE18 EVENTS & STUNTS (PR활동, 팝업이벤트, 게릴라마케팅)

AE19 EXHIBITIONS & INSTALLATIONS (전시회, 예술품 설치)

AE20 IN-STORE EXPERIENCE (디스플레이, 데몬스트레이션)

AE21 LIVE SHOWS/CONCERTS/FESTIVALS (라이브쇼, 콘서트, 페스티벌)

AE22 MOBILE (테블릿, 전화기, 앱 등과 같은 모바일 기기나 플랫폼)

AE23 PRINT/OUTDOOR (Print나 Outdoor/Out-of-Home 미디어 사용)

AE24 SOCIAL MEDIA (페이스북, 트위터, 인스타그램과 같은 소셜미디어 사용)

AE25 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND (브랜드나 영리기업들이 후원하는 Activation & Engagement 요소들이 있는 공공서비스나 공공교육)

AE26 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들이 후원하는 Activation & Engagement 요소들이 있는 공공서비스나 공공교육)

AE27 SMALL BUDGET/BIG IDEA (제한된 예산/자원으로 이룩한 뛰어난 업적. 시놉시스에는 예산과 이 상을 받아야 할 설명을 포함시켜야 함)

AE28 TECHNOLOGY (Activation & Engagement 요소에 최고의 기술을 사용)

AE29 VR/AR (가상현실이나 증강현실 요인이 있는 것)

AE30 BRAVE WORK/BRAVE CLIENT (작품에 위험부담을 안고, 용기있고, 두려움없는 대단한 아이디어들이 있음. 컨셉들은 승인과정이거나 광고주에 의해 쉽게 뒷자를 맞지만, 용기있는 선택만이 이런 작품을 만들 수 있음. 시놉시스에 이 작품이 왜 이 상을 받을 가치가 있는지를 기술할 것. 심사위원들에게 이 작품이 왜 용기있는 아이디어인지를 알 수 있도록 하는 관계를 확실히 설명할 것)

## ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING

- ① 훌륭한 프로덕션이 없으면 뛰어난 광고는 없음
- ② 이 그룹에서는 오리지널 아이디어를 뛰어난 작품으로 승화시키는데 있어 요구되어지는 특별한 제작영역인 크리에이티브한 예술성, 기법, 재능, 기술을 평가함
- ③ 기술은 작품으로 완성되기 때문에 심사도 이에 따라 이루어짐

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:** EXECUTION 100%

**출품제한:** 제한없음

## 카테고리

### BRANDED CONTENT/ENTERTAINMENT

- CA01 ACTING (하나 이상의 뛰어난 업적. Acting이나 Casting으로 출품해야 하며 같이 출품할 수는 없음)
- CA02 ANIMATION (모든 형태의 애니메이션. 애니메이션과 인티그레이션이 믹스된 live footage도 가능)
- CA03 ART DIRECTION (Art Direction이나 Design of the Production이 작품을 평가하는 개념에 부합함)
- CA04 BEST OVERALL PRODUCTION (작품을 완성하기 위해 함께 일한 모든 기술적 요인의 뛰어난 결과)
- CA05 CASTING (작품을 완성하는데 있어서의 캐스팅의 역할. Acting이나 Casting으로 출품해야 하며 같이 출품할 수는 없음)
- CA06 CINEMATOGRAPHY (비디오나 필름과 같은 동영상에서의 Direction of Photography의 우수한 예술성)
- CA07 DIRECTION (비디오나 필름과 같은 동영상에서의 Direction의 우수한 예술성)
- CA08 EDITING (포스터프로덕션의 편집/재단의 스타일과 솜씨 평가)
- CA09 BEST USE OF MUSIC (작품에 사용된 라스센스 혹은 편곡된 음악 평가)
- CA10 BEST ORIGINAL MUSIC (브랜드나 작품에 사용된 Original Music 평가)
- CA11 BEST USE OF HUMOR
- CA12 SCRIPT/COPYWRITING
- CA13 SOUND DESIGN/USE OF SOUND (작품에 사용된 사운드 디자인, 오디오 믹싱 또는 사운드의 사용 등을 평가)
- CA14 VISUAL EFFECTS

### DESIGN

- CA15 ART DIRECTION (다양한 비주얼 언어의 복잡성을 하나의 독창적이고 예술적인 목소리로 완성한 작품성)

CA16 COPYWRITING  
CA17 BEST USE OF HUMOR  
CA18 GRAPHIC DESIGN  
CA19 ILLUSTRATION  
CA20 PHOTOGRAPHY  
CA21 TYPOGRAPHY

**DIGITAL/MOBILE/SOCIAL**

CA22 ART DIRECTION  
CA23 ANIMATION  
CA24 COPYWRITING  
CA25 BEST USE OF HUMOR  
CA26 GRAPHIC DESIGN  
CA27 ILLUSTRATION  
CA28 MOTION GRAPHICS (무빙 그래픽 디자인의 예술성 평가. 타이포그래픽이나 그래픽 이  
미지도 포함될 수 있음)  
CA29 INTERFACE & NAVIGATION (UX/UI) (작품 평가와 사용자를 즐겁게 해주는 Interface  
& Navigation 디자인 평가)  
CA30 MUSIC/SOUND DESIGN  
CA31 PHOTOGRAPHY

**DIRECT & COLLATERAL**

CA32 ART DIRECTION  
CA33 COPYWRITING  
CA34 BEST USE OF HUMOR  
CA35 GRAPHIC DESIGN  
CA36 ILLUSTRATION  
CA37 PHOTOGRAPHY  
CA38 TYPOGRAPHY

**PRINT & OUTDOOR**

CA39 ART DIRECTION  
CA40 COPYWRITING  
CA41 BEST USE OF HUMOR  
CA42 GRAPHIC DESIGN  
CA43 ILLUSTRATION  
CA44 PHOTOGRAPHY  
CA45 TYPOGRAPHY

## PACKAGE & PRODUCT DESIGN

CA46 ART DIRECTION

CA47 COPYWRITING

CA48 GRAPHIC DESIGN

CA49 ILLUSTRATION

CA50 PHOTOGRAPHY

CA51 TYPOGRAPHY

## AUDIO/RADIO

① 시청자들의 상상을 시각화하거나 사운드 파워를 사용하거나 메시지를 시각화시킨 작품들

② 라디오광고, 팟캐스트, 오디오 콘텐츠를 스트리밍하거나 다운로드할 수 있는 작품들도 포함

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

• Idea/Concept	40%
• Brand Relevance	35%
• Execution	25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category 1군데, Best Use Category 5군데에 출품할 수 있음. Craft Categories는 제한없음

## 카테고리

### PRODUCTS & SERVICES

AU01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. Transportation 카테고리는 대중교통임)

AU02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)

AU03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)

AU04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)

AU05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)

AU06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)

AU07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)

AU08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)

AU09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)

AU10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)

AU11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지는 않음)

AE12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨**)

## BEST USE

AE13 :60 AND UNDER

AE14 OVER :60

AE15 PODCASTS (Podcast 광고나 Podcast에서 집행된 광고)

AE16 STREAMING (Streaming 독자를 위한 광고)

AE17 RADIO (라디오독자를 위한 광고)

AE18 BEST USE OF MEDIUM (브랜드 메시지를 전달하기 위해 독창적이고 혁신적으로 Audio/Radio 활용)

AE19 INTEGRATED CAMPAIGN (Audio/Radio 요인들 중심으로 3개 이상의 다른 미디어 형태를 사용한 캠페인만 출품할 수 있음)

AE20 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND (브랜드나 영리기업들이 후원하는 사회개선을 위한 공공서비스나 공공교육)

AE21 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 사회개선을 위한 공공서비스나 공공교육)

AE22 TECHNOLOGY

## CRAFT

AE23 ACTING/VOICEOVER

AE24 MUSIC/SOUND DESIGN

AE25 SCRIPT/COPYWRITING

AE26 BEST USE OF HUMOR

## AVANT-GARDE/INNOVATIVE

- ① 독특하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 크리에이티브 방법으로 제작된 광고물
- ② 새로운 기준을 만들거나 기존의 틀에 도전하거나 많은 찬사를 자아내게 하는 작품들
- ③ 보충자료와 함께 심사위원들에게 출품자이 이 부문에서 상을 받을 가치가 있는지를 설명하는 자료를 시놉시스 창을 통해 반드시 제출
- ④ 작품을 구성하는 크리에이티브 아이디어들은 심사에서 Idea/Concept에서 평가됨

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:** • Idea/Concept 75%  
• Execution 25%

**출품제한:** 같은 출품작은 최대 2개 카테고리

## 카테고리

## AVANT-GARDE/INNOVATIVE

AG01 AUDIENCE CONNECTION (대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 방법으로 소비자와 연결)

- AG02 CREATIVE USE OF MEDIUM (Audio/Radio, Film, Outdoor, Print 등을 포함 대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 방법으로 매체 활용)
- AG03 CROSS-PLATFORM (소비자를 끌어들이 수 있는 독특하거나 강력한 방법을 사용한 다양한 플랫폼들. 출품작들은 컨셉트를 확장시키기 위해 강력한 독자적인 플랫폼을 사용해야 함. 여기는 메인 콘텐츠의 일부분으로 다른 미디어에서 비속하게 집행하는 전형적인 통합 캠페인을 의미하는 것은 아님)
- AG04 DIGITAL TRANSFORMATIONS (새로운 상행위를 바꾸거나 만들기 위해 대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 방법으로 Digital/Mobile 활용)
- AG05 LIVE EXPERIENCE (체험을 통해 브랜드와 소비자 연결)
- AG06 PACKAGE DESIGN (대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 방법의 패키지 디자인)
- AG07 PRODUCT INNOVATION (대단히 크리에이티브하거나 창의적이거나 혁신적이거나 독창적거나 새로운 제품)
- AG08 SOCIAL (대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 Social Media)
- AG09 USE OF DATA (Politics, Government, Public Policy와 관련된 커뮤니케이션)
- AG10 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND
- AG11 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT
- AG12 SMALL BUDGET/BIG IDEA (제한된 예산/자원으로 이룩한 뛰어난 업적. 시놉시스에는 예산과 이 상을 받아야 할 설명을 포함시켜야 함)
- AG13 TECHNOLOGY

## BRANDED CONTENT/ENTERTAINMENT

- ① 이 그룹 출품작은 소비자와 소통하는 방법으로 오락/컨텐츠가 포함된 브랜드 메시지를 끊임없이 조화시키고 있음
- ② 즐거움이나 정보를 주는 방법은 브랜드 마케팅이나 전략이거나 혹은 적극적이거나 직접적인 판매가 아닌 소비자와 감성적인 연결고리를 만드는 방법

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

- Idea/Concept 40%
- Brand Relevance 35%
- Execution 25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category와 Discipline category는 1군데씩, Best Use Category 4군데에 출품할 수 있음

## 카테고리

### PRODUCTS & SERVICES

BE01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. 대중교통은 Transportation 카테고리임)

- BE02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)
- BE03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)
- BE04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)
- BE05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)
- BE06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)
- BE07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)
- BE08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)
- BE09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)
- BE10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)
- BE11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지는 않음)
- BE12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨**)

#### **DISCIPLINE**

- BE13 AUDIO/RADIO (Audio/Radio medium)
- BE14 DIGITAL/MOBILE/SOCIAL (Digital/Mobile/Social)
- BE15 FILM - CINEMA/TV (Cinema나 TV용 Film이나 Video)
- BE16 FILM - ONLINE (the web, streaming, apps, 기타 온라인용 Film이나 Video)
- BE17 OUTDOOR (Outdoor medium )
- BE18 PRINT - WRITTEN (print. Books, articles, stories, written ads를 위한 원고)
- BE19 PRINT - (전통적/디지털 인쇄 미디어를 위한 design, art, photography)

#### **BEST USE**

- BE20 GAMING
- BE21 LIVE ENTERTAINMENT
- BE22 VR/AR Virtual
- BE23 CROSS-PLATFORM (소비자를 끌어들이 수 있는 독특하거나 강력한 방법을 사용한 다양한 플랫폼들. 출품작들은 컨셉트를 확장시키기 위해 강력한 독자적인 플랫폼을 사용해야 함. 여기는 메인 콘텐츠의 일부분으로 다른 미디어에서 비속하게 집행하는 전형적인 통합 캠페인을 의미하는 것은 아님)
- BE24 SPONSORSHIP INTEGRATION (소비자와 감정적인 연결을 통해 스폰서와 콘텐츠를 완벽히 매치)
- BE25 INNOVATION (매체를 이끌어갈 수 있는대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 작품. 시놉시스에 이 작품이 독창적인 이유를 설명해야 함)

- BE26 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: (브랜드나 영리기업들이 후원하는 사회개선을 위한 공공서비스나 공공교육)
- BE27 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 사회개선을 위한 공공서비스나 공공교육)
- BE28 SMALL BUDGET/BIG IDEA (제한된 예산/자원으로 이룩한 뛰어난 업적. 시놉시스에는 예산과 이 상을 받아야 할 설명을 포함시켜야 함)
- BE29 USER-GENERATED CONTENT (소비자들이 참여하여 그들의 독자적인 아이디어/메시지가 담겨있는 콘텐츠를 만들 수 있도록 참여하고 격려하는 것. 브랜드와 사용자간의 최상의 협력)

## CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING와 동일

## COLLABORATIONS & PARTNERSHIPS

- ① 하나의 메시지를 전달하기 위해 2개 이상의 브랜드들이 독자적/협업한 작품들
- ② 특별한 관계는 뛰어난 크리에이티브나 새로운 소비자를 만들 수 있음. 이러한 형태의 광고는 궁극적으로는 그룹이나 개별 브랜드 모두에게 팀 노력의 성과를 안겨줌

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

• Idea/Concept	40%
• Brand Relevance	35%
• Execution	25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category 1군데, Best Use Category 4군데에 출품할 수 있음.

## 카테고리

### PRODUCTS & SERVICES

- CP01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. Transportation 카테고리는 대중교통임)
- CP02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)
- CP03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)
- CP04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)
- CP05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)
- CP06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)
- CP07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)
- CP08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)
- CP09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)

CP10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)

CP11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지는 않음)

CP12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨**)

### **BEST USE**

CP13 INNOVATION (이 업종이 산업에서 기여할 수 있도록 대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 방법으로 사용. 출품작이 왜 크리에이티브한지를 시놉시스에 포함시킬 것)

CP14 CROSS-PLATFORM (소비자를 끌어들이 수 있는 독특하거나 강력한 방법을 사용한 다양한 플랫폼들. 출품작들은 컨셉트를 확장시키기 위해 강력한 독자적인 플랫폼을 사용해야 함. 여기는 메인 콘텐츠의 일부분으로 다른 미디어에서 비속하게 집행하는 전형적인 통합 캠페인을 의미하는 것은 아님)

CP15 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND

CP16 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT

CP17 CELEBRITY/INFLUENCER (타킷 오디언스를 끌어들이기 위해 유명인과 협업이나 파트너십을 맺은 작품)

CP18 USER-GENERATED CONTENT

CP19 VIRAL (viral에서 배포하거나 공유할 목적으로 만든 작품)

### **CREATIVE MARKETING STRATEGY/EFFECTIVENESS**

- ① 마케팅 문제를 혁신적으로 타파한 해결책을 보여주는 캠페인.
- ② 광고물 크리에이티브와 전략적인 플래닝을 통해 마케팅 목표와 목적을 구체적으로 달성한 결과를 보여주어야 함.
- ③ 이 부문 출품작은 크리에이티브리티와 데이터의 진정한 조화를 잘 보여줌

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

• Results & Effectiveness	30%
• Idea/Concept	25%
• Challenge, Strategy & Objectives	25%
• Execution	20%

**출품제한:** 같은 출품작은 3개 Category에 출품할 수 있음.

### **카테고리**

### **CREATIVE MARKETING STRATEGY/EFFECTIVENESS**

CE01 ADVERTISING (Print, Outdoor, TV를 포함한 모든 미디어)

CE02 BRAND LOYALTY (참여 확장, 구매 증대, 고객관계관리를 위한 캠페인)

- CE03 BRAND DEVELOPMENT: NATIONAL (1개 나라)
- CE04 BRAND DEVELOPMENT: REGIONAL (3개나라 이상)
- CE05 BRANDED CONTENT/ENTERTAINMENT (컨텐츠 제작의 전략적 효율적 이용)
- CE06 EARNED MEDIA (노출을 시키고 빈도를 증대시키기 위한 효율적인 미디어의 전략적 효율적 이용)
- CE07 COLLABORATIONS & PARTNERSHIPS (Collaborations & Partnerships의 전략적 효율적 이용, 스폰서쉽 포함)
- CE08 INTEGRATED MARKETING (1개의 캠페인에 2개이상 미디어의 전략적 효율적 이용)
- CE09 CREATIVE USE OF DATA
- CE10 SOCIAL GOOD/ENVIRONMENT & SUSTAINABILITY
- CE11 SMALL BUDGET/BIG IDEA

## DESIGN

- ① 시각적 장인정신에 있어 크리에이티브의 우수성을 보여주는 작품
- ② 여기에서는 예술이 소비자의 시선을 잡고 브랜드의 인지도를 만들기 위해 영감을 주고, 기쁘게 하고 호기심을 부추킴

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

- Execution 50%
- Idea/Concept 30%
- Brand Relevance 20%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category 2군데, Environmental/Experiential Design Category 1군데에 출품할 수 있음

## 카테고리

### BRAND DESIGN

- DE01 BRAND DESIGN (새로운 브랜드나 제품의 출시나 재출시)
- DE02 BOOKS (인쇄물이나 디지털)
- DE03 CALENDARS (인쇄물이나 디지털)
- DE04 CORPORATE IDENTITY (애뉴얼리포트, 카다로그, 모집공고 등 포함)
- DE05 PUBLICATIONS: BUSINESS COMMUNICATIONS (브로슈어, 카다로그, 프레스 키트, 애뉴얼 리포트 & 정보)
- DE06 PUBLICATIONS: EDITORIAL (잡지, Cover Art, 신문)
- DE07 PROMOTIONAL ITEMS (브랜드나 메시지를 프로모션하기 위해 제작된 실물 아이템)
- DE08 LOGOS & IDS (미디어와 상관없이 로고나 아이디 디자인 포함)
- DE09 SELF-PROMOTION (간접적인 방법의 회사 판촉물들)
- DE10 DIRECT MAIL MARKETING (소비자에게 직접 발송하기 위해 디자인된 물건들)

DE11 DIGITAL/MOBILE (디지털, 모바일, 웹사이트, 앱용으로 만들어진 작품)

DE12 BEST BRAND DESIGN (위의 카테고리에 맞지 않은 디자인. 만약 이 카테고리에 출품을 하면 다른 Brand Design 카테고리에는 출품할 수 없음)

### ENVIRONMENTAL/EXPERIENTIAL DESIGN

DE13 EXHIBITIONS & LIVE EVENTS (브랜드나 브랜드 메시지를 홍보하기 위한 전시나 라이브 이벤트 디자인)

DE14 HOSPITALITY & LEISURE (브랜드나 브랜드 메시지를 홍보하기 위한 관광이나 레저)

DE15 RETAIL STORES

DE16 eCOMMERCE (온라인 상업 사이트나 앱을 위한 디자인)

DE17 PUBLIC SPACES (공공장소를 위한 공공장소 디자인)

DE18 BEST ENVIRONMENTAL/EXPERIENTIAL DESIGN (이 카테고리에 출품하면 다른 Environmental/Experiential Design 카테고리에는 출품할 수 없음)

### CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING와 동일

### DIGITAL/MOBILE

① 이 그룹 출품작은 websites, mobile apps, banner ads, rich media, 또는 기타 기술을 이용해 목표로 하는 독자에게 도달하는 작품

② 적합한 플랫폼을 제출해야 하며 태블릿, 컴퓨터, 착용가능한 기술, 디지털 스크린, 모바일폰으로 한정된 것은 아님

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

• Idea/Concept	40%
• Brand Relevance	35%
• Execution	25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Mobile Platforms/Websites & Microsites/Games, Banners, Rich Media Category에 2군데씩, Best Use Category 4군데에 출품할 수 있음

### 카테고리

#### MOBILE PLATFORMS

DM01 PRODUCTS & SERVICES (모바일 플랫폼용 제품이나 서비스광고)

DM02 CORPORATE COMMUNICATIONS (모바일 플랫폼용 기업 커뮤니케이션)

DM03 eCOMMERCE (모바일 플랫폼용 이커머서)

DM04 GAMES (모바일 플랫폼용 게임)

DM05 MEDIA/ENTERTAINMENT (모바일 플랫폼용 Media/Entertainment 광고)

DM06 POLITICS & GOVERNMENT (모바일 플랫폼용 정치, 정부 광고)

DM07 SOCIAL MEDIA (모바일 플랫폼용 소셜미디어를 통해 집행된 광고)

## **WEBSITES & MICROSITES**

- DI08 PRODUCTS & SERVICES (웹사이트나 마이크로 사이트용 제품이나 서비스광고)
- DI06 CORPORATE COMMUNICATIONS (웹사이트나 마이크로 사이트용 기업 커뮤니케이션)
- DI10 eCOMMERCE (웹사이트나 마이크로 사이트용 이커머셔)
- DI11 GAMES (웹사이트나 마이크로 사이트용 브랜드드 게임)
- DI12 MEDIA/ENTERTAINMENT (웹사이트나 마이크로 사이트용 Media/Entertainment 광고)
- DI13 MOBILE WEBSITE (모바일 플랫폼을 위한 웹사이트)
- DI14 POLITICS & GOVERNMENT (웹사이트나 마이크로 사이트용 정치, 정부 광고)
- DI15 SOCIAL MEDIA (웹사이트나 마이크로 사이트용 소셜미디어를 통해 집행된 광고)

## **GAMES, BANNERS, RICH MEDIA**

- DM16 PRODUCTS & SERVICES
- DM17 CORPORATE COMMUNICATIONS
- DM18 eCOMMERCE
- DM19 GAMES
- DM20 MEDIA/ENTERTAINMENT
- DM21 POLITICS & GOVERNMENT
- DM22 SOCIAL MEDIA

## **BEST USE**

- DM23 DIGITAL TRANSFORMATIONS (비즈니스 관리를 향상시키기 위해 디지털 플랫폼 사용)
- DM24 INTERFACE & NAVIGATION (UX/UI)
- DM25 360° VIDEO
- DM26 VR/AR
- DM27 BEST USE OF MEDIUM (대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 방법으로 Digital/Mobile 매체 이용. 시놉시스에 이 작품이 왜 이 상을 받아야 하는지를 설명해야 함)
- DM28 INNOVATION: TECHNOLOGY (대단히 크리에이티브하고 창의적이고 혁신적이고 독창적인 방법으로 기술을 사용. 시놉시스에 이 아이디어가 혁신적인지를 설명해야 함)
- DM29 CROSS-PLATFORM
- DM30 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND
- DM31 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT
- DM32 VIRAL
- DM33 USER-GENERATED CONTENT

## **CRAFT**

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING와 동일

## DIRECT & COLLATERAL

- ① 1:1 커뮤니케이션/관계를 만들어 타킷 오디언스와 브랜드의 직접적으로 연결
- ② 좋은 물건들은 브랜드 이미지를 형성하는데 매력적이고 도움이 됨. 그것들은 소비자들이 손 안에 무엇인가를 가지게 하고 그것이 마음까지 전달되어지기를 바람
- ③ 2017년 3월 21일 이후 출품작은 반드시 디지털 프리젠테이션(.jpg or .pdf)을 반드시 업로드 하고 처음 출판/배포된 것과 동일한 실물(physical copy)을 보내야 함.

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

• Idea/Concept	40%
• Brand Relevance	35%
• Execution	25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category 1군데와 Best Use Category 4군데에 출품할 수 있음

## 카테고리

### PRODUCTS & SERVICES

CD01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. Transportation 카테고리는 대중교통임)

CD02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)

CD03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)

CD04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)

CD05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)

CD06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)

CD07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)

CD08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)

CD09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)

CD10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)

CD11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지는 않음)

CD12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨**)

### BEST USE

DC13 AMBIENT (비전통적이거나 대체 아이템 또는 PPL)

DC14 LAUNCH (신제품의 직접적이거나 협업으로의 소개)

DC15 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND

DC16 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT  
DC17 SMALL BUDGET/BIG IDEA  
DC18 TECHNOLOGY  
DC19 USER-GENERATED CONTENT  
DC20 BRAVE WORK/BRAVE CLIENT

## CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING와 동일

## FILM

① 무빙 이미지 광고-어떤 미디어(텔레비전, 영화, 온라인, 모바일기기, 옥외나 기타)를 위해 만들었던 간에-의 뛰어난 스토리텔링을 보여줘야 함

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

- Idea/Concept 40%
- Brand Relevance 35%
- Execution 25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category에 1군데 출품할 수 있음. Best Use Category는 출품수량은 제한없음

## 카테고리

### PRODUCTS & SERVICES

FI01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. Transportation 카테고리는 대중교통임)

FI02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)

FI03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)

FI04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)

FI05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)

FI06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)

FI07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)

FI08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)

FI09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)

FI10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)

FI11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지 않음)

FI12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, 아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨)

## BEST USE

FI13 UNDER :10 SECONDS

FI14 360° VIDEO

FI15 MADE FOR TV & CINEMA

FI16 MADE FOR ONLINE

FI17 MADE FOR SOCIAL MEDIA

FI18 INTERACTIVE

FI19 INTEGRATED CAMPAIGN

FI20 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND

FI21 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT

FI22 SMALL BUDGET/BIG IDEA

FI23 VIRAL

## FILM CRAFT

① 훌륭한 프로덕션이 없으면 뛰어난 광고는 없음

② 이 그룹에서는 위대한 커머셜 필름을 만들어내기 위해 무대 뒤에 숨어서 분위기를 만들고 무빙 파트의 서로 다른 부분들을 하나로 통합하고 스포트 라이트를 받을 수 있도록 협력하는 개인들의 기여도를 존중함

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:** • Execution 100%

**출품제한:** 제한없음

## 카테고리

### FILM CRAFT

FC01 ACTING

FC02 ANIMATION

FC03 ART DIRECTION/PRODUCTION DESIGN

FC04 CASTING

FC05 BEST USE OF MUSIC

FC06 BEST ORIGINAL MUSIC

FC07 BEST OVERALL PRODUCTION

FC08 CINEMATOGRAPHY

FC09 DIRECTION

FC10 EDITING

FC11 BEST USE OF HUMOR

FC12 SCRIPT/COPYWRITING

FC13 SOUND DESIGN/USE OF SOUND

FC14 VISUAL EFFECTS

FC15 INNOVATION

FC16 SMALL BUDGET/BIG IDEA

## NEW YORK CITY AWARD

- ① 광고에서 뉴욕 아이콘을 가장 잘 표현한 작품
- ② 귀사 출품작이 귀하의 컨셉트에 이미지, 사운드, 노래, 랜드마크, 사람, 유명한 명언이나 모토 등을 사용해서 뉴욕시를 분위기로 만들었다면, 무료로 출품하세요
- ③ 시놉시스에 왜 이 상을 받아야 하는지를 포함시켜야 함

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:** 100% New York

**출품제한:** 제한없음

**카테고리(출품료 없음)**

NY01 NEW YORK CITY AWARD

## OUTDOOR

- ① 이 그룹 출품작은 다양한 미디어를 사용할 수 있으나 모든 작품은 옥외에서 보여지거나 노출되어야 함.
- ② 브랜드 메시지를 전달하기 위해 공공장소를 활용할 때 있음.
- ③ Billboards, Posters, Transit Advertising, Ambient Advertising, Digital Screens, Public Events, Public Spaces 등이 포함됨

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

- Idea/Concept 40%
- Brand Relevance 35%
- Execution 25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category에 1군데 출품할 수 있음. Best Use Category는 출품수량은 제한없음

**카테고리**

### PRODUCTS & SERVICES

OU01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. Transportation 카테고리는 대중교통임)

OU02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)

OU03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)

OU04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)

OU05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용

및 화장품 등)

OU06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)

OU07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)

OU08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)

OU09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)

OU10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)

OU11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지는 않음)

OE12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨**)

### **BEST USE**

OE13 AMBIENT

OE14 BILLBOARDS/INSTALLATIONS/POSTERS

OE15 DIGITAL DISPLAYS (공공장소에서의 옥외 디지털 시설물. 옥외나 실내 모두 포함)

OE16 TAKEOVER

OE17 TRANSIT

OE18 CROSS-PLATFORM

OE19 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND

OE20 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT

OE21 SMALL BUDGET/BIG IDEA

OE22 TECHNOLOGY

OE23 USER-GENERATED CONTENT

OE24 BRAVE WORK/BRAVE CLIENT

### **CRAFT**

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING와 동일

### **PACKAGE & PRODUCT DESIGN**

① 이 그룹은 패키지나 신제품의 기술이나 제작에 관한 작품

② 이 부문 최고의 작품은 훌륭한 디자인과 궁극적으로 브랜드에서 사용될 기능을 조화시키는 것임

③ 모든 작품 원본을 제출해야 함. 만약 통관에 문제가 있을 수 있다고 생각될 경우에는, 내용물을 비운 용기나 고해상도 사진으로 제출.

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:** • Execution 50%

- Idea/Concept 30%
- Brand Relevance 20%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service Category에 1개 출품할 수 있음. Best Use Category는 출품수량 제한없음

## 카테고리

### RODUCTS & SERVICES

PD01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. Transportation 카테고리는 대중교통임)

PD02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)

PD03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)

PD04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)

PD05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)

PD06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)

PD07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)

PD08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)

PD09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)

PD10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)

PD11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지는 않음)

PD12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, 아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨)

### BEST USE

PD13 BEST NEW GREEN PRODUCT DESIGN (지구와 자원을 보호하는데 도움을 주는 환경친화적인 제품, 재생, 자연분해, 완전분해, 생활용도 포함됨)

PD14 INNOVATION

PD15 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND

PD16 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT

PD17 TECHNOLOGY

### CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING와 동일

### POSITIVE WORLD IMPACT

① 궁극적으로 세상에 긍정적인 영향을 줄 수 있도록 태도, 인식, 행동의 변화의 부추키거나 영향을 주거나 크리에이티브 커뮤니케이션을 사용한 작품

② 사람, 동물, 환경의 개선을 위한 모든 미디어 형태의 작품은 출품할 수 있음

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

- Idea/Concept 40%
- Brand Relevance 35%
- Execution 25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Empowerment category에 1군데, Public Service category 3군데에 출품할 수 있음.

## 카테고리

### EMPOWERMENT

WI01 WOMEN (여성의 인권, 권리, 참여, 삶의 질 등을 진작시키기 위한 작품)

WI02 LGBTQ (성적소수자 개인이나 단체를 위한 인권, 평등, 권리, 관용, 참여 등을 진작시키기 위한 작품)

WI03 SOCIAL JUSTICE (권리, 평등, 권리, 관용, 참여 등을 통해 인종, 소수민족, 종교적 차별에 대항하기 위해 만든 작품)

### PUBLIC SERVICE

WI04 CIVIC & SOCIAL EDUCATION: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 교육, 시민, 사회적 문제 등에 관한 공공서비스)

WI05 CIVIC & SOCIAL EDUCATION: BRAND (브랜드나 영리기업들의 교육, 시민, 사회적 문제 등에 관한 공공서비스)

WI06 ENVIRONMENT & SUSTAINABILITY: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 환경개선을 위한 교육, 인식의 변화, 행동의 고취 등에 관한 공공서비스 캠페인)

WI07 ENVIRONMENT & SUSTAINABILITY: BRAND (브랜드나 영리기업들의 환경개선을 위한 교육, 인식의 변화, 행동의 고취 등에 관한 공공서비스 캠페인)

WI08 HUMAN RIGHTS: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 인권 신장과 옹호를 위한 교육, 인식의 변화, 행동의 고취 등에 관한 공공서비스 캠페인)

WI09 HUMAN RIGHTS: BRAND (브랜드나 영리기업들의 인권 신장과 옹호를 위한 교육, 인식의 변화, 행동의 고취 등에 관한 공공서비스 캠페인)

WI10 PHILANTHROPIC APPEALS: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 복리를 위한 기금확대에 관한 공공서비스 캠페인)

WI11 PHILANTHROPIC APPEALS: BRAND (브랜드나 영리기업들의 복리를 위한 기금확대에 관한 공공서비스 캠페인)

WI12 PROMOTION OF PEACE: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 평화를 신장하기 위한 공공서비스 캠페인)

WI13 PROMOTION OF PEACE: BRAND (브랜드나 영리기업들의 평화를 신장하기 위한 공공서비스 캠페인)

- WI14 CHILDREN- HEALTH, HAPPINESS AND SAFETY: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 어떤 식으로든 어린이를 돕기위한 공공서비스 캠페인)
- WI15 CHILDREN- HEALTH, HAPPINESS AND SAFETY: BRAND (브랜드나 영리기업들의 어떤 식으로든 어린이를 돕기위한 공공서비스 캠페인)
- WI16 EMERGENCY RELIEF: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 재난으로 발생한 이벤트에 대응하기 위한 공공서비스 캠페인)
- WI17 EMERGENCY RELIEF: BRAND (브랜드나 영리기업들의 재난으로 발생한 이벤트에 대응하기 위한 공공서비스 캠페인)
- WI18 UNIQUE PARTNERSHIP: CHARITY/NON-PROFIT (보다 나은 사회를 만들기 위해 2개 이상의 자선이나 비영리단체들이 벌이는 공동활동)
- WI19 UNIQUE PARTNERSHIP: BRAND (보다 나은 사회를 만들기 위해 2개이상의 브랜드나 영리기업들의 벌이는 공동활동)

## PRINT

① billboards, posters, newspapers, magazines, calendars, 전통적인 인쇄미디어, digital 등을 포함하여 인쇄나 인쇄미디어에서 출품할 수 있음

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

- Idea/Concept 40%
- Brand Relevance 35%
- Execution 25%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service category에 1군데, Best Use category 4군데에 출품할 수 있음.

## 카테고리

### PRODUCTS & SERVICES

- PT01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. Transportation 카테고리는 대중교통임)
- PT02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)
- PT03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)
- PT04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)
- PT05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)
- PT06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)
- PT07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)
- PT08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)
- PT09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)

PT10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)

PT11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지는 않음)

PT12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨**)

### **BEST USE**

PT13 INTERACTIVE

PT14 NEWSPAPER/MAGAZINE

PT15 DIGITAL DISPLAYS (Digital Displays나 Digital Screens용 Print)

PT16 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD:

PT17 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD:

PT18 INTEGRATED CAMPAIGN

PT19 TECHNOLOGY

PT20 BRAVE WORK/BRAVE CLIENT

### **CRAFT**

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING와 동일

### **PUBLIC RELATIONS**

① 브랜드에 관한 긍정적인 인식과 선의를 증대시키기 위한 명성관리, 크리에이티브 커뮤니케이션과 인지도 향상을 통해 이룩한 업적

② 기업 브랜딩, 위기관리이벤트, 공공서비스광고, PR캠페인, 매체관리를 통한 얻은 장점 등도 포함됨

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

• Idea	40%
• Brand Relevance	20%
• Execution	20%
• Results	20%

**출품제한:** 같은 출품작은 Product or Service category에 1군데, Best Use Category에서는 정한 기준에 맞으면 출품수량 제한없음

### **카테고리**

#### **PRODUCTS & SERVICES**

PR01 AUTOMOTIVE (차량, 부품, 정비, 연료 등. Transportation 카테고리는 대중교통임)

PR02 CORPORATE IMAGE (자체홍보, 사내통신, 채용, 리브랜딩 등)

PR03 FINANCIAL & INVESTMENT (은행, 투자, 보험)

PR04 FOOD/DRINK/RESTAURANTS (모든 형태의 식품, 음료, 식료품점, 레스토랑)

- PR05 HEALTH & WELLNESS (처방약/OTC 약품, 병원, 헬스, 다이어트, 수면 보조제, 마용 및 화장품 등)
- PR06 MEDIA/ENTERTAINMENT/EVENTS (모든 형태의 미디어, 오락, 이벤트)
- PR07 POLITICS & GOVERNMENT (정치, 정부, 공공정책과 관련된 커뮤니케이션)
- PR08 RETAIL STORES & ECOMMERCE (모든 소매점 및 전자상거래)
- PR09 TRANSPORTATION (지하철, 열차, 버스, 자전거공유와 관련된 이동수단. 비행기, 유람선, 관광차량은 TRAVEL/LEISURE 카테고리로 출품)
- PR10 TRAVEL/LEISURE (모든 형태의 여행, 관광, 레저, 활동으로 비행기, 유람선, 호텔, 레크리에이션에 한정되는 것은 아님)
- PR11 UTILITIES (통신, 에너지 분야로 한정되지 않음)
- PR12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨**)

**PUBLIC & MEDIA RELATIONS CAMPAIGNS: Public Service Announcements**

- PR13 BRAND LOYALTY
- PR14 COMMUNITY BUILDING
- PR15 CELEBRITY/INFLUENCER
- PR16 CORPORATE IMAGE PR
- PR17 CRISIS & ISSUE MANAGEMENT
- PR18 DIGITAL/MOBILE
- PR19 EARNED MEDIA
- PR20 ENVIRONMENTAL EFFORT
- PR21 EVENTS & STUNTS
- PR22 MEDIA RELATIONS
- PR23 MULTICULTURAL
- PR24 SOCIAL MEDIA
- PR25 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND
- PR26 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT
- PR27 SMALL BUDGET/BIG IDEA

**SOCIAL MEDIA & INFLUENCER**

- ① 콘텐츠나 의견에 관한 공공과의 공유, 소문, 표현 등을 통해 브랜드 메시지를 알리는 것
- ② 결과는 views, likes, shares, comments, user-generated content 등에 의해 측정됨
- ③ 소비자 관여도를 증대시키기 위한 Facebook, Instagram, Twitter, Influencers 등을 통해 마케팅 활동도 포함됨

**출품부문:** 싱글, 캠페인

- 심사기준:**
- Idea/Concept 40%
  - Brand Relevance 20%
  - Execution 20%
  - Results 20%

**출품제한:** 같은 출품작은 Platform에 1군데, Best Use Category에서는 정한 기준에 맞으면 출품수량 제한없음

## 카테고리

### PLATFORM

- SM01 FACEBOOK
- SM02 TWITTER
- SM03 INSTAGRAM
- SM04 LINKEDIN
- SM05 SNAPCHAT
- SM06 YOUTUBE
- SM07 NEW PLATFORM
- SM08 MULTI-PLATFORM
- SM09 BLOG

### BEST USE

- SM10 #HASHTAG (해시태그는 논쟁이나 공유를
- SM11 BEST USE OF INFLUENCER Groundbreaking, new, unique or exceptionally creative use of an Influencer(s). Synopsis must include why you think this idea is innovative
- SM12 BEST USE OF PARTNERSHIPS
- SM13 INNOVATION
- SM14 INTEGRATED CAMPAIGN (소셜미디어의 부분으로 3개이상의 다른 미디어 형태를 이  
요한 캠페인. 미디어 간의 작품을 짜르거나/붙이지 말고 미디어마다 원래 집행된 것으로  
제출
- SM15 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND
- SM16 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT
- SM17 TECHNOLOGY
- SM18 VIRAL
- SM19 USER-GENERATED CONTENT

### CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING와 동일

## SPORTS

- ① 브랜드가 스포츠 장비나 팀, 또는 리그에서든 마케팅 노력으로 사용되었든 간에 목표는 스포츠 팬을 위한 것이어야 함
- ② 스포츠 이벤트 프로모션, 슈퍼볼 광고, 운동선수의 지지를 포함
- ③ 소비자 참여도를 증대시키기 위한 Facebook, Instagram, Twitter, Influencers 등을 통해 마케팅 활동도 포함됨

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

• Idea/Concept	40%
• Brand Relevance	35%
• Execution	25%

**출품제한:** 제한없음

## 카테고리

### TYPE

- SP01 PRODUCTS & SERVICES (스포츠관련 제품, 서비스 광고. 모든 매체 포함됨)
- SP02 TEAM OR LEAGUE PROMOTION (경기단체나 협회 등을 포함한 스포츠 관련 팀이나 리그 프로모션)
- SP03 SPORTS EVENT OR PROGRAM PROMOTION (스포츠 이벤트나 프로모션. 모든 형태의 미디어 광고나 이벤트나 프로그램)

### BEST USE

- SP04 eSPORTS
- SP05 ENDORSEMENTS (제품 서비스나 브랜드를 광고하는 스포츠 선수, 유명인, 운동선수의 광고)
- SP06 EVENTS & STUNTS (이벤트나 스텐트를 통한 브랜드 메시지. 반드시 스포츠 관련된 브랜드나 장소여야 함)
- SP07 EXHIBITIONS & INSTALLATIONS
- SP08 COMPETITIONS & PROMOTIONAL
- SP09 COLLABORATIONS & PARTNERSHIPS
- SP10 SUPER BOWL AD
- SP11 CHAMPIONSHIP EVENT AD (Olympics, World Series, World Cup, Wimbledon 등과 같은 챔피언십 이벤트 광고)
- SP12 CELEBRITY/ATHLETE/INFLUENCER
- SP13 DIGITAL DISPLAYS
- SP14 TAKEOVER

SP15 SOCIAL GOOD: BRAND OR CHARITY Public  
SP16 INNOVATION  
SP17 CROSS-PLATFORM  
SP18 TECHNOLOGY  
SP19 USER-GENERATED CONTENT  
SP21 BRAVE WORK/BRAVE CLIENT

## STUDENT

- ① 젊은 눈으로 바라보면 광고를 완전히 새롭게 관찰할 수 있음.
- ② 학생 부문은 차세대 광고를 이끌어갈 대가를 위한 것으로, 우리가 이전에 보지 못했고 앞으로 볼 수 없는 새로운 방법으로 사물을 보는 능력을 높이 평가함.

**출품부문:** 싱글, 캠페인

**심사기준:**

• Idea/Concept	40%
• Brand Relevance	35%
• Execution	25%

**출품제한:** 제한없음

## 카테고리

### MEDIUM

ST01 AUDIO/RADIO  
ST02 AVANT-GARDE/INNOVATIVE  
ST03 BRANDED CONTENT/ENTERTAINMENT  
ST04 DESIGN  
ST05 DIRECT & COLLATERAL Direct  
ST06 DIGITAL/MOBILE  
ST07 FILM  
ST08 OUTDOOR  
ST09 PRINT  
ST10 PUBLIC RELATIONS  
ST11 POSITIVE WORLD IMPACT

### FILM CRAFT/VIDEO CRAFT

ST12 ACTING  
ST13 ANIMATION  
ST14 ART DIRECTION/PRODUCTION DESIGN  
ST15 BEST OVERALL PRODUCTION  
ST16 BEST USE OF MUSIC

ST17 ORIGINAL MUSIC

ST18 CASTING

ST19 CINEMATOGRAPHY

ST20 DIRECTION

ST21 EDITING

ST22 USE OF HUMOR

ST23 SCRIPT/COPYWRITING

ST24 SOUND DESIGN/USE OF SOUND

ST25 VISUAL EFFECTS

**CRAFT - OTHER THAN FILM OR VIDEO**

ST26 ART DIRECTION

ST27 COPYWRITING

ST28 BEST USE OF HUMOR

ST29 ILLUSTRATION

ST30 GRAPHIC DESIGN

ST31 INTERFACE & NAVIGATION (UX/UI)

ST32 PHOTOGRAPHY

ST33 TYPOGRAPHY