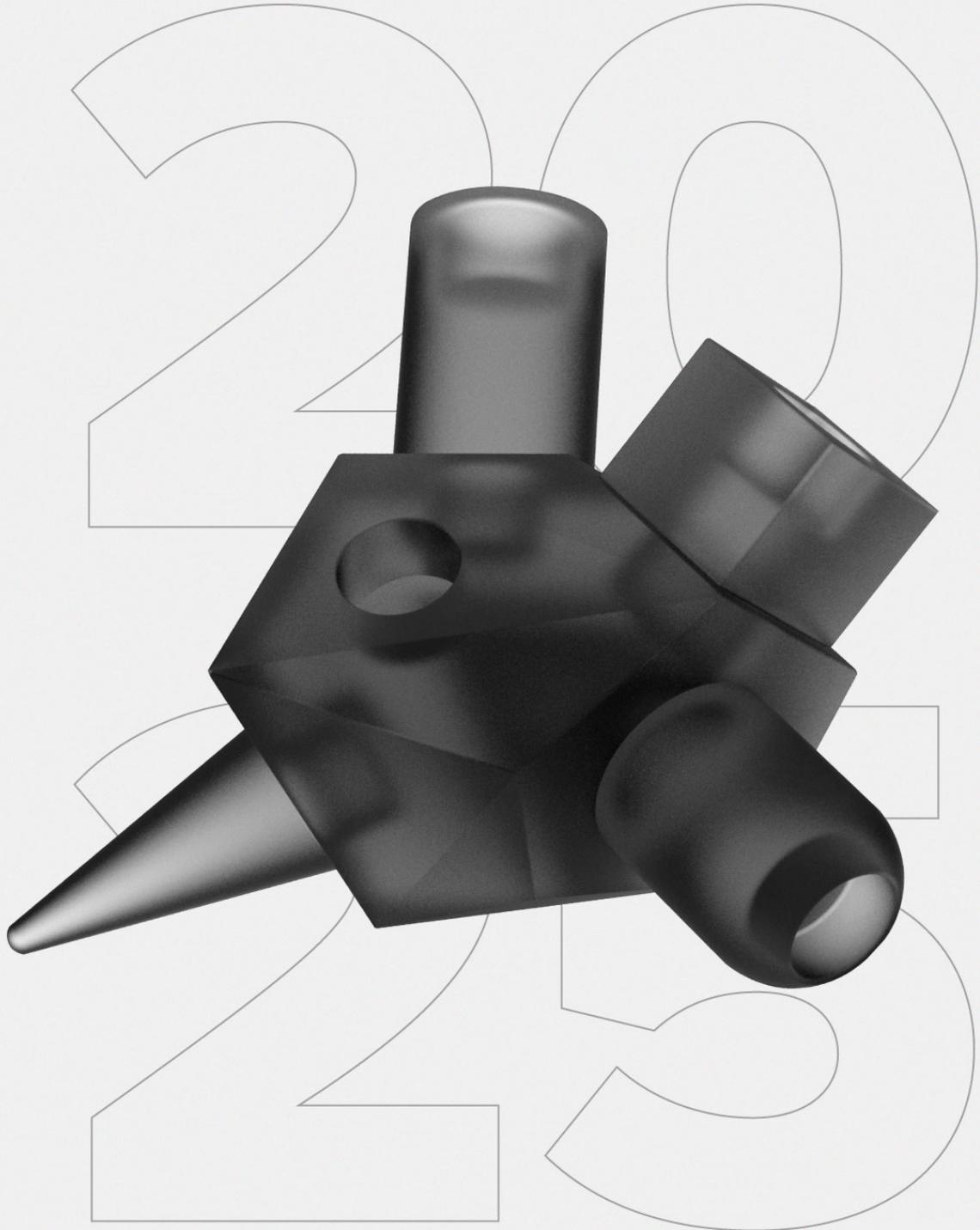




PREMIOS **CREA**



BASES

ORGANIZA



CÁMARA DE
EMPRESAS
CREATIVAS

ÍNDICE

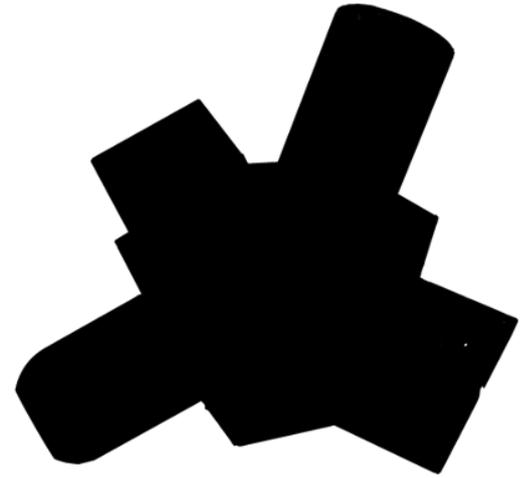


- 3•** QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR
- 4•** INSCRIPCIONES
- 5•** PLAZOS Y FECHAS
- 6•** VALORES DE INSCRIPCIÓN (GENERAL)
- 7•** VALORES DE INSCRIPCIÓN (SOCIOS)
- 8•** JURADO
- 9•** PRESIDENTES DEL JURADO
- 10•** REGLAMENTO Y CÓDIGO DE CONDUCTA JURADO
- 10•** PREMIOS
- 11•** RANKING Y PREMIOS A LAS EMPRESAS CREATIVAS DEL AÑO
- 12•** CÓMO INSCRIBIR
- 13•** RECOMENDACIONES PRESENTACIÓN DE TUS INSCRIPCIONES
- 14•** PAGO DE INSCRIPCIÓN
- 15•** ASPECTOS IMPORTANTES
- 16•** ELIMINACIÓN DE INSCRIPCIONES Y OTRAS CONTROVERSIAS
- 17•** CATEGORÍAS & SUBCATEGORÍAS
- 50•** CONTACTO





PREMIOS **CREA**



Organizados por la Cámara de Empresas Creativas de Chile, los Premios CREA buscan identificar, premiar, celebrar y difundir la creatividad de excelencia, reconociendo las ideas que por su originalidad y potencia impulsan a las empresas a desarrollar nuevas soluciones de negocio y generan valor para las marcas, contribuyendo al progreso y al bienestar social.

Los Premios CREA 2025 están dirigidos y abiertos a todos los sectores involucrados en el ecosistema de la comunicación comercial y la creación de soluciones creativas para negocios, empresas y marcas (en cualquiera de sus formas), tales como Publicidad, Audiovisual, Medios y Medios Sociales, Relaciones Públicas, Consultoría e Inteligencia de Negocios, Marketing Directo, Eventos y Experiencia, Desarrollo de Contenidos y Entretenimiento, Tecno Creatividad, y Diseño.

QUIÉNES **PUEDEN PARTICIPAR**

Pueden participar exclusivamente personas jurídicas legamente constituidas en Chile, con RUT e inicio de actividades, pudiendo ser empresas de diseño, de publicidad, PR, medios de comunicación, productoras de eventos, productoras audiovisuales, consultoras, comunicación estratégica, branding, desarrolladores de contenido, entretenimiento, videojuegos, tecnologías inmersivas, investigadoras de mercados, desarrolladoras de softwares, avisadores, agencias inhouse y más.

Se aceptarán inscripciones Co-Creadas, donde podrán acreditarse hasta hasta dos avisadores y dos empresas responsables de la creación de la idea creativa, sin que esto sea requisito, siempre y cuando éstos hayan tenido una participación directa equivalente, sea esta en la creación, la ejecución y/o en el impacto/resultados expuestos en el caso. Si da crédito a un segundo avisador o a una segunda empresa responsable de la creación de la idea creativa, ambos recibirán igual nivel de reconocimiento, sin embargo, los puntos a asignar se dividirán en partes iguales.

Se entiende como Empresa Responsable de la Creación a aquella que tuvo un rol principal en el desarrollo y la conceptualización creativa y/o la ejecución de la pieza/caso inscrita, dependiendo de la categoría del Concurso en la que participe. En caso de que la idea creativa haya sido desarrollada en colaboración entre varias entidades, se deberá identificar a la empresa que lideró el proceso creativo o que asumió la responsabilidad principal sobre la pieza/caso inscrito. Las demás podrán identificarse como empresas participantes en la sección “Otras empresas involucradas”.

Para cada inscripción corresponde la acreditación de empresas como Otras Empresas Involucradas sólo si la contribución de la empresa acreditada es pertinente a la categoría y los criterios de evaluación que en ella se evalúan. Revisa en la descripción de cada categoría los tipos de empresas que se pueden acreditar en ellas.

REQUISITOS

Podrán inscribirse todas las piezas, ideas, acciones o campañas creadas en suelo chileno, sin importar si fueron exhibidas y/o ejecutadas fuera de éste, y deberán haber sido publicadas por primera vez(*) con la aprobación del cliente, entre el 1 de marzo de 2024 y el 29 de septiembre de 2025. El material debe inscribirse tal cual fue emitido, publicado o ejecutado, sin modificaciones hechas para competir, salvo aquellas mínimas únicamente destinadas a ajustar la duración de cada pieza, acción, idea o campaña a los requisitos del Concurso.

No podrán participar piezas, ideas, acciones o campañas que hayan sido reconocidas con shortlist o metal en los Premios CREA 2024.

No podrá participar ninguna pieza, idea, acción o campaña que corresponda a una campaña política.

No podrán participar piezas, ideas, acciones o campañas que por su contenido hayan sido sancionadas éticamente por el CONAR.

Todo lo anterior, es sin perjuicio de los demás requisitos, condiciones y limitaciones que las piezas, ideas, acciones o campañas deben cumplir en conformidad con las presentes Bases.

La Organización de los Premios CREA podrá rechazar de plano o cancelar cualquier inscripción de una pieza, campaña, acción o idea que no cumpla con los requisitos antes indicados.

En caso de controversias respecto de la validez de la inscripción de una o más piezas, ideas, acciones, o campañas, se aplicará el procedimiento indicado en el “Reglamento y Código de Conducta Jurado 2025”.

*No se aceptarán y no podrán competir en la edición 2025 de los Premios CREA, aquellas piezas, ideas, acciones o campañas que hayan sido exhibidas, difundidas, publicadas o comunicadas por primera vez al público en general, o grupos de personas con el fin de dar a conocer de forma amplia la pieza, con anterioridad al 1 de marzo de 2024 o con posterioridad al 29 de septiembre de 2025, con independencia del medio a través del cual ello se hubiere realizado (sea prensa escrita, radio, televisión, redes sociales, páginas web, avisos publicitarios, eventos o cualquier otro).

INSCRIPCIONES

No habrá límite de inscripciones por participante. Sin embargo, cada pieza, idea, acción o campaña participante podrá tener un **máximo de 15 inscripciones en total entre todas las categorías y subcategorías**. Asimismo, las 15 inscripciones por idea, pieza, acción o campaña estarán sujetas al límite máximo establecido para cada categoría, detallado en la descripción de cada una.

Una misma pieza, idea, acción o campaña deberá ser inscrita con el mismo nombre en todas las subcategorías en las que participe. Se entenderá que se trata de una misma idea, caso, pieza, acción o campaña todas aquellas que, en sus aspectos sustanciales, se asemejen, sean equivalentes o presenten características tales que permitan a un experto calificarlas fundamentalmente como una misma idea, pieza, acción o campaña, ya sea porque se refieran a las mismas temáticas, materias, fines, objetivos u otros equivalentes, independiente de las diferencias que puedan existir entre unas y otras.

No se permite que dos entidades distintas presenten por separado una misma pieza, idea, acción o campaña. En caso de detectarse que una misma pieza, idea, acción o campaña, fue inscrita en una misma categoría por dos participantes distintos, la Organización dará la oportunidad a ambos participantes de inscribir conjuntamente la idea, pieza, acción o campaña haciendo los ajustes respectivos en los créditos. Si no hubiese acuerdo entre ambos participantes, la Organización solo evaluará la primera inscripción recibida, eliminando la segunda inscripción de la subcategoría respectiva.

Cualquier pieza, idea, acción o campaña que tenga Fundaciones/ONGs u otras organizaciones sin fines de lucro participando (Ej: Marca y/o Medio + Fundación) en las Subcategorías Industria, sólo podrá ser inscrita en la Subcategoría Bien Público. Adicionalmente, se podrán inscribir ideas, acciones, piezas o campañas de Fundaciones/ONGs u otras organizaciones sin fines de lucro en las Subcategorías Especiales y Campaña.

Las piezas, ideas, acciones o campañas Oro que respondan a Bien Público (sin importar la subcategoría en la que hayan sido inscritos) no serán consideradas para el Grand Prix de cada categoría, pero participarán por el Grand Prix de Bien Público, que se entregará al mejor de los de los mejores de entre los Oros de Bien Público, pudiendo ser declarado desierto en caso que ninguno obtenga en la votación el mínimo preestablecido en el “Reglamento y Código de Conducta Jurado 2025”.

Responden a Bien Público toda las piezas, ideas, acciones o campañas desarrolladas con el objetivo principal de generar conciencia, movilizar, influir en la opinión pública o provocar cambios sociales, culturales o de comportamiento en beneficio del bien común. Estas piezas deben abordar problemáticas sociales, medioambientales, de salud, derechos humanos, educación u otras causas de interés público.

Toda inscripción deberá contar con la autorización firmada por parte del responsable de la inscripción y por parte del cliente. El documento para este fin se debe descargar de la plataforma de inscripciones online **SÓLO UNA VEZ QUE SE HAYAN COMPLETADO TODOS LOS CRÉDITOS**. Luego deberán firmarlo ambas partes, y volverlo a cargar.

PLAZOS & FECHAS* *SUJETAS A POSIBLES MODIFICACIONES

- **EARLY BIRD (PREVENTA):** Hasta el viernes 30 de mayo de 2025.
- **CIERRE 1:** Lunes 2 de junio al martes 29 de julio de 2025.
- **CIERRE 2:** Miércoles 30 de julio al Jueves 28 de agosto de 2025.
- **CIERRE 3:** Viernes 29 de agosto al lunes 29 de septiembre de 2025.
- **JURADO SHORTLIST:** Miércoles 15 y jueves 16 de octubre de 2025.
- **JURADO METALES:** Lunes 27 de octubre de 2025.
- **JURADO GRAND PRIX:** Martes 28 de octubre de 2025.
- **PREMIACIÓN:** Lunes 24 de noviembre de 2025.

Podrás cargar y enviar tus casos hasta el último cierre, independiente de la fecha de pago.

VALORES DE INSCRIPCIÓN (GENERAL)

	VALOR INSCRIPCIÓN EARLY BIRD	VALOR INSCRIPCIÓN CIERRE 1°	VALOR INSCRIPCIÓN CIERRE 2°	VALOR INSCRIPCIÓN CIERRE 3°
AUDIO Y RADIO	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
B2B CREATIVO	12 UF	15 UF	16 UF	18 UF
COMERCIO CREATIVO	12 UF	15 UF	16 UF	18 UF
CREATIVIDAD BASADA EN DATOS	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
CREATIVIDAD EFECTIVA	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
DEPORTE	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
DIGITAL CRAFT	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
DIRECT	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
DISEÑO	9 UF	10 UF	11 UF	12 UF
ENTRETENIMIENTO	12 UF	15 UF	16 UF	18 UF
ESTRATEGIA CREATIVA	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
EXPERIENCIA DE MARCA Y ACTIVACIONES	15 UF	19 UF	21 UF	23 UF
FILM CRAFT	15 UF	19 UF	21 UF	23 UF
FILM Y VIDEO	15 UF	19 UF	21 UF	23 UF
GAMING	9 UF	10 UF	11 UF	12 UF
INDUSTRY CRAFT	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
INNOVACIÓN	12 UF	15 UF	16 UF	18 UF
MEDIOS	15 UF	19 UF	21 UF	23 UF
MÚSICA	9 UF	10 UF	11 UF	12 UF
OUTDOOR	15 UF	19 UF	21 UF	23 UF
PR	9 UF	10 UF	11 UF	12 UF
PRINT Y PUBLICACIONES	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
SALUD Y BIENESTAR	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
SOCIAL E INFLUENCERS	15 UF	19 UF	21 UF	23 UF
SOSTENIBILIDAD	15 UF	17 UF	19 UF	21 UF
TRANSFORMACIÓN CREATIVA DEL NEGOCIO	12 UF	15 UF	16 UF	18 UF

Estos valores son unitarios; es decir, se pagan por cada una de las inscripciones en las subcategorías en la que se inscriba cada pieza, idea, acción o campaña.

Para el cálculo en pesos, la plataforma considerará el valor de la UF del primer día del mes.

El valor de inscripción quedará congelado según el cierre vigente al momento del pago. Independiente del cierre en el cual se haya realizado el pago, el caso podrá ser cargado y enviado en la plataforma hasta el último cierre de inscripciones.

Podrás cargar y enviar tus casos hasta el último cierre, independiente de la fecha de pago.

VALORES DE INSCRIPCIÓN (SOCIOS)

	VALOR INSCRIPCIÓN EARLY BIRD	VALOR INSCRIPCIÓN CIERRE 1°	VALOR INSCRIPCIÓN CIERRE 2°	VALOR INSCRIPCIÓN CIERRE 3°
AUDIO Y RADIO	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
B2B CREATIVO	8 UF	11 UF	12 UF	14 UF
COMERCIO CREATIVO	8 UF	11 UF	12 UF	14 UF
CREATIVIDAD BASADA EN DATOS	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
CREATIVIDAD EFECTIVA	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
DEPORTE	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
DIGITAL CRAFT	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
DIRECT	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
DISEÑO	6 UF	7 UF	8 UF	9 UF
ENTRETENIMIENTO	8 UF	11 UF	12 UF	14 UF
ESTRATEGIA CREATIVA	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
EXPERIENCIA DE MARCA Y ACTIVACIONES	11 UF	15 UF	17 UF	19 UF
FILM CRAFT	11 UF	15 UF	17 UF	19 UF
FILM Y VIDEO	11 UF	15 UF	17 UF	19 UF
GAMING	6 UF	7 UF	8 UF	9 UF
INDUSTRY CRAFT	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
INNOVACIÓN	8 UF	11 UF	12 UF	14 UF
MEDIOS	11 UF	15 UF	17 UF	19 UF
MÚSICA	6 UF	7 UF	8 UF	9 UF
OUTDOOR	11 UF	15 UF	17 UF	19 UF
PR	6 UF	7 UF	8 UF	9 UF
PRINT Y PUBLICACIONES	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
SALUD Y BIENESTAR	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
SOCIAL E INFLUENCERS	11 UF	15 UF	17 UF	19 UF
SOSTENIBILIDAD	11 UF	13 UF	15 UF	17 UF
TRANSFORMACIÓN CREATIVA DEL NEGOCIO	8 UF	11 UF	12 UF	14 UF

Estos valores son unitarios; es decir, se pagan por cada una de la inscripciones en las subcategorías en la que se inscriba cada pieza, idea, acción o campaña.

Para el cálculo en pesos, la plataforma considerará el valor de la UF del primer día del mes.

El valor de inscripción quedará congelado según el cierre vigente al momento del pago. Independiente del cierre en el cual se haya realizado el pago, el caso podrá ser cargado y enviado en la plataforma hasta el último cierre de inscripciones.

JURADO

El Jurado de los Premios CREA estará conformado por destacados profesionales, nacionales y extranjeros, con amplia y reconocida trayectoria creativa en las disciplinas de los diversos sectores convocados, quienes deberán contar con la expertise necesaria para evaluar las distintas categorías y subcategorías, asegurando un correcto proceso de evaluación.

La estructuración de la Jura, la designación de los Presidentes del Jurado, así como el perfil y la cantidad de integrantes, requisitos particulares y otras consideraciones generales, serán definidas por la Organización, velando por contar con expertos en cada una de las categorías así como por el correcto desempeño de la Jura, en pos del cumplimiento de los objetivos del Premio. Los detalles estarán definidos en el “Reglamento y Código de Conducta Jurado 2025”, que se entregará al Jurado oportunamente.

El Jurado se desarrollará mediante tres fases que se detallan a continuación:

1º Fase **Shortlist:**

Se llevará a cabo en una reunión online de todo el Jurado, organizado por salas y categorías, de acuerdo a la expertise de cada integrante. De entre todas las piezas, ideas, acciones o campañas inscritas, que cumplan con las Bases del Concurso, y mediante una evaluación individual que considere cada uno de los criterios de evaluación, el Jurado tendrá la misión de definir las ideas, piezas, acciones o campañas Finalistas, que pasarán a la 2º etapa (elección de metales).

2º Fase **Metales:**

Se llevará a cabo en una sesión presencial con aquellos integrantes del Jurado que no presenten inhabilitaciones para estos efectos. Estará organizado por salas y categorías, de acuerdo a la expertise de cada integrante. De entre todas las piezas, ideas, acciones o campañas Finalistas, mediante una evaluación individual, el Jurado tendrá la misión de definir a los Ganadores que podrán ser reconocidos con Oro, Plata o Bronce en cada subcategoría.

3º Fase **Grand Prix:**

Este Jurado se llevará a cabo de manera presencial, y estará compuesto por los Presidentes del Jurado. El Jurado Grand Prix tendrá como desafío elegir el Ganador de cada categoría entre todos los premios Oro de la misma. Este Premio puede quedar desierto si el Jurado considera que los Premios Oro existentes no cumplen con las condiciones de ser premiados con un Grand Prix.

PRESIDENTES **DEL JURADO**

Premios CREA convocará a profesionales de destacada e inapelable trayectoria, para que asuman como Presidentes del Jurado 2025, correspondiendo a las verticales de Clásico, Craft, Experiencia y Bienestar, Estrategia e Impacto, Engagement, y Entretenimiento. Su labor será moderar con dirección única hacia los objetivos del Concurso. No podrán votar (ni siquiera en caso de empate) ni en primera ni es segunda fase, debiendo fomentar la discusión para que el Jurado llegue a un acuerdo.

Los Presidentes tendrán las facultades para reconvenir, observar verbalmente el comportamiento de los miembros del Jurado y, en última instancia, expulsar del Concurso a aquellos miembros del Jurado que fundadamente no cumplan con un comportamiento ético profesional de la instancia que los convoca, explicitado en el “Reglamento y Código de Conducta Jurado 2025”, documento que se pondrá a disposición de los Presidentes y del Jurado de esta edición. La decisión que al efecto tomen los Presidentes será inapelable, sin perjuicio del derecho del afectado a presentar sus descargos, previo a la toma de dicha decisión.



CRITERIOS **DE EVALUACIÓN**

Para la evaluación de cada pieza, idea, acción o campaña, el Jurado analizará detalladamente cada caso y lo calificará según los criterios establecidos por la Organización, en función de la especialidad de cada una de las categorías. Estos criterios están preestablecidos en la descripción de cada categoría en estas Bases.

REGLAMENTO Y CÓDIGO DE CONDUCTA JURADO

Para efectos de establecer el alcance de las responsabilidades y atribuciones del Jurado, así como los mecanismos de resolución de controversias, se pondrá a disposición de los Presidentes y del Jurado de los Premios CREA 2025 un “Reglamento y Código de Conducta Jurado 2025”, elaborado especialmente para estos fines, cuyo objetivo será velar por el correcto cumplimiento de los objetivos del certamen, correcto desempeño de los integrantes del Jurado y sus Presidentes, el cual se entiende forma parte integrante de estas Bases una vez entregado al Jurado, para todos los efectos que hubiere lugar.

Los integrantes del Jurado y sus Presidentes se comprometen a regirse y dar íntegro cumplimiento a estas Bases, al “Reglamento y Código de Conducta Jurado 2025” y cualquier otro reglamento complementario que pudiere ser otorgado por la Organización. El incumplimiento de cualquiera de estos documentos podrá ser causal para que el respectivo miembro del Jurado sea expulsado del certamen.

PREMIOS



ORO, PLATA Y BRONCE

Se entregarán trofeos Oro, Plata y Bronce por cada subcategoría. Cualquiera de ellos, o todos serán declarados desiertos si ningún caso obtiene en la votación del Jurado el puntaje mínimo preestablecido en el Reglamento del Jurado del Concurso.

GRAND PRIX

Se entregarán trofeos Grand Prix al mejor de los mejores de entre los Oros con mayor puntaje en cada categoría, pudiendo cualquiera de ellos ser declarado desierto en caso que ninguno obtenga en la votación el mínimo preestablecido en el Reglamento del Jurado del Concurso.

Las piezas, ideas, acciones o campañas Oro que respondan a Bien Público (sin importar la subcategoría en la que hayan sido inscritos) no serán consideradas para el Grand Prix de cada categoría, pero participarán por el Grand Prix de Bien Público, que se entregará al mejor de los de los mejores de entre los Oros de Bien Público, pudiendo ser declarado desierto en caso que ninguno obtenga en la votación el mínimo preestablecido en el “Reglamento y Código de Conducta Jurado 2025” del Concurso.

Responden a Bien Público toda las piezas, ideas, acciones o campañas desarrolladas con el objetivo principal de generar conciencia, movilizar, influir en la opinión pública o provocar cambios sociales, culturales o de comportamiento en beneficio del bien común. Estas piezas deben abordar problemáticas sociales, medioambientales, de salud, derechos humanos, educación u otras causas de interés público.

RANKINGS Y PREMIOS A LAS EMPRESAS CREATIVAS DEL AÑO

Se elaborarán y publicarán rankings independientes por tipo o especialidad de empresa creativa, siempre y cuando estas especialidades tengan un mínimo de 3 empresas que hayan alcanzando un nivel de puntaje suficiente para dicho fin. Sin que lo anterior sea una condicionante, se distinguirá a aquellas empresas que hayan obtenido el mayor puntaje del año en su sector, determinados por puntaje acumulado a partir de los reconocimientos obtenidos por cada pieza, idea, acción o campaña inscrita.

En caso de cumplirse lo antes mencionado, pudieran publicarse rankings como:

- **Avisador** del año
- **Agencia Creativa de Red** del año
- **Agencia Creativa Independiente** del año
- **Agencia de PR** del año
- **Productora Audiovisual** del año
- **Agencia de Medios** del año
- **Agencia de Diseño** del año
- **Productora de Eventos** del año
- **Investigadora de Mercados** del año
- **Empresa Tecnocreativa** del año
- **Consultora** del año

Para calcular el puntaje acumulado que permita a los participantes competir por los premios a las Empresas Creativas del Año, a cada empresa acreditada en cada inscripción en competencia se le asignarán los puntos que se indican en la siguiente tabla, según el grado de avance y/o premiación:

TABLA ASIGNACIÓN DE PUNTOS

PREMIO	PUNTAJE
SHORLIST(*)	1
BRONCE	3
PLATA	7
ORO	15
GRAND PRIX	30

OTRAS EMPRESAS INVOLUCRADAS

PREMIO	PUNTAJE
SHORLIST(*)	0
BRONCE	1
PLATA	2
ORO	5
GRAND PRIX	10

*La acumulación de puntaje correspondiente a Finalistas (shorlist) tiene un máximo de 5 puntos, por lo que el sexto ya no suma puntaje para el cálculo.

Los puntajes son excluyentes entre sí, sumando sólo aquel puntaje correspondiente a la más alta distinción que obtenga cada inscripción.

Si en la inscripción se acreditara a dos avisadores o dos empresas responsables de la creación de la idea creativa, los puntos a asignar se dividirán en partes iguales.

CEREMONIA DE PREMIACIÓN

Los premios CREA serán entregados dentro del Festival CREA, el único evento que reúne a la industria creativa de Chile, en un espacio de vinculación, inspiración y reconocimiento, que visibiliza el poder de la creatividad como un recurso de transformación y desarrollo económico social y cultural.

CÓMO INSCRIBIR

- 1 Ingresar a la Plataforma de inscripción, <https://premios-crea.acclaimworks.com>, registrarse como usuario e iniciar sesión (si ya tienes una cuenta creada puedes ingresar con la misma).

Recomendamos:

Que cada entidad elija sólo una persona encargada y responsable de las inscripciones, quien deberá crear una cuenta con un correo electrónico. Para estos efectos, la persona designada será quien actúe ante la organización de los Premios CREA para cualquier efecto.

Tener SIEMPRE un archivo de respaldo en block de notas (texto sin formato) de toda la información que cargues en el Formulario de Participación on-line.

Utilizar Chrome, ya que la plataforma de inscripción está optimizada para ese navegador.

- 2 Recomendamos comenzar completando la sección de créditos. Una vez lista, podrás descargar el documento de autorización y avanzar con las firmas correspondientes.
- 3 Para inscribir, deberán completar la información requerida y ENVIAR la inscripción completando todos los pasos requeridos en la plataforma (una vez ENVIADA la inscripción, no hay posibilidad de edición posterior)
- 4 Recibirás un correo electrónico con la confirmación de envío de la inscripción y la información para el pago.
- 5 Para que una inscripción sea considerada deberá estar ENVIADA (sin posibilidad de edición posterior, y por lo tanto, cerrada, presionando el botón ENVIAR) y deberá estar hecho el pago de los derechos de participación. El valor de inscripción quedará congelado según el cierre vigente al momento del pago. Independiente del cierre en el cual se haya realizado el pago, el caso podrá ser cargado y enviado en la plataforma hasta el último cierre de inscripciones.

RECOMENDACIONES PARA LA **PREPARACIÓN Y PRESENTACIÓN DE TUS INSCRIPCIONES**

1. Planifica tu inscripción con tiempo

Te invitamos a **preparar con tiempo y dedicación la inscripción**. Junta la información, antecedentes, materiales y todo lo relacionado a la inscripción con anticipación. Para realizar el proceso tendrás que utilizar una plataforma online de inscripción, por lo que te recomendamos familiarizarte con la plataforma, esto significa ingresar, registrarte, probar, etc.

2. Trabaja la inscripción en equipo pero inscribe de manera unipersonal

Trabajar la inscripción en equipo es fundamental y puede marcar una diferencia importante en el éxito de la misma. Sin embargo, recomendamos **que sea una sola persona quien inscriba**; esto ayudará a una mayor coherencia en la información de la inscripción.

3. Ideas claras y aspectos formales

Ten en consideración que el Jurado tiene que analizar muchas inscripciones, por lo que sé preciso en el Formulario de Participación con respecto a lo que deseas transmitir. **No descuides aspectos formales como la redacción, orden y ortografía.**

4. Comienza por la sección créditos

Recomendamos comenzar completando la sección de créditos. Una vez lista, podrás descargar el documento de autorización y avanzar con las firmas correspondientes.

5. Video Caso *(en caso que corresponda)*

Dependiendo de la categoría en la que estés participando, **el video podría ser un elemento esencial en la presentación, y un complemento a la presentación escrita en el Formulario.** El objetivo del video caso es que el Jurado pueda ver el trabajo creativo. No es un video promocional de la inscripción. Será motivo de descalificación transgredir la duración máxima, e incluir menciones y/o logos de las empresas responsables de la creación. Todas las piezas y/o actividades exhibidas en el video caso deben haber sido exhibidas a sus audiencias dentro de las fechas contempladas en esta edición de Premios CREA.

PAGO DE INSCRIPCIÓN

El pago puede ser realizado mediante 2 modalidades:

Transferencia Bancaria:

Empresas Creativas de Chile Asociación Gremial

Banco: Banco de Chile

Cta. Cte: 0695525001

RUT: 73.060.800-4

Enviar comprobante de pago a
programas@empresascreativas.cl

MercadoPago:

A través del siguiente link, donde deberán llenar la información solicitada

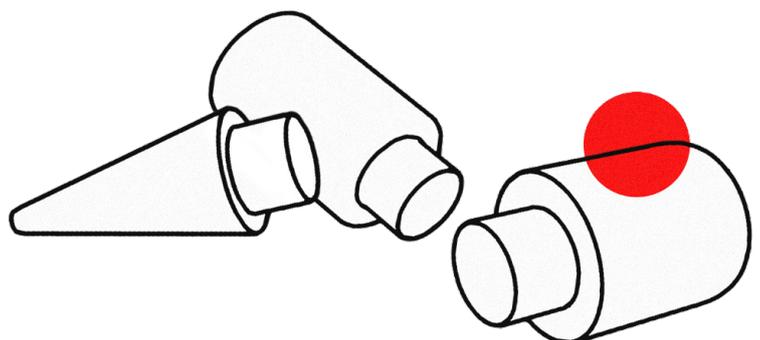
<https://empresascreativas.cl/inscripciones-premios-crea-2025/>

Los derechos de participación se deben pagar por cada subcategoría en la que se inscriba cada pieza, idea, acción o campaña.

Para un fluido proceso de facturación, te agradecemos indicar en las “notas del pedido” el ID de las inscripciones que correspondan y el N° de Detalle de la Inscripción asignado en la plataforma online.

Si por cualquier razón un participante decidiera cancelar una inscripción, no se restituirá en ningún caso el monto pagado por ésta, a excepción de aquellas inscripciones que se hayan efectuado en el período de pre-venta (Early Bird).

Para cancelación de inscripción y restitución del pago de inscripciones pagadas en Early Bird, se deberá enviar un email a programas@empresascreativas.cl a más tardar el día 29 de septiembre de 2025, y el monto de la respectiva inscripción será restituido por la Organización de los Premios CREA dentro del plazo de 60 días desde que se reciba y acepte la solicitud de cancelación de la respectiva inscripción.



ASPECTOS IMPORTANTES

Toda inscripción deberá contar con la autorización firmada por parte del responsable de la inscripción y por parte del cliente. El documento para este fin se debe descargar de la plataforma de inscripciones online **SÓLO UNA VEZ QUE SE HAYAN COMPLETADO TODOS LOS CRÉDITOS**. Luego deberán firmarlo ambas partes, y volverlo a cargar.

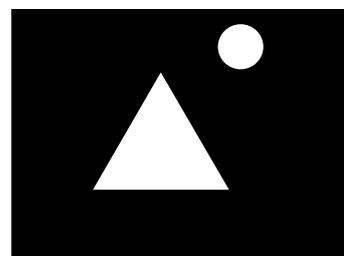
Con su participación, el concursante autoriza a la organización para exhibir las piezas, ideas, acciones o campañas inscritas en cualquier medio de comunicación social u otro.

No se permite que dos entidades distintas presenten por separado una misma pieza, idea, acción o campaña. En caso de detectarse que una misma pieza, idea, acción o campaña, fue inscrita en una misma categoría por dos participantes distintos, la Organización dará la oportunidad a ambos participantes de inscribir conjuntamente la idea, pieza, acción o campaña haciendo los ajustes respectivos en los créditos. Si no hubiese acuerdo entre ambos participantes, la Organización solo evaluará la primera inscripción recibida, eliminando la segunda inscripción de la subcategoría respectiva.

Cada competidor asume plena responsabilidad por la inscripción en términos de los derechos de propiedad, las características, contenido y calidad del material presentado, liberando de toda responsabilidad ante terceros a Premios CREA y a la Organización. La inscripción de una pieza, idea, acción o campaña en los Premios CREA, implica la aceptación de todos y cada uno de los requisitos y condiciones generales que establecen las Bases, así como del procedimiento para resolución de controversias el que será aplicado en la Comisión especialmente designada para estos efectos.

Los participantes estarán facultados a ajustar, corregir o enmendar los respectivos formularios de inscripción, así como el material de cada pieza que hubiere sido acompañado sólo hasta que envíen la inscripción en la plataforma. En consecuencia, una vez enviada la inscripción no se aceptarán cambios ni en el material ni en la información entregada por el respectivo participante.

El Jurado tendrá facultades para reclasificar inscripciones a categorías y/o subcategorías a las que pertenezcan con mayor propiedad y/o descalificarlos en cualquier momento del Concurso si estos no cumplieran con lo establecido en las presentes Bases. El Jurado podrá también fusionar o dividir categorías en caso que corresponda.



ELIMINACIÓN DE INSCRIPCIONES Y OTRAS CONTROVERSIAS

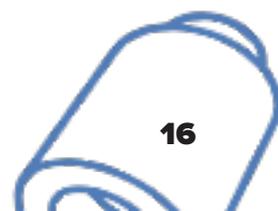
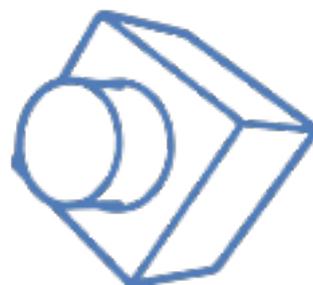
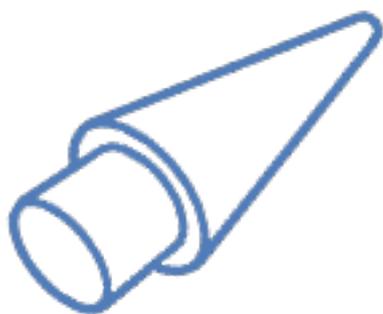
La Organización de los Premios CREA se reserva el derecho de eliminar, en cualquier etapa del evento, las inscripciones que no cumplan y/o transgredan con lo establecido en estas Bases, sin resarcimiento alguno y sin devolución del dinero de la inscripción. Cualquier eliminación de una idea, pieza, acción o campaña realizada por esta causa, implica la inmediata pérdida de la condición de acreedor de algún reconocimiento, según corresponda.

Si se comprueba que una inscripción ha sido hecha de mala fe o que no cumple con los requisitos de participación estipulados, se procederá a eliminar e incluso sancionar a quien inscribe, pudiendo prohibir su participación en esta o las próximas ediciones de los Premios CREA, sea inscribiendo piezas o como miembro del Jurado. Quedarán excluidas y serán eliminadas del Concurso las piezas que por su contenido hayan sido sancionadas éticamente por el CONAR.

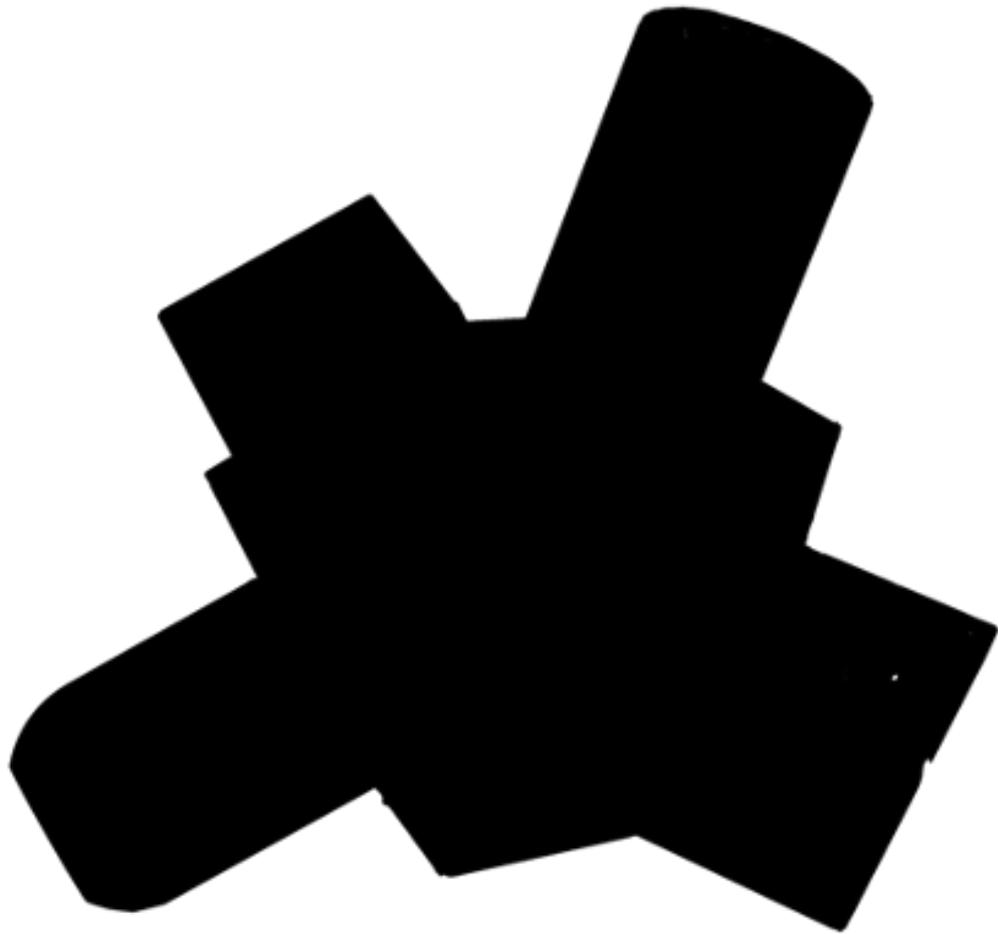
Las controversias que se generen con motivo de la decisión que pueda adoptar la Organización de excluir y cancelar la inscripción de alguna pieza determinada por no cumplir con los requisitos establecidos en estas Bases y sus documentos complementarios, por levantarse una objeción de cualquier tipo por cualquiera de los participantes del Concurso en relación a la validez de la inscripción de una o más piezas, el comportamiento de los participantes durante el Concurso o cualquier otro motivo que impida el normal y correcto desarrollo del Concurso, será resuelto conforme a las reglas para solución de controversias establecidas en el “Reglamento y Código de Conducta Jurado 2025”.

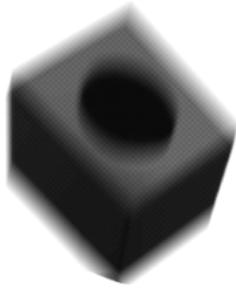
Para efectos de lo anterior, el Directorio de la Cámara procederá a conformar una Comisión especial destinada a solucionar dichas controversias, que estará integrada por profesionales de destacada e incuestionable trayectoria, quienes no podrán tener participación, vínculo y/o interés alguno en la competencia, de manera de garantizar la total independencia e imparcialidad en sus juicios.

Para solucionar las posibles controversias, esta Comisión estará ampliamente facultada de interpretar el sentido y alcance de las presentes Bases, así como de los documentos complementarios (Reglamentos, Códigos de Ética y Conducta). Las partes involucradas tendrán el derecho a efectuar sus cargos y descargos en relación a la controversia y, teniendo a la vista todos los antecedentes, la Comisión resolverá el conflicto en una única instancia, por mayoría simple. En caso de empate, el Presidente de la Comisión tendrá voto dirimente.



CATEGORÍAS & ***SUBCATEGORÍAS***





PÁGINA/CATEGORÍA

- 19. FILM Y VIDEO (FV)
- 21. PRINT Y PUBLICACIONES (PP)
- 23. OUTDOOR (OU)
- 25. AUDIO Y RADIO (AR)
- 27. EXPERIENCIA DE MARCA Y ACTIVACIONES (EA)
- 28. INNOVACIÓN (IN)
- 29. COMERCIO CREATIVO (CC)
- 30. DISEÑO (DS)
- 31. FILM CRAFT (FC)
- 32. DIGITAL CRAFT (DC)
- 33. INDUSTRY CRAFT (IC)
- 34. DIRECT (DT)
- 35. PR (PR)
- 36. B2B CREATIVO (BB)
- 37. SOCIAL E INFLUENCERS (SI)
- 39. MEDIOS (ME)
- 40. DEPORTE (DP)
- 41. MÚSICA (MS)
- 42. GAMING (GM)
- 43. ENTRETENIMIENTO (ET)
- 44. CREATIVIDAD EFECTIVA (CE)
- 45. ESTRATEGIA CREATIVA (EC)
- 46. CREATIVIDAD BASADA EN DATOS (BD)
- 47. SOSTENIBILIDAD (ST)
- 48. TRANSFORMACIÓN CREATIVA DEL NEGOCIO (TN)
- 49. SALUD Y BIENESTAR (SB)



FILM Y VIDEO (FV)

Premia la creatividad de las imágenes en movimiento con un excelente storytelling de marca, creadas para TV, cine, experiencias en línea y otras pantallas.

Se evaluarán los siguientes criterios: **50% idea, 50% ejecución.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza:

- 1 inscripción en **Subcategoría Industrias**
- 1 inscripción en **Subcategoría Especiales**
- 1 inscripción en **Subcategoría Campaña**

INDUSTRIAS

FV 1.1 Bienes de consumo

Bienes de consumo duraderos o bienes de consumo de alta rotación incluyendo alimentos y bebidas (excepto cadenas de comida rápida), belleza, productos de limpieza, menaje del hogar, tecnología, mobiliario e iluminación, juguetes, moda, electrodomésticos y todo tipo de vehículos motorizados.

FV 1.2 Salud

Productos y servicios farmacéuticos, medicamentos, suplementos alimenticios, productos para el cuidado personal, la belleza y el bienestar. También servicios de salud como clínicas, hospitales, centros médicos, Isapres, etc.

FV 1.3 Retail, viajes, tiempo libre, ocio

Empresas de viajes, turismo, transporte, museos, galerías, eventos en vivo, deportes y eSports, juegos de azar, parques temáticos y cualquier otra actividad recreativa. Comercios al público, restaurantes, supermercados, minimercados, farmacias, malls, stripcenters, tiendas minoristas, peluquerías, ópticas, librerías, comida rápida, etc.

FV 1.4 Medios y entretenimientos

Música, cine, televisión, publicaciones y medios de comunicación, libros, noticias, plataformas digitales y otros medios.

FV 1.5 Servicios de consumo

Servicios legales, servicios financieros, servicios básicos, servicios profesionales, educación, telecomunicaciones, tecnología B2B, etc.

FV 1.6 Instituciones

Educación pública, federaciones, confederaciones, asociaciones gremiales, gobierno.

FV 1.7 Bien público

ONG, organizaciones benéficas.

ESPECIALES

FV 2.1 Online film

Contenidos creados específicamente para ser reproducidos en plataformas online, incluidos anuncios pre-roll.

FV 2.2 Otras pantallas

Contenidos creados específicamente para ser reproducidos o proyectados sobre otro tipo de pantallas o superficies como: cine, pantallas en indoor o outdoor, circuitos cerrados de TV, ceremonias, pantallas de metro, eventos, conferencias, videos 360°, contenido VR, etc.

FV 2.3 Viral film

Contenidos creados con la intención principal de ser compartidos y/o distribuidos por usuarios en línea.

FV 2.4 Tecnologías emergentes aplicadas a film

Contenidos que hayan utilizado tecnologías innovadoras como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso u otras, con el objetivo de potenciar creativamente el formato de la pieza.

FV 3.1 CAMPAÑAS

Campañas de cualquier tipo (*Mínimo 3 piezas*)

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

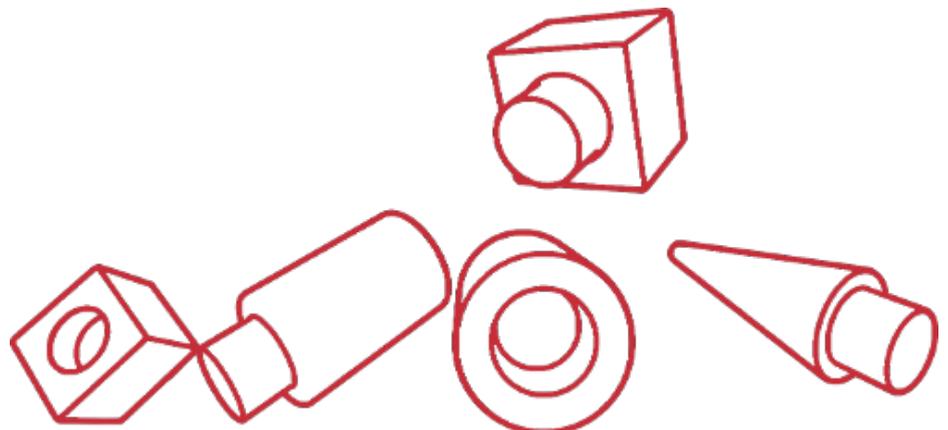
VIDEO / 1920 x 1080 / 300 MB máx. / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264

OPCIONAL:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / VIDEO / BOARD / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Desarrollador de softwares - Avisador.



PRINT Y PUBLICACIONES (PP)

Premia la creatividad en comunicación gráfica (imágenes fijas en formato impreso o digital).

Se evaluarán los siguientes criterios: **50% idea, 50% ejecución.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza:

- 1 inscripción en **Subcategoría Industrias**
- 1 inscripción en **Subcategoría Especiales**
- 1 inscripción en **Subcategoría Campaña**

INDUSTRIAS

PP 1.1 Bienes de consumo

Bienes de consumo duraderos o bienes de consumo de alta rotación incluyendo alimentos y bebidas (excepto cadenas de comida rápida), belleza, productos de limpieza, menaje del hogar, tecnología, mobiliario e iluminación, juguetes, moda, electrodomésticos y todo tipo de vehículos motorizados.

PP 1.2 Salud

Productos y servicios farmacéuticos, medicamentos, suplementos alimenticios, productos para el cuidado personal, la belleza y el bienestar. También servicios de salud como clínicas, hospitales, centros médicos, Isapres, etc.

PP 1.3 Retail, viajes, tiempo libre, ocio

Empresas de viajes, turismo, transporte, museos, galerías, eventos en vivo, deportes y eSports, juegos de azar, parques temáticos y cualquier otra actividad recreativa. Comercios al público, restaurantes, supermercados, minimercados, farmacias, malls, stripcenters, tiendas minoristas, peluquerías, ópticas, librerías, comida rápida, etc.

PP 1.4 Medios y entretenimientos

Música, cine, televisión, publicaciones y medios de comunicación, libros, noticias, plataformas digitales y otros medios.

PP 1.5 Servicios de consumo

Servicios legales, servicios financieros, servicios básicos, servicios profesionales, educación, telecomunicaciones, tecnología B2B, etc.

PP 1.6 Instituciones

Educación pública, federaciones, confederaciones, asociaciones gremiales, gobierno.

PP 1.7 Bien público

ONG, organizaciones benéficas.

ESPECIALES

PP 2.1 Impresos no convencionales

Piezas gráficas para diario o revistas con formatos no tradicionales y medidas no estándar como despegables, troqueladas, insertos, etc.

PP 2.2 Redes sociales

Material gráfico (posteos) construido para ser exhibido únicamente en las redes sociales.

PP 2.3 Tecnologías emergentes aplicadas a print y publicaciones

Contenidos que hayan utilizado tecnologías innovadoras, como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso u otras, con el objetivo de potenciar creativamente el formato de la pieza.

PP 3.1 CAMPAÑAS

Campañas de cualquier tipo (*Mínimo 3 piezas*)

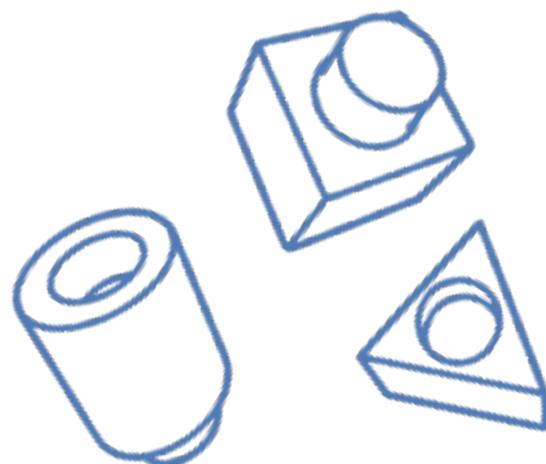
En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:
GRÁFICA / PNG o JPG / 5 MB máx.

OPCIONAL:
VIDEO CASO (2'00" máx.) / BOARD / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Productora de fotografía - Medio de comunicación - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Desarrollador de softwares - Avisador.



OUTDOOR (OU)

Premia la creatividad de la comunicación out of home, logrando comunicar un mensaje de manera atractiva y/o generar una experiencia de marca.

Se evaluarán los siguientes criterios: **50% idea, 50% ejecución.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza:

- 1 inscripción en **Subcategoría Industrias**
- 1 inscripción en **Subcategoría Especiales**
- 1 inscripción en **Subcategoría Campaña**

INDUSTRIAS

OU 1.1 Bienes de consumo

Bienes de consumo duraderos o bienes de consumo de alta rotación incluyendo alimentos y bebidas (excepto cadenas de comida rápida), belleza, productos de limpieza, menaje del hogar, tecnología, mobiliario e iluminación, juguetes, moda, electrodomésticos y todo tipo de vehículos motorizados.

OU 1.2 Salud

Productos y servicios farmacéuticos, medicamentos, suplementos alimenticios, productos para el cuidado personal, la belleza y el bienestar. También servicios de salud como clínicas, hospitales, centros médicos, Isapres, etc.

OU 1.3 Retail, viajes, tiempo libre, ocio

Empresas de viajes, turismo, transporte, museos, galerías, eventos en vivo, deportes y eSports, juegos de azar, parques temáticos y cualquier otra actividad recreativa. Comercios al público, restaurantes, supermercados, minimercados, farmacias, malls, stripcenters, tiendas minoristas, peluquerías, ópticas, librerías, comida rápida, etc.

OU 1.4 Medios y entretenimientos

Música, cine, televisión, publicaciones y medios de comunicación, libros, noticias, plataformas digitales y otros medios.

OU 1.5 Servicios de consumo

Servicios legales, servicios financieros, servicios básicos, servicios profesionales, educación, telecomunicaciones, tecnología B2B, etc.

OU 1.6 Instituciones

Educación pública, federaciones, confederaciones, asociaciones gremiales, gobierno.

OU 1.7 Bien público

ONG, organizaciones benéficas.

ESPECIALES

OU 2.1 Pantallas digitales animadas, interactivas o dinámicas

Out of Home Digital que utiliza contenido/imagen en movimiento lineal o animación en el entorno exterior, incluidas vallas publicitarias digitales, carteles, pantallas de tránsito y pantallas LED. También incluye DOOH que requiere interacción y participación activa del consumidor mediante el uso de pantallas táctiles digitales, tecnología de movimiento, redes sociales e integración móvil o DOOH dinámico que usa datos personalizados o en tiempo real que informan contenido actualizable, como visualización basada en datos, pantallas receptivas, u otros.

OU 2.2 Ambiente y experiencial

Activaciones, distribución de ítems promocionales de pequeña y gran escala, intervenciones de pequeña escala en soportes existentes pero no convencionales para publicidad como ceniceros, vasos, posa vasos, fósforos, puertas de baño, recepciones, lápices, etc. También activaciones o intervenciones en soportes de gran escala. Instalaciones específicas o lugares públicos (Plazas, bares, restaurantes, museos, etc.) que generen una experiencia para una marca.

OU 2.3 Posters

El uso creativo de carteles clásicos, estáticos y digitales, hechos para espacios públicos como supermercados, centros comerciales, aeropuertos, etc.

OU 2.4 Tecnologías emergentes aplicadas a outdoor

Contenidos que hayan utilizado tecnologías innovadoras como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso u otras, con el objetivo de potenciar creativamente el formato de la pieza.

PP 3.1 CAMPAÑAS

Campañas de cualquier tipo (*Mínimo 3 piezas*)

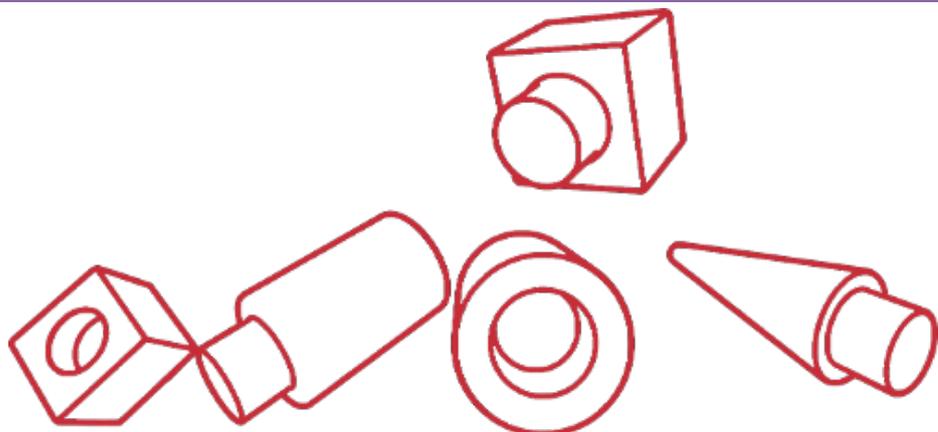
En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:
GRÁFICA / PNG o JPG / 5 MB máx.

OPCIONAL:
VIDEO CASO (2'00" máx.) / BOARD / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Desarrollador de softwares - Avisador.



AUDIO Y RADIO (AR)

Premia la creatividad aplicada al sonido, comunicando de manera excelente a través del audio el mensaje de la marca.

Se evaluarán los siguientes criterios: **50% idea, 50% ejecución.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza:

- 1 inscripción en **Subcategoría Industrias**
- 1 inscripción en **Subcategoría Especiales**
- 1 inscripción en **Subcategoría Campaña**

INDUSTRIAS

AR 1.1 Bienes de consumo

Bienes de consumo duraderos o bienes de consumo de alta rotación incluyendo alimentos y bebidas (excepto cadenas de comida rápida), belleza, productos de limpieza, menaje del hogar, tecnología, mobiliario e iluminación, juguetes, moda, electrodomésticos y todo tipo de vehículos motorizados.

AR 1.2 Salud

Productos y servicios farmacéuticos, medicamentos, suplementos alimenticios, productos para el cuidado personal, la belleza y el bienestar. También servicios de salud como clínicas, hospitales, centros médicos, Isapres, etc.

AR 1.3 Retail, viajes, tiempo libre, ocio

Empresas de viajes, turismo, transporte, museos, galerías, eventos en vivo, deportes y eSports, juegos de azar, parques temáticos y cualquier otra actividad recreativa. Comercios al público, restaurantes, supermercados, minimercados, farmacias, malls, stripcenters, tiendas minoristas, peluquerías, ópticas, librerías, comida rápida, etc.

AR 1.4 Medios y entretenimientos

Música, cine, televisión, publicaciones y medios de comunicación, libros, noticias, plataformas digitales y otros medios.

AR 1.5 Servicios de consumo

Servicios legales, servicios financieros, servicios básicos, servicios profesionales, educación, telecomunicaciones, tecnología B2B, etc.

AR 1.6 Instituciones

Educación pública, federaciones, confederaciones, asociaciones gremiales, gobierno.

AR 1.7 Bien público

ONG, organizaciones benéficas.

ESPECIALES

AR 2.1 Online

Contenidos pensados para ser reproducidos en formatos online como servicios de música, podcast, asistentes de voz, mensajería instantánea, etc.

AR 2.2 Offline

Contenidos pensados para ser reproducidos en formatos indoor o outdoor, como eventos, call centers, etc.

AR 2.3 Tecnologías emergentes aplicadas a audio y radio

Contenidos que hayan utilizado tecnologías innovadoras, como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso u otras, con el objetivo de potenciar creativamente el formato de la pieza.

AR 3.1 CAMPAÑAS

Campañas de cualquier tipo (*Mínimo 3 piezas*)

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

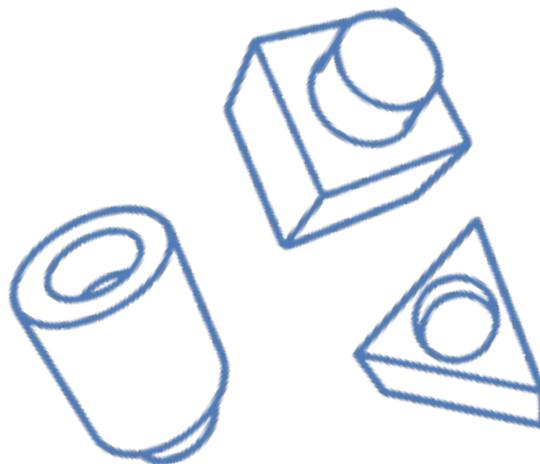
MP3

OPCIONAL:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / BOARD / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Desarrollador de softwares - Avisador.



EXPERIENCIA DE MARCA Y ACTIVACIONES (EA)

Premia la construcción creativa de experiencias de marca que logran mayor afinidad con los consumidores.

Se evaluarán los siguientes criterios: **20% idea, 20% estrategia, 30% ejecución, 30% impacto.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

EA 1.1 Experiencia o activación en vivo

Cualquier experiencia de marca en vivo o activación que se llevó a cabo en un evento de consumidor o B2B. Esto puede incluir, entre otros, instalaciones, demostraciones de productos, ferias comerciales, exposiciones, y ventanas emergentes.

EA 1.2 Experiencias y activaciones en el punto de venta

Experiencias o activaciones creadas para ser implementadas en uno o varios puntos de venta (físicos o digitales), como actividades en tiendas y/o minoristas, incluyendo lanzamientos de productos, promociones y concursos, demostraciones, actividades de muestreo y ventanas emergentes que atraen y guían a los compradores en todos los canales de su ruta de compra.

EA 1.3 Alianzas con marcas

Acciones de auspicios o patrocinios en eventos presenciales o digitales. Realización de eventos creados y desarrollados por una marca con el fin de promover o activar una marca, producto o servicio.

EA 1.4 Experiencias y activaciones en redes sociales

Experiencias o activaciones que aprovechan las redes sociales para mejorar una experiencia o activación en vivo en línea o fuera de línea.

EA 1.5 Experiencias y activaciones en plataformas digitales y mobile

Utilización de una aplicación móvil, dispositivo portátil o tecnología móvil para crear o mejorar la interacción con los consumidores en una experiencia o activación de marca.

EA 1.6 Marketing de guerrilla

Cualquier experiencia de marca o activación mediante marketing de guerrilla, ejecuciones en vivo breves o únicas, equipos callejeros, trucos publicitarios, y trucos callejeros para generar engagement con los consumidores.

EA 1.7 Tecnologías emergentes aplicadas a experiencia de marca y activaciones

Utilización de tecnologías innovadoras como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso u otras, con el objetivo de potenciar creativamente la experiencia de los consumidores.

EA 1.8 Experiencia integrada

Experiencias multicanal online y offline diseñadas para atraer y amplificar el mensaje de la marca, producto o servicio.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / BOARD / MP3 / PNG O JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

INNOVACIÓN (IN)

Premia la innovación revolucionaria para la solución de desafíos de negocio.

Se evaluarán los siguientes criterios: **40% idea, 30% ejecución y 30% impacto.**

Puedes hacer un máximo de **2 inscripciones** para la misma pieza/caso.

IN 1.1 Innovación de producto

Productos creados y desarrollados en respuesta a un desafío de negocio o de consumo. Esto puede incluir, entre otros, productos basados en soluciones, impacto social, experiencia del consumidor, integración de la tecnología en la vida diaria, y sostenibilidad.

IN 1.2 Tecnología innovadora

Tecnologías o soluciones innovadoras que tienen como objetivo hacer avanzar, enriquecer o mejorar una marca. Esto podría incluir, entre otros, tecnologías basadas en datos, plataformas, herramientas, modelos, programas, hardware, software, productos y soluciones personalizadas.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / BOARD / MP3 / PNG O JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

COMERCIO CREATIVO (CC)

Premia el enfoque innovador y creativo del comercio online y offline, las soluciones de pago y el recorrido transaccional.

Se evaluarán los siguientes criterios: **30% idea, 20% estrategia, 20% ejecución, 30% resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

CC 1.1 Soluciones de pago

Uso creativo de soluciones de pago, incluidos, entre otros, software y aplicaciones, tecnología blockchain, criptomonedas, NFT, billeteras móviles, automatización de programas de recompensa, hiperconveniencia y botones de pedido.

CC 1.2 Sitios web / aplicaciones de comercio electrónico

La creación de sitios web o aplicaciones excepcionales de comercio electrónico B2B o B2C. Esto puede incluir, entre otros, la experiencia del usuario, la funcionalidad y la tasa de conversión perfectas del sitio web/aplicación para impulsar las ventas.

CC 1.3 Programas de fidelización

Programas que consiguen a través de innovadoras estrategias de fidelización fortalecer la relación con los consumidores, incremento en ventas y awareness.

CC 1.4 Plataformas sociales

Utilización de las plataformas sociales para involucrar a los consumidores e impulsar los resultados comerciales.

CC 1.5 Comercio E2E (end-to-end)

Experiencia desarrollada para todo el viaje del cliente, desde el conocimiento inicial hasta la post-compra. Incluyendo, entre otros, UX, UI, patrones de experiencia del usuario, preferencias, marca, etc.

CC 1.6 Tecnologías emergentes aplicadas a comercio creativo

Utilización de tecnologías innovadoras como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso u otras, con el objetivo de potenciar creativamente la experiencia de compra de los consumidores.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00'' máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / BOARD / MP3 / PNG O JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

DISEÑO (DS)

Premia la creatividad donde se utilizó el diseño para definir una marca, comunicar sus mensajes claves o trabajar en una identidad visual única.

Se evaluarán los siguientes criterios: **50% idea, 50% ejecución.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

DS 1.1 Nueva marca

Creación de una nueva marca o identidad corporativa para cualquier producto, servicio u organización.

DS 1.2 Rebranding de marca

Cambio de marca o actualización de una identidad de marca existente para cualquier producto, servicio u organización.

DS 1.3 Editorial

Diseño de libros (tapa e interior), anuarios, revistas, ediciones especiales, calendarios, etc.

DS 1.4 Diseño de packaging

Diseño de envases, embalajes y empaques, utilizados para promover, vender o exhibir productos.

DS 1.5 Diseño de entorno de marca y experiencia

Diseño y construcción de espacios con el propósito de comunicación y experiencia de marcas (Espacios públicos, exhibidores, puntos de venta, gráficos estructurales, orientación y señalización, mapas inteligentes, eventos, etc).

DS 1.6 Diseño digital e interactivo

Diseño que mejora la funcionalidad y el uso del producto digital. Esto puede incluir, entre otros, sitios web, publicaciones en línea, instalaciones digitales, aplicaciones, visualización de datos, mundos virtuales, etc.

DS 1.7 Diseño de producto

Diseño de producto que haya logrado a través de la estética y la utilidad una óptima comunicación de la marca.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

GRÁFICA / PNG o JPG / 5 MB MAX. / BOARD

OPCIONAL:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Desarrollador de softwares - Avisador.

FILM CRAFT (FC)

Premia la excelencia de la ejecución en el trabajo audiovisual, reconociendo la habilidad técnica y la destreza en producción y postproducción.

Se evaluarán los siguientes criterios: **100% ejecución.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

FC 1.1 Producción: dirección

Visión y logros de la dirección de producciones audiovisuales para cine y televisión como películas, cortometrajes, series, documentales, etc.

FC 1.2 Producción: guión

Guiones que se hacen cargo de la idea creativa de manera exitosa y respaldan la ejecución final. Uso del diálogo, locuciones, escenario, movimiento, acciones, y expresiones.

FC 1.3 Producción: casting

Visión y logros del casting en la elección y preproducción de actores, bailarines, cantantes, modelos, no profesionales, animales, y otros talentos.

FC 1.4 Producción: dirección de arte

Diseño de vestuario, utilería y escenografía para crear el estilo visual en producciones audiovisuales. Esto incluye el diseño del escenario y la construcción de la ubicación, así como la apariencia general, la sensación, y la atmósfera de la pieza.

FC 1.5 Producción: dirección de foto

Calidad de la cinematografía. El estilo, las elecciones artísticas, el trabajo de cámara, las técnicas cinematográficas, la composición de planos, la iluminación, y otros.

FC 1.6 Producción: uso original de música

Composiciones musicales originales, creadas específicamente para las piezas audiovisuales.

FC 1.7 Producción: uso de música adaptada

Adaptación o remezcla de música existente para su uso en producciones audiovisuales.

FC 1.8 Producción: bajo presupuesto

Contenido comercial o de marca que utilizó creativamente un presupuesto de producción bajo o conservador. Las propuestas deben incluir el presupuesto de producción y una explicación de cómo se utilizó.

El Concurso no tiene una definición de un mínimo ni un límite establecido para que un proyecto se considere de bajo presupuesto, dado que este monto dependerá de diversos factores, como la marca, su alcance, ubicación geográfica, situación económica y/o los recursos específicos producidos. Por ello, es responsabilidad de los participantes describir detalladamente cómo se utilizó su presupuesto (contratos de honorarios y contratos arriendo de equipos, locación, escenografía, postproducción, etc.) y por qué lo consideran de bajo presupuesto dadas las circunstancias mencionadas.

FC 1.9 Postproducción: montaje

Éxito técnico y creativo del montaje en tiempo, ritmo, dinámica visual, dinámica del diálogo, integración del sonido, y narración general.

FC 1.10 Postproducción: diseño de sonido

Uso creativo del diseño de sonido con excelencia técnica en la grabación, mezcla y síntesis de samples y efectos de sonido, junto con la cohesión de la edición y su impacto en la pieza general.

FC 1.11 Postproducción: animación

Uso y estética de la animación mediante formatos como 2D, 3D, stop-motion, o técnicas mixtas.

FC 1.12 Postproducción: efectos visuales

Creación e implementación de efectos visuales, incluyendo entornos digitales. La excelencia en su ejecución estética y técnica, y el grado de integración en la pieza original.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:
VIDEO

OPCIONAL:
VIDEO CASO (2'00" máx.) / BOARD / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia de publicidad - Productora audiovisual - Productora de sonido - Sello discográfico - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Desarrollador de softwares - Agencia de actores y modelos.

DIGITAL CRAFT (DC)

Premia la forma y funcionalidad excepcionales en un contexto digital, tanto en diseño, como en ejecución y experiencia del usuario.

Se evaluarán los siguientes criterios: **50% ejecución, 50% experiencia.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza.

DC 1.1 Animación 2D

Animación digital en dos dimensiones. Personajes, escenarios, etc.

DC 1.2 Animación 3D

Animación digital tridimensional. Personajes, escenarios, etc.

DC 1.3 Animación motion graphics

Animación aplicada al Motion Graphics. Títulos, diseño y gráficos en movimiento utilizados como recursos visuales de comunicación.

DC 1.4 Tecnologías emergentes aplicadas a digital craft

Utilización de tecnologías innovadoras como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso u otras, con el objetivo de potenciar creativamente la pieza.

DC 1.5 Ilustración digital y diseño de imágenes

Uso creativo de la ilustración en un contexto digital e intervención digital de imágenes fijas, incluida la fotografía.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / BOARD / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Desarrollador de softwares.

INDUSTRY CRAFT (IC)

Premia el arte, el talento y la habilidad necesarios para ofrecer una solución perfectamente ejecutada y dar vida a una idea creativa.

Se evaluarán los siguientes criterios: **100% ejecución.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

IC 1.1 Dirección de arte

Dirección y ejecución visual de logos, comunicaciones corporativas, artículos promocionales, vallas publicitarias tradicionales, carteles, pantallas digitales outdoor, impresos, y embalajes.

IC 1.2 Ilustración

Uso creativo de la ilustración en logos, comunicaciones corporativas, artículos promocionales, vallas publicitarias tradicionales, carteles, pantallas digitales outdoor, impresos, y embalajes.

IC 1.3 Tipografía

Estética del diseño y narración de historias transmitidas a través del uso de la tipografía en logos, comunicaciones corporativas, artículos promocionales, vallas publicitarias tradicionales, carteles, pantallas digitales outdoor, impresos, y embalajes.

IC 1.4 Redacción

Uso de la redacción para dar vida a la idea creativa en logos, comunicaciones corporativas, artículos promocionales, vallas publicitarias tradicionales, carteles, pantallas digitales outdoor, impresos, y embalajes.

IC 1.5 Fotografía

Uso creativo de la fotografía en logos, comunicaciones corporativas, artículos promocionales, vallas publicitarias tradicionales, carteles, pantallas digitales outdoor, impresos, y embalajes.

OBLIGATORIO:
GRÁFICA / 5 MB máx.

OPCIONAL:
VIDEO / BOARD / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de fotografía.

DIRECT (DT)

Premia la comunicación directa y relacional dirigida y diseñada con la intención de entablar un diálogo con el usuario y generar una respuesta o una acción específica.

Se evaluarán los siguientes criterios: **30% idea, 20% estrategia, 20% ejecución, 30% resultados.**

Puedes hacer un máximo de **2 inscripciones** para la misma pieza:

- 1 inscripción en **Subcategoría Especiales**
- 1 inscripción en **Subcategoría Campaña**

DT 1.1 Mailing

Piezas o acciones digitales vía correo electrónico, tarjetas, invitaciones, y otros.

DT 1.2 Acciones en outdoor

Acciones creadas para recabar datos o establecer relaciones con un target, utilizando distintas modalidades de contacto: puerta a puerta, merchandising, guerrilla, etc.

DT 1.3 Uso de plataformas digitales

Piezas o acciones de marketing directo que utilizan plataformas en línea o tecnologías asociadas para mejorar las relaciones con una audiencia específica. Sitios web, juegos, motores de búsqueda, plataformas de comercio electrónico, anuncios publicitarios, mensajería instantánea, aplicaciones móviles, etc.

DT 1.4 Acciones en redes sociales

Piezas o acciones de marketing directo que utilizan redes sociales, plataformas de streaming, blogs, wikis, sitios para compartir videos, servicios alojados, etc. para crear y/o mejorar las relaciones con una comunidad o consumidores y/o animar a una comunidad de fans a contribuir o colaborar con una iniciativa de marca a través de un claro llamado a la acción.

DT 1.5 Uso de data

Piezas o acciones conducidas por el uso de los datos para potenciar su relación con los consumidores. Incluye actividad de respuesta en tiempo real, geolocalización, activación de proximidad, medios de programación, etc.

DT 1.6 Otros medios

Piezas o acciones que utilicen cualquier otro soporte (tradicional o no) como instalaciones digitales, pantallas interactivas, etc.

DT 1.7 Tecnologías emergentes aplicadas a direct

Utilización de tecnologías innovadoras como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso, u otras, con el objetivo de potenciar la estrategia directa para fortalecer la relación con los consumidores.

DT 2.1 CAMPAÑAS

Campañas de cualquier tipo (Mínimo 3 piezas)

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / BOARD / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

PR (PR)

Premia la comunicación estratégica, las relaciones públicas, el brand PR, la comunicación interna y externa y el trabajo con stakeholders de las organizaciones y sus marcas para construir de manera exitosa reputación, confianza. Esta disciplina busca influir en el comportamiento de la opinión pública, impulsando el cambio en los negocios, la sociedad o la cultura.

Se evaluarán los siguientes criterios: **20% idea, 30% estrategia, 20% ejecución, 30% impacto/resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

PR 1.1 PR effectiveness

Trabajo creativo de PR enfocado en la difusión de campañas, productos, o marcas en general a través del uso disruptivo de las distintas herramientas del PR (Medios tradicionales, influencers, campañas digitales, relacionamiento, eventos y experiencias). Se tendrán en cuenta los resultados comerciales tangibles y la calidad y cantidad de los medios.

PR 1.2 Social engagement

Uso creativo de plataformas sociales para implementar campañas de contenido de las marcas potenciando el brand awareness, la relevancia, la reputación y la amplificación de contenidos. Esta se enfoca en el trabajo de generación de contenido propio de las marcas que potencien su relato a través de sus redes.

PR 1.3 Gestión de medios

Trabajo creativo de PR con evidencia de innovación en el involucramiento, la educación o la influencia en el editorial de los medios con resultados relevantes en alcance, profundidad y calidad.

PR 1.4 Lanzamientos/relanzamientos

Campañas de PR creadas para lanzar o relanzar un producto o servicio.

PR 1.5 Manejo de imagen, comunicaciones y reputación corporativa

Campañas de PR creadas para construir la imagen, elevar el perfil o formar opinión de una marca, de una organización, institución, etc.

PR 1.6 Comunidades y Valor Social

Acciones y/o programas de comunicación y PR que aborden temas sociales, éticos o ambientales, y que reflejen un compromiso genuino con las comunidades en las que la organización está presente. Iniciativas que, desde la creatividad, contribuyan a generar impacto positivo, fortalecer vínculos con el entorno y construir valor y reputación de marca desde el propósito.

PR 1.7 Relato de Marca

Elaboración conceptual de una narrativa de marca tanto corporativa como de producto o servicio que haya sido implementada de manera efectiva en el mercado. Reconoce el trabajo de investigación, asesoría e implementación 360° que innoven en el posicionamiento y reputación de las empresas en el mercado y sus stakeholders, creando alineamiento cultural y diferenciación positiva.

PR 1.8 Marca Personal

Estrategias creativas de comunicación de marca personal para voceros o representantes de marcas, rostros y profesionales de la política que demuestren innovación que resalte el perfil de estos.

PR 1.9 Cultura y Transformación Organizacional

Acciones de comunicación interna, employer branding y gestión del cambio que movilicen a los equipos hacia una visión compartida, impulsen la cultura organizacional y acompañen procesos de transformación estratégica. Se reconocerán aquellas iniciativas que, desde la creatividad y la empatía, logren conectar con las personas, generar sentido de pertenencia y activar comportamientos coherentes con los valores y desafíos de la organización.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.)
1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / BOARD / MP3 /
PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

B2B CREATIVO (BB)

Premia la combinación de tácticas a corto plazo y estrategias de creación de marca a largo plazo en varios canales que conecten con los clientes, mejoren la salud de la marca y, en última instancia, impulsen el crecimiento.

Se evaluarán los siguientes criterios: **20% idea, 30% estrategia, 20% ejecución, 30% resultados.**

BB 1.1 Campañas B2B

Campañas de cualquier tipo.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / BOARD / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

SOCIAL E INFLUENCERS (SI)

Premia la estrategia creativa basada en el uso de influencers para amplificar y dar credibilidad al mensaje de la marca, producto o servicio, logrando éxito comercial.

Se evaluarán los siguientes criterios: **30% idea, 20% estrategia, 20% ejecución, 30% resultados.**

Puedes hacer un máximo de **2 inscripciones** para la misma pieza/caso:

- 1 inscripción en **Subcategoría Industrias**
- 1 inscripción en **Subcategoría Especiales**

INDUSTRIAS

SI 1.1 Bienes de consumo

Bienes de consumo duraderos o bienes de consumo de alta rotación incluyendo alimentos y bebidas (excepto cadenas de comida rápida), belleza, productos de limpieza, menaje del hogar, tecnología, mobiliario e iluminación, juguetes, moda, electrodomésticos, y todo tipo de vehículos motorizados.

SI 1.2 Salud

Productos y servicios farmacéuticos, medicamentos, suplementos alimenticios, productos para el cuidado personal, la belleza y el bienestar. También servicios de salud como clínicas, hospitales, centros médicos, Isapres, etc.

SI 1.3 Retail, viajes, tiempo libre, ocio

Empresas de viajes, turismo, transporte, museos, galerías, eventos en vivo, deportes y eSports, juegos de azar, parques temáticos y cualquier otra actividad recreativa. Comercios al público, restaurantes, supermercados, minimercados, farmacias, malls, stripcenters, tiendas minoristas, peluquerías, ópticas, librerías, comida rápida, etc.

SI 1.4 Medios y entretenimientos

Música, cine, televisión, publicaciones y medios de comunicación, libros, noticias, plataformas digitales y otros medios.

SI 1.5 Servicios de consumo

Servicios legales, servicios financieros, servicios básicos, servicios profesionales, educación, telecomunicaciones, tecnología B2B, etc.

SI 1.6 Instituciones

Educación pública, federaciones, confederaciones, asociaciones gremiales, gobierno.

SI 1.7 Bien público

ONG, organizaciones benéficas.

ESPECIALES

SI 2.1 Uso innovador de la comunidad

Uso creativo de plataformas sociales existentes y comunidades online para impactar en los objetivos de negocio o para mejorar el nivel de relacionamiento con una marca, comunidad o consumidores.

SI 2.2 Uso innovador de creadores e influencers

Uso de influencers, KOL y/o content creators para apoyar o ejecutar campañas, brand awareness, amplificación de contenidos, el conocimiento de una audiencia específica, y/o la confianza dentro de la comunidad, aumentando el alcance y el conocimiento de una marca u organización y/o impulsando los resultados de negocio.

SI 2.3 Social content marketing

Contenido creado para interactuar de manera exitosa con los consumidores y las audiencias en canales sociales a través de placement, videos, series, actividades/eventos, u otros.

SI 2.4 Campaña de redes sociales multiplataforma

Campañas de redes sociales que utilizan múltiples medios off line y online y eventos en vivo, y que demuestran que la integración de los medios es fundamental para la ejecución de la campaña.

SI 2.5 Impacto con bajo presupuesto

Uso creativo de presupuestos reducidos en relación con el mercado y/o la industria para generar el máximo impacto.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx. / BOARD

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

MEDIOS (ME)

Premia el uso creativo, innovador y relevante de los medios, teniendo en cuenta el contexto y la estrategia en la elección del medio y que contribuya a amplificar el mensaje de la marca.

Se evaluarán los siguientes criterios: **30% insight e idea, 30% estrategia de medios, 20% ejecución de medios, 20% impacto/resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso:

ME 1.1 Mejor uso de pantallas y plataformas audiovisuales

Incluyendo TV, plataformas de video on-demand, plataformas de streaming, y otros proveedores de servicios en línea. Pueden incluir pantallas táctiles, pantallas digitales dinámicas, pantallas interactivas y pantallas receptivas, u otros.

ME 1.2 Mejor uso de plataformas de audio

Incluyendo radio, podcasts, plataformas de audio social u otras tecnologías de audio.

ME 1.3 Mejor uso de impresiones gráficas

Incluyendo periódicos, revistas, insertos y revistas especializadas, trabajos impresos con elementos digitales e interactivos, como aplicaciones descargables, códigos QR, AR e impresión 3D, u otros.

ME 1.4 Mejor uso de outdoor y ambient

Incluyendo vallas publicitarias o carteles tradicionales, paraderos de autobuses, murales y publicidad de tránsito, utilizando espacios publicitarios estándar, vallas publicitarias no tradicionales, señalización, vallas publicitarias digitales, u otros.

ME 1.5 Mejor uso de plataformas digitales

Incluyendo plataformas en línea o tecnologías asociadas y el aprovechamiento de un entorno digital en una campaña de medios. Sitios web, motores de búsqueda, plataformas de comercio electrónico, anuncios publicitarios, mensajería instantánea, aplicaciones móviles, u otros.

ME 1.6 Mejor uso de eventos especiales y auspicios

Incluyendo eventos, auspicios de eventos, concursos, juegos promocionales, arte callejero, marketing de guerrilla, fiestas de lanzamiento, espectáculos en vivo, eventos transmitidos en vivo, festivales, conciertos, eventos deportivos, u otros, dentro de entornos tradicionales, digitales y nuevos emergentes.

ME 1.7 Mejor uso de plataformas sociales

Incluyendo redes sociales, vlogs, blogs, wikis, sitios para compartir contenido, servicios de alojamiento en la nube, u otros, para crear y/o mejorar las relaciones con una comunidad/consumidores.

ME 1.8 Mejor uso de influencers

Uso de influencers como canal para difundir e impulsar el mensaje.

ME 1.9 Mejor uso de mobile

Incluyendo teléfonos inteligentes, tablet, Bluetooth, SMS, MMS, WAP, GPS, juegos y aplicaciones móviles, u otros.

ME 1.10 Mejor integración de medios

Campañas que complementen de forma creativa e innovadora el uso de dos o más medios. móviles, u otros.

ME 1.11 Mejor uso de tecnologías emergentes aplicadas a medios

Utilización de tecnologías innovadoras como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso, u otras, con el objetivo de potenciar y ejecutar la campaña de medios.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

**VIDEO CASO (2'00" máx.)
1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.**

OPCIONAL:

**VIDEO / BOARD / MP3 /
PNG o JPG / URL**

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.)

1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

DEPORTE (DP)

Premia la creatividad que aprovecha la cultura de los fans y el poder de los deportes para conectar a las personas con las marcas.

Se evaluarán los siguientes criterios: **20% insight y estrategia, 30% idea, 30% ejecución, 20% resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

DP 1.1 Contenidos audiovisuales deportivos

Películas, documentales, series, transmisiones en vivo, o contenido de audio con deportes en su centro, que tienen como objetivo amplificar el mensaje de una marca y aumentar el engagement con una audiencia.

DP 1.2 Contenido promocional deportivo

Uso de contenidos deportivos para promocionar una marca en diversos formatos.

DP 1.3 Experiencias deportivas en vivo

Ideas o activaciones en eventos deportivos en vivo creados para una marca.

DP 1.4 Alianzas con marcas, patrocinios y colaboraciones

Asociaciones y colaboraciones estratégicas de marca que aprovechan los deportes para alcanzar objetivos de negocio y beneficiar a todos los involucrados.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / BOARD / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

MÚSICA (MS)

Premia la producción original, promoción o distribución de música para marcas, en el que un artista o una plataforma musical es aprovechada creativamente para comunicarse con los consumidores.

Se evaluarán los siguientes criterios: **20% insight y estrategia, 30% idea, 30% ejecución, 20% resultado.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

MS 1.1 Videos musicales

Videos musicales originales y videos musicales interactivos.

MS 1.2 Integración de marca en contenido musical

Integración relevante de marca en videos musicales u otro contenido musical para ampliar el alcance de la marca, aumentar la notoriedad e impulsar el negocio.

MS 1.3 Composición original

Creación de música original para ampliar el alcance de la marca, aumentar la notoriedad e impulsar el negocio.

MS 1.4 Música licenciada o adaptada

Uso de música licenciada o adaptación de música existente para ampliar el alcance de la marca, aumentar la notoriedad e impulsar el negocio.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00"máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Sello discográfico - Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

GAMING (GM)

Premia la creatividad para conectar a los consumidores con las marcas a través del juego, aprovechando comunidades y agregando valor a la experiencia de juegos en general para impulsar el éxito comercial.

Se evaluarán los siguientes criterios: **20% insight y estrategia, 30% idea, 30% ejecución, 20% resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

GM 1.1 Juegos digitales y móviles

Juegos de consola, en línea y móviles creados específicamente para una marca, incluida la tecnología emergente para juegos.

GM 1.2 Integración de marca para juegos

Integración estratégica y creativa de una marca en un juego o plataforma de juego, incluido el marketing en el juego, contenido promocional o experiencia en vivo para juegos.

GM 1.3 Experiencias de videojuegos en vivo

Integración o participación de una marca en eventos o activaciones en vivo relacionadas con videojuegos.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx. / BOARD

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

ENTRETENIMIENTO (ET)

Premia la creatividad para insertar el contenido de marca dentro de la cultura, marcando una diferencia, comunicando el mensaje de marca y conectando con los consumidores de una manera diferente.

Se evaluarán los siguientes criterios: **20% insight y estrategia; 30% idea, 30% ejecución, 20% resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

ET 1.1 Películas y series

Películas, videos, serie o documentales (de larga duración o en capítulos) creados para una marca en plataformas de cine, TV, online o video on-demand.

ET 1.2 Transmisiones en vivo

Contenido transmitido en vivo para una marca. Incluye cobertura de eventos en vivo y plataformas de streaming.

ET 1.3 Audios

Contenido creado para radio, podcasts u otras plataformas de audio.

ET 1.4 Alianzas con marcas

Asociaciones y colaboraciones estratégicas de marca que aprovechan el contenido de entretenimiento para alcanzar objetivos de negocio y beneficiar a todos los involucrados.

ET 1.5 Publicaciones y canales

Contenido original generado para una marca a través de otros canales y publicaciones.

ET 1.6 Tecnologías emergentes aplicadas a entretenimiento

Utilización de tecnologías innovadoras como AR, VR, AI, gamificación, mundos virtuales, metaverso u otras, con el objetivo de potenciar el entretenimiento para fortalecer la relación con los consumidores.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00''máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Sello discográfico - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

CREATIVIDAD EFECTIVA (CE)

Premia el trabajo creativo con resultados medibles, que demuestra cómo la estrategia basada en la creatividad logra los objetivos comerciales.

Se evaluarán los siguientes criterios: **25% idea, 25% estrategia y 50% impacto/resultados.**

Puedes hacer un máximo de **1 inscripción** para la misma pieza/caso.

CE 1.1 Bienes de consumo

Bienes de consumo duraderos o bienes de consumo de alta rotación incluyendo alimentos y bebidas (excepto cadenas de comida rápida), belleza, productos de limpieza, menaje del hogar, tecnología, mobiliario e iluminación, juguetes, moda, electrodomésticos, y todo tipo de vehículos motorizados.

CE 1.2 Salud

Productos y servicios farmacéuticos, medicamentos, suplementos alimenticios, productos para el cuidado personal, la belleza y el bienestar. También servicios de salud como clínicas, hospitales, centros médicos, Isapres, etc.

CE 1.3 Retail, viajes, tiempo libre, ocio

Empresas de viajes, turismo, transporte, museos, galerías, eventos en vivo, deportes y eSports, juegos de azar, parques temáticos, y cualquier otra actividad recreativa. Comercios al público, restaurantes, supermercados, minimercados, farmacias, malls, stripcenters, tiendas minoristas, peluquerías, ópticas, librerías, comida rápida, etc.

CE 1.4 Medios y entretenimientos

Música, cine, televisión, publicaciones y medios de comunicación, libros, noticias, plataformas digitales, y otros medios.

CE 1.5 Servicios de consumo

Servicios legales, servicios financieros, servicios básicos, servicios profesionales, educación, telecomunicaciones, tecnología B2B, etc.

CE 1.6 Instituciones

Educación pública, federaciones, confederaciones, asociaciones gremiales, gobierno.

CE 1.7 Bien público

ONG, organizaciones benéficas.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

ESTRATEGIA CREATIVA (EC)

Premia la planificación estratégica que redefine una marca, reinventa un negocio, o influye en los consumidores y la cultura en general.

Se evaluarán los siguientes criterios: **30% interpretación del desafío de marca/negocio, 30% insight, 20% idea, 20% resultados.**

Puedes hacer un máximo de **2 inscripciones** para la misma pieza/caso:

- 1 inscripción en **Subcategoría Industrias**
- 1 inscripción en **Subcategoría Especiales**

INDUSTRIAS

EC 1.1 Bienes de consumo

Bienes de consumo duraderos o bienes de consumo de alta rotación incluyendo alimentos y bebidas (excepto cadenas de comida rápida), belleza, productos de limpieza, menaje del hogar, tecnología, mobiliario e iluminación, juguetes, moda, electrodomésticos, y todo tipo de vehículos motorizados.

EC 1.2 Salud

Productos y servicios farmacéuticos, medicamentos, suplementos alimenticios, productos para el cuidado personal, la belleza y el bienestar. También servicios de salud como clínicas, hospitales, centros médicos, Isapres, etc.

EC 1.3 Retail, viajes, tiempo libre, ocio

Empresas de viajes, turismo, transporte, museos, galerías, eventos en vivo, deportes y eSports, juegos de azar, parques temáticos, y cualquier otra actividad recreativa. Comercios al público, restaurantes, supermercados, minimercados, farmacias, malls, stripcenters, tiendas minoristas, peluquerías, ópticas, librerías, comida rápida, etc.

EC 1.4 Medios y entretenimientos

Música, cine, televisión, publicaciones y medios de comunicación, libros, noticias, plataformas digitales, y otros medios.

EC 1.5 Servicios de consumo

Contenido original generados para una marca a través de otros canales y publicaciones.

ET 1.6 Instituciones

Educación pública, federaciones, confederaciones, asociaciones gremiales, gobierno.

EC 1.7 Bien público

ONG, organizaciones benéficas.

ESPECIALES

EC 2.1 Data y analytics

Estrategia inspirada en el análisis profundo y la interpretación de los datos, que revela un problema/oportunidad de negocio gracias al uso de ciencia de datos, investigación por encargo, datos de comportamiento en línea, análisis estadístico, información de ventas, datos del consumidor, u otros.

EC 2.2 Insight de audiencia

Estrategias basadas en el profundo entendimiento de la audiencia/consumidores y el efecto transformador que genera en el negocio, a través del uso de herramientas como economía del comportamiento, percepción del consumidor, escucha social, tendencias culturales, etnografía, mapeo de experiencias, neurociencia, u otros.

EC 2.3 Estrategia creativa de largo plazo

Estrategias que en su aplicación en el largo plazo han sido esenciales para lograr los objetivos de la marca, generar engagement y desarrollar la identidad de marca.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

CREATIVIDAD BASADA EN DATOS (BD)

Premia ideas y estrategias que estuvieron conducidas por la creatividad en el uso, la interpretación, el análisis o la aplicación de datos.

Se evaluarán los siguientes criterios: **30% estrategia, 30% uso de datos, 20% idea, 20% impacto/resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

BD 1.1 Creatividad mejorada con datos

Campañas creativas que con el uso de la data mejoran la experiencia del cliente y el resultado de la campaña.

BD 1.2 Segmentación basada en datos

Interpretación de los datos para ofrecer una segmentación efectiva, para definir el objetivo, el mensaje de marca o el canal, y permitir una mejor personalización y un aumento en la posición del mercado.

BD 1.3 Creación de producto basada en datos

Productos físicos o digitales creados a partir de datos e investigaciones, que claramente contribuyen al desarrollo del producto y al cumplimiento de los objetivos de negocio.

BD 1.4 Data storytelling

Uso creativo de los datos para transmitir una poderosa narrativa de marca, aumentando la participación del consumidor o contribuyendo al éxito de las historias de marca/consumidor.

BD 1.5 Insights basados en data de redes sociales

Interpretación creativa de datos e insights generados específicamente a partir de plataformas de medios sociales para dirigir, comprometer o desarrollar engagement con una audiencia o comunidad específica.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

SOSTENIBILIDAD (ST)

Premia soluciones o iniciativas creativas que buscan generar un impacto positivo en el mundo, contribuyendo al avance del cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU para el 2030.

Se evaluarán los siguientes criterios: **20% idea, 20% estrategia, 20% ejecución, 40% impacto/resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

ST 1.1 Pobreza

Ideas, acciones o campañas para poner fin a la pobreza en todas sus formas: hambre y desnutrición, zonas geográficas propensas a desastres, discriminación social, acceso limitado a la educación, promoción de sistemas de producción de alimentos sostenibles, y otros servicios básicos.

ST 1.2 Medioambiente

Ideas, acciones o campañas que promueven la conservación y cuidado del medio ambiente a través de iniciativas innovadoras como energías renovables, comunidades sostenibles, limpieza del agua, acciones climáticas, u otros.

ST 1.3 Inclusión, género y diversidad

Ideas, acciones o campañas que promueven y celebran los valores de equidad, inclusión, diversidad y no discriminación en la sociedad.

ST 1.4 Educación

Ideas, acciones o campañas que impulsan una educación de calidad, inclusiva y sostenible, promoviendo la igualdad de oportunidades.

ST 1.5 Salud

Ideas, acciones o campañas que apuntan a garantizar el bienestar y la vida sana para todos, abordando temas como mortalidad materna, epidemias, drogadicción, salud sexual y reproductiva, u otros.

ST 1.6 Industria, innovación e infraestructura

Ideas, acciones o campañas que promueven la construcción de infraestructuras resilientes, la industrialización inclusiva y sostenible, y la inversión y la innovación en transporte, riego, energía y tecnologías de la información y las comunicaciones.

ST 1.7 Consumo y producción responsable

Ideas, acciones o campañas que contribuyen a la implementación de patrones de consumo y producción sostenibles para todos, promoviendo la eficiencia energética y de recursos mediante la reducción del consumo de recursos naturales en toda la cadena de suministro, involucrando a todos, desde el productor hasta el consumidor final.

ST 1.8 Alianzas con marcas

Ideas, acciones o campañas que buscan reunir a los gobiernos, la sociedad civil y/o el sector privado para ayudar en la implementación del desarrollo sostenible.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

TRANSFORMACIÓN CREATIVA DEL NEGOCIO (TN)

Premia la creatividad que transforma la manera en la que se organizan los negocios, el trabajo de las personas y la interacción con los clientes; cambios transformadores con impacto y resultados medibles mediante la creación o la reinención de productos y servicios, operaciones o experiencias de clientes.

Se evaluarán los siguientes criterios: **30% estrategia y procesos, 35% experiencia e implementación, 35% impacto / resultado.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

TN 1.1 Transformación operacional

Casos de transformación interna del negocio que ha creado valor a través de la adopción (en etapas) de formas de trabajo nuevas o modificadas, como modelos operativos, procesos o herramientas. Los cambios pueden involucrar al personal, proveedores, distribuidores, consumidores, reguladores/gobiernos.

TN 1.2 Propósito e impacto de la marca

Casos de transformación del propósito ético o social de una marca que conecta auténticamente con los consumidores, la cultura y la sociedad, integrándolo en el corazón del negocio. Esto podría incluir, entre otros, desarrollo de productos, experiencia del cliente, marketing, gestión de personas, cadenas de suministro, u otros.

TN 1.3 Transformación de extremo a extremo (end-to-end)

Casos de transformación exitosa de una empresa por dentro y por fuera, desde las operaciones internas, los equipos, los programas y políticas de capacitación, hasta la elección de proveedores y socios, y cómo todo esto impacta los productos y servicios, las comunicaciones y la experiencia del cliente.

TN 1.4 Productos y servicios

Casos de transformación de un producto o servicio de marcas ya existentes, transformando la oferta, y abordando las necesidades cambiantes de los consumidores y los cambios en un mercado competitivo.

TN 1.5 Creación y diseño de empresas

Casos de solución de problemas de negocio a través de una estrategia outside-in. La creación y el lanzamiento exitosos de nuevos productos/servicios desarrollados en modelos de riesgo que incluyen, entre otros, el uso de incubadoras, aceleradores, I+D e inversiones en empresas emergentes, etc.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG / URL

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.

SALUD Y BIENESTAR (SB)

Premia la creatividad de marcas, productos o servicios que no requieren de receta y que proporcionan un beneficio significativo para el cuidado de la salud, el bienestar personal u otras relacionadas con la salud de los consumidores.

Se evaluarán los siguientes criterios: **30% idea, 30% estrategia, 20% ejecución, 20% impacto/resultados.**

Puedes hacer un máximo de **3 inscripciones** para la misma pieza/caso.

SB 1.1 Productos de salud de consumo

Productos sin receta (OTC) que proporcionan un beneficio significativo para la salud o apoyan el bienestar personal como medicamentos orales, aplicaciones, productos o dispositivos, productos de tecnología, u otros.

SB 1.2 Marcas que promueven cuidado y promoción de la salud

Ideas, acciones o campañas que promueven la conciencia general sobre la salud, fomentan el cuidado personal proactivo o inspiran la defensa y donaciones para causas legítimas relacionadas con la salud como autoexámenes, antidrogas, información sobre salud e higiene, concientización sobre enfermedades, u otros.

SB 1.3 Servicios de salud y comunicaciones corporativas

Ideas, acciones o campañas creadas para comunicar el espíritu de una marca de salud a través de campañas de imagen corporativa de cara al público, o promover directamente servicios e instalaciones de salud pública, seguros médicos y planes financieros.

SB 1.4 Salud animal

Ideas, acciones o campañas de marcas, productos y servicios de mascotas, bienestar y salud animal que muestren un beneficio para la salud. Incluye clínicas veterinarias, recaudación de fondos para organizaciones benéficas y/o bienestar animal.

En la plataforma online deberás cargar lo solicitado a continuación:

OBLIGATORIO:

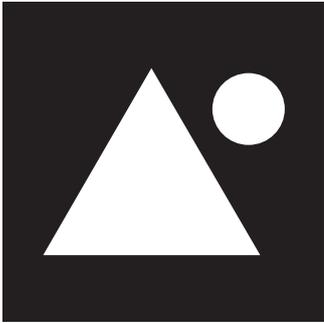
VIDEO CASO (2'00" máx.) / 1920 x 1080 / MP4 o MOV / 23.97 FPS H.264 / 300 MB máx.

OPCIONAL:

VIDEO / MP3 / PNG o JPG

En esta categoría podrás acreditar como otros involucrados a los siguientes tipos de empresas:

Agencia o estudio de diseño - Agencia de publicidad - Agencia de PR - Agencia de medios - Medio de comunicación - Productora de eventos o experiencias - Productora audiovisual - Productora de sonido - Consultora de comunicación estratégica y/o branding - Productora de contenido - Desarrollador de videojuegos - Desarrollador de tecnologías inmersivas - Investigadora de mercados - Desarrollador de softwares - Avisador.



PREMIOS CREA

CONTACTO

Santiago Jiménez

Director de Programas

Email: santiago.jimenez@empresascreativas.cl

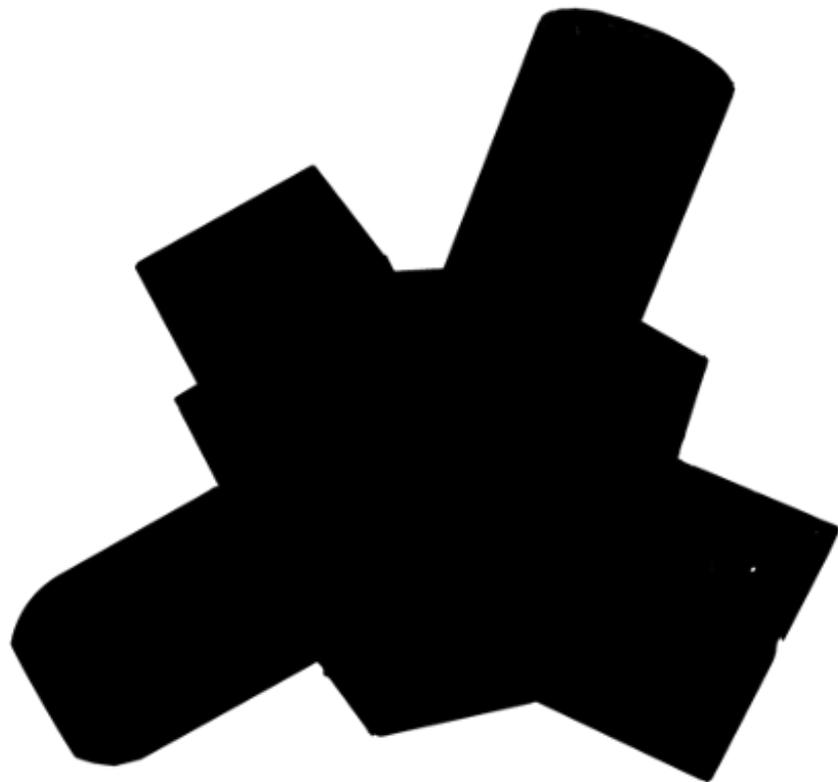
WhatsApp: +569 5600 4875

Javiera Córdova

Gerente de Desarrollo y Programas

Email: javiera.cordova@empresascreativas.cl

WhatsApp: +569 6830 3980



www.empresascreativas.cl/premios-crea/



www.instagram.com/premioscrea/

COMUNIDAD DE
EMPRESAS
CREATIVAS