

2023 국제비즈니스대상(IBA) 출품 요강

1. 출품자격

모든 수상작의 진실성을 확인하여 거짓이나 잘못된 정보가 발견될 경우 수상이 취소됨

- ① 2021년 1월 1일 이후 조직(기업, 정부, 단체 등)이나 개인의 이룩한 업적
- ② 앱이나 웹사이트 출품작은 최초 출시연도와 상관없이 출품할 수 있음

2. 출품 카테고리

- ① 출품자격을 가진 조직이나 개인은 카테고리나 작품 수에 제한없이 출품할 수 있음.
- ② 동일한 작품은 복수로 출품 가능하나, 출품료는 따로따로 내어야 함.
- ③ 심사는 출품카테고리별로 진행되며, 카테고리 심사결과에 따라 별도로 수상할 수 있음.

3. 주요일정 (미국 동부시간 기준)

- ① 출품작 접수 마감: 7월 13일(목)
접수대행마감: 7월10일(월)
- ② 심사: 6월20일~7월 31일
- ③ 수상자 통보: 8월 10일(목)
- ④ 수상작 발표: 8월 14일(월)
- ⑤ 소비자가 뽑은 스티비상 투표: 8월 14일(월)~9월 15일(금)
- ⑥ 2023 시상식: 10월 13일(금) 이탈리아 로마시 Cavalieri Waldorf Astoria Hotel

4. 출품부문, 출품료, 출품대행료

(단위: US달러, 원)

부문	카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
경영	A01~A39	400	200,000
	A40, A41	600	200,000
고객서비스	E01, E02	600	200,000
	E03	380	200,000
기업/조직	B01~37, B45	55	200,000
	B38~44	600	200,000
마케팅	G01~02, 04~62	600	200,000
	G03	380	200,000
모바일사이트&앱	P60~93	400	200,000

부문	카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
비디오	Q01~38	400	200,000
생각리더십	W01~02	600	200,000
	W03 a~d	380	200,000
	W03 e	55	200,000
성취	B55~B67	600	200,000
소셜미디어	V01~07	600	200,000
	V010~12	380	200,000
신제품	J01~90, S01~65	600	200,000
	J91	380	200,000
올해의기업가	A50	600	200,000
	A51~A85	400	200,000
웹사이트	P05~37, P40~54	400	200,000
이벤트	R01~5	400	200,000
인사관리	F01, 02	600	200,000
	F03	380	200,000
정보기술	H01~02, H04~05	600	200,000
	H03	380	200,000
지속가능	T01~04	600	200,000
	T05	400	200,000
지원	L01, 02	600	200,000
출판	N01~09	400	200,000
크리에이티브	D01~03	600	200,000
	D04	380	200,000
홍보	C01~03, C06~48	600	200,000
	C04	380	200,000
	C05	55	200,000

5. 대금 입금

- ① 결제통화: 출품료- 미국달러(US\$) 또는 원화, 출품대행료-원화
Credit Card는 받지 않음

- ② 출품료 원화 입금시 적용환율: US\$1=1,500원(기본적용환율 US1=1,400원에 변동환율 50 원, 해외송금관련 비용 50원이 추가된 금액임)
- ③ 출품료와 출품대행료는 출품작과 함께 입금해야 함
- ④ 출품료 환불: 출품료와 출품대행료는 6월 14일 이후에는 반납되지 않음.

6. 공적서 및 관련 자료 제출

- ① 출품작 공적서는 출품부문별 제출 양식에 맞춰 작성후 아래 이메일 주소로 접수.
[:baeseogbong@gmail.com](mailto:baeseogbong@gmail.com)
- ② 출품사는 사업자등록증 사본을 반드시 함께 제출. 출품사 확인 및 계산서 발행용.
- ③ 첨부파일은 링크주소가 아닌 파일로 제출해야함.
- ④ 출판부문과 비디오부문 출품작: 사보나 출판물은 실물 대신에 PDF 형태의 전자출판물 이나 파일로 제출
- ⑤ 출품팁: 보충자료는 개별 자료로 업로드하는 것보다는 관련자료를 취합 하나의 PDF 파 일로 제출하는 하는 것이 심사에 유리
- ⑥ 한글출품요강 및 공적서 양식 다운로드: www.koreacf.or.kr

7. 제출자료는 정확하게

- ① '출품사-수상회사 정보'를 제출할 때, ㉠ 수상회사를 명확히 하지 않거나 ㉡ 출품사를 수상회사로 제출 후, 수상결과 통보후 수상회사를 바꿔달라는 요청이 많이 있음. 이 경 우 ㉢국내에 배포되는 자료 ㉣미국 스티비어워즈 수상사이트 수정 ㉤금상의 경우 수 상 트로피 플레이트 수정 ㉥시상식 참여시 큐시트 및 진행순서 변경 등과 같은 부수적 인 업무가 매년 반복해서 발생하고 있음
- ② 수상작 발표후 수상 내용 변경(수상회사, 수상자 크레딧 등)을 요청할 경우 건당 200,000원의 추가비용 받음

8. 출품 사이트-<https://iba.stevieawards.com/>

- ① 직접 출품하는 출품사는 위의 사이트에서 회원가입후 온라인으로 출품
- ② 출품을 대행할 경우에는 한국대표부에서 본 업무를 대행하며, 최종마감일까지 카테고리 조정 및 참고자료 보완도 가능함

9. 출품언어: 영어

- ① 한국대표부에서는 영문 번역에 도움을 주기 위해 건국대학교 번역센터인 랭스테크와 업무 제휴
- ② 랭스테크 담당자: 김중휘실장(직통 070-4354-3533)
- ③ 번역료: 한글 800자(200단어, 12포인트 20행) 기준 40,000원(원어민 감수), VAT 별도

10. 카테고리 조정

- ① 출품 카테고리가 맞지 않을 경우, 스티비어워즈에서 이를 조정할 수 있음.
- ② 심사위원의 조정 요청이 있을 경우 스티비어워즈에서 조정

11. 심사

- ① 전세계에서 200여명 이상의 전문가가 부문별로 심사를 진행
- ② 심사기간 동안 모든 출품작은 5명 이상의 심사위원들의 평가와 채점(1-10)을 받게 되어 있음.
- ③ 모든 출품작은 10점 기준에 평균 7.50점 이상을 받아야 금, 은, 동상 수상대상 작품이 됨
- ④ 모든 카테고리에서 가장 높은 점수를 받은 출품작에게 금상트로피가 주어짐. 평균 8.25 점 이상 수상작에게는 은상 메달이, 평균 7.50점 이상을 받은 수상작에게 동상 메달이 수여됨. 은상과 동상 수상자는 은상, 동상 트로피를 추가로 구입할 수 있음.
- ⑤ 공적서 내용은 진실성을 감사할 수 있음. 거짓이나 잘못된 정보가 발견된 출품작의 수 상은 취소됨

12. 특별상 (The Best of the IBA Awards)

- ① 선정기준: 수상회사나 출품사가 제출하여 수상한 수상작품의 점수를 기준으로 선정. 특 별상은 직접 출품할 수는 없음
- ② 산정기준: 금상 3점, 은상 2점, 동상 1.5점. 1개 수상작의 점수는 중복 계산되지 않음 (클라이언트와 출품사 중 한 곳으로만 집계됨)
- ③ 출품사 기준: 출품사 또는 수상작을 출품사로 한 대행사 수상작 모두 포함
- ④ 특별상 수상회사는 Grand Stevie Award 로고를 사용할 수 있음
 - ORGANIZATION OF THE YEAR: 가장 점수를 높게 받은 조직
 - MOST HONORED MARKETING AGENCY: 최고의 점수를 받은 마케팅회사
 - MOST HONORED PUBLIC RELATIONS AGENCY: 최고의 점수를 받은 PR회사
 - HIGHEST-RATED NOMINATION OF THE YEAR: 카테고리에 상관없이 최고의 점수를 받은 조직
 - HIGHEST-RATED NEW PRODUCT OR SERVICE NOMINATION OF THE YEAR: 신제품/제품관리 부문에서 최고의 점수를 받은 조직
 - HIGHEST-RATED COVID-19 RESPONSE NOMINATION: 코로나19 대응부문에서 최고의 점수를 받은 조직

13. 시상식: 2023년 10월 13일(금) 이탈리아 로마시 Cavalieri Waldorf Astoria Hotel

2023 국제비즈니스대상에 출품해야 할 10가지 이슈

14. 배송료

- ① 시상식에 미참석사는 배송료를 납부해야 수상작(트로피나 메달)을 받을 수 있음
 - 금상 트로피: U.S. \$325
 - 은상, 동상 메달: U.S. \$45
- ② 수상작은 12월 중에 수령할 수 있음
- ③ 한국대표부에 출품을 대행한 출품사에게는 배송료 관련 공문을 별도로 발송함
- ④ 직접 출품사는 출품료를 결제한 크레딧 카드로 자동청구됨

15. 담당자 선정 (직접 출품사)

- ① 미국 사이트로 직접 출품한 출품사는 스티비어워즈와 연락 가능한 담당자를 정할 것. 담당자에게 출품 및 수상과 관련된 정보가 이메일로 전달됨

16. 회사정보에 관한 최신 자료 제공 (직접 출품사)

- ① 출품사는 출품계정에 있는 회사 정보(담당자, 우편번호가 포함된 우편물 주소, 이메일, 전화번호 등)를 항상 최신 정보로 관리할 것
- ② 시상식 불참시 수상한 트로피와 메달은 출품계정에 있는 우편물 주소로 발송됨. 주소가 틀려 수상작이 반송될 경우 출품사는 재발송비용을 부담해야 함.
- ③ 출품을 대행할 경우 한국대표부에서 이 업무를 대신함

17. 2023 수상작품집 발간

- ① 금상 수상작의 12월에 IBA 홈페이지에 게재될 예정임
- ② 금상 수상자는 작품집 발간 전에 공적서나 공개를 원하지 않는 자료 등을 수정할 수 있음
- ③ 모든 금상 수상자는 출품할 때 작품집 발간 전에 스티비어워즈에서 요청하는 편집이나 교정 등의 요청에 즉각 회신하는 것으로 동의함

18. 출품 접수 및 문의

- 배석봉 스티비어워즈 한국대표 Tel 010-2716-5830, baeseogbong@gmail.com

1. '2023 국제비즈니스대상'에 출품하는 것은 귀 조직의 소중한 임직원 노력에 대한 감사와 존경의 의미이자 귀 조직의 브랜드를 형성하고 가치를 올릴 수 있는 비용대비 가장 효율적인 마케팅 방법입니다.
2. '2023 국제비즈니스대상' 수상자가 되어 얻을 수 있는 홍보 효과에 비해 출품료는 아주 저렴합니다.
3. 큰 조직은 물론 작은 조직들도 '2023 국제비즈니스대상'을 받을 기회가 주어집니다. 매년 삼성, 도요타, 유니레버 등과 같은 세계적 기업도 수상하지만, 중소기업의 기업, 단체들도 독자적인 브랜드 가치를 만들며 위너스 서클에 이름을 올리고 있습니다.
4. '2023 국제비즈니스대상'에는 임원진부터 생산 라인까지 조직과 조직원의 모든 측면에서 성과를 인정하는 수많은 출품 카테고리가 있습니다.
5. 광고대행사, 마케팅 컨설팅이나 미디어 제작사일 경우, 귀사의 출품작을 경쟁사뿐만 아니라 잠재적 고객으로부터도 긍정적으로 평가받고 칭찬을 받을 기회를 가질 수 있습니다.
6. 수많은 세계 최고의 경영자나 크리에이터들이 심사기간 동안 귀사 출품작을 검토하며, 귀사 출품작에 대한 그들의 의견을 공유할 수 있습니다.
7. 스티비어워즈는 귀 조직의 수상소식을 웹사이트와 미디어를 통해 홍보합니다. 미국 스티비어워즈의 월 방문객은 70,000명이 넘으며, 매주 40,000명에게 뉴스레터가 발송되며, 페이스북, 링크드인, 트위터 등의 팔로워도 수천명이 넘습니다.
8. 수상을 할 경우, 전 세계에서 참석한 300~400명 이상의 경영자들 앞에서 30초간 수상소감을 말할 기회가 주어집니다. 이 시상식은 리얼타임으로 세계로 방송됩니다.
9. 스티비상 트로피는 세계인이 받고 싶어 하는 상 중의 하나입니다. 오스카상, 에미상 등 유명 트로피를 만든 해외 전문회사에서 제작됩니다.
10. 수상하게 되면, 다양한 홍보용 프로모션 툴을 무료로 이용할 수 있습니다.

2023 국제비즈니스대상 출품 준비 팁

1. 공적서 양식을 확인해주세요

출품사는 2023 국제비즈니스대상 부문별 공적서 작성양식을 확인해서 양식에 맞춰 작성후 제출해 주시기 바랍니다(단어수는 꼭 맞춰 주세요. 단어수가 넘어가면 내용이 잘림)

2. 공적서는 간단하게, 공적서 보완은 첨부 파일로

분량이 길으면 심사위원들이 읽다가 그만 둘 가능성이 있습니다. 주요업적은 공적서 양식에 맞춰 A4 1장 정도의 분량으로 요약, 정리하세요. 기타 자세한 정보는 사진, 도표 등을 삽입한 PDF파일로 제출하는 것이 심사에서 고득점을 받을 수 있는 팁의 하나입니다.

2. 보충자료 및 링크를 포함시키세요

수상에 필요한 보충자료나 웹사이트 URL 등을 가능하면 제출해 주세요. 보도자료나 신문기사 등을 첨부할 경우, 기사별로 링크하지 말고 '보도자료모음집' 등과 같이 하나의 첨부파일로 제출하는 것이 보다 효과적입니다.

3. 공적기간 동안의 업적에 집중해주세요

'2023 국제비즈니스대상'의 출품 공적기간은 2020년 1월 1일 이후 부터의 업적입니다. 만약 이 기간 이전부터의 업적을 포함하더라도 공적기간의 업적에 초점을 맞춰야 합니다. 그렇지 않다면 심사위원들이 귀사의 출품작에 높은 점수를 주지 않습니다.

4. 여러 클라이언트의 출품작을 제출할 경우

홍보회사나 마케팅회사 등에서 여러 클라이언트의 출품작을 대신 제출하는 경우, 개별 클라이언트를 위해 별도의 계정을 온라인 시스템에서 만들지 않아도 됩니다. 클라이언트를 대신해서 출품할 경우, 출품할 때 공적서에 수상회사가 어디인지(수상사 혹은 출품사)를 정확히 명기해야 합니다. **수상내용 통보이후 공적내용(수상사 변경) 등을 변경할 경우 추가비용(200,000만원)이 부과됩니다**

5. 링크를 테스트해보세요

출품작에 온라인 비디오, 이미지, 기타 보충자료를 포함할 경우, 출품 전에 미리 출품작을 확인하고, 링크를 클릭하여 작동 여부를 확인한 후, 심사위원들에게 보여주고자 하는 콘텐츠를 제출하세요.

6. 영상물이나 기타 미디어물

출품 전에 심사위원들이 출품작을 리뷰할 수 있는 시간이 짧다는 것을 명심하세요. 심사위원들은 다운로드 사이트에서 귀하의 출품작을 다운로드하며 기다리지 않을 수 있습니다. 때문에 영상물은 심사위원들이 볼 수 있도록 출품사, YouTube, Vimeo 등과 유사한 호스트 사이트에 출품작을 올리세요.

7. 수상작 타이틀

출품작품명을 정할 때 카테고리는 포함시키지 마세요. 심사위원들은 출품카테고리는 이미 알고 있습니다. 개인출품작의 경우 '성명/직책'으로 정하는 것이 가장 이상적입니다.

2023 국제비즈니스대상 카테고리별 출품사양

경영 부문 Management Awards Categories

가. 출품대상: 경영책임자, 회장, 관리팀 업적

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
A01~A39	400	200,000
A40, A41	600	200,000

다. 제출서류

- ① 2021년 1월 1일 이후 출품자 공적서(650단어) 또는 비디오 공적서(5분). A41 Lifetime Achievement Award 카테고리 출품작은 출품자의 일생 공적을 기술할 것
- ② 글머리기호(1, 2, 3)를 사용, 주요업적을 10개까지 요약한 공적요약서(150단어)
- ③ 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

올해의 최고경영자 *Executive of the Year* (CEO, 회장, 임원, VP 이상 관리자 업적)

A01. 광고, 마케팅 및 PR Advertising, Marketing, & Public Relations

A02. 우주항공·국방 Aerospace & Defense

A03. 의류, 미용 및 패션 Apparel, Beauty & Fashion

A04. 자동차·운송 장비 Automotive & Transport Equipment

A05. 은행 Banking

A06. 비즈니스 서비스 혹은 전문서비스 Business Services or Professional Services

A07. 화학 Chemicals

A08. 컴퓨터 하드웨어 Computer Hardware

A09. 컴퓨터 소프트웨어 Computer Software

a. 종업원 500명 미만 Up to 500 Employees

b. 종업원 500명 이상 500 or More Employees

A10. 컴퓨터 서비스 Computer Services

A11. 대기업 Conglomerates

- A12. 소비재-내구재 *Consumer Products-Durables*
- A13. 소비재-비내구재 *Consumer Products-Non-Durables*
- A14. 고객서비스 *Consumer Services*
- A15. 다각화 서비스 *Diversified Services*
- A16. 전자 *Electronics*
- A17. 에너지 *Energy*
- A18. 금융 서비스 *Financial Services*
- A19. 식품·음료 *Food & Beverage*
- A20. 건강 제품·서비스 *Health Products & Services*
- A21. 숙박 및 레저 *Hospitality & Leisure*
- A22. 보험 *Insurance*
- A23. 인터넷/뉴미디어 *Internet/New Media*
- A24. 법률 *Legal*
- A25. 제조 *Manufacturing*
- A26. 건재·건설 *Materials & Construction*
- A27. 미디어·엔터테인먼트 *Media & Entertainment*
- A28. 금속·비철 *Metals & Mining*
- A29. 비영리기구·정부조직 *Non-Profit or Government Organizations*
- A30. 부동산 *Real Estate*
- A31. 소매업 *Retail*
- A32. 제약 *Pharmaceuticals*
- A33. 통신 *Telecommunications*
- A34. 교통 *Transportation*
- A35. 공공시설 *Utilities*
- A36. 올해의 회장 *Chairman of the Year*: 이사회 회장의 업적
- A37. 올해의 풍운아 *Maverick of the Year*: 2021.1.1 이후 가장 긍정적 변화를 끼친 개인
- A38. 올해의 혁신가 *Innovator of the Year*: 2021.1.1 이후 가장 혁신을 일으킨 개인
- A39. 올해의 여성경영자 *Woman of the Year*: 2021.1.1 이후 가장 혁신을 일으킨 여성
- A40. 올해의 경영팀 *Management Team of the Year*
- A41. 공로상 *Lifetime Achievement Award*; 최소 20년이상 전문가로서 쌓아온 업적.
 - a. 비즈니스 제품 산업 *Business Product Industries*
 - b. 비즈니스 서비스 산업 *Business Service Industries*

- c. 소비자 제품 산업 *Consumer Product Industries*
- d. 소비자 서비스 산업 *Consumer Service Industries*

고객서비스 부문 **Customer Service Awards Categories**

가. 출품대상: 모든 고객 서비스 활동

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
E01, E02	600	200,000
E03	380	200,000

다. 제출서류

- ① 2021년1월1일 이후 출품자 업적을 기록한 공적서(650단어) 또는 비디오 공적서(5분).
- ② 글머리기호(1, 2, 3)를 사용, 주요업적을 10개까지 요약한 공적요약서(150단어)
- ③ 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

E01. 올해의 고객서비스부 *Customer Service Department of the Year*

E02. 올해의 고객서비스팀 *Customer Service Team of the Year*

E03. 올해의 고객서비스 관리자 *Customer Service Executive of the Year*

기술 부문 **Technology Awards Categories**

가. 출품대상: 모든 기술, 소프트웨어, 웹 개발 등과 관련된 모든 활동

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
H01~02, H04~05	600	200,000
H03	380	200,000

다. 제출서류

- ① 2021년1월1일 이후 출품자 업적을 기록한 공적서(650단어) 또는 비디오 공적서(5분).
- ② 글머리기호(1, 2, 3)를 사용, 주요업적을 10개까지 요약한 공적요약서(150단어)

③ 보충자료: 공적서를 보완하고 더 깊은 정보를 제공해 줄 수 있는 내용 (첨부파일, 보도 자료, 영상물 등 관련된 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

- H01. 올해의 기술부 *Technology Department of the Year*
- H02. 올해의 기술팀 *Technology Team of the Year*
- H03. 올해의 기술관리자 *Technology Executive of the Year: VP이상*
- H04. 최고의 비즈니스 기술 피벗 *Best Business Technology Pivot: 급변하는 환경의 변화와 맞춰 새로운 가치를 창출하여 고객 및 직원 지원하는 조직의 성과*
- H05. 최고의 기술지원 전략과 완성 *Best Technical Support Strategy and Implementation*
- H05. 최고 기술지원 솔루션 *Best Technical Support Solution*
 - a. 컴퓨터 서비스 *Computer Services*
 - b. 컴퓨터 기술 *Computer Technologies*

기업/조직 부문 Company/Organization Awards Categories

가. 출품대상: 모든 조직(영리/비영리, 공공/민간, 대기업/중소기업 등)이 이룬 성과

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
B01~37, B45	55	200,000
B38~44	600	200,000

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c는 필수 제출 사항임(서면 또는 비디오로 제출)
 - a. 수상회사 소개: 설립 목적, 역사, 사업내용 포함(200단어)
 - b. 2021년1월1일 이후 조직이 이룩한 성과(250단어)
 - c. 출품사가 이룩한 독특하거나 의미심장한 업적 설명. 가능하다면 동종 업종의 다른 회사나/혹은 귀사의 이전 성과와 비교해서 작성할 것(250단어)
 - d. 출품작을 설명해주는 보충 및 참고자료들이 출품작의 업적에 어떻게 실질적으로 도움이 되었는지를 설명할 것(250단어, 선택사항)
- ② 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

올해의 기업 구분 기준 Company of the Year

- 소기업: 종업원 50명 미만에 매출액 11백만달러 미만
 - 중기업: 종업원 250명 미만에 매출액 55백만달러 미만
 - 대기업: 종업원 250명 미만에 매출액 55백만달러 이상
- B01. 광고, 마케팅 및 PR: 대, 중, 소기업 *Advertising, Marketing, & Public Relations*
 - B02. 우주항공·국방: 대, 중, 소기업 *Aerospace & Defense*
 - B03. 의류, 미용 및 패션: 대, 중, 소기업 *Apparel, Beauty & Fashion*
 - B04. 자동차·운송 장비: 대, 중, 소기업 *Automotive & Transport Equipment*
 - B05. 은행: 대, 중, 소기업 *Banking*
 - B06. 비즈니스 서비스/전문서비스: 대, 중, 소기업 *Business Services or Professional Services*
 - B07. 화학: 대, 중, 소기업 *Chemicals*
 - B08. 컴퓨터 하드웨어: 대, 중, 소기업 *Computer Hardware*
 - B09. 컴퓨터 소프트웨어: 대, 중, 소기업 *Computer Software*
 - B10. 컴퓨터 서비스: 대, 중, 소기업 *Computer Services*
 - B11. 대기업 *Conglomerates*
 - B12. 소비자-내구재: 대, 중, 소기업 *Consumer Products-Durables*
 - B13. 소비자-비내구재: 대, 중, 소기업 *Consumer Products-Non-Durables*
 - B14. 고객서비스: 대, 중, 소기업 *Consumer Services*
 - B15. 다각화 서비스: 대, 중, 소기업 *Diversified Services*
 - B16. 전자: 대, 중, 소기업 *Electronics*
 - B17. 에너지: 대, 중, 소기업 *Energy*
 - B18. 금융 서비스: 대, 중, 소기업 *Financial Services*
 - B19. 식품·음료: 대, 중, 소기업 *Food & Beverage*
 - B20. 건강 제품·서비스: 대, 중, 소기업 *Health Products & Services*
 - B21. 숙박 및 레저: 대, 중, 소기업 *Hospitality & Leisure*
 - B22. 보험: 대, 중, 소기업 *Insurance*
 - B23. 인터넷/뉴미디어: 대, 중, 소기업 *Internet/New Media*
 - B24. 법률: 대, 중, 소기업 *Legal*
 - B25. 제조: 대, 중, 소기업 *Manufacturing*
 - B26. 건재·건설: 대, 중, 소기업 *Materials & Construction*
 - B27. 미디어·엔터테인먼트: 대, 중, 소기업 *Media & Entertainment*
 - B28. 금속·비철: 대, 중, 소기업 *Metals & Mining*

- B29. 비영리기구·정부조직: 대, 중, 소기업 *Non-Profit or Government Organizations*
- B30. 부동산: 대, 중, 소기업 *Real Estate*
- B31. 소매업: 대, 중, 소기업 *Retail*
- B32. 제약: 대, 중, 소기업 *Pharmaceuticals*
- B33. 통신: 대, 중, 소기업 *Telecommunications*
- B34. 교통: 대, 중, 소기업 *Transportation*
- B35. 공공시설: 대, 중, 소기업 *Utilities*
- B36. 올해의 스타트업 기업 *Startup of the Year: 2021.1.1.이후 설립된 기업. 출품료없음*
- a. 비즈니스 제품 산업 *Business Product Industries*
 - b. 비즈니스 서비스 산업 *Business Service Industries*
 - c. 소비자 제품 산업 *Consumer Product Industries*
 - d. 소비자 서비스 산업 *Consumer Service Industries*
- B37. 올해의 기술 스타트업 기업 *Tech Startup of the Year: 2021.1.1.이후 설립된 기업. 출품료없음*
- a. 하드웨어/주변기기 *Hardware/Peripherals*
 - b. 서비스 *Services*
 - c. 소프트웨어 *Software*
- B38. 올해의 최우수 혁신기업 *Most Innovative Company of the Year: 제품, 마케팅, 영업, 제조, 경영 등에서 혁신적인 성과를 이룩한 기업*
- a. 종업원 100명 미만 *Up to 100 Employees*
 - b. 종업원 2,500명 미만 *Up to 2,500 Employees*
 - c. 종업원 2,500명 이상 *More Than 2,500 Employees*
- B39. 올해의 최우수 첨단기술기업 *Most Innovative Tech Company of the Year: 제품, 마케팅, 영업, 제조, 경영 등에서 혁신적인 성과를 이룩한 기업*
- a. 종업원 100명 미만 *Up to 100 Employees*
 - b. 종업원 2,500명 미만 *Up to 2,500 Employees*
 - c. 종업원 2,500명 이상 *More Than 2,500 Employees*
- B40. 올해의 혁신 *Innovation of the Year: 제품, 마케팅, 영업, 제조, 경영 등의 분야에서 개인이나 조직이 이룩한 뛰어난 혁신*
- a. 비즈니스 제품 산업 *Business Product Industries*
 - b. 비즈니스 서비스 산업 *Business Service Industries*
 - c. 소비자 제품 산업 *Consumer Product Industries*
 - d. 소비자 서비스 산업 *Consumer Service Industries*

- B41. 올해의 기술 혁신 *Technical Innovation of the Year: 제품, 마케팅, 영업, 제조, 경영 등의 분야에서 개인이나 조직이 이룩한 뛰어난 혁신*
- a. 종업원 100명 미만 *Up to 100 Employees*
 - b. 종업원 2,500명 미만 *Up to 2,500 Employees*
 - c. 종업원 2,500명 이상 *More Than 2,500 Employees*
42. 올해의 최우수 기업사회공헌프로그램 *Corporate Social Responsibility Program of the Year: 기업의 사회에 대한 기여도*
- b. 아시아(한국, 중국, 일본) *in Asia (China, Japan and Korea)*
- B43. 올해의 최고성장기업 *Fastest-Growing Company of the Year: 2018년 대비 2020년 이후 매출 성장률을 표기할 것*
- b. 아시아(한국, 중국, 일본) *in Asia (China, Japan and Korea)*
- B44. 올해의 최우수 건강, 안전, 환경 프로그램 *Health, Safety & Environment Program of the Year: 조직의 작업장에서의 사고와 부상 예방, 안전의식 고취, 환경과 직업 위생 요구사항의 준수, 안전법이나 요구사항 등에 관한 성공적인 이행에 대한 성과*
- b. 아시아(한국, 중국, 일본) *in Asia (China, Japan and Korea)*
- B45. 올해의 에너지 산업 혁신 *Energy Industry Innovation of the Year: 2021.1.1. 이후 개인이나 기업이 이룩한 에너지관련 기술, 제품, 절약, 저장, 운송 등에 관한 특별한 혁신. 출품료없음*

마케팅 부문 **Marketing Awards Categories**

- 가. 출품대상: 마케팅, 광고, 패키지, 유통 등을 포함한 활동
- 나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
G01~02, 04~62	600	200,000
G03	380	200,000

마케팅 조직/전문가 카테고리 **Marketing Organization / Professional Categories**

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c는 필수 제출 사항임(서면 또는 비디오로 제출)
- a. 수상할 조직, 부서, 팀, 전문가 소개: 역사와 과거 업적(200단어)
 - b. 2021년1월1일 이후 이룩한 출품작의 성과(250단어)

- c. 출품사가 이룩한 독특하거나 의미심장한 업적 설명. 가능하다면 동종 업종의 다른 회사나/혹은 귀사의 이전 성과와 비교해서 작성할 것(250단어)
 - d. 출품작을 설명해주는 보충 및 참고자료들이 출품작의 업적에 어떻게 실질적으로 도움이 되었는지를 설명할 것(250단어, 선택사항)
- ② 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

G01. 올해의 마케팅부 *Marketing Department of the Year*

G02. 올해의 마케팅팀 *Marketing Team of the Year*

G03. 올해의 마케팅 관리자 *Marketing Executive of the Year*: VP이상

올해의 마케팅 캠페인: 산업 카테고리 *Marketing Campaign of the Year: Industry Categories*

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c, d는 필수로 반드시 제출해야함(서면 또는 비디오로 제출)
- a. 캠페인이 시작한 날
 - b. 출품하는 캠페인 이력: 시작한 이유, 실시할 때까지의 난관, 문제와 해결책 (250단어)
 - c. 캠페인 전개과정: 기안, 목표 수립, 크리에이티브/미디어 전략, 일정 등 (250단어)
 - d. 2020년 시작된 캠페인 활동의 개요와 구체적 결과 (250단어)
 - e. 출품작의 보충 및 참고자료가 출품작의 업적에 어떻게 실질적으로 도움이 되었는지를 설명할 것(250단어, 선택사항)
- ② 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

G04. 농업/산업/건축물 *Agricultural/Industrial/Building*: 제품, 소재, 도구나 서비스

G05. 자동차-소모품 *Automotive-Aftermarket*: 가솔린, 모터오일, 타이어, 배터리, 페인트, 급속 윤활유, 오일교환, 변속기, 트랜스미션, 창문용 와이퍼, 보강부품 등

G06. 자동차-차량 *Automotive-Vehicles*: 승용차, 트럭, 오토바이, 브랜드나 모델 광고

G07. 미용 *Beauty*: 화장품, 향수, 헤어 제품, 네일 제품, 미용실·스파 같은 미용서비스업체

G08. 음료-주류 *Beverages-Alcohol*: 맥주, 샴페인, 증류수, 와인, 와인쿨러, 석식 후 음료

G09. 음료-비주류 *Beverages-Non-Alcohol*: 다이어트나 비다이어트 탄산음료, 커피, 차, 주스, 우유, 우유대용음료, 생수, 소다수 등

G10. 업무용&사무실 물품 *Business & Office Supplies*: 프린터, 복사기, 물품, 집기 등을 포함하는 비즈니스 카드나 전문가용 인쇄, 사무실 물품.

G11. 기업 명성/전문가 서비스 *Corporate Reputation/Professional Services*: 제품만이 아닌 기업을 프로모션하기 위한 스폰서십, 이미지 및 아이덴티티, 커뮤니케이션 포함. 컨설팅, 회계, 법률, 고용 등과 같은 기업/전문 서비스도 포함됨

G12. 문화 및 예술 *Culture & The Arts*: 연극, 박물관, 음악단체, 콘서트 시리즈, 문화축제, 연극페스티벌 등

G13. 배달 서비스 *Delivery Services*: 택배, 포장화물/선적, 식음료 배달, 물품배달, 꽃/선물 배달, 심야배달, 포장추적, 국제서비스 등.

G14. 교육·훈련 *Education & Training*: 교육기관이나 조직, 훈련 프로그램, 업무/캐리어 사이트 포함.

G15. 전자제품 *Electronics*: 텔레비전, 라디오, 모바일 기기, 홈 엔터테인먼트(DVD/블루레이 플레이어), 카메라, 컴퓨터 하드웨어, 게임 콘솔, 랩톱, 태블릿, 음향시스템 등과 같은 오디오/비디오 기기

G16. 건강/영양 보조 식품 및 서비스 *Energy/Nutrition Products & Services*: 에너지, 스포츠, 웰빙 라이프를 지향하는 제품이나 서비스. 비타민, 에너지바, 드링크류; 체중 감량 및 피트니스용 프로그램/캠프, 트레이닝 캠프나 시설 등

G17. 오락 및 스포츠 *Entertainment & Sports*: 오락이나 스포츠 이벤트 포함. 슈퍼볼이나 스포츠 팀과 같은 스포츠 이벤트와 특수 영화, 책, DVDs, 비디오게임(온라인, 모바일, 소셜, 보드, 카드 등), 오락용 앱, 축하카드, 온라인, 라디오나 텔레비전 프로그램 등과 같은 모든 형태의 오락물

G18. 패션 및 스타일 *Fashion & Style*: 의류, 안경, 신발, 양말, 메리야스, 보석류, 악세서리 등의 브랜드

G19. 금융관련 카드 *Financial Cards*: 신용, 충전, 직불, 보상, 전화 및 기타 카드

G20. 금융 상품 및 서비스 *Financial Products & Services*: 금융기관의 규모나 이미지 혹은 홈뱅킹, 대출, 용자, 투자신탁, 여행자수표 등과 같은 특정한 제품이나 서비스를 알리기 위한 커뮤니케이션

G21. 음식 *Foods*: 신선, 포장, 냉동식품.

G22. 게임 & E-스포츠 *Education & Training*: 버추얼 리얼리티, 아케이드, 콘솔, 온라인, 컴퓨터 게임을 포함하는 모든 형태의 이-스포츠, 싱글, 멀티 플레이어 게임.

G23. 정부/기관/채용 *Government/Institutional/Recruitment*: 지방자치나 도 경제의 발전, 복권, 공익사업(예; 절전 안내문), 회원모집 운동, 모병 프로그램. 정치적 안내문과 특별 관심/무역 집단 커뮤니케이션 포함

G24. 건강 *Health, Fitness & Wellness*: 고객의 건강에 초점을 맞추거나 건강한 생활을 촉

- 진시킴을 위한 정형화되지 않은 제품이나 서비스. 디지털 건강식품, 피트니스 트레이너, 건강/피트니스 앱, 운동장비, 기능식품, 비타민, 에너지 바/드링크, 피트니스 스튜디오, 다이어트나 피트니스 프로그램/훈련소, 트레이닝 훈련소나 시설 등.
- G25. 의료-질병 교육 및 인식 *Healthcare-Disease Education & Awareness*: 의료전문가, 환자 혹은 소비자를 대상으로 하는 특정 질병이나 건강관련 문제를 교육하고 인식을 확산하기 위한 대외 홍보 활동
- G26. 의료-점두시장 *Healthcare-OTC*: 건강관리 전문가, 환자 혹은 소비자를 대상으로 하는 특정한 질병이나 질환 또는 건강문제에 대해 사전처방없이 구입할 수 있는 제품을 위한 커뮤니케이션
- G27. 의료-처방약 *Healthcare-Rx*: 건강관리 전문가, 환자 혹은 소비자를 대상으로 하는 특정한 질병이나 질환 또는 건강문제에 대해 사전처방을 가지고 구입할 수 있는 제품을 위한 커뮤니케이션
- G28. 의료-서비스 *Healthcare-Services*: 건강관리 전문가, 환자 혹은 소비자를 대상으로 병원, 건강유지기구, 위탁서비스, 치과 및 의료 서비스, 만성질환자 의료교정시설 등을 알리기 위한 마케팅 커뮤니케이션 활동
- G29. 가정용 가구 및 설비 *Home Furnishings & Appliances*: 주방기구, 에어컨, 카펫, 가구, 인테리어 장식 소모품, 페인트, 벽지 등
- G30. 가정용품 *Home Supplies & Services*: 청소용품, 세제, 왁스, 방향제, 바닥청소용 제품, 섬유유연제, 종이제품, 가정내 서비스, 제초기, 비료, 잔디관리제, 정원 서비스 등
- G31. 보험 *Insurance*: 보험과 관련된 특정 제품이나 서비스, 해당 서비스들을 제공하는 금융기관들의 능력을 홍보하는 활동. 모든 형태의 보험(주택, 자동차, 금융, 건강, 생명, 여행, 비즈니스 보험 등)
- G32. 인터넷/텔레콤 *Internet/Telecom*: 무선/휴대폰 제공업자, 초고속인터넷서비스, 온라인서비스, 포털, 검색엔진, 관련 인터넷 제품이나 서비스(SaaS/IaaS 또는 클라우드 기반 서비스 등) 관련업체, 변태형 통신서비스(인터넷, 전화 및 케이블TV)
- G33. 레저용품 및 서비스 *Leisure Products & Services*: 레크리에이션, 스포츠, 캠핑용품/서비스 및 기타 레저활동과 관련있는 아이템/서비스
- G34. 미디어 회사 *Media Companies*: 네트워크를 포함한 방송국, 잡지, 신문, 웹사이트, 소비자 혹은 상업 미디어, 라디오나 텔레비전 방송국
- G35. 비영리 *Non-Profit*: 모든 형태의 이익을 추구하지 않은 조직. 자선, 소셜, 시민, 옹호, 직업, 특수이익, 종교 등 포함.
- G36. 개인 위생 *Personal Care*: 비누, 치과제품, 얼굴 및 바디 로션이나 클렌저, 면봉, 탈취

- 제, 여성용 위생용품, 면도기, 면도용 크림 등
- G37. 반려동물 *Pet Care*: 음식, 장난감, 수의사, 기숙 서비스, 훈련, 교배 등을 포함한 모든 형태의 서비스나 제품
- G38. 부동산 *Real Estate*: 주택, 부동산 중개인, 쇼피센터 등
- G39. 레스토랑 *Restaurants*: 퀵서비스, 패밀리, 캐주얼다이닝, 모든 레스토랑
- G40. 소매 *Retail*: 일반-다양하고 광범위한 분야의 비관련 또는 기본적 관련 상품을 공급하는 매장 및/또는 웹사이트, 백화점, 식품전문점, 할인/대량판매점, 수공업전문점 포함. 전문-특정한 1가지 제품만을 판매하는 가게/웹사이트(예 의류, 보석, 패션, 건강식품, 신발, 애완용품, 장난감, 카드판매점 등)
- G41. 간식/디저트/과자류 *Snacks/Desserts/Confections*: 아이스크림, 쿠키, 제과, 건과, 과일/야채 스낵, 팝콘 등
- G42. 소프트웨어 *Software*: 소프트웨어, 그룹웨어, 운영시스템이나 컴퓨터, 태블릿, 모바일 기기 등에 사용되는 소프트웨어
- G43. 교통 *Transportation*: 항공, 철도, 버스/트롤리, 지하철 시스템, 자전거 공동 사용, 자동차 임대, 대여(자동차 판매/대여 제외), 페리 등
- G44. 여행/관광/목적지 *Travel/Tourism/Destination*: 유람선, 호텔, 리조트, 놀이공원, 여행 웹사이트, 예약서비스, 여행투어, 관광 캠페인 등

올해의 마케팅 캠페인: 전문 카테고리 *Marketing Campaign of the Year: Specialty Categories*

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c, d는 필수로 반드시 제출해야함(서면 또는 비디오로 제출)
- a. 캠페인이 시작한 날
 - b. 출품하는 캠페인 이력: 시작한 이유, 실시할 때까지의 난관, 문제와 해결책 (250단어)
 - c. 캠페인 전개과정: 기안, 목표 수립, 크리에이티브/미디어 전략, 일정 등 (250단어)
 - d. 2021년 시작된 캠페인 활동의 개요와 구체적 결과 (250단어)
 - e. 출품작의 보충 및 참고자료가 출품작의 업적에 어떻게 실질적으로 도움이 되었는지를 설명할 것(250단어, 선택사항)
- ② 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

- G50. 브랜드전략을 추진하기 위한 최고의 데이터 사용 *Best Use of Data to Drive Brand Strategy*: 적절한 순간에 정확한 잠재 고객에게 적절한 메시지와 전달하기 위해 데이터 및 기술을 성공적으로 사용하여 효과적으로 전개한 캠페인 (2023년 신설)

- G51. 올해의 브랜드드 콘텐츠 캠페인 *Branded Content Campaign of the Year*: 브랜드와 관련된 의미있는 관계정립이나 기억에 남고 끝내주는 경험을 소비자에게 주기 위해 사용한 브랜드지향 콘텐츠, 독자적이든 스폰서를 한 것이든 상관없음.
- G52. 올해의 브랜드 체험-B2B *Brand Experience of the Year-Business-to-Business*: 브랜드와 의미있는 관계 구축, 기억에 남을 체험, 독특한 관계 등을 형성하기 위해 기업고객에게 도달하기 위해 실시한 작업
- G53. 올해의 브랜드 체험-소비자 *Brand Experience of the Year-Consumer*: 브랜드와 의미있는 관계 구축, 기억에 남을 체험, 독특한 관계 등을 형성하기 위해 소비자 고객을 대상으로 실시한 작업
- G54. 올해의 브랜드 효용 *Branded Utility of the Year*: 제품이나 서비스가 마케팅 프로그램의 부분으로 판매뿐만 아니라 마케팅이나 비즈니스에서 이룩한 도전. 출품자는 제품이나 서비스에 대한 도전, 역할, 목표, 오디언스와 어떻게 소통했고, 이를 통해 이룬 결과를 반드시 기술할 것
- G55. 올해의 참여 커뮤니티 *Engaged Community of the Year*: 브랜드에 대한 공감, 경험, 뉴스, 플랫폼 등을 형성하기 위해 브랜드가 갖고 있는 목표와 직접 연결시키기 위한 방법으로 브랜 커뮤니티를 키우고, 참여하고, 행동하고, 확대하는 메시지를 사용. 출품자는 커뮤니티 어떻게 운영하고, 커뮤니티의 효율성을 어떻게 규정하고 어떤 성과를 얻었는지를 기술해야 함.
- G56. 올해의 인플루언스 마케팅 *Influencer Marketing Campaign of the Year*: 브랜드의 잠재 고객에게 기하급수적으로 영향을 미치는 인플루언서를 활용한 1대다수 대 1대1의 캠페인. 이 카테고리는 궁극적으로 영향력있는 인플루언스들을 제대로 식별하고 그들을 브랜드 열광자로 만들기 위한 도전에 대한 노력을 집중. (2023년 신설)
- G57. 올해의 마케팅 방해자 *Marketing Disruptor of the Year*: 업계 발전을 위해 마케팅 모델을 변경하여 비즈니스/브랜드를 성장시킨 캠페인. 여기에는 어떤 규모의 마케팅 방해자도 포함됩니다. 출품작은 브랜드/카테고리의 기존의 마케팅 모델을 변경하여 성공시키기 위한, 마케팅 도전, 경쟁 구도, 그리고 어떻게 성공했는지를 상세히 기술할 것 (2023년 신설)
- G58. 올해의 새로운 제품 또는 서비스 소개 *New Product or Service Introduction of the Year*: 새로운 제품이나 서비스를 소개하기 위해 이루어진 캠페인
- G59. 올해의 리브랜딩/브랜드 리노베이션 *Re-Branding / Brand Renovation of the Year*: 기존 브랜드를 재창조하거나 리포지셔닝한 캠페인
- G60. 올해의 저예산 마케팅 캠페인 *Small-Budget Marketing Campaign of the Year*: 3백만

달러 미만(약 30억미만) 캠페인

- G61. 올해의 바이럴 마케팅 캠페인 *Viral Marketing Campaign of the Year*: 커뮤니케이션의 주요수단으로 입소문, 동영상 모기, 기타 바이럴 전략을 사용한 캠페인
- G62. 올해의 청장년 마케팅 캠페인 *Youth Marketing Campaign of the Year*: 청장년(24세 이하)을 타킷으로 한 캠페인

모바일 사이트 & 앱 부문 **Mobile Site & App Awards Categories**

가. 출품대상: 모바일 웹사이트나 앱

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
P60~97	400	200,000

다. 제출서류

- ① 목적과 결과를 설명하는 공적서(200단어)
- ② 모바일 사이트나 앱 자체를 소개하는 비디오(3분)를 출품사이트에서 업로드할 것.
- ③ Credits 제출: 출품작과 관련된 사람이나 조직에 관한 정보(선택 사항)

라. 카테고리

- P60. 예술과 문화 *Arts & Culture* (2023년 신설)
- P61. 기업/정부 *Business/Government*
- P62. 교육 & 문헌 *Education & Reference*
- P63. 엔터테인먼트 *Entertainment*
- P64. 이벤트 *Events*
- P65. 실험·혁신 *Experimental & Innovation*
- P66. 가족·어린이 *Family & Kids*
- P67. 패션·미용 *Fashion & Beauty*
- P68. 파이낸셜 서비스/은행 *Financial Services/Banking*
- P69. 피트니스·오락 *Fitness & Recreation*
- P70. 식음료 *Food & Drink*
- P71. 게임 *Games*
- P72. 가이드/등급/평론 *Guides/Ratings/Reviews*
- P73. 건강&웰니스 *Health & Wellness*
- P74. HR, 직원경험 *HR & Employee Experience*

- P75. 건강 Health
- P76. 통합 모바일 환경 Integrated Mobile Experience
- P77. 라이프스타일 Lifestyle
- P78. 잡지·편집 Magazine/Editorial
- P79. 마케팅 Marketing
- P80. 메시지보내기 Messaging
- P81. 음악 Music
- P82. 뉴스 News
- P83. 생산성 Productivity
- P84. 전문 서비스 Professional Services
- P85. 공공서비스·활동 Public Service & Activism
- P86. 부동산 Real Estate
- P87. 학교·대학 School/University
- P88. 쇼핑 Shopping
- P89. 소셜 Social
- P90. 스포츠 Sports
- P91. 교육 Training
- P92. 여행 Travel
- P93. 공공시설 및 서비스 Utilities & Services
- P94. 최고의 사용자 경험 Best User Experience
- P95. 최고의 AI나 머신러닝 경험 Best User of AI & Machine Learning
- P96. 최고의 가상현실 경험 Best User of Augmented Reality
- P97. 최고의 보이스 기술 사용 Best Use of Voice Technology (2023년 신설)

비디오부문 Video Awards Categories

가. 출품대상: 2021년 1월 1일 이후 상업용이나 업무용으로 출시 또는 상영된 비디오

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
Q01~50	400	200,000

다. 제출서류

- ① 목적과 결과를 설명하는 공적서(200단어)

- ② 비디오는 출품사이트에서 파일을 첨부하거나 URL로 제출
- ③ Credits 제출: 출품작과 관련된 사람이나 조직에 관한 정보(선택)라. 카테고리

- Q01. 자동차 Automotive: (2023년 신설)
- Q02. 미용, 패션, 라이프스타일 Beauty, Fashion & Lifestyle: (2023년 신설)
- Q03. 브랜드드 엔터테인먼트 Branded Entertainment
 - a. 기업 Business-to-Business
 - b. 소비자 Consumer
- Q04. 원인 마케팅 Cause Marketing: (2023년 신설)
- Q05. 자선 Charitable: (2023년 신설)
- Q06. 기업의 사회적 책임 Corporate Social Responsibility
- Q07. 기업소개 Corporate Overview
- Q08. 다양성과 포괄성 Diversity & Inclusion
- Q09. 기록 Documentary
- Q10. 교육기관 Educational Institution: (2023년 신설)
- Q11. 이벤트&인터넷방송 Events & Webcasts
- Q12. 금융서비스-은행 Financial Services - Banking (2023년 신설)
- Q13. 피트니스, 건강&웰니스 Fitness, Health & Wellness
- Q14. 식음료 Food & Drink
- Q15. 게임 Games (2023년 신설)
- Q16. 정부관련 Government Relations (2023년 신설)
- Q17. 인플루언서 & 셀러버티 Influencer & Celebrity (2023년 신설)
- Q18. 내부/종업원 커뮤니케이션즈 Internal/Employee Communications
- Q19. 저예산 Low Budget (up to \$25,000) (2023년 신설)
- Q20. 동기부여 형식 Motivational
- Q21. 뉴스와 정치 News & Politics
- Q22. 비영리 Not-for-Profit (2023년 신설)
- Q23. 오리엔테이션 Orientation
- Q24. 제약 Pharmaceutical (2023년 신설)
- Q25. 보-연례 보고서 P.R.-Annual Reports
- Q26. 홍보-정부 P.R.-Government
- Q27. 홍보-기업 P.R.-Industrial

- Q28. 홍보-미디어 · 엔터테인먼트 P.R.-Media & Entertainment
- Q29. 홍보-비영리 기금 조성 P.R.-Non-profit Fund Raising
- Q30. 홍보-기타 P.R.-Other
- Q31. 홍보-기술 P.R.-Technology
- Q32. 공공서비스 & 액티비즘 Public Service & Activism
- Q33. 판매-직접 반응 마케팅 Sales-Direct Response Marketing
- Q34. 판매-정부 Sales-Government
- Q35. 판매-기업 Sales-Industrial
- Q36. 판매-미디어 · 엔터테인먼트 Sales-Media & Entertainment
- Q47. 판매-기타 Sales-Other
- Q38. 판매-기술 Sales-Technology
- Q39. 판매-제품 판매 Sales-Product Sales
- Q40. 판매-서비스 판매 Sales-Service Sales
- Q41. 과학&교육 Science & Education
- Q42. 보안/안전 Security/Safety
- Q43. 소셜비디오 Social Video
- Q44. 지속가능성과 환경 Sustainability & Environment
- Q45. 스포츠 Sports
- Q46. 교육/학원 Training / Instructional
- Q47. 관광/여행 Tourism/Travel
- Q48. 바이럴 Viral
- Q49. 가상이벤트 & 체험 Virtual Events & Experiences (2023년 신설)
- Q50. 직장문화 Workplace Culture (2023년 신설)

생각리더십 부문 THOUGHT LEADERSHIP CATEGORIES

가. 출품대상: 2021년 1월 1일 이후 임직원이 이룩한 생각리더십의 성과
나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
W01~02	600	200,000
W03 a~d	380	200,000
W03 e	55	200,000

카테고리

W01. 생각리더십의 성과 Achievement in Thought Leadership: 2021년 1월 1일 이후 임직원을 Thought Leader로 개발하고 일반인에게 Thought Leadership을 적극적인 홍보한 조직의 성과

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c는 필수 사항임(서면 또는 비디오로 제출)
 - a. 출품조직소개: 연혁 및 과거실적(200단어)
 - b. 2021년 1월 이후 이룩한 심사위원의 관심을 끌만한 생각리더십 성과(250단어)
 - c. 출품작의 성과가 어떻게 특이하고 중요한지를 설명. 가능하다면 동 업종의 다른 회사나 이전에 귀 조직이 이룩했던 성과와 비교하여 설명(250단어)
 - d. 공적서 내용을 뒷받침해 줄 수 있는 보충자료(250단어, 선택)
- ② 강력추천: 보도자료, 기사 클립, 홍보물, 보충 파일, 웹주소 등 관련된 보충자료

W02. 올해의 생각리더십 캠페인 Thought Leadership Campaign of the Year: 2021.1.1. 이후 전세계 어디에서든 만들어졌거나 실행된 생각리더십 프로그램이나 캠페인의 성과

- a. Business Products
- b. Business Services
- c. Consumer Products
- d. Consumer Services
- e. Government or Non-Profit

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c, d는 필수 사항임(서면 또는 비디오로 제출)
 - a. 캠페인이 시작한 날
 - b. 출품하는 캠페인 이력: 시작한 이유, 실시할 때까지의 난관, 문제와 해결책(250단어)
 - c. 캠페인 전개 과정: 기안, 목표 수립, 크리에이티브/미디어 전략, 일정 등(250단어)
 - d. 2021년 시작된 캠페인 활동의 개요와 구체적 결과(250단어)
 - e. 출품작의 보충 및 참고자료가 출품작의 업적에 어떻게 실질적으로 도움이 되었는지를 설명할 것(250단어, 선택사항)
- ② 강력추천: 보도자료, 기사 클립, 홍보물, 보충 파일, 웹주소 등 관련된 보충자료

W03. 올해의 생각 리더 Thought Leader of the Year: 2021.1.1. 이후 생각리더십의 우수성을 잘 보여준 전문가

- a. Business Products
- b. Business Services

- c. Consumer Products
- d. Consumer Services
- e. Government or Non-Profit

○ 제출서류

- ① 공적서: a, b, c는 필수 사항임(서면 또는 비디오로 제출)
 - a. 출품조직소개: 연혁 및 과거실적(200단어)
 - b. 2020년 1월 이후 이룩한 심사위원의 관심을 끌만한 생각리더십 성과(250단어)
 - c. 출품작의 성과가 어떻게 특이하고 중요한지를 설명. 가능하다면 동 업종의 다른 회사나 이전에 귀 조직이 이룩했던 성과와 비교하여 설명(250단어)
 - d. 공적서 내용을 뒷받침해 줄 수 있는 보충자료(250단어, 선택)
- ② 강력추천: 보도자료, 기사 클립, 홍보물, 보충 파일, 웹주소 등 관련된 보충자료

청취 부문 Achievement Awards Categories

가. 출품대상: 모든 조직(영리/비영리, 공공/민간, 대기업/중소기업 등)이 성취한 업적

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
B55~B63	600	200,000

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c는 필수 제출 사항임(서면 또는 비디오로 제출)
 - a. 수상회사 소개: 설립 목적, 역사, 사업내용 포함(200단어)
 - b. 2021년1월1일 이후 조직이 이룩한 성과(250단어)
 - c. 출품사가 이룩한 독특하거나 의미심장한 업적 설명. 가능하다면 동종 업종의 다른 회사나/혹은 귀사의 이전 성과와 비교해서 작성할 것(250단어)
 - d. 출품작의 보충 및 참고자료들이 출품작의 업적에 어떻게 실질적으로 도움이 되었는지를 설명할 것(250단어, 선택사항)
- ② 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

B55. 기업의 사회적 책임 성취상 *Achievement in Corporate Social Responsibility*: 2021년 이후 출품사가 봉사, 운영하는 지역 사회의 삶과 복지에 의미있는 영향을 보여주는 조직의 CSR 활동 (2023년 신설)

- B56. 최우수 고객만족도 성취상 *Achievement in Customer Satisfaction*: 동 기간 동안 이룩한 가시적인 고객만족도의 증가
- B57. 최우수 다양성과 포괄성 성취상 *Achievement in Diversity & Inclusion*: 고객, 종업원, 파트너, 공급업자, 주주를 위해 이룩한 조직의 활동
- B58. 환경. 사회. 지배구조 성취상 *Achievement in Environment, Social, and Government*: 출품하는 조직의 오염과 CO2 배출량을 낮추고 폐기물을 줄이는 등 다양하고 포괄적인 ESG 활동. (2023년 신설)
- B59. 최우수 재정 성취상 *Achievement in Finance*: 스타트업 펀딩, 리파이낸스, 재무관리, 예산 등
- B60. 최우수 성장 성취상 *Achievement in Growth*: 기업 확장, 인수, 합병, 매각 등
- B61. 최우수 인사관리 성취상 *Achievement in Human Resources*: 종업원과의 관계
- B62. 최우수 국제적 확장 성취상 *Achievement in International Expansion*: 한국이외 지역에서 성장률
- B63. 최우수 제품 이노베이션 성취상 *Achievement in Product Innovation*: 제품 디자인, 새로운 디자인, 제조과정이나 운용, 브랜딩 등
- B64. 최우수 조직회복 성취상 *Achievement in Organization Recovery*: 재정, 경영 능력
- B65. 최우수 영업 또는 수익 성취상 *Achievement in Sales or Revenue Generation*: 가시적으로 증가한 영업, 수익
- B66. 최우수 과학 또는 기술 성취상 *Achievement in Science or Technology*: 과학이나 기술적인 이해나 교육
- B66. 기술혁신 성취상 *Achievement in Technology Innovation*: 새롭고 획기적인 기술의 만들거나, 개발 및 실제 구현에서 성공적인 출품작. (2023년 신설)

소셜미디어 부문 Social Media Categories

가. 출품대상: 2021년1월1일 이후 혁신적인 소셜 미디어 제작, 활용, 관리, 마케팅

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
V01~07	600	200,000
V010~12	380	200,000

다. 제출서류

- ① 2021년1월1일 이후 업적을 배경, 목표, 집행, 결과에 따라 작성한 공적서(625단어) 또는

비디오 공적서(5분).

- ② 보충자료: 비디오 클립, 사진, 보도자료, 기사 등공적서를 보완하고 더 깊은 정보를 제공해 줄 수 있는 정보

라. 카테고리

소셜 미디어 채널의 혁신 *Innovation In Social Media Channels*

- V01. 가장 혁신적인 비즈니스 팟캐스트 *Most Innovative Business Podcast*
- V02. 가장 혁신적인 비즈니스 블로그 *Most Innovative Business Blog*
- V03. 가장 혁신적인 페이스북 페이지 *Most Innovative Facebook Page*
- V04. 가장 혁신적인 트위터 피드 *Most Innovative Twitter Feed*
- V05. 가장 혁신적인 인스타그램 피드 *Most Innovative Instagram Feed*
- V06. 가장 혁신적인 유튜브 채널 *Most Innovative YouTube Channel*
- V07. 가장 혁신적인 틱톡 채널 *Most Innovative TikTok Channel*

가장 혁신적인 소셜 미디어 전문가 *Most Innovative Social Media Professionals*

- V10. 올해의 최고 비즈니스 인플루언스 *Best Business Influencer of the Year*
- V11. 올해의 최고 비즈니스 블로거 *Best Business Blogger of the Year*
- V12. 올해의 최고 비즈니스 소셜미디어 매니저 *Social Media Manager of the Year*

신제품 부문 *New Product Awards Categories*

가. 출품대상:

- ① 제품 관리, 제품 개발, 제품 엔지니어링, 제조, 기능 등
- ② 신제품, 신서비스는 2021년 1월 1일 이후에 출시되어야 함.
- ③ 신제품이나 새로운-버전의 제품 모두 출품할 수 있음

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
J01~90, S01~65	600	200,000
J91	380	200,000

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c는 필수 제출 사항임(서면 또는 비디오로 제출)
 - a. 수상할 부서, 팀, 개인 소개: 역사와 과거 업적(200단어)
 - b. 2021년1월1일 이후 이룩한 출품작의 성과(250단어)
 - c. 출품사가 이룩한 독특하거나 의미심장한 업적 설명. 가능하다면 동종 업종의 다른 회

사나/혹은 귀사의 이전 성과와 비교해서 작성할 것(250단어)

- d. 출품작을 설명해주는 보충 및 참고자료들이 출품작의 업적에 어떻게 실질적으로 도움이 되었는지를 설명할 것(250단어, 선택사항)
- ② 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

제품관리 카테고리 *Product Management Categories*

- J90. 올해의 제품 개발/관리부 또는 팀 *Product Development/Management Department or Team of the Year*
- J91. 올해의 제품 개발/관리 관리자 *Product Development/Management Executive of the Year: VP이상*

제품/서비스 카테고리 *Products & Services Categories*

- J01. B2B 제품 *Business-to-Business Products*
- J02. B2B 서비스 *Business-to-Business Services*
- J03. 가전제품 *Consumer Electronics*
- J04. 소비자 제품 *Consumer Products: 이 카테고리에서 지정되지 않은 모든 소비재*
 - a. 내구재(기구, 가구 등) Durables (appliances, furniture, etc.)
 - b. 음식&음료 Food & Beverage
 - c. 가정용품 Household Products
 - d. 기타 Other
- J05. 소비자 서비스 *Consumer Services*
- J06. 금융 서비스 *Financial Services: 금융제품이나 서비스*
- J07. 하드웨어 - 컴퓨터 *Hardware-Computer*
- J08. 하드웨어 - 네트워킹 *Hardware-Networking*
- J09. 하드웨어 - 주변기기 *Hardware-Peripheral*
- J10. 하드웨어 - 반도체/기타 전자부품 *Hardware-Semiconductor or Other Electronic Component*
- J11. 하드웨어 - 저장장치 *Hardware-Storage*
- J12. 하드웨어 - 기타 *Hardware-Other*
- J13. 건강 및 제약 - 제품 *Health & Pharmaceuticals-Product*
- J14. 건강 및 제약 - 서비스 *Health & Pharmaceutical-Service*
- J15. 산업용 제품 및 서비스 *Industrial Products & Services*

- J16. 미디어 및 엔터테인먼트 - 제품 *Media & Entertainment-Product*
- J17. 미디어 및 엔터테인먼트 - 서비스 *Media & Entertainment-Service*
- J18. 통신 - 제품 *Telecommunications- Product*
- J19. 통신 - 서비스 *Telecommunications-Service*
- J20. 교통 *Transportation*

테크놀로지 솔루션 카테고리 Technology Solution Categories

- J21. API관리 솔루션 *Application Programming Interface (API) Management Solution*
- J22. 인공지능/기계학습 솔루션 *Artificial Intelligence/ Machine Learning Solution*
- J23. 자산 관리 솔루션 *Asset Management Solution*
- J24. 대용량 데이터 솔루션 *Big Data Solution*
- J25. 블록체인 솔루션 *Blockchain Solution*
- J26. 비즈니스 또는 경쟁력 있는 인텔리전스 솔루션 *Business or Competitive Intelligence Solution*
- J27. 클라우드 애플리케이션/서비스 *Cloud Application/Service*
- J28. 클라우드 ERP솔루션 *Cloud Enterprise Resource Planning (ERP) Solution*
- J29. 클라우드 인프라 *Cloud Infrastructure*
- J30. 클라우드 플랫폼 *Cloud Platform*
- J31. 클라우드 저장 · 백업솔루션 *Cloud Storage & Backup Solution*
- J32. 협업/소셜 네트워킹 솔루션 *Collaboration/Social Networking Solution*
- J33. 준수 솔루션 *Compliance Solution (2023년 신설)*
- J34. 건설 관리 솔루션 *Business Technology—Construction Management Solution*
- J35. 콘텐츠 관리 솔루션 *Content Management Solution:*
- J36. 기업 교육/인력 개발 솔루션 *Corporate Learning/Workforce Development Solution*
- J37. 고객 데이터 플랫폼 *Customer Data Platform.*
- J38. 고객 교육 관리시스템 *Customer Education LMS(Learning Management Systems) (2023년 신설)*
- J39. 고객서비스 솔루션 *Customer Service SolutionL* 고객 서비스나 지원을 위한 헬프데스크, 라이브 챗, 소셜 미디어 툴, 기술 등 **(2023년 신설)**
- J40. 데이터 툴&플랫폼 *Data Tools & Platforms*
- J41. DevOps솔루션 *DevOps Solution*
- J42. 디지털 프로세스 자동 솔루션 *Digital Process Automation Solution*
- J43. 전자 상거래 솔루션 *Electronic Commerce Solution*

- J44. 떠오르는 기술 *Emerging Technology.*
- J45. 엔드포인트 보안 관리 솔루션 *Endpoint Security Management Solution*
- J46. 전사적 자원관리 솔루션 *ERP Solution.*
- J47. 이벤트 관리 솔루션 *Event Management Solution*
- J48. 재무 관리 솔루션 *Financial Management Solution*
- J49. 재무& 마케팅 데이터 솔루션 *Financial & Market Data Solution (2023년 신설)*
- J50. 핀테크 솔루션 *FinTech Solution*
- J51. 관리, 리스크 및 준법 솔루션 *Governance, Risk & Compliance Solution*
- J52. 헬스케어 기술 솔루션 *Healthcare Technology Solution*
- J53. 인적자산관리 솔루션 *Human Capital Management Solution*
- J54. 신원 및 접근 보안솔루션 *Identity & Access Security Solution*
- J55. 서비스용 인프라스트럭처 *Infrastructure as a Service*
- J56. 보험 솔루션 *Insurance Solution*
- J57. 솔루션으로서의 통합 플랫폼 *Integration Platform as a Solution (IPaaS)*
- J58. 국제데이터보호 솔루션 *International Data Protection Solution*
- J59. IoT 분석 솔루션 *Internet of Things (IoT) Analytics Solution*
- J60. 리드 발굴 솔루션 *Lead Generation Solution*
- J61. 법 솔루션 *Legal Generation Solution*
- J62. 제조 솔루션 *Manufacturing Solution*
- J63. 마케팅/홍보 솔루션 *Marketing/Public Relations Solution*
- J64. 모바일 개발 솔루션 *Mobile Development Solution*
- J65. 모바일 주문형 애플리케이션 *Mobile On-Demand Application*
- J66. 모바일 운영 관리 솔루션 *Mobile Operations Management Solution*
- J67. 네트워크 보안솔루션 *Network Security Solution*
- J68. 뉴스 모니터링 솔루션 *News Monitoring Solution*
- J69. 코드없음/낮은 코드 솔루션 *No Code/Low Code Solution*
- J70. 운영관리 솔루션 *Operations Management Solution*
- J71. 지급 솔루션 *Payments Solution*
- J72. 개인정보 개선방안 솔루션: *Personal Information (PI) Regulatory Compliance Solution*
- J73. 플랫폼 서비스 *Platform as a Service*
- J74. 프로젝트 관리 솔루션 *Project Management Solution*
- J75. 랜섬웨어 제거 툴 *Ransomware Removal Tool*

- J76. 부동산이나 건설 관리 솔루션 *Real Estate or Construction Management Solution*
- J77. 관계 관리 솔루션 *Relationship Management Solution*
- J78. 원격작업 솔루션 *Remote Working Solution.*
- J79. SaaS 가능화 서비스 *SaaS Enablement as a Service*
- J80. 서비스관리 솔루션 *Service Management Solution*
- J81. 소셜 비즈니스 솔루션 *Social Business Solution*
- J82. 소프트웨어 제어인프라 *Software Defined Infrastructure*
- J83. 소프트웨어 개발 솔루션 *Software Development Solution*
- J84. 구독 결제 솔루션 *Subscription Billing Solution (2023년 신설)*
- J85. 공급망 관리 솔루션 *Supply Chain Management Solution*
- J86. 버추얼 이벤트 기술 솔루션 *Virtual Event Technology Solution.*
- J87. 웹 서비스 솔루션 *Web Services Solution*
- J88. 업무 관리 플랫폼 *Work Management Platform.*
- J89. 기타 *Other*

컨텐츠 & 컨텐츠 테크놀로지 솔루션 카테고리 Content & Content Technology Solution Categories:

- **출품대상:** 미디어, 출판, 정보서비스제공자가 개발했거나 이들을 위해 개발된 제품, 기술, 서비스
- S40. 콘텐츠-광고 또는 캠페인 관리플랫폼 *Content-Advertising or Campaign Management Platform:* 기업들이 광고나 마케팅을 관리하는데 도움을 주는 플랫폼. 이 플랫폼에는 사용자들이 광고비를 조정/최적화할 수도록 해주는 통합 플래닝, 집행, 속성, 캠페인 관리 등이 포함됨
- S41. 콘텐츠: 집계플랫폼 *Content-Aggregation Platform:* 업무용 사용자나 소비자를 위해 별개의 소스로부터 최상의 집계된 정보를 사용할 수 있게 해주는 서비스
- S42. 콘텐츠: 비즈니스 디렉토리 콘텐츠: *Content-Business Directory:* 소비자나 업계 전문가들을 위한 비즈니스 디렉토리. 출품자는 온라인이나 모바일 장치를 위해 개발되었거나 특정한 사용 집단이나 수직시장(*vertical market*; 수직시장이란 비슷한 방법을 사용하여 비슷한 제품이나 서비스들을 개발하는 특정 산업이나 기업들의 그룹을 말한다. 수직시장의 광범위한 예로는 보험, 부동산, 금융, 제조업, 소매, 수송, 병원, 그리고 정부 등이 있다, 역자주)을 확대시키거나 정형화시키는데 도움을 줄 수 있는 솔루션을 출품할 수 있음
- S43. 콘텐츠: 비즈니스 정보 솔루션 *Content-Business Information Solution:* 업계 전문가들의 일상업무(영업, 마케팅, 전략, 사업개발, 조사 또는 기타 기업 활동 등)에 도움을

주는 솔루션

- S44. 콘텐츠: 콘텐츠 분석 솔루션 *Content-Analytics Solution:* 사업자들이 콘텐츠 이용과 데이터를 이해하는데 도움을 줄 수 있는 콘텐츠와 데이터 분석 솔루션. 출품자는 콘텐츠나 데이터를 측정, 평가, 분석할 수 있는 독점소프트웨어(*proprietary platforms*)나 알고리즘 소프트웨어도 출품할 수 있음. 모바일 추적이나 분석 솔루션도 가능.
- S45. 콘텐츠: 콘텐츠 오소링 개발이나 큐레이션 솔루션 *Content-Content - Content Authoring Development or Curation Solution:* 사용자가 여러 콘텐츠 소스 및 형식을 만들고, 수정하고, 설계하고, 변경하고, 결합하고, 사용자 정의하고, 큐레이팅하고, 디지털 콘텐츠를 공유할 수 있도록 설계된 최고의 소프트웨어 솔루션
- S46. 콘텐츠: 콘텐츠 마케팅 솔루션 *Content-Content Marketing Solution:* 다양한 미디어를 위한 콘텐츠를 만들고 배포할 수 있는 솔루션
- S47. 콘텐츠: 콘텐츠 권리 및 전송 솔루션 *Content-Content Rights and Delivery Solution*
- S48. 콘텐츠: 클라우드소싱 정보 솔루션 *Content-Crowd Sourced Information Solution*
- S49. 콘텐츠: 전자상거래와 청구 플랫폼 *Content-eCommerce & Billing Platform*
- S50. 콘텐츠: 금융과 사정 데이터 정보 솔루션 *Content-Financial & Market Data Information Solution*
- S51. 콘텐츠: 일반 참조 서비스 *Content-General Reference Service:* 업계 전문가나 조사자를 위한 참조 툴. 참조 툴이나 솔루션은 온라인, 모바일 또는 기타 플랫폼에서 정보, 최신 기사 요약본 등을 제공해야 함.
- S52. 콘텐츠: 건강/의료 정보 솔루션 *Content-Health & Medical Information Solution*
- S53. 콘텐츠: 모바일 앱이나 플랫폼을 위한 정보서비스 제공 *Content-Information Service Delivered as Mobile App or Platform:*
- S54. 콘텐츠: 법률정보 솔루션 *Content-Legal Information Solution*
- S55. 콘텐츠: 미디어/정보 모니터링 솔루션 *Content-Media & Information Monitoring Solution*
- S56. 콘텐츠: 다채널 배포 기술 *Content-Multichannel Publishing Technology:* 멀티채널(웹, 모바일, 인쇄, 방송 등)을 통해 다양한 형태의 콘텐츠(텍스트, 비디오, 데이터 등)을 배포할 수 있는 비클
- S57. 콘텐츠: 영업/마케팅 인텔리전스 솔루션 *Content-Sales & Marketing Intelligence Solution*
- S58. 콘텐츠: 학술 출판 솔루션 *Content-Scholarly Publishing Information Solution*
- S59. 콘텐츠: 과학, 기술 출판 솔루션 *Content-Science and Technology Information Solution*
- S60. 콘텐츠: 검색기술 솔루션 *Content-Search Technology Solution*

- S61. 콘텐츠: 시맨틱 기술 플랫폼, 툴 앤 장치 *Content-Semantic Technology Platform, Tools and Applications*
- S62. 콘텐츠: 집합된 콘텐츠를 사용하는 서비스 *Content-Service Using Aggregated Content*
- S63. 콘텐츠: 워크플로우를 위한 통합된 콘텐츠 솔루션 *Content-Solution for Integrating Content into the Workflow*
- S64. 콘텐츠: 예약관리 솔루션 *Content-Subscription Management Solution*
- S65. 콘텐츠: 미디어/출판업자를 위한 비디오 플랫폼 *Content-Video Platform for Media & Publishers*

교육 & 교육 테크놀로지 카테고리 Education & Education Technology Solution Categories

○ **출품대상:** PK-20(또는 동등한) 섹터에 적용될 수 있는 교육용 소프트웨어, 디지털 콘텐츠, 온라인 교육시스템, 연관된 기술 개발자의 설비, 제품이나 서비스
 다. **제출서류:** 제품/서비스 카테고리화 동일
 라. **카테고리**

- S01. 교육: 관리 솔루션 *Education: Administrative Solution:*
- S02. 교육: 예술&크리에이티비티 솔루션 *Education: Arts & Creativity Solution:*
- S03. 교육: 경력자나 종업원을 위한 솔루션 *Education: Career and Workforce Readiness Solution:*
- S04. 교육: 교실관리 솔루션 *Education: Classroom Management Solution:*
- S05. 교육: 교육자를 위한 협력적인 소셜 미디어 솔루션 *Education: Collaborative Social Media Solution for Educators:*
- S06. 교육: 교과과목간 솔루션 *Education: Cross-Curricular Solution:*
- S07. 교육: 교육 클라우드 기반 솔루션 *Education: Education Cloud-based Solution:*
- S08. 교육: PK-20을 위한 교육 플랫폼 *Education: Education Platform for PK-20:*
- S09. 교육: ELL/세계 언어 습득을 위한 지침 솔루션 *Education: ELL/World Language Acquisition Instructional Solution:*
- S10. 교육: 관리를 위한 신흥기술 솔루션 *Education: Emerging Technology Solution for Administrators:*
- S11. 교육: 게임기반 커리큘럼 솔루션 *Education: Game-based Curriculum Solution:*
- S12. 교육: 다른 커리큘럼 영역을 위한 지침 솔루션 *Education: Instructional Solution in Other Curriculum Areas:*
- S13. 교육: K-12 코스나 학습관리 솔루션 *Education: K-12 Course or Learning*

Management Solution

- S14. 교육: K-12 기업 솔루션 *Education: K-12 Enterprise Solution*
- S15. 교육: 학습역량강화 솔루션 *Education: Learning Capacity-Building Solution:*
- S16. 교육: 관리와 관련된 교육 솔루션 *Education: Learning Relationship Management Solution:*
- S17. 교육: 수학지도 솔루션 *Education: Mathematics Instructional Solution:*
- S18. 교육: PK-12 개인 교육 솔루션 *Education: PK-12 Personalized Learning Solution:*
- S19. 교육: 조기교육 솔루션 *Education: PreK/Early Childhood Learning Solution:*
- S20. 교육: 중등교육이후의 기업 솔루션 *Education: Postsecondary Enterprise Solution:*
- S21. 교육: 중등교육이후의 교육 관리 솔루션 *Education: Postsecondary Learning Management Solution:*
- S22. 교육: 중등교육이후의 교육 솔루션 *Education: Postsecondary Learning Solution:*
- S23. 교육: 중등교육이후의 개인 교육 솔루션 *Education: Postsecondary Personalized Learning Solution:*
- S24. 교육: 교육을 위한 심화학습 솔루션 *Education: Professional Learning Solution for Education:*
- S25. 교육: 읽기/영어/언어과목 지침 솔루션 *Education: Reading/English/Language Arts Instructional Solution:*
- S26. 교육: K-20을 위한 학술적 Esports 솔루션 *Education: Scholastic Esports Solution K-20:*
- S27. 교육: 과학 지침 솔루션 *Education: Science Instructional Solution:*
- S28. 교육: 사회과학이나 사회연구 지침 솔루션 *Education: Social Sciences or Social Studies Instructional Solution:*
- S29. 교육: 장애학생들을 위한 솔루션 *Education: Solution for Special Needs Students:*
- S30. 교육: 참고나 교육 자원을 위한 자료 *Education: Source for Reference or Education Resources:*
- S31. 교육: 학생평가 솔루션 *Education: Student Assessment Solution:*
- S32. 교육: EdTech에서 인공지능 사용 *Education: Use of Artificial Intelligence in EdTech:*
- S33. 교육: 가상랩 *Education: Virtual Lab:*
- S34. 교육: 가상학습 솔루션 *Education: Virtual Learning Solution:*

올해의 기업가 부문 Entrepreneur Awards Categories

가. 출품대상: 개인 창업자나 조직 창업멤버(founding team). 회사 창립연도는 상관없으나
가능하면 2021년1월1일 이후의 업적을 위주로 작성할 것

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
A50	600	200,000
A51~A85	400	200,000

다. 제출서류

- ① 2021년1월1일 이후의 출품자 업적 기록한 공적서(650단어) 또는 비디오 공적서(5분).
- ② 글머리기호(1, 2, 3)를 사용, 주요업적을 10개까지 요약한 공적요약서(150단어)
- ③ 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료
(보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

A50. 올해의 창업팀 *Founding Team of the Year*

- a. 비즈니스 제품 산업 *Business Product Industries*
- b. 비즈니스 서비스 산업 *Business Service Industries*
- c. 소비자 제품 산업 *Consumer Product Industries*
- d. 소비자 서비스 산업 *Consumer Service Industries*

올해의 기업가 *Entrepreneur of the Year* (조직의 창업멤버는 누구나 출품할 수 있음)

- A51. 광고, 마케팅 및 PR *Advertising, Marketing, & Public Relations*
- A52. 우주항공·국방 *Aerospace & Defense*
- A53. 의류, 미용 및 패션 *Apparel, Beauty & Fashion*
- A54. 자동차·운송 장비 *Automotive & Transport Equipment*
- A55. 은행 *Banking*
- A56. 비즈니스 혹은 전문서비스 *Business or Professional Services*
- A57. 화학 *Chemicals*
- A58. 컴퓨터 하드웨어 *Computer Hardware*
- A59. 컴퓨터 소프트웨어 *Computer Software*
 - a. 종업원 500명 미만 *Up to 500 Employees*
 - b. 종업원 500명 이상 *500 or More Employees*
- A60. 컴퓨터 서비스 *Computer Services*

- A61. 대기업 *Conglomerates*
- A62. 소비재-내구재 *Consumer Products-Durables*
- A63. 소비재-비내구재 *Consumer Products-Non-Durables*
- A64. 고객서비스 *Consumer Services*
- A65. 다각화 서비스 *Diversified Services*
- A66. 전자 *Electronics*
- A67. 에너지 *Energy*
- A68. 금융 서비스 *Financial Services*
- A69. 식품·음료 *Food & Beverage*
- A70. 건강 제품·서비스 *Health Products & Services*
- A71. 숙박 및 레저 *Hospitality & Leisure*
- A72. 보험 *Insurance*
- A73. 인터넷/뉴미디어 *Internet/New Media*
- A74. 법률 *Legal*
- A75. 제조 *Manufacturing*
- A76. 건재·건설 *Materials & Construction*
- A77. 미디어·엔터테인먼트 *Media & Entertainment*
- A78. 금속·비철 *Metals & Mining*
- A79. 비영리기구·정부조직 *Non-Profit or Government Organizations*
- A80. 제약 *Pharmaceuticals*
- A81. 부동산 *Real Estate*
- A32. 소매업 *Retail*
- A83. 통신 *Telecommunications*
- A84. 교통 *Transportation*
- A85. 공공시설 *Utilities*

웹사이트 부문 Website Awards Categories

가. 출품대상: 웹사이트나 블로그(최초 노출시점과 상관없이 출품할 수 있음)

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
P05~37, P40~49	400	200,000

다. 제출서류

- ① 목적과 결과를 설명하는 공적서(200단어)
- ② 사이트 링크는 출품사이트에서 업로드할 것. (개인 사이트나 비밀번호가 있어) 일반인에게 공개되지 않는 사이트는 사이트의 기능과 특성을 설명하는 3분길이의 비디오로 업로드할 것
- ③ Credits 제출: 출품작과 관련된 사람이나 조직에 관한 정보(선택)

산업 카테고리 *Industry Categories*

- P05 회계 *Accounting*
- P06. 광고, 마케팅 및 PR *Advertising, Marketing, & Public Relations*
- P07. 우주항공·국방 *Aerospace & Defense*
- P08. 자동차·운송 장비 *Automotive & Transport Equipment*
- P09. 은행 *Banking*
- P10. 비즈니스 서비스 *Business Services*
- P11. 화학 *Chemicals*
- P12. 컴퓨터 하드웨어 *Computer Hardware*
- P13. 컴퓨터 소프트웨어 *Computer Software*
- P14. 컴퓨터 서비스 *Computer Services*
- P15. 대기업 *Conglomerates*
- P16. 소비자-내구재 *Consumer Products-Durables*
- P17. 소비자-비내구재 *Consumer Products-Non-Durables*
- P18. 다각화 서비스 *Diversified Services*
- P19. 전자 *Electronics*
- P20. 에너지 *Energy*
- P21. 금융 서비스 *Financial Services*
- P22. 식품·음료 *Food & Beverage*
- P23. 건강 제품·서비스 *Health Products & Services*
- P24. 숙박 및 레저 *Hospitality & Leisure*
- P25. 보험 *Insurance*
- P26. 법률 *Legal*
- P27. 제조 *Manufacturing*
- P28. 건재·건설 *Materials & Construction*
- P29. 미디어·엔터테인먼트 *Media & Entertainment*

- P30. 금속·비철 *Metals & Mining*
- P31. 비영리기구 *Non-Profit Organizations*
- P32. 제약 *Pharmaceuticals*
- P33. 부동산 *Real Estate*
- P34. 소매업 *Retail*
- P35. 통신 *Telecommunications*
- P36. 교통 *Transportation*
- P37. 공공시설 *Utilities*

전문 웹 카테고리 *Specialty Web Categories (2023년 신설)*

- P40. 데이터 시각화의 성취 *Achievement in Data Visualization*: 사이트의 데이터 시각화 측면만 심사. 복잡한 데이터 세트를 혁신적이고 시각적으로 매력적이며 쉽게 이해할 수 있는 방식으로 표현함으로써 동급 최고의 데이터 시각화 사용
- P41. 네비게이션/구조의 성취 *Achievement in Navigation/Structure*: 우수한 탐색 및 사이트 구조를 통해 최상의 사용자 경험을 제공하는 사이트 구조. 정보 아키텍처만 심사.
- P42. 온라인 교육의 성취 *Achievement in Online Training*
- P43. 사용자경험의 성취 *Achievement in User Experience*
- P44. 사용자 인터페이스 디자인의 성취 *Achievement in User Interface Design*
- P45. 웹 문장/컨텐츠의 성취 *Achievement in Web Writing/Content*
- P46. 웹디자인의 성취 *Achievement in Web Design*
- P47. 사진의 활용의 성취 *Achievement in the Use of Photography*
- P48. 비디오 및 영상이미지의 성취 *Achievement in the Use of Video or Moving Image*
- P49. 올해의 기술적 성취 *Technical Achievement of the Year*: 전반적인 경험을 향상시키는 뛰어난 방법으로 새롭고 혁신적인 웹 기술을 사용하여 업계 표준을 설정하는 모든 사이트를 위함

이벤트 부문 *Event Awards Categories*

가. 출품대상: 2021년1월1일 이후 라이브, 버추얼, 하이브리드 이벤트
 나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
R01~5	400	200,000

다. 제출서류

① 2021년1월1일 이후 업적을 배경, 목표, 집행, 결과에 따라 작성한 공적서(525 단어) 또는 비디오 공적서(5분).

② 보충자료: 비디오 클립, 사진, 보도자료, 기사 등공적서를 보완하고 더 깊은 정보를 제공해 줄 수 있는 정보

③ Credits 제출: 출품작과 관련된 사람이나 조직에 관한 정보(선택)

라. 카테고리

R01. 예술, 오락, 공공 Art, Entertainment & Public

- a. 예술이벤트 Art Event: 춤, 음악, 거리공연, 전시, 설치, 공연 등
- b. 축하 이벤트 Celebration Event: 조직, 커뮤니티, 제품에 있어 중요한 행사, 기념일, 중요한 이정표, 기타 등을 축하하기 위한 이벤트
- c. 문화이벤트 Cultural Event: 프레이드, 쇼, 예술 이벤트나 전시. 음악이나 춤 공연, 페스티벌, 축제, 극장 등 문화나 문화적 감수성을 촉진하는 이벤트
- d. 엔터테인먼트 이벤트 Entertainment Event: 오락, 기쁨을 주는 모든 이벤트
- e. 이스포츠 이벤트 eSports Event:: 게임 이벤트, 선수권, 토너먼트, 관중 앞에서나 라이브 스트림으로 벌어지는 경쟁이나 컨테스트
- f. 패션 이벤트 Fashion Event: 패션쇼, 축제, 팝업, 파티 또는 패션관련 이벤트
- g. 축제 Festival: 특정주제를 축하해주기 위한 음악, 영화, 음식, 춤 또는 기타 일반이나 커뮤니티를 위한 페스티벌
- h. 라이브 이벤트 Live Event: 라이브 공연, 쇼, 패션쇼, 시합, 게임, 코메디, 극장, 서커스, 콘서트, TV나 라이브 생방송 등과 같이 관객 앞에서 벌어지는 이벤트
- i. 지자체 이벤트 Municipal Event: 특정지자체에서 주관하는 행사, 콘서트, 페스티벌, 쇼, 프레이드, 예술 이벤트 등
- j. 뮤직 이벤트 Music Event
- k. 팝업이벤트 Pop-Up Event: 즉석공연, 자발적인 행사, 예기치 못한 해프닝이나 경험 등과 같이 관객에게 감명을 주거나 새로운 관객을 끌어내는 이벤트
- l. 공공 공연 Public Event: 모든 형태의 오락 이벤트, 예술 전시나 설치, 문화나 레저 이벤트, 대회, 페스티벌, 스포츠 이벤트를 포함한 일반 공공에게 개방된 모든 이벤트
- m. 로드쇼 Roadshow: 오락이벤트, 예술 전시, 음악 이벤트, 정보나 교육 캠페인, 제품 출시, 제품 홍보 이벤트, 축하, 쇼, 대회 등 나라나 세계의 특정 지역을 순회하며 벌어지는 시리즈 쇼나 이벤트
- n. 스포츠 이벤트 Sporting Event: 스포츠 활동이나 기타 스포츠 이벤트가 포함된 모든 대회, 토너먼트, 마라톤, 게임, 팀 스포츠, 팀 활동

o. 토너먼트 Tournament: 콘테스트, 시합, 챔피언십, 리그 플레이오프 또는 승자를 단 하나의 경쟁 단위로 구성하는 다른 일련의 게임 또는 시합. (2023년 신설)

R02. 제품이나 체험 Brand & Experiences

- a. 브랜드 활성화 Brand Activation: 제품이나 서비스 중 직접적으로 소비자가 사용하게 하거나 충성심 강한 브랜드 커뮤니티를 만들기 위한 이벤트나 체험 경험
- b. 브랜드 참여 이벤트 Brand Engagement Event: 브랜드에 대한 소비자의 관심을 돌리거나 훌륭한 소비자 관계를 만들거나 이벤트 후의 효과를 강하게 하기 위한 이벤트
- c. CSR 이벤트 CSR Event: 지역 커뮤니티나 사회의 사회적, 환경적, 경제적 개발을 위한 귀사의 자선행위, 지속적인 새로운 이벤트, 교육이나 훈련 프로그램 등과 같은 이벤트
- d. 전시 체험 Exhibition Experience
- e. 체험 이벤트 Experiential Event
- f. 매장 체험 In-Store Experience
- g. 참여형 옥외 이벤트 Interactive Outdoor Event
- h. 출시 이벤트 Launch Event: 브랜드, 제품, 서비스의 신규나 재런칭 이벤트
- i. 저예산 이벤트 Small-Budget Event: USD \$10,000 이하
- j. 스폰서 체험 Sponsorship Experience: 이벤트를 통해 제품에 대한 단기적/장기적 브랜드 체험을 만들기 위한 파트너십/스폰서십
- k. 생각리더십 Thought Leadership: 특정 분야에서 브랜드의 권위를 보여주기 위한 목표를 토픽의 주제로 하여 주의를 끌만한 연사를 초대하여 전문적인 의견을 표현하는 이벤트

R03. 원인과 환경 Cause & Green

- a. 원인 이벤트 Cause Event: 특정한 것에 대한 인지도 향상이나 지원하기 위한 이벤트
- b. 기금모금 이벤트 Fundraising Event
- c. 지속적인 이벤트 Sustainable Event: 그린 활동이나 환경에 대한 인식을 보여주기 위한 혁신적인 전략이나 계획을 사용한 이벤트

R04. 회의/미팅 Conferences & Meetings

- a. 협회 미팅 Association Meeting:
- b. 컨퍼런스 Conference
- c. 소비자를 위한 쇼 Consumer Show: 제품과 서비스를 소비자에게 알리기 위한 B2C 엑스포, 박람회, 전시 등
- d. 컨벤션 Convention

- e. 교육용 이벤트 *Educational Event*
- f. 페어 *Fair*: 아트&크레프트 페어, 푸드페어, 북페어, 크리스마스페어, 캐리어페어, 대학 교폐어 등과 같은 모든 형태의 페어
- g. 건강&웰리스 이벤트 *Healthcare & Wellness Event*: 건강, 웰리스, 웰빙, 정신건강, 건강과련 취미나 라이프스타일 등. 그룹활동이나 다양한 형태의 컨퍼런스, 엑스포부터 워크샵 등도 포함
- h. 의료 회의 *Medical Congress*
- i. 네트워킹 이벤트 *Networking Event*: b2b 매치메이킹, 스피트미팅, 주제 네트워킹 이벤트, 멤버십 모임 등
- j. 제약 컨퍼런스 *Pharma Conference*: 제약관련 회의, 모임, 의회, 포럼 등. 직접 이벤트 형식과 하이브리드 이벤트 모두 허용
- k. 과학 회의 *Scientific Congress*: 의회, 회의, 컨벤션, 심포지엄, 포럼 등을 포함하여 과학 공동체와 전문 모임.
- l. 정상회담 *Summit*: 특정분야(정부나 비즈니스)의 중요한 문제나 토픽을 논의하기 위해 고위직 관리, 리더, 전문가들이 모인 이벤트나 미팅
- m. 기술 이벤트 *Tech Event*: 피자모임부터 첨단기술 전시회 등 모든 기술관련행사
- n. 트레이드쇼 *Trade Show*: 모든 규모의 주제 또는 지역단위의 엑스포나 B2B

R05. 조직/커뮤니티 *Corporate & Community*

- a. B2B 이벤트 *B2B Event*
- b. B2C 이벤트 *B2C Event*
- c. 커뮤니티 참여 이벤트 *Community Engagement Event*
- d. 기업 이벤트 *Corporate Event*
- e. 고객 참여 이벤트 *Customer Engagement Event*
- f. 종업원 참요 이벤트 *Employee Engagement Event*
- g. 행사 *Gala*
- h. 그린이벤트 *Green Event*: 가장 지속 가능한 이벤트. 여기에는 녹색 관행을 사용하고 환경 의식을 보여주는 모든 유형의 직접 또는 하이브리드 이벤트가 포함
- i. 해커톤 *Hackathon*: 해커톤, 데이톤(datathons), 코딩 시합
- j. 인센티브 이벤트 *Incentive Event*
- k. 파트너 참여 이벤트 *Partner Engagement Event*
- l. 팀 단합 이벤트 *Team Building Event*

인사관리 부문 HR Awards Categories

가. 출품대상: 모든 인사관련 활동

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
F01, 02	600	200,000
F03	380	200,000

다. 제출서류

- ① 2021년1월1일 이후 출품자 업적을 기록한 공적서(650단어) 또는 비디오 공적서(5분).
- ② 글머리기호(1, 2, 3)를 사용, 주요업적을 10개까지 요약한 공적요약서(150단어)
- ③ 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

F01. 올해의 인사부 *Human Resources Department of the Year*

F02. 올해의 인사팀 *Human Resources Team of the Year*

F03. 올해의 인사관리자 *Human Resources Executive of the Year*

지속가능 부문 Sustainability Awards Categories (2023 신설)

가. 출품대상: 2021년1월1일 이후 지속가능 활동

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
T01~04	600	200,000
T05	400	200,000

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c는 필수 사항임(서면 또는 비디오로 제출)
 - a. 출품조직소개: 연혁 및 과거실적(200단어)
 - b. 2021년 1월 이후 이룩한 심사위원의 관심을 끌만한 성과(250단어)
 - c. 출품작의 성과가 어떻게 특이하고 중요한지를 설명. 가능하다면 동 업종의 다른 회사나 이전에 귀 조직이 이룩했던 성과와 비교하여 설명(250단어)
 - d. 공적서 내용을 뒷받침해 줄 수 있는 보충자료(250단어, 선택)

② 강력추천: 보도자료, 기사 클립, 홍보물, 보충 파일, 웹주소 등 관련된 보충자료
라. 카테고리

T01. 지속가능 리더십상 *Sustainability Leadership Award*:

b. in Asia (China, Japan and Korea)

T02. 올해의 지속가능 창의성 *Sustainability Initiative of the Year*:

b. in Asia (China, Japan and Korea)

T03. 올해의 지속가능 제품 *Sustainability Product of the Year*:

b. in Asia (China, Japan and Korea)

T04. 올해의 지속가능 서비스 *Sustainability Service of the Year*:

b. in Asia (China, Japan and Korea)

T05. 올해의 지속가능 영웅 *Sustainability Hero of the Year*

b. in Asia (China, Japan and Korea)

지원 부문 Support Awards Categories

가. 출품대상: 모든 관리 지원, 생산 지원, 보안, 유지보수, 연구 등의 활동

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
L01, 02	600	200,000

다. 제출서류

- ① 2021년1월1일 이후 출품자 업적을 기록한 공적서(650단어) 또는 비디오 공적서(5분).
- ② 글머리기호(1, 2, 3)를 사용, 주요업적을 10개까지 요약한 공적요약서(150단어)
- ③ 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료
(보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

L01. 올해의 지원부 *Support Department of the Year*

L02. 올해의 지원팀 *Support Team of the Year*

출판 부문 Publication Awards Categories

가. 출품대상: 2021년 1월 1일 이후 출간된 애뉴얼 리포트, 브로슈어, 마케팅/판촉키트, 뉴스레터, 사보, 기타 출판물

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
N01~09	400	200,000

다. 제출서류

- ① 목적과 결과를 설명하는 공적서(200단어)
- ② 가능하면 전자출판물은 출품사이트에서 PDF파일을 첨부하거나 URL로 제출
- ③ 제작관련 정보 제출: 출품작과 관련된 사람이나 조직에 관한 정보(선택)

라. 카테고리

N01. 최우수 연례 보고서 *Best Annual Report*

- a. 상장법인 *Publicly-Held Corporations*
- b. 개인기업 *Privately-Owned Companies*
- c. 정부기관 *Government Agencies*
- d. 비영리조직 *Non-Profit Organizations*
- e. 협회 *Associations*

N02. 최우수 사보 *Best House Organ*

- a. 일반인대상 *For General Audience*
- b. 사내보 *For Employee*
- c. 사외보-기업 *For Customers (Business)*
- d. 사외보-공기업, 정부, 협회 *For Customers(Public Enterprise, Government, Association)*

N03. 최우수 마케팅/판촉 브로슈어/키트 *Best Marketing or Sales Brochure or Kit*

- a. 상장법인 *Publicly-Held Corporations*
- b. 개인기업 *Privately-Owned Companies*
- c. 정부기관 *Government Agencies*
- d. 비영리조직 *Non-Profit Organizations*
- e. 협회 *Associations*

N04. 최우수 사사 *Company History*

- a. 50년미만 *Up to 50 Years*
- b. 50년이상 *More Than 50 Years*

N05. 최우수 기타 출판물 *Other Publication*

- a. 기업 *Company*
- b. 정부 *Government*
- c. 협회 또는 비영리단체 *Association or Non-Profit*

d. 홍보 *Public Relations*

- N06. 최우수 전자책 *Best E-Book*: 2021.1.1. 이후 발간된 금융, 경력, 전문교육, 훈련, 상업 저널리즘, 기업역사, 자서전 등에 관한 전자책
- N07. 최우수 비즈니스북 *Best Business Book*: 2021.1.1. 이후 발간된 금융, 경력, 전문교육, 훈련, 상업저널리즘, 기업역사, 자서전 등에 관한 비즈니스북
- N08. 최우수 비즈니스 팟캐스트 *Best Business Podcast*: 심사를 위해 2~3개의 팟캐스트를 업로드할 것
- N09. 최우수 백서 또는 조사보고서 *Best White Paper or Research Report*

크리에이티브 부문 Creative Awards Categories

가. 출품대상: 제작관리, 카피라이팅, 아트 디렉션, 편집, AV제작, 애니메이션, 일러스트레이션, 사진 등

나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
D01~03	600	200,000
D04A41	380	200,000

다. 제출서류

- ① 2021년1월1일 이후 출품자 업적을 기록한 공적서(650단어) 또는 비디오 공적서(5분).
- ② 글머리기호(1, 2, 3)를 사용, 주요업적을 10개까지 요약한 공적요약서(150단어)
- ③ 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

라. 카테고리

- D01. 올해의 광고 또는 디자인회사 *Advertising or Design Agency of the Year*
- D02. 올해의 크리에이티브부 *Creative Department of the Year*
- D03. 올해의 크리에이티브팀 *Creative Team of the Year*
- D04. 올해의 크리에이티브 관리자 *Creative Executive of the Year*

홍보부문 PR Awards Categories

가. 출품대상: 기업 커뮤니케이션, 투자자관리, 커뮤니티 업무, 홍보 등의 활동
나. 출품료

카테고리	출품료(US\$)	출품대행료(원)
C01~03, C06~48	600	200,000
C04	380	200,000
C05	55	200,000

다. 제출서류

- ① 공적서: a, b, c는 필수 제출 사항임(서면 또는 비디오(5분)로 제출)
 - a. 수상할 회사, 부서, 팀, 전문가 소개: 역사와 과거 업적(200단어)
 - b. 2021년1월1일 이후 이룩한 출품작의 성과(250단어)
 - c. 출품사가 이룩한 독특하거나 의미심장한 업적 설명. 가능하다면 동종 업종의 다른 회사나/혹은 귀사의 이전 성과와 비교해서 작성할 것(250단어)
 - d. 출품작을 설명해주는 보충 및 참고자료들이 출품작의 업적에 어떻게 실질적으로 도움이 되었는지를 설명할 것(250단어, 선택사항)
- ② 강력추천: 심사위원에게 출품작을 설명하고 자세한 정보를 제공해 줄 수 있는 보충자료 (보도자료, 기사 클립, 홍보물 등 관련된 보충 파일이나 웹주소)

회사, 부서, 팀, 전문가 및 이노베이션 카테고리 Agency, Department, Team, Individual, and Innovation Categories

라. 카테고리

- C01. 올해의 홍보회사 *Public Relations Agency of the Year*
 - b. 아시아(한국, 중국, 일본) *in Asia (China, Japan and Korea)*
- C02. 올해의 커뮤니케이션부서 *Communications Department of the Year*
- C03. 올해의 커뮤니케이션팀 *Communications Team of the Year*
- C04. 올해의 커뮤니케이션, 투자자관리, 홍보관리자 *Communications, Investor Relations, or PR Executive of the Year*: VP 직책 이상
- C05. 올해의 커뮤니케이션전문가 *Communications Professional of the Year*: 비상근 커뮤니케이션, PR, IR 전문가가 최근에 이룩한 업적,
- C06. 올해의 PR 이노베이션 *PR Innovation of the Year*: 커뮤니케이션 방법, 조사, 기술, 관리부문에서 2020년부터 시작된 독창적인 성과

올해의 커뮤니케이션 또는 PR 캠페인/프로그램 *Communications or PR Campaign /Program of the Year*

- C07. 예술/오락 *Arts & Entertainment*: 예술이나 오락적인 활동, 이벤트, 프로그램 등을 홍보하거나 인지도를 높이기 위해 실시한 캠페인/프로그램
- C08. 브랜드/명성관리 *Brand/Reputation Management*: 일반 대중이나 특정 집단에게 조직의 명성을 알리거나, 프로모션하거나 개선시키기 위해 실시한 캠페인/프로그램
- C09. 기후변화 *Climate Change*: 지구 기후 변화와 관련된 문제 또는 인식을 다루는 캠페인 / 프로그램 (2023년 신설)
- C10. 커뮤니케이션 리서치 *Communications Research*: 사업이나 커뮤니케이션 전략을 수립하기 위해 실시한 조사
- C11. 지역사회 동참 *Community Engagement*: 특별한 방법으로 지역사회와 연계를 맺거나 활성화시키는데 도움을 준 캠페인
- C12. 지역사회연계 *Community Relations*: 지원하는 조직에 대한 관심, 이해, 기회 등에 관한 소통관계를 향상시키기 위한 캠페인/프로그램
- C13. 기존 제품을 위한 고객 PR *Consumer PR for an Existing Product*: 소비재를 위한 캠페인/프로그램/활동
- C14. 기존 서비스를 위한 고객 PR *Consumer PR for an Existing Service*: 고객 서비스를 위한 캠페인/프로그램/활동
- C15. 콘텐츠 마케팅 *Content Marketing*: 대상 고객을 유치, 획득 및 참여시키기 위해 가치 있는 콘텐츠를 만들고 배포하는 것을 포함하는 전략적 프로그램을 효과적으로 실현하는 캠페인. (2023년 신설)
- C16. 기업커뮤니케이션 *Corporate Communications*: 기업커뮤니케이션 활동을 통해 기업의 전반적인 명성을 올리기 위한 캠페인/프로그램
- C17. 기업책임 *Corporate Responsibility*: 기업의 사회적 책임을 훌륭하게 보여주는 캠페인/프로그램/활동
- C18. 나라, 지역, 도시 *Country, Region or City*: 나라, 지역, 도시에서 이루어진 캠페인/프로그램.
- C19. 온라인 위기관리 *Crisis Communications Online*: 위기 동안 소셜 미디어를 훌륭하게 이용한 사례
- C20. 위기관리 *Crisis Management*: 위기 동안 커뮤니케이션 관리를 훌륭하게 이용한 사례
- C21. 디지털 크리에이티브티 *Digital Creativity*: 디지털 세계 이용에 있어 독창성을 보여주

는 순수한 디지털 홍보 캠페인의 독창성 (2023년 신설)

- C22. 디지털 미디어 관리 *Digital Media Relations*: 소셜 미디어를 이용해 성공한 PR 캠페인
- C23. 다양성, 평등, 통합 *Diversity, Equity & Inclusion*: 인종차별, 민족, 종교나 성적 지향성, 성차별 등을 해체시키기 위한 캠페인/프로그램.
- C24. 환경 *Environmental*: 사회에 실질적인 성과를 거두는 것에 초점을 맞춘 환경관련 캠페인/프로그램
- C25. 환경. 사회. 지배구조 ESG: 조직의 명성을 높이고 사회에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 캠페인/프로그램. 이해당사자(주주)에게 환경 및 사회적 이익을 제공하고 있음을 강조하는 캠페인 (2023년 신설)
- C26. 이벤트/의식 *Events & Observances*: 국경일, 기념식, 행사, 오픈식, 축하행사 등과 같은 다양한 이벤트를 알리거나 인지도를 향상시키기 위해 행한 캠페인/프로그램
- C27. 금융서비스 & 투자자 관리 *Financial Services & Investor Relations*: 금융제품이나 서비스 혹은 투자자 관리를 위한 PR
- C28. 식음료 *Food & Beverage*:
- C29. 게임/가상현실 *Gaming & Virtual Reality*:
- C30. 글로벌 이슈 *Global Issues*: 최소 2개국 이상에서 실시되었던 글로벌 커뮤니케이션을 효율적으로 전개한 캠페인/프로그램
- C31. 헬스케어 *Healthcare*: 비투비나 소비자 대상을 포함, 헬스케어와 관련된 캠페인이나 프로그램
- C32. 인플루언스 관리 *Influencer Management*: 전통적인 미디어가 아닌 검증된 인플루언스를 이용해 만든 PR 캠페인
- C33. 인플루언스 마케팅 *Influencer Marketing*: 소셜 미디어 인플루언스들의 평판이나 리치를 형성하거나 촉진시키기 위한 캠페인/프로그램.
- C34. 신·구 미디어 융합 *Integration of Traditional and New Media*: 전통적인 미디어와 소셜 미디어의 창의적인 융합을 통해 이룩한 PR 캠페인
- C35. 내부홍보 *Internal Communications*: 종업원이나 회원 등 내부고객을 위한 교육이나 정보제공을 위해 실시한 캠페인/프로그램
 - a. 종업원 100명 이내 *At organizations with up to 100 employees*
 - b. 종업원 100명 이상 *At organizations with 100 or more employees*
- C36. 이슈관리 *Issues Management*: 진행 중인 사업 전략에 막대한 영향을 끼칠 수 있는 이슈를 다룬 캠페인/프로그램

- C37. 저예산 *Low Budget*: \$10,000미만의 저비용으로 집행된 캠페인/프로그램
- C38. 마케팅-기업 *Marketing-Business to Business*: 기업고객을 대상으로 신제품 출시, 기존 제품이나 서비스를 홍보하기 위해 집행했던 캠페인/프로그램
- C39. 마케팅-소비자 제품 *Marketing-Consumer Products*: 일반 소비자를 대상으로 하는 신제품 출시, 기존 제품을 홍보하기 위해 집행했던 캠페인/프로그램
- C40. 마케팅-소비자 서비스 *Marketing-Consumer Services*: 소비자를 대상으로 새로운 서비스, 기존 서비스를 홍보하기 위해 집행했던 캠페인/프로그램
- C41. 매체관리 *Media Relations*: 홍보캠페인에서 전통 미디어의 효율적인 활용
- C42. 다문화 *Multicultural*: 특정 문화집단을 타겟으로 집행한 캠페인/프로그램
- C43. 신제품/서비스 출시 *New Product or Service Launch*: 신제품이나 서비스를 소개하기 위해 실시한 캠페인/프로그램
- C44. 비영리/자선 *Non-Profit/Charity*: 비영리나 자선기구의 임무나 활동을 알리기 위한 캠페인/프로그램
- C45. 공공정책 *Public Affairs*: 공공질서, 법률, 규정, 정치활동이나 선거운동에 영향을 영향력을 행사하기 위해 마련된 캠페인/프로그램
- C46. 공공 서비스 *Public Service*: 사회적 이슈, 문제점, 관심사 등에 관한 공중의 이해를 높이기 위해 실시한 캠페인/프로그램
- C47. 소셜미디어 활용 *Social Media Focused*: 온라인 소셜 미디어를 이용한 캠페인/프로그램
- C48. 스폰서십 *Sponsorship*: 어떤 이벤트나 활동에서 스폰서십을 알리거나 촉진하기 위해 실시한 캠페인/프로그램
- C49. 스포츠 *Sport*: 스포츠나 조직을 프로모션하기 위한 PR 캠페인
- C50. 기술 *Technology*: 비투비 혹은 소비자 대상 캠페인을 포함하는 기술분야의 캠페인/프로그램.
- C51. 여행/관광 *Travel & Tourism*: 교통, 여행, 호텔이나 관광산업에서 클라이언트의 관심을 끌기 위해 실시한 캠페인/프로그램