2020 NYF Advertising Awards 출품요강

1. 출품대상작품

① 2019년 1월 1일~2020년 3월 1일 사이 광고주 허락을 받아 방영/노출된 작품.

② 모든 수상작은 NYF에서 매체구매확인서를 요청할 경우 반드시 제출할 수 있어야 함.

③ 동일한 출품작을 여러 부문 및 카테고리로 출품할 수 있으나 출품료는 따로따로 내어야 함.

④ 2019년 1월 1일~5월 1일 사이에 방영/노출된 작품 중에서 2019년에 출품했던 작품은 2020년에는 2019년에 출품하지 않은 카테고리 그룹이나 카테고리에 출품할 수 있음

⑤ 뉴욕페스티벌은 심사위원에게 출품작의 카테고리나 부문을 바꿀 수 있도록 하는 권한을 부여함. 심사위원은, 다른 카테고리로 옮겨진 작품은, 원래 그 작품이 수상하기로 되어있던 것과 동일하거나 높은 상을 받는 것에 동의함

⑥ **SCAM ADS:**

- 뉴욕페스티벌은 "Scam Ads"(집행되지 않았거나 100% 광고주의 허락을 받지 않고 집행된 광고)의 출품을 금지한 첫 번째 광고제임.
- 광고업종에서 가장 오래되고 강력한 뉴욕페스티벌의 SCAMGUARD 시스템은, Scam Ad로 의심되는 작품에 대해 심사위원들이 익명으로 Flag를 달거나 의심되는 의견을 제출하도록 되어 있음.
- NYF에서는 Flag가 달린 모든 작품에 대한 사실조사를 실시함
- 조사에서 Scam Ad로 판명될 경우, 부적격작품으로 판정되고 출품회사 Credit 명단에 올려져 있는 모든 사람들에 대해 향후 3년간 뉴욕페스티벌에 출품할 수 없음

2. 출품마감 및 출품료

① 출품료 (단위: US$)

구분	Single (1작품)	Single PLUS (1작품)	Campaign (2~5작품)
2019년 12월 16일(월)까지	$500	$600	$1,200
2020년 1월 31일(금)까지	$550	$650	$1,500
2019년 3월 2일(월)까지	$600	$700	$1,800
학생	$150		

ⓐ 출품료는 미국달러(US Dollar)로, 결제는 은행송금이나 크레딧카드

ⓑ 신용카드 결제수수료: 출품료 총액에 Visa/Master Card 3%, American Express 3.2%가 부과됨

ⓒ 우편료, 관세, 보험 및 은행송금 및 환전수수료는 출품자 부담

ⓓ 출품료는 심사가 시작되기 전에 인보이스에 명기된 총액을 전액 결제해야 함. 매체사용

료, 판매세, VAT 등은 취급하지 않음. 심사가 시작되면 출품료 환불은 없음

② 실물제출 마감: 2020년 2월 21일(금)

3. 출품 카테고리

카테고리 그룹	Single	Campaign
ACTIVATION & ENGAGEMENT	○	○
ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING	○	○
AUDIO/RADIO	○	○
AVANT-GARDE / INNOVATIVE	○	○
BRANDED CONTENT/ENTERTAINMENT	○	○
COLLABORATIONS & PARTNERSHIPS	○	○
CREATIVE MARKETING STRATEGY/EFFECTIVENESS	○	○
DESIGN	○	○
DIGITAL/MOBILE	○	○
DIRECT & COLLATERAL	○	○
FILM	○	○
FILM CRAFT	○	○
FINANCIAL ADVERTISING (이전 MIDAS Awards)	○	○
NEW YORK CITY AWARD - Free Entry	○	○
OUTDOOR	○	○
PACKAGE & PRODUCT DESIGN	○	○
POSITIVE WORLD IMPACT	○	○
PRINT	○	○
PUBLIC RELATIONS	○	○
SOCIAL MEDIA & INFLUENCER	○	○
SPORTS	○	○
STUDENT	○	○

4. 출품작 구분

① SINGLE: 1개의 작품+1개의 보충자료. 케이스 비디오나 케이스 보드 등과 같은 보충자료를 하나더 제출할 수 있으나, 이것은 작품이 아닌 보충자료로 간주됨.

② SINGLE PLUS: 1개의 작품+4개의 보충자료. 케이스 비디오나 케이스 보드 등과 같은 보충

자료를 4개 더 제출할 수 있으나, 이것은 작품이 아닌 보충자료로 간주됨. 여러작품은 캠페인으로 출품해야 함

③ CAMPAIGN: 캠페인으로 구성된 2~5개의 작품+1개의 보충자료. 케이스 비디오나 케이스 보드 등과 같은 보충자료를 하나 더 제출할 수 있음

5. 출품대행

① 대행수수료: 작품당 10만원

② 영상파일 변환 제작비

구분	내역	금액(원)
영상파일변환제작비 (30초 작품 기준, 시놉시스 최대 100단어 기준)	번역료 (시놉시스 포함)	200,000
	자막삽입	150,000
	파일제작	150,000

③ 문의: 배석봉 뉴욕페스티벌한국대표, Tel: 02-2144-0741~2, baeseogbong@gmail.com

6. Jury Brief Requirement

온라인으로 출품작을 제출할 때 이 단계에서 귀사가 출품할 카테고리에서 왜 상을 받아야 하는지를 심사위원에게 설명할 것

① 모든 출품작은 심사위원들이 작품을 평가하는데 도움을 줄 수 있는 Jury Brief를 제출해야 함. 여기에는 심사위원에게 귀사 출품작이 상을 받을 가치가 있다는 보여줄 첨부 및 관련 자료를 포함시킬 수 있음

② Jury Brief에는 심사위원들이 귀사의 출품작을 심사할 때 고려할 수 있도록 어떤 개념이나 정보를 발전시키기 위해 사용한 challenges, results, target audience, cultural context, the data나 strategy 등을 포함시킬 것

③ Creative Marketing Strategy/Effectiveness, Public Relations, Small Budget/Big Idea, Brave Work/Brave Client and Innovative 부문은 특별한 자료를 제출해야 하니 부문별 요강을 참조할 것

7. 언어

① 한글 작품작은 온라인 출품 사이트에서 **자세한 영문 시놉시스나 번역문을 제출해야 함**

② 출품작을 오프라인으로 제출할 경우 우편으로 받은 인보이스와 번역자료를 CD, DVD 또는 Flash Drive와 함께 반드시 제출할 것. 서면 번역본을 제출하지 말 것

ⓐ Film: 가능하면 쉽고 잘 읽히는 서체의 자막을 삽입하여 제출. 검정바탕에 백자.

ⓑ Audio: 영어가 아닐 경우에는 심사를 위한 완벽한 영문 스크립트를 제출할 것. 출품요강의 번역공간(translation space)에 스크립트 텍스트를 포함시킬 것

ⓒ Websites: 관련있는 메뉴 섹션, 헤드라인, 텍스트 등을 번역해서 제출

8.출품작 텍스트 작성 방법

① 모든 수상작은 출품시 제출한 그대로 웹사이트에 소개되기 때문에, 출품작품명, 출품사, 브랜드 명을 정확한 철자와 단어로 표기할 것

② 공정하고 익명의 심사를 위해, 웹사이트에 광고회사는 넣지 말 것

9. 기술적 기준(TECHNICAL GUIDELINE)

Case Study Videos: 3분을 넘기지 말 것.

UPLOAD OPTIONS: 아래 2가지 방법 중 하나로 업로드

① 출품 절차 2단계에서 파일을 업로드

② 체크아웃 후, 'My Account' 페이지에서 업로드

MP3:

① MPEG-2 Audio Layer III, stereo or mono, 44.1 kHz, 16 bit sampling, minimum sample rate: 160 kbps.

JPG/JPEG:

① 300 dpi resolution in RGB color, 2000x3400 pixels

CMYK format은 받지 않음

MOV AND MP4:

① H.264 compression, 10-bit video sources are preferred (Select "Enable Streaming" or "Fast Start")

② Audio: MPEG 4/AAC Main Profile compressor with 48 kHz 16 bit sampling. (160 KBPS minimum, 256 KBPS recommended)

ProRes 파일은 받지 않음

WEBSITE URL:

① 웹사이트뿐만 아니라 크리에이티브 내용들을 지원해 주는 웹페이지도 만들어 출품 서버에 올릴 수 있음

② 4월 30일까지 활성화되어야 하며, 패스워드나 로그인할 필요없이 바로 출품작으로 연결될 수 있도록 할 것

③ youtube, vimeo, soundcloud, 기타 스트리밍 사이트를 통해 출품할 경우, 파일을 다운받을 수 있도록 할 것. 만약 그런 옵션이 없으면, 귀사 출품작이 파이널리스트 이상에 선정되면, 시사용으로 사용할 수 있도록 오디오나 비디오 파일을 제출해야 함

COLLATERAL: 접수마감 2020.2.21

① 온라인으로 제출할 경우, 실물은 우편으로 보내야 함

② Print, Outdoor, Design, Package Design, 기타 collateral 출품작은 처음에 나온 것과 동일한 실물을 제출할 것.

③ 이 실물은 심사에 사용되며, 심사에 도움을 줄 수 있음

④ 심사를 위해 인쇄물은 A2 사이즈 (42 cm x 60 cm or 16.5 in x 23 in) 폼 코어에 마운트해서 제출할 것

⑤ 보낼 곳

ATTN: Processing

New York Festivals

260 West 39th Street, Floor 3

New York, New York 10018 USA

10. 수상작 발표

① Shortlist는 이메일로 통보되며, NYF웹사이트, 이메일, 소셜미디어 플랫폼과 업계지 등에 보도자료로 배포됨

② The Best of Show, Grand Award, 1등상, 2등상, 3등상과 특별상(industry award)은 뉴욕에서 열리는 Executive Jury에서 결정됨

③ AWARD RANKING

BEST OF SHOW

GRAND AWARD

1ST PRIZE

2ND PRIZE

3RD PRIZE

FINALIST

SHORTLIST

11. INDUSTRY & SPECIAL AWARDS

HOLDING COMPANY OF THE YEAR: 모든 미디어에서 네트워크사 및 광고회사들이 수상한 점수를 통합해서 제일 높은 홀딩컴퍼니에게 주어지는 상

GLOBAL BRAND OF THE YEAR: 효과적인 커뮤니케이션보다는 혁신적이고 크리에이티브한 마케팅으로 전 출품부문과 카테고리에서 최고의 점수를 받은 브랜드에게 주어지는 상.

GLOBAL AGENCY NETWORK OF THE YEAR: 전체 출품 부문과 카테고리에서 최다득점을 얻은 advertising agency network이 수상. 네트워크 회사는, 네트워크에서 100% 혹은 지배를 하고 있는 회사이거나 이름이나 브랜딩을 사용하여 네트워크로 연결된 회사임

REGIONAL AGENCY OF THE YEAR: 북아메리카, 남아메리카, 중동/아프리카, 유럽, 아시아/태평양 5개 지역으로 구분, 각 지역에서 전체 출품 부문과 카테고리에서 최고의 점수를 받은 advertising agency가 수상.

BOUTIQUE AGENCY OF THE YEAR: 네트워크 agency에 속하지 않고, 직원수 50명 미만의 회사 중에서 시장에 강한 임팩트를 주는 광고를 만든 agency에 주는 상. 동일하거나 다른 출품작으로 최소 3개의 다른 상(1등, 2등, 3등상)을 수상해야 하며, 파이널리스트는 해당되지 않음. 싱글과 캠페인 출품작은 따로 계산하지 않음. 위의 조건에 맞는 agency가 없을 경

우, 이 상은 시상하지 않음

BEST NEW AGENCY OF THE YEAR: 창업 3년 미만 광고회사 중에서 국제적으로 뛰어난 크리에이티브 능력을 보이고 있는 회사 중 최고 득점을 한 agency에 주는 상. 동일하거나 다른 출품작으로 최소 3개의 다른 상(1등, 2등, 3등상)을 수상해야 하며, 파이널리스트는 해당되지 않음. 싱글과 캠페인 출품작은 따로 계산하지 않음. 위의 조건에 맞는 agency가 없을 경우, 이 상은 시상하지 않음

INDEPENDENT AGENCY OF THE YEAR: 출품주체(해당 광고회사에서 출품했든 다른 관계회사들이 출품했든)와 상관없이 전체 출품 부문과 카테고리에서 가장 높은 점수를 받은 네트워크에 속하지 않은 독립광고회사(Independent Agency)에게 수여. 동일하거나 다른 출품작으로 최소 3개의 다른 상을 받은 광고회사 중에서 가장 높은 점수를 받은 회사에게 수여됨.

FILM PRODUCTION COMPANY OF THE YEAR: 출품주체(프로덕션, 대행사, 혹은 관련회사 등)와 상관없이 모든 경쟁부문에서 가장 높은 점수를 획득한 제작사에게 수여됨. **출품사들은 제작사들이 수상할 수 있도록 크레디트에 제작사를 반드시 포함시켜주기 바랍니다.**

BEST OF SHOW: 이 상은 누구나 이를 받을 수 있다. 하지만 그 아이디어가 다른 것들과는 굉장히 달라야 한다. Executive Jury들이 금상 수상작 중에서 특별한 대접을 받을 만한 크리에이티비티와 이노베이션을 가진 한 작품에게만 수여

UNITED NATIONS DEPARTMENT OF PUBLIC INFORMATION (UNDPI) AWARD

① 뉴욕페스티벌과 유엔공보국(United Nations Department of Public Information)은 1990년부터 평화와 안전, 여권신장, 사회개발, HIV/AIDS 포함한 건강, 인권, 범죄와 폭력, 문맹퇴치, 지속적인 개발, 빈곤 퇴치 등을 위해 Public Service를 시상하고 있음.

② Public Service 출품작 중 Finalist 이상 수상작은 추가비용없이 응모 자격을 자동으로 갖게 되며, 수상작은 UN에서 주관하는 Blue Ribbon Panel에서 선정됨

12. CREDITS

① 작품과 관련된 모든 사람(클라이언트, 광고회사, 브랜드 매니저, 제작팀 등 관련된 모든 사람)들의 이름과 직책은 트로피 안에 내장될 뿐만 아니라 뉴욕페스티벌 웹사이트에서도 확인할 수 있음.

② 크레디트 정보는 출품할 때 제출해야 함. 출품사는 출품작이 쇼트리스트 이상에 선정되면 크레딧을 확인하고 수장할 수 있음

③ 출품마감 후 크레딧을 수정하면 $50이 부과됨

13. 전시 및 저작권

만약 귀사 출품작이 전시, 웹사이트, 플렛폼 등에 노출되는 것을 원치 않으면, 출품할 때 No로 체크하고 Scott Rose에게 이메일을 보낼 것 (Scott.Rose@NewYorkFestivals.com)

① 모든 출품작은 International Awards Group, LLC 및 자매광고제인 AME Awards®, Hive Awards®, Midas Awards®, The Global Awards® 및 the New York Festivals® (이후 IAG로 표기)에서 교육기관이나 관련단체, 광고전문가, 일반대중 등에 대한 지원을 위해 프레젠테이션할 수 있는 자산으로 귀속되며 반납되지 않음.

② 특히 출품자는 IAG의 스폰서를 받은 전세계에서 행해지는 유료 및 무료 시사회 또는 공익 혹은 개별 프리젠테이션에 대해 IAG나 IAG대표들이 행하는 어떤 적법한 행위에 대해 로얄티를 받지 않음을 허락함

③ 출품자는 IAG에서 출품작에 있는 트레이드 마크, 애니메이션화된 캐릭터나 동물, 판촉용 아이템 등을 사용하는 것을 허락함. IAG는 전 세계에서 IAG 수상작들을 상영하기 위한 television, radio, Internet presentations이나 telecasts, broadcasts, videotapes, Internet, DVDs, exhibits, annual 등에 출품자나 출품자 광고주에게 별도의 대가없이 출품작이나 라이센스가 있는 출품작을 사용할 수 있음

④ 출품자는 출품작에 사용된 모든 음악에 대해 필요한 라이센스를 갖고 있거나 보호해 주어야 함. 출품자는, 계열사, 수탁자, 면허권자가 여기에서 얻은 지적 자산이나 출품작의 컨텐츠에서 얻을 수 있는 결과물이나, 계열사, 수탁자, 면허권자가 IAG에 대해 어떠한 제3자의 권리나 출품작의 노출에 대한 청구권이나 재능권을 요구하는 것에 대해 IAG를 완전하게 방어, 보호, 지지해 주어야 한다. 출품을 한 사람 또는 출품에 서명한 그/그녀는 여기에 기재된 모든 권리에 대해 완전한 권한을 갖고 있음에 동의하였음

⑤ 만약 수상작이 공개되는 것을 원치 않는다면 아래로 연락
Heather Abrams (1.212.643.4800, Heather.Abrams@newyorkfestivals.com)

⑥ 우리는 진심으로 귀하와 귀하의 회사에 감사드리며 올해의 경쟁에서 큰 성공을 거두기를 바랍니다.

14. 출품작 사용

① 모든 출품작과 제출된 자료는 반납되지 않음.

② 뉴욕페스티벌에서 출품작과 자료들을 교육 또는 프로모션을 위해 전시, 시사, 복사, 출판, 복제할 수 있는 권한을 가짐

③ 출품자는 출품함으로써 International Awards Group, LLC에서 ②의 목적으로 행해지는 행위에 대해 출품사나 관련회사들이 어떠한 비용이나 경비를 요구할 수 없음에 동의하였음.

2020 Competitions(출품부문)

ACTIVATION & ENGAGEMENT 그룹

① 타킷 오디언스와 직접적인 상호관계를 이룩한 작품. 작품은 상상력의 제한적인 표현임.

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 출품작은 오디언스의 감정이나 행동 또는 상호작용을 끌어내거나 독창적이거나, 독특하거나 혹은 멋진 시나리오 뿐만 아니라 소비자들의 활동이나 참여의 결과를 성공적이거나 측정가능한 아이디어로 보여주어야 함

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, 미용 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 한정되지는 않음)

AE12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **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 끌어들일 수 있는 독특하거나 강력한 방법을 사용한 다양한 플랫폼들. 출품작들은 컨셉트를 확장시키기 위해 강력한 독자적인 플랫폼을 사용해야 함. 여기는 메인 콘텐츠의 일부분으로 다른 미디어에서 비슷하게 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 (테블렛, 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 승인과정이나 광고주에 의해 쉽게 퇴자를 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 그룹

① 훌륭한 제작이 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

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 (컨셉을 향상시키기 위해 사용된 비쥬얼 효과)

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 이미지도 포함될 수 있음)

CA29 INTERFACE & NAVIGATION (UX/UI)

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 그룹

① 시청자들의 상상을 시각화하거나 사운드 파워를 사용하거나 메시지를 시각화시킨 작품들

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

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

출품제한: 같은 출품작은 Product or Service Category 1군데, Best Use Category 5군데, Craft Categories는 작품 수 제한없이 출품할 수 있음

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, 미용 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 (60초까지)

AE14 OVER :60 (60초이상)

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 그룹

① 독특하고 창의적이고 획신적이고 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 가지가 있는지를 설명하는 자료를 시놉시스 창을 통해 반드시 제출

④ 작품을 구성하는 크리에이티브 아이디어들은 심사에서 Idea/Concept에서 평가됨

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

출품제한: 같은 출품작은 4개 카테고리까지 출품 가능

카테고리

AVANT-GARDE/INNOVATIVE

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

AG02 CREATIVE USE OF MEDIUM (Audio/Radio, Film, Outdoor, Print 등을 포함 대단히 크리에이티브하고 창의적이고 획신적이고 독창적인 방법으로 매체 활용)

AG03 CROSS-PLATFORM (소비자를 끌어들일 수 있는 독특하거나 강력한 방법을 사용한 다양한 플랫폼들. 출품작들은 컨셉트를 확장시키기 위해 강력한 독자적인 플랫폼을 사용해야 함. 여기는 메인 콘텐츠의 일부분으로 다른 미디어에서 비슷하게 집행하는 전형적인 통합 캠페인을 의미하는 것은 아님)

AG04 DIGITAL TRANSFORMATIONS (새로운 상행위를 바꾸거나 만들기 위해 대단히 크리에이티브하고 창의적이고 획신적이고 독창적인 방법으로 Digital/Mobile 활용)

AG05 LIVE EXPERIENCE (체험을 통해 브랜드와 소비자 연결)

AG06 PACKAGE DESIGN (대단히 크리에이티브하고 창의적이고 획신적이고 독창적인 방법의 패키지 디자인)

AG07 PRODUCT INNOVATION (대단히 크리에이티브하거나 창의적이거나 혁신적이거나 독창적거나 새로운 제품)

AG08 SOCIAL MEDIA (대단히 크리에이티브, 창의적, 획신적, 독창적인 소셜 미디어)

AG09 USE OF DATA (정치, 정부, 공공정책과 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 그룹

① 소비자들과 소통하는 방법으로 오락/콘텐츠가 포함된 브랜드 메시지를 끊임없이 조화시키고 있는 작품

② 즐거움이나 정보를 주는 방법은 적극적이나 직접적인 판매가 아닌 브랜드 마케팅이나 전략이나 가치를 소비자와 감성적인 연결고리를 이용하는 작품

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, 미용 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 (웹, 스트리밍 앱이나 기타 온라인용 매체를 위한 Film이나 Video)

BE17 OUTDOOR (옥외 매체 사용)

BE18 PRINT - WRITTEN (print. Books, articles, stories, written ads를 위한 원고)

BE19 PRINT - DESIGN (전통적/디지털 인쇄 미디어를 위한 design, art, photography)

BEST USE

BE20 GAMING

BE21 LIVE ENTERTAINMENT

BE22 VR/AR Virtual

BE23 CROSS-PLATFORM (소비자를 끌어들일 수 있는 독특하거나 강력한 방법을 사용한 다양한 플랫폼들. 출품작들은 컨셉트를 확장시키기 위해 강력한 독자적인 플랫폼을 사용해야 함. 여기는 메인 콘텐츠의 일부분으로 다른 미디어에서 비슷하게 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 획신적이고 독창적인 작품. 시놉시스에 이 작품이 독창적인 이유를 설명해야 함)

BE26 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND

BE27 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT

BE28 SMALL BUDGET/BIG IDEA

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 ADVERTISING부문에서 출품

COLLABORATIONS & PARTNERSHIPS 부문

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

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, 미용 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 획신적이고 독창적인 방법으로 사용. 출품작이 왜 크리에이티브한지를 시놉시스에 포함시킬 것)

CP14 CROSS-PLATFORM (소비자를 끌어들일 수 있는 독특하거나 강력한 방법을 사용한 다양한 플랫폼들. 출품작들은 컨셉트를 확장시키기 위해 강력한 독자적인 플랫폼을 사용해야 함. 여기는 메인 콘텐츠의 일부분으로 다른 미디어에서 비슥하게 집행하는 전형적인 통

합 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 파트너쉽을 맺은 작품)

CP18 USER-GENERATED CONTENT

CP19 VIRAL (viral에서 배포하거나 공유할 목적으로 만든 작품)

CREATIVE MARKETING STRATEGY/EFFECTIVENESS 부문

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 크리에이티비티와 데이터의 진정한 조화를 잘 보여줌

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 (콘텐츠 제작의 전략적 효율적 이용)

CE06 EARNED MEDIA (노출을 시키고 빈도를 증대시키기 위한 효율적인 미디어의 전략적 효율적 이용)

CE07 COLLABORATIONS & PARTNERSHIPS (협업과 파트너쉽의 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 부문

① 크리에이티브의 우수성을 통해 시각적 장인정신을 잘 보여주는 작품

② 여기에서는 예술은, 소비자의 시선을 잡고 브랜드 인지도를 만들기 위해 영감을 주고, 기쁘게 하고 호기심을 부추킴

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

출품제한: 같은 출품작은 Brand Design 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 판촉물)

DE10 DIRECT MAIL MARKETING (소비자에게 직접 발송하기 위해 디자인된 물건)

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 카테고리 출품작은 Environmental /Experiential Design 카테고리의 다른 카테고리에는 출품할 수 없음)

CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING부문에서 출품

DIGITAL/MOBILE 부문

① 이 그룹 출품작은 웹사이트, 모바일 앱, 배너 애드, 리치 미디어 또는 기타 기술을 이용해 목표로 하는 독자에게 도달하는 작품

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

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

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

카테고리

DIGITAL / MOBILE PLATFORMS

DM01 PRODUCTS & SERVICES (디지털/모바일 플랫폼용 제품이나 서비스광고)

DM02 CORPORATE COMMUNICATIONS (디지털/모바일 플랫폼용 기업 커뮤니케이션)

DM03 ECOMMERCE (디지털/모바일 플랫폼용 이커머셔)

DM04 GAMES (디지털/모바일 플랫폼용 게임)

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

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

DM07 SOCIAL MEDIA (디지털/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 브랜디드 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 관리 향상을 위한 디지털 플랫폼 사용)

DM24 INTERFACE & NAVIGATION (UX/UI)

DM25 360° VIDEO

DM26 VR/AR

DM27 BEST USE OF MEDIUM (대단히 크리에이티브하고 창의적이고 획신적이고 독창적인 방법으로 Digital/Mobile 매체 이용. 시놉시스에 이 작품이 왜 이 상을 받아야 하는지를 설명해야 함)

DM28 INNOVATION: TECHNOLOGY (대단히 크리에이티브하고 창의적이고 획신적이고 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

DM34 BRAVE WORK / BRAVE CLIENT

CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING부문에서 출품

DIRECT & COLLATERAL 부문

① 1:1 커뮤니케이션/관계를 만들어 타킷 오디언스와 브랜드의 직접적으로 연결

② 좋은 물건들은 브랜드 이미지를 형성하는데 매력적이고 도움이 됨. 그것들은 소비자들이 손안에 무엇인가를 가지게 하고 그것이 마음까지 전달되어지기를 바람

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

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, 미용 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 ADVERTISING부문에서 출품

FILM 부문

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

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

출품제한: 같은 출품작은 Product or Service Category에 1군데, Best Use Category는 수량에 제한없이 출품할 수 있음

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, 미용 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 한정되지는 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

FI24 BRAVE WORK / BRAVE CLIENT

FILM CRAFT 부문

① 훌륭한 제작이 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

심사기준: • Execution 100%

출품제한: 제한없음

카테고리

FILM CRAFT

FC01 ACTING (ACTING이나 CASTING 한 카테고리만 출품, 같이 출품하지 말 것)

FC02 ANIMATION

FC03 ART DIRECTION/PRODUCTION DESIGN

FC04 CASTING (ACTING이나 CASTING 한 카테고리만 출품, 같이 출품하지 말 것)

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

FINANCIAL ADVERTISING (이전 MIDAS Awards)부문 / 2020년 신설

① 이 부문은 획기적으로 소비자의 신뢰를 얻은 금융광고를 대상으로 함

② 이 부문 광고주들은 소비자에게 금융이나 가장 민감한 소비자 데이터와 관련된 자신들의 브랜드가 믿을 수 있다고 확신시키기 보다는 제품의 가치를 소비자에게 교육시키는 것에 신뢰를 둠

③ 캠페인은 가장 높은 법적, 윤리적 기준을 갖고 있다고 설명하기 보다는 매혹적이거나 매혹적인 유용한 정보를 제공할 것

④ 이 부문 수상작은 금융이나 마케팅광고를 사용한 모든 매체를 포함함.

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

출품제한: 제한없음

카테고리

BUSINESS TO BUSINESS

FN01 ANNUAL REPORTS

FN02 ACCOUNTING, AUDIT & TAX SERVICES

FN03 CORPORATE IMAGE (자기홍보, 내부 커뮤니케이션, 신규모집, 리브랜딩 등)

FN04 EMPLOYEE COMMUNICATIONS

FN05 FINANCIAL ADVISERS

FN06 FINANCIAL SERVICE PROVIDER

FN07 INVESTMENT BANKS

FN08 MUTUAL FUNDS

CONSUMER

FN09 ACCOUNTING, AUDIT & TAX SERVICES (소비자를 위한)

FN10 ANNUAL REPORTS

FN11 BANKS: COMMERCIAL + RETAIL

FN12 CORPORATE IMAGE

FN13 CREDIT CARD

FN14 CREDIT UNIONS

FN15 FINANCIAL ADVISERS

FN16 FINANCIAL MEDIA

FN17 FINANCIAL SOFTWARE / TECHNOLOGY

FN18 FINANCIAL PLANNING

FN19 INSURANCE

FN20 LENDING

FN21 MUTUAL FUNDS

FN22 FINANCIAL SERVICE PROVIDER

FN23 RETIREMENT PLANNING

FN24 BRANDING

FN25 DIRECT

FN26 INTEGRATED (MIXED MEDIA) (3개이상의 다른 형태의 미디어 사용)

FN27 EVENTS

FN28 GUERRILLA / ALTERNATIVE MEDIA/LOCATION-BASED MEDIA

FN29 OUTDOOR / TRANSIT / OUT-OF-HOME

FN30 SMALL BUDGET / BIG IDEA (<$100,000USD)

FN31 PRINT

FN32 AUDIO / RADIO

FN33 FILM - NON-BROADCAST

FN34 FILM - TV / CINEMA

FN35 MARKETING + PROMOTIONS

FN36 PUBLIC RELATIONS

FN37 SPONSORSHIP

FN38 ONLINE

FN39 SOCIAL MEDIA

FN40 WEBSITE

NEW YORK CITY AWARD 부문 / 출품료 없음

① 광고에서 뉴욕 아이콘을 가장 잘 표현한 작품

② 귀사 출품작의 컨셉이 뉴욕시의 이미지, 사운드, 노래, 랜드마크, 사람, 유명한 명언이나 모토 등을 사용해서 만들었다면, 수상할 가치가 있음

③ 시놉시스에 왜 이 상을 받아야 하는지를 포함시켜야 함

심사기준: 100% New York

출품제한: **3작품**

카테고리(출품료 없음)

NY01 NEW YORK CITY AWARD

OUTDOOR 부문

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

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

출품제한: 같은 출품작은 Product or Service Category에 1군데, Best Use Category는 작품숫자에 제한없이 출품할 수 있음

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, 미용 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 ADVERTISING부문에서 출품

PACKAGE & PRODUCT DESIGN 부문

① 이 그룹은 패키지나 신제품의 기술이나 제작에 관한 작품

② 이 부문 최고작품은 훌륭한 디자인과 브랜드에서 사용될 궁극적 기능을 조화시키는 것임

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

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

출품제한: 같은 출품작은 Product or Service Category에 1군데, Best Use Category는 작품숫자에 제한없이 출품할 수 있음

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, 미용 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 PACKAGE DESIGN (지구와 자원을 보호하는데 도움을 주는 환경친화적인 페키징, 재생, 자연분해, 완전분해, 생활용도 포함됨)

PD14 BEST NEW GREEN PRODUCT DESIGN (지구와 자원을 보호하는데 도움을 주는 환경친화적인 제품, 재생, 자연분해, 완전분해, 생활용도 포함됨)

PD15 INNOVATION

PD16 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND

PD17 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT

PD18 TECHNOLOGY

CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING부문에서 출품

POSITIVE WORLD IMPACT 부문

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

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)

WI04 ACCESSIBILITY (시각, 청각, 이동 또는 인지적 도움을 줄 수 있도록 프로모션하는 작품. 여기에는 제품, 도구, 서비스, 환경적인 디자인이나 수정 또는 그런 지원들이 도움이 되는 사람들에게 도움을 줄 수 있는 작품 포함)

PUBLIC SERVICE

WI05 CIVIC & SOCIAL EDUCATION: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 교육, 시민, 사회적 문제 등에 관한 공공서비스)

WI06 CIVIC & SOCIAL EDUCATION: BRAND (브랜드나 영리기업들의 교육, 시민, 사회적 문제 등에 관한 공공서비스)

WI07 ENVIRONMENT & SUSTAINABILITY: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 환경개선을 위한 교육, 인식의 변화, 행동의 고취 등에 관한 공공서비스 캠페인)

WI08 ENVIRONMENT & SUSTAINABILITY: BRAND (브랜드나 영리기업들의 환경개선을 위한 교육, 인식의 변화, 행동의 고취 등에 관한 공공서비스 캠페인)

WI09 HUMAN RIGHTS: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 인권 신장과 옹호를 위한 교육, 인식의 변화, 행동의 고취 등에 관한 공공서비스 캠페인)

WI10 HUMAN RIGHTS: BRAND (브랜드나 영리기업들의 인권 신장과 옹호를 위한 교육, 인식의 변화, 행동의 고취 등에 관한 공공서비스 캠페인)

WI11 PHILANTHROPIC APPEALS: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 복리를 위한 기금확대에 관한 공공서비스 캠페인)

WI12 PHILANTHROPIC APPEALS: BRAND (브랜드나 영리기업들의 복리를 위한 기금확대에 관한 공공서비스 캠페인)

WI13 PROMOTION OF PEACE: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 평화를 신장하기 위한 공공서비스 캠페인)

WI14 PROMOTION OF PEACE: BRAND (브랜드나 영리기업들의 평화를 신장하기 위한 공공서비스 캠페인)

WI15 CHILDREN- HEALTH, HAPPINESS AND SAFETY: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 어떤 식으로든 어린이를 돕기위한 공공서비스 캠페인)

WI16 CHILDREN- HEALTH, HAPPINESS AND SAFETY: BRAND (브랜드나 영리기업들의 어떤 식으로든 어린이를 돕기위한 공공서비스 캠페인)

WI17 EMERGENCY RELIEF: CHARITY/NON-PROFIT (자선이나 비영리단체들의 재난으로 발생한 이벤트에 대응하기 위한 공공서비스 캠페인)

WI18 EMERGENCY RELIEF: BRAND (브랜드나 영리기업들의 재난으로 발생한 이벤트에 대응하기 위한 공공서비스 캠페인)

WI19 UNIQUE PARTNERSHIP: CHARITY/NON-PROFIT (보다 나은 사회를 만들기 위해 2개 이상의 자선이나 비영리단체들이 벌이는 공동활동)

WI20 UNIQUE PARTNERSHIP: BRAND (보다 나은 사회를 만들기 위해 2개이상의 브랜드나 영리기업들의 벌이는 공동활동)

PRINT 부문

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

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, 미용 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 ADVERTISING부문에서 출품

PUBLIC RELATIONS 부문

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

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, 미용 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 한정되지는 않음)

PR12 BEST PRODUCT & SERVICE ADVERTISING (위의 카테고리에 맞지 않는 제품이나 서비스, **아무 제품이나 서비스를 이 카테고리에 출품해서는 안됨**)

BEST USE

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 부문

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

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

출품제한: 같은 출품작은 Platform에 1군데, Best Use Category에서는 정한 기준에 맞으면 출

품수량 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 폭넓은 논쟁이나 공유에 관계되거나 확산시키는데 사용된다. 해시태그를 잘 이용해서 외부에 잘 알린 작품을 선정함)

SM11 BEST USE OF INFLUENCER (영향력있는 사람들을 이용한 획기적이고 새롭고 독특하거나 창의적인 크리에이티브. 시놉시스에 이 아이디어가 왜 혁신적인지를 설명할 것)

SM12 BEST USE OF PARTNERSHIPS (협업이나 파트너십을 이용한 획기적이고 새롭고 독특하거나 창의적인 크리에이티브. 시놉시스에 이 아이디어가 왜 혁신적인지를 설명할 것)

SM13 INNOVATION (브랜드를 홍보하기 위해 소셜 미디어를 이용한 획기적이고 새롭고 독특하거나 창의적인 크리에이티브. 시놉시스에 이 아이디어가 왜 혁신적인지를 설명할 것)

SM14 INTEGRATED CAMPAIGN (소셜미디어의 부분으로 3개이상의 다른 미디어 형태를 이요한 캠페인. 미디어 간의 작품을 짜르거나/붙이지 말고 미디어별로 원래 집행된 자료로 제출

SM15 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: BRAND

SM16 SOCIAL/ENVIRONMENTAL GOOD: CHARITY/NON-PROFIT

SM17 TECHNOLOGY

SM18 VIRAL

SM19 USER-GENERATED CONTENT

SM20 BRAVE WORK/BRAVE CLIENT

CRAFT

ARTISTRY & CRAFT IN ADVERTISING부문에서 출품

SPORTS 부문

① 브랜드가 운동 장비나 팀, 또는 리그에서 사용되었든 스포츠팬을 위한 마케팅 노력으로 사

용되었든 간에 뛰어난 스포츠 광고를 선정함

② 스포츠 이벤트 프로모션, 슈퍼볼 광고, 운동선수 광고도 포함됨

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 스턴트를 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 (올림픽, 월드시리즈, 월드컵, 웸블든 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

SP20 VR / AR

SP21 BRAVE WORK/BRAVE CLIENT

STUDENT 부문

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.

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