



FESTIVAL NACIONAL DE PUBLICIDAD REGLAMENTO

OJETIVO DEL PREMIO

“La creatividad es el valor esencial de nuestra industria. Definimos creatividad de manera amplia e inclusiva. Valorando la fuerza del concepto, la idea, los acercamientos novedosos o nuevos planteamientos de viejos paradigmas formales y mediáticos. El valor de una idea sin vincularlo necesariamente a los costos de producción o inversión en medios sino a su originalidad, capacidad de sorprender, calidad y frescura. Bajo este principio el Festival Cúspide tiene como misión principal analizar el trabajo creativo de la industria para reconocer y destacar lo mejor de cada año. Para darle a esas ideas proyección internacional y constituyan una guía de desarrollo para todos los profesionales de la industria, en busca de la excelencia creativa.” Esta misión se sostiene en los siguientes principios:

I. CÚSPIDE Y SU RAZÓN DE SER

Cúspide es el foro local valorativo más importante para identificar las aportaciones principales en el terreno creativo publicitario en un período específico.

II. CÚSPIDE Y LA COMPOSICIÓN DE SU JURADO

Cúspide tiene la responsabilidad de generar anualmente un jurado compuesto de profesionales del más alto calibre del ámbito local e internacional. Esta práctica garantiza un juicio crítico e informado a la hora de evaluar las piezas.

III. CÚSPIDE COMO AGENTE MOTIVADOR Y CRÍTICO

Cúspide ha de motivar a nuestro gremio creativo al reconocer de forma pública sus mejores esfuerzos. Sin embargo, tiene la responsabilidad de identificar las insuficiencias de la industria a modo de barómetro cualitativo y custodio colectivo de nuestra aspiración de excelencia. Cúspide debe intentar calibrar la competitividad de nuestra industria y ayudar a identificar las piezas que mejor representan al país en el circuito internacional de festivales.

IV. CÚSPIDE Y LOS TIEMPOS

Cada año surgen nuevas tecnologías, nuevos medios y nuevas interpretaciones de viejas fórmulas. Ante este panorama, Cúspide pone en manos de su jurado la flexibilidad de reconocer la innovación, reaccionar al cambio y ajustarse a los tiempos con la mayor agilidad.

V. CÚSPIDE Y LA ELECCIÓN DEL PRESIDENTE Y VICEPRESIDENTE DE JURADO

La función del presidente de jurado será:

- Dirigir los planteamientos del grupo de manera objetiva y siempre enfocada en lograr que las piezas logren su mayor capacidad en el Festival.
- Cualquier decisión por tomar en el proceso, no considerado en el Reglamento, será decisión del presidente del Festival de acuerdo a insumo del presidente de Jurado.
- Será responsable de dar seguimiento a recomendaciones del proceso de jurado, revisiones al reglamento, entre otros ante los creativos y los organizadores del festival.
- Representará al grupo creativo en su diálogo con los organizadores del festival.

EL FESTIVAL NACIONAL DE PUBLICIDAD CÚSPIDE premiará los mejores trabajos que hayan sido pautados, publicados o emitidos en Puerto Rico por primera vez entre el **16 de marzo de 2022 y el 30 de abril de 2023**.

Piezas que pauten fuera de PR, Otros Mercados, pueden competir si fueron piezas originadas por agencias en Puerto Rico. LA PARTICIPACION EN LA CATEGORIA OTROS MERCADOS DESACTIVA LA OPCION DE INSCRIBIR LA PIEZA EN CUALQUIER OTRO MEDIO, CATEGORIAS O SUB CATEGORIA PARA MERCADO DE PUERTO RICO.

A- REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN

Solo agencias socias de APPR pueden participar del Festival Cúspide y no hay límite en la cantidad de piezas a inscribir. La misma idea puede participar simultáneamente en no más de 6 de las siguientes 12 categorías principales del festival, siempre y cuando cualifique para participar en las mismas:

CÚSPIDE DESIGN
CÚSPIDE DIRECT RESPONSE
CÚSPIDE FILM
CÚSPIDE GRÁFICA
CÚSPIDE IMAGEN
CÚSPIDE MEDIA
CÚSPIDE MOBILE & SOCIAL
CÚSPIDE OUTDOOR
CÚSPIDE PROMO & ACTIVATION
CÚSPIDE RADIO
CÚSPIDE INTEGRATED
CÚSPIDE TITANIUM

Esto NO significa que la misma idea solo puede participar 6 veces total en todo el festival. Dentro del máximo de 6 categorías principales que esté participando la misma idea podría competir múltiples veces si las reglas de esas categorías principales lo permiten.

La inscripción, ingreso de datos y piezas participantes, se realizará a través de la página www.festivalcuspide.com desde **Early Bird: 24 al 30 de abril de 2023 y periodo regular del 1ro. de mayo al 18 de mayo de 2023 hasta las 12:00 de la medianoche.**

Las piezas se consideran inscritas a través del pago en sistema y envío de material físico a la fecha límite 19 de mayo de 2023 en las oficinas de la AAP. Para cualquier consulta sobre el envío o el pago de la inscripción, por favor contactar a Rachelle Whitten al correo electrónico agenciaspublicitariaspr@gmail.com ó por teléfono al 787-948-7654.

B – REQUISITOS DE CUALIFICACIÓN

- Cumplan con las fechas límite.
- Estar registradas según las especificaciones.
- Ser entregadas de acuerdo con las especificaciones.
- Estar inscritos como salieron al aire, fueron publicados o implementados.
- Estar acompañada de la información de contacto del cliente y la firma del Gerente General y VP Creativo de la agencia en el formulario de participación.
- La pieza cumpla con la fecha de pauta en las fechas establecidas por el Festival. De levantarse duda al respecto durante el proceso de "shortlist" la organización procederá confirmar la pauta a través de (1) anunciante, según se solicita en formulario de inscripción, y/o (2) solicitará evidencia a la agencia. La pieza será votada, con el beneficio a la duda, de no tener respuesta a la solicitud en un plazo de 24 horas la organización podrá descalificar la pieza.
- No será considerada completa hasta que todo el material relevante haya sido recibido tanto en línea como en las oficinas de la AAP y el pago haya sido registrado.
- La Organización se reserva el derecho de descalificar, en cualquier etapa del proceso, los trabajos que incumplan cualquier instancia de este reglamento.
- La Organización publicara la lista de finalistas en sus redes sociales 3 días antes de llevar a cabo el proceso de otorgación de metales para evitar querellas durante el proceso de metales.
- En el caso de recibir quejas sobre una inscripción finalista o ganadora, la Organización del Festival realizará la investigación del caso y será autónoma para definir si se descalifica o no.

C-CIERRE DE INSCRIPCIONES

Las inscripciones en sistema cerrarán el **18 de mayo a las 12:00 de la medianoche** y la entrega del material inscrito con pago el 19 de mayo de 2023 **hasta las 7:00 pm.**

NO SE ACEPTARÁN INSCRIPCIONES DESPUÉS DE LA FECHA LÍMITE.

D - VALOR DE INSCRIPCIONES

Costo EARLY BIRD

24 AL 30 DE ABRIL

Inscripción individual	\$ 170.00 c/u
Campañas de Medios e Integrada	\$ 195.00 c/u
Titanium	\$ 220.00 c/u

COSTO REGULAR

1RO. DE MAYO HASTA EL 18 DE MAYO

Inscripción individual	\$200.00 c/u
Campañas de Medios e Integrada	\$220.00 c/u
Titanium	\$250.00 c/u

En caso del material llegar incompleto al cierre de la fecha de inscripción se aplicará cargo adicional de 10% del costo por pieza que se facturará automáticamente a la agencia.

LAS PIEZAS DEBEN SER PAGADAS POR TRANSFERENCIA BANCARIA A:

Asociacion de Agencias Publicitarias de PR

Banco Popular de PR

Ruta: 021502011

Cuenta: 026-43-0371

Se proveerá la opción de pago por Pay Pal pero la agencia debe cubrir el costo por servicio.

E- PREMIOS

Se premiará Oro, Plata y Bronce de cada categoría.

Todos los oros por medio, menos Campañas y Titanium, se consideran para el Gran Cúspide del medio. Por igual todos los oros en la categoría de CRAFT en los medios que aplique.

En el caso de los oros de NGO compiten entre sí para el premio Gran Cúspide NGO.

La sub-categoría de Servicio Público en TV, Radio y Gráfica pueden competir para el Gran Cúspide del medio, **siempre y cuando el cliente de la pieza no sea un NGO.**

En la categoría Titanium no se otorga oro, plata ni bronce. Piezas que ganen en esta categoría reciben el premio "Titanium", que vale 12pts. Más de una pieza podría ganar este premio. El premio también puede quedar vacante si el jurado así lo determina.

Se premiará Agencia del Año a base de la suma del ranking por puntos obtenidos de ambos festivales, Creativo y Effectiveness, donde; Finalista = 1pt., Bronce = 4pt., Plata = 6pt., Oro = 8pt., Gran Cúspide = 10 pts. y Titanium = 12pts.

Se escogerá al cliente que recibirá el premio de Anunciante del Año entre los clientes con piezas que hayan ganado mínimo oro y/o plata. El criterio del jurado se basará en escoger al cliente que mejor sirva de inspiración para los demás clientes a invertir y apostar a la buena creatividad. **Cientes definidos como organizaciones no gubernamentales sin fines de lucro (NGO) no pueden competir para Anunciante del Año.**

F- TROFEOS Y PREMIOS A ENTREGAR

Se otorgarán los premios a las compañías que hayan realizado la inscripción. El Festival no se hace responsable ni reemplazará la pérdida de trofeos.

JURADOS

JURADO LOCAL

El jurado estará compuesto por empleados bonafides, a selección de la agencia, en la representación de cualquiera de los siguientes puestos; VP Creativo, director Creativo o director Creativo Asociado de las primeras diez (10) agencias ganadoras según "ranking" del Festival el año anterior. Es responsabilidad del VP Creativo o Gerente General confirmar, mediante correo electrónico, agenciaspublicitariaspr@gmail.com, a solicitud del Festival, quién representará la agencia en el proceso de votación en un plazo de 72 horas del aviso.

REPRESENTACION INTERNACIONAL EN EL JURADO

El jurado, el presidente de jurado y/o Comité Cúspide será responsable de la identificación de los recursos.

A - DERECHO DE PARTICIPACIÓN

El Festival informará la composición final del jurado que participará de la votación a las 72 horas de haber solicitado la confirmación del representante. En caso de que la agencia no informe se considera que la agencia no será representada en el proceso. El proceso de votación comenzará a la hora señalada por el Festival si el creativo no llega en un plazo de 15 minutos, sin previo aviso, perderá el derecho de participación. En caso de que el creativo confirmado se vea imposibilitado de participar, deberá incorporarse un segundo representante de la agencia, en la representación de cualquiera de los siguientes puestos; VP Creativo, director Creativo o director Creativo Asociado, no más tarde de una (1) hora del aviso, de lo contrario se seguirá el proceso como previsto. El compromiso para con el proceso de jurado debe considerarse uno ineludible.

B - FORMA DE VOTACIÓN

La votación se desarrolla en dos fases. La primera fase se desarrolla exclusivamente en línea determinará las piezas que llegan a finalistas por mayoría. La segunda fase, otorgación de metales, se basa en mayoría simple y se lleva a cabo presencial. El que la pieza sea finalista no significa que tiene premio, sino que puede cualificar para obtener premio. La pieza será votada de manera escalonada hasta llegar a la más alta puntuación adjudicada por el jurado para definir su metal. El proceso de jurado considera, en una primera vuelta, la visualización e intercambio de impresiones de las piezas por categoría para luego pasar a la votación. La decisión de los jurados será definitiva y autónoma y podrán: declarar desierto cualquier premio en cualquier categoría, otorgar más de un oro, y, en caso de empate, deberá seleccionar la pieza a la cual se le otorgará el premio de menor rango o decidir si ambas piezas en evaluación merecen recibir el premio.

C- ABSTENCIÓN

Se establece que los creativos deben abstenerse de votar por las piezas de la agencia para la cual trabajan o representan en el proceso. Se establece que los creativos deben abstenerse por las piezas en que hayan participado, si se da el caso de personas que han cambiado de agencia en ese período de tiempo. Los representantes internacionales se abstendrán de votar si hay una agencia local afiliada al proceso de jurado.

D- PROTOCOLOS PROCESO JURADO

Ningún representante podrá dar a entender y/o solicitar que una pieza de su agencia sea considerada. En el caso de que considere que la idea no es original debe solicitar audiencia al presidente antes de llevar a cabo la votación de la pieza. Reconsideraciones de piezas deben ser planteadas al presidente de jurado. Decisiones no consideradas en Reglamento deben tener unanimidad para proceder. Se elimina la proyección de la votación en pantalla, será responsabilidad del presidente de Jurado informar al representante de la agencia cuando entre al salón si la pieza paso y no paso y con que metal. En la etapa de votación de los Gran Cúspide, si hay más de una pieza a considerar, se solicitará, de haber representante de la agencia en el proceso, salir para que la discusión sea una objetiva y justa para las piezas.

LA ORGANIZACIÓN

Los concursantes podrían ser llamados a facilitar más material de las piezas inscritas en caso de ser requerido por la Organización para la publicación de cualquier tipo de material Publicitario o promocional, después del Festival.

Cualquier inscripción puede ser compilada por la dirección del Festival en una colección de piezas inscritas. Tal colección, y las selecciones de la misma, no pueden ser copiadas, comercializadas ni vendidas, por ninguna organización que no sea La Organización del Festival o cualquier organización autorizada por La Organización del Festival. Los participantes aceptan asistir a La Organización del Festival apoyando cualquier acción jurídica que pueda plantearse para impedir una infracción de esta condición, y suministrar inmediatamente a los organizadores información si descubren una colección o compilación no autorizada disponible, ya sea para la venta o distribución.

Los participantes que resulten premiados autorizan expresamente a la Organización a difundir sus nombres, imágenes, datos personales y material inscrito en los medios y formas que consideren conveniente, sin derecho a recibir por esto compensación alguna.

Los ganadores tienen derecho a utilizar cualquier premio obtenido con fines promocionales con la condición de que lo describan correctamente.

Todos los participantes aceptan que sus inscripciones puedan ser usadas en la página web de CÚSPIDE.

La Organización se reserva el derecho a retirar del concurso todo el material que sea ofensivo, defectuoso o no refleje el espíritu del Festival.

La Organización se reserva el derecho de dividir una categoría cuando el número de inscripciones sea excesivo, a reunir dos o más categorías afines cuando el número de no alcance el mínimo para establecer un criterio de evaluación.

El participante asume plena responsabilidad por los contenidos de sus creaciones y librerá a la Organización del Festival de toda responsabilidad frente a terceros.

Cada participante o compañía participante acuerda que de tener una reclamación deberá presentarla en primera instancia al comité organizador en un término de 30 días hábiles después de la ceremonia de premiación. El comité organizador a su vez deberá dar una respuesta fundamentada en un término de 30 días hábiles a partir de la reclamación.

CÚSPIDE se exime expresamente de toda responsabilidad causada por cualquier daño y/o perjuicio sufrido por los participantes provenientes de: casos fortuitos, errores al realizar la Inscripción o carga de material y/o fichas técnicas, razones de fuerza mayor, actos de terceros y/o cualquier otra responsabilidad que no pueda serle directamente imputable.

El presente reglamento deberá ser observado estrictamente por todos los participantes. Una vez completado el proceso de inscripción y hecho el pago, dichas reglas quedan expresamente aceptadas por el concursante. En caso de incumplimiento de cualquiera de éstas, se descualificará automáticamente la inscripción.

Las decisiones tomadas por la Organización del Festival en todos los asuntos relacionados con el Festival de Publicidad Cúspide son definitivas y obligatorias.

Las situaciones no previstas en este reglamento serán resueltas por los organizadores de EL FESTIVAL.

La organización se reserva el derecho de interpretar, modificar las condiciones del presente festival en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto, siempre que concurra causa justificada para ello. En todo caso, se compromete a comunicar por esta misma vía las bases modificadas, o en su caso, la anulación del concurso en su conjunto, de forma que todos los participantes tengan acceso a esa información.

La simple participación en este festival supone la aceptación de estas bases en su totalidad incluyendo el acuerdo que autorizan al registrarse en el sistema en línea a través de la dirección del festival.

DESCRIPCIÓN MEDIOS Y CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN

CÚSPIDE DESIGN

Piezas que compiten en DESIGN pueden competir en el medio de GRÁFICA y OUTDOOR.

La inscripción puede participar máximo de 1 vez de las categorías A a la E y en CRAFT. Esta regla aplica de igual manera a las piezas inscritas en la categoría Otros Mercados (G01 a la G10).

CÚSPIDE DESIGN busca la creatividad puesta al servicio del diseño. Se distinguirán aquellos trabajos que demuestren como el diseño se ha utilizado para construir una identidad de marca, una experiencia y/o comunicar un mensaje de una marca logrando mayor reconocimiento y comprensión por parte del consumidor. Será importante mostrar como las piezas de diseño fueron ejecutadas y la interacción que tuvo el público con ellas, más estos elementos no deberán ser detrimentales a la hora de juzgarlas a menos que la idea de diseño resida en estos elementos.

CATEGORÍAS:

A. COMMUNICATION DESIGN

A01. Poster, *self promotions*, publicaciones, libros, diseño editorial, comunicación corporativa, invitaciones y *Greetings cards*.

B. BRAND ENVIRONMENT

B01. Diseño de ambientes y espacios creados tanto en el punto de venta como en stands móviles, con el propósito de comunicación y experiencia de marcas tanto en la vía pública como en espacios interiores (exhibidores, stand, puntos de venta, gráficos estructurales, eventos, etc.).

C. PRODUCT DESIGN

C01. La definición de *Product Design* para propósito de Cúspide, es el diseño aquellos productos que hayan logrado, a través de la estética y la utilidad, aumentar el valor de una marca y una óptima comunicación generando un impacto positivo en el usuario. Se tendrá en cuenta los logros del diseño en tanto exprese las cualidades de marca, identidad y funcionalidad como resuelva los problemas de producción y fabricación.

D. VISUAL IDENTITY & PACKAGING

D01. Creación o *rebranding-refresh* de la identidad visual de cualquier producto, servicio u organización, pero no limitándose a logos y/o tipografías. También todo tipo de empaques y embalajes utilizados para promover, vender o exhibir un producto. Pueden ser cajas, bolsas, plásticos para productos de consumo masivo, productos de lujo y de diseño como así también empaques promocionales o especiales que se han ejecutado por un periodo de tiempo limitado.

E. DIGITAL

Se centrará en la ejecución del diseño para mejorar el uso del producto digital logrando comunicar mejor el mensaje de la marca. Podrán incluir sitios, micrositos, aplicaciones, publicaciones online, plataformas sociales, videos juegos; pueden o no ser interactivos. Además, se tendrá en cuenta la experiencia del usuario, la interacción con el entorno o dispositivo, que den como resultado una percepción positiva del producto, servicio o marca.

E01. MICROSITE (Es requisito incluir el link en el proceso de inscripción)

E02. WEBSITE (Es requisito incluir el link en el proceso de inscripción)

E03. WEB SERVICE APP (Servicios y/o aplicaciones dirigidas a una audiencia específica para mejorar su experiencia y *engagement* de la marca) (Es requisito tener acceso a la app)

E04. BRANDED GAMES Juegos específicamente creados para una marca. Por ejemplo: Web (estos son juegos creados para ser usados en plataformas online en desktop (PC/Mac), Mobile, Social (juegos creados para utilizarse en plataformas sociales), en Digital Live (juegos digitales al aire libre), otro tipo de juego digital/innovación), puede incluir juegos de consola. Juegos que no han sido específicamente creados para una marca no serán aceptados.

E05. E-COMMERCE

Sitios o aplicaciones creadas para soluciones comerciales o de pago donde se tendrá en cuenta como la innovación y la optimización del recorrido que realiza el cliente llevaron a una mayor participación del consumidor y el éxito de la compra.

F. CRAFT

G. OTROS MERCADOS

G01 – COMMUNICATION DESIGN

G02 - BRAND ENVIRONMENT

G03 - PRODUCT DESIGN

G04 - VISUAL IDENTITY & PACKAGING

G05 – DIGITAL – MICROSITE

G06 – DIGITAL – WEBSITE

G07 – DIGITAL - WEB SERVICE APP

G08 – DIGITAL - BRANDED GAMES

G09 – DIGITAL – E-COMMERCE

G10 - CRAFT

CÚSPIDE DIRECT RESPONSE

La inscripción puede participar un máximo de 2 veces en A. Piezas que participen en B pueden participar un máximo de 2 veces, pero no pueden participar en A.

CÚSPIDE DIRECT RESPONSE, reconocerá las mejores ideas que generen una respuesta y construyan una relación con el cliente, aquellas que busquen como objetivo captar, retener y fidelizar a una audiencia específica, donde exista un medio de respuesta para interactuar o medir resultados relevantes. Ejemplos de piezas que pueden competir en esta categoría (sin limitarse a estos) incluyen cupones que permitan contabilizar cuantas personas los redimieron o piezas enviadas por correo con números de teléfono que permitan cuantificar cuantas llamadas fueron recibidas gracias a la misma pieza. El criterio de evaluación para propósitos del jurado es el siguiente: **30% idea, 20% estrategia, 20% ejecución, 30% impacto y resultados.**

A. USO DE MERCADEO DIRECTO

A01. CORREO DIRECTO:

La pieza fue entregada directamente al consumidor ya sea a través de correo, mensajeros, etc.

A02. ACCIONES EN EL CAMPO:

Esfuerzo de mercadeo directo ocurrió en el lugar donde se encuentra el grupo al cual se quiere llegar.

A03. MEDIOS DIGITALES & SOCIALES:

Esfuerzo que utilizó los medios sociales y/o digitales para establecer una relación con un target específico y utilizó un *call to action* para obtener una respuesta significativa y medible.

A04. USO DE DATA:

Las piezas que compitan en esta categoría deberán demostrar cómo la interpretación y analíticas de data fueron utilizados para desarrollar una comunicación dirigida a una audiencia específica. Ej. Campañas que utilizaron data para generar *insights* que ayudaron a definir un target y un mensaje específico, logrando una comunicación más personalizada.

B. OTROS MERCADOS

B01- MERCADEO DIRECTO – CORREO DIRECTO

B02 – MERCADEO DIRECTO – ACCIONES EN EL CAMPO

B03 – MERCADEO DIRECTO – MEDIOS DIGITALES & SOCIALES

B04 – MERCADEO DIRECTO – USO DE DATA

CÚSPIDE FILM / CINE

Piezas inscritas en **FILM** no pueden participar en **MOBILE & SOCIAL** y viceversa.

Piezas inscritas en la categoría de **A NO PUEDEN** ser inscritas en la categoría **B** ni **C**.

Piezas inscritas en **A, B y C** solo se pueden inscribir en una (1) sola subcategoría.

Piezas **A, B y C** pueden a su vez ser inscritas en la categoría **D**.

Piezas inscritas en la categoría **E- Otros Mercados** no pueden participar en las categorías **A, B, C ni D** y la misma pieza solo puede competir **UNA SOLA VEZ** de la **E01** a la **E32** y solo 1 vez de la **E33 a la E37**.

CATEGORÍAS:

A. PRODUCTOS Y SERVICIOS- La misma pieza solo puede competir **UNA SOLA VEZ** en la categoría **A**.

A01. ARTÍCULOS PARA EL HOGAR

Decoración, embellecimiento, mejoras al hogar, muebles, pintura.

A02. BEBIDAS ALCOHÓLICAS

Espíritus destilados, vinos, cervezas, "coolers", "low alcohol beverages".

A03. BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS

Jugos, néctares, refrescos, leche, café, mezclas en polvo.

A04. BIENES RAICES Y CONSTRUCCIÓN

Herramientas, madera, ferretería, bienes raíces.

A05. COMESTIBLES

Comestibles enlatados, comestibles congelados, quesos, embutidos, arroz, habichuelas, carnes, pastas, azúcar, aceites, condimentos, margarina, mantequilla, salsas, aceitunas, mayonesa, "snacks" (dulces, salados, galletas).

A06. CONCURSOS/ PROMOCIONES Y EVENTOS

Toda pieza que conlleva una premiación y participación del consumidor. Se requiere venta, descuento y beneficios temporeros cuyo propósito es crear tráfico en el establecimiento inmediatamente. Actividades promocionales que buscan incremento en ventas.

A07. CUIDADO PERSONAL

Higiene personal, cuidado del cabello, toallas sanitarias, pañales desechables, pasta dental, jabones, desodorantes, cosméticos, tintes de cabello, perfumes (anunciados como marca).

A08. DETAL

Tiendas, establecimientos de venta al detal.

A09. EDUCACIÓN Y CULTURA

Instituciones educativas, actividades culturales.

A10. ENTRETENIMIENTO

Promoción de espectáculos, eventos especiales, juegos de azar, casino, hipódromo y centros de diversión.

A11. EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y ENSERES DEL HOGAR

Fuentes de energía, cámaras, computadoras, lavadoras, neveras, enseres pequeños (tostadoras, licuadoras).

A12. HIGIENE DEL HOGAR

Detergentes, limpiadores, insecticidas.

A13. INSTITUCIONAL / CORPORATIVO

Participaciones que su mensaje está dirigido primordialmente a resaltar la imagen y opinión de una institución, compañía o marca. (Campañas de imagen, institucional o marca, mensajes corporativos, felicitaciones).

A14. SALUD Y BIENESTAR

Inscripciones deberán demostrar un enfoque inspirador hacia la atención medica del consumidor; un trabajo excepcionalmente atractivo que promueva productos, que eduquen al público para permitir autodiagnóstico o facilite el cuidado personal proactivo. Ej. Medicinas con receta, productos y servicios de salud para animales, servicios médicos, hospitales, salud mental.

A15. MODAS

Calzado, ropa casual y de vestir, joyería (anunciados como marca).

A16. PRODUCTOS Y ACCESORIOS AUTOMOTRICES

Gomas, baterías de auto, gasolina, aceites de motor.

A17. RESTAURANTES Y "FAST FOODS"

Establecimientos de venta de comida.

A18. SERVICIOS DE COMUNICACIONES

Medio de comunicación, fuentes de información, compañías de Tele Cable.

A19. SERVICIOS FINANCIEROS

Banco, tarjetas de crédito, arrendamiento (leasing), servicios prestatarios.

A20. SERVICIOS PROFESIONALES

Servicios legales, agencias de publicidad, todo tipo de seguro (vida, salud).

A21. SERVICIO PÚBLICO

Toda pieza cuyo objetivo es fomentar el bienestar social.

A22. SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES

Productos de comunicación (celulares, fax, teléfonos, cuadros telefónicos), compañías telefónicas, servicios de correo.

A23. TRANSPORTACIÓN Y TURISMO

Transportación de pasajeros, hoteles, "resorts", carga aérea, carga marítima.

A24. VEHÍCULOS DE MOTOR

Publicidad para autos anunciados como marca.

A25. VEHÍCULOS MOTORIZADOS

Publicidad para motoras anunciada como marca.

A26. ABIERTA

Pieza no cualificada en ninguna categoría anterior.

B. BRANDED CONTENT & ENTERTAINMENT

B01. BRANDED CONTENT DIGITAL

Se premiará el contenido original de una marca que su idea haya nacido solo en el medio digital. Las piezas deben mostrar como una marca ha trabajado exitosamente para crear o co-crear entretenimiento que genere *engagement* con las audiencias. Ejemplos de *branded content* incluyen, pero no se limitan a documentales, series y mini series. Si el video excede los 3 minutos de duración se incluirá la pieza original para referencia, pero deberá someterse una edición de 3 minutos la cual será evaluada. Si el caso lo amerita, se evaluará la pieza con la duración original.

B02. BRANDED CONTENT TRACIONAL

Se premiará las integraciones naturales de una marca a contenido original. Las piezas deben mostrar como una marca ha trabajado exitosamente para crear o co-crear entretenimiento que genere *engagement* con las audiencias. En esta Subcategoría compiten Documentales, Programas de Televisión, Series y Mini Series. Si el video excede los 3 minutos de duración se incluirá la pieza original para referencia, pero deberá someterse una edición de 3 minutos la cual será evaluada. Si el caso lo amerita, se evaluará la pieza con la duración original.

C. ONLINE VIDEO

El contexto donde está pautado (online), el video y la estrategia de *engagement* de la audiencia serán tomados en cuenta por el jurado.

C01. COMERCIAL HASTA 30 SEGUNDOS DE DURACIÓN

C02. COMERCIAL HASTA 60 SEGUNDOS DE DURACIÓN

C03. COMERCIAL HASTA 120 SEGUNDOS DE DURACIÓN

C04. COMERCIAL HASTA 180 SEGUNDOS DE DURACIÓN

D. CRAFT

Se premiará la calidad estética de las piezas en las que el craft añada a la idea y lleve la ejecución a otro nivel. Elementos como la calidad de la Dirección, guión, edición, uso de la música y diseño de sonido, pueden ser considerados para premiar una pieza.

D01. CINEMATOGRAFÍA (Se tomará en cuenta la calidad y la estética)

D02. MEJOR GUIÓN

D03. ANIMACIÓN

D04. DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE

D05. USO DE SONIDO EN VIDEO

E. OTROS MERCADOS

- E01 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – ARTÍCULOS PARA EL HOGAR
- E02 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BEBIDAS ALCOHÓLICAS
- E03 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS
- E04 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BIENES RAÍCES Y CONSTRUCCIÓN
- E05 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – COMESTIBLES
- E06 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – CONCURSOS / PROMOCIONES Y EVENTOS
- E07 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – CUIDADO PERSONAL
- E08 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – DETAL
- E09 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – EDUCACIÓN Y CULTURA
- E10 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – ENTRETENIMIENTO
- E11 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y ENSERES DEL HOGAR
- E12 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – HIGIENE DEL HOGAR
- E13 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – INSTITUCIONAL / CORPORATIVO
- E14 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – MEDICINAS OTC
- E15 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – MODAS
- E16 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – PRODUCTOS Y ACCESORIOS AUTOMOTRICES
- E17 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – RESTAURANTES Y FAST FOODS
- E18 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS DE COMUNICACIONES
- E19 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS FINANCIEROS
- E20 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS PROFESIONALES
- E21 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIO PÚBLICO
- E22 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES
- E23 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – TRANSPORTACIÓN Y TURISMO
- E24 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – VEHÍCULOS DE MOTOR
- E25 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – VEHÍCULOS MOTORIZADOS
- E26 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – ABIERTA

- E27 – BRANDED CONTENT DIGITAL
- E28 – BRANDED CONTENT TRADICIONAL

- E29 – ONLINE VIDEO – COMERCIAL HASTA 30 SEGUNDOS DE DURACIÓN
- E30 – ONLINE VIDEO – COMERCIAL HASTA 60 SEGUNDOS DE DURACIÓN
- E31 – ONLINE VIDEO – COMERCIAL HASTA 120 SEGUNDOS DE DURACIÓN
- E32 – ONLINE VIDEO – COMERCIAL HASTA 180 SEGUNDOS DE DURACIÓN

- E33 – CRAFT – CINEMATOGRAFÍA
- E34 – CRAFT – MEJOR GUIÓN
- E35 – CRAFT – ANIMACIÓN
- E36 – CRAFT – DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE
- E37 – CRAFT – USO DE SONIDO EN VIDEO

CÚSPIDE GRÁFICA

Piezas que compiten en GRÁFICA NO PUEDEN COMPETIR en el medio de OUTDOOR.

La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en la categoría A.

Piezas inscritas en la categoría de A pueden a su vez ser inscritas en la categoría B.

En la categoría OTROS MERCADOS la misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ DE LA C01 A LA C26 Y 1 SOLA VEZ DE LA C27 A LA C30.

CATEGORÍAS:

A. PRODUCTOS Y SERVICIOS

A01. ARTÍCULOS PARA EL HOGAR

Decoración, embellecimiento, mejoras al hogar, muebles, pintura.

A02. BEBIDAS ALCOHÓLICAS

Espíritus destilados, vinos, cervezas, "coolers", "low alcohol beverages".

A03. BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS

Jugos, néctares, refrescos, leche, café, mezclas en polvo.

A04. BIENES RAICES Y CONSTRUCCIÓN

Herramientas, madera, ferretería, bienes raíces.

A05. COMESTIBLES

Comestibles enlatados, comestibles congelados, quesos, embutidos, arroz, habichuelas, carnes, pastas, azúcar, aceites, condimentos, margarina, mantequilla, salsas, aceitunas, mayonesa, "snacks" (dulces, salados, galletas).

A06. CONCURSOS/ PROMOCIONES Y EVENTOS

Toda pieza que conlleva una premiación y participación del consumidor. Se requiere venta, descuento y beneficios temporeros cuyo propósito es crear tráfico en el establecimiento inmediatamente. Actividades promocionales que buscan incremento en ventas.

A07. CUIDADO PERSONAL

Higiene personal, cuidado del cabello, toallas sanitarias, pañales desechables, pasta dental, jabones, desodorantes, cosméticos, tintes de cabello, perfumes (anunciados como marca).

A08. DETAL

Tiendas, establecimientos de venta al detal.

A09. EDUCACIÓN Y CULTURA

Instituciones educativas, actividades culturales.

A10. ENTRETENIMIENTO

Promoción de espectáculos, eventos especiales, juegos de azar, casino, hipódromo y centros de diversión.

A11. EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y ENSERES DEL HOGAR

Fuentes de energía, cámaras, computadoras, lavadoras, neveras, enseres pequeños (tostadoras, licuadoras).

A12. HIGIENE DEL HOGAR

Detergentes, limpiadores, insecticidas.

A13. INSTITUCIONAL / CORPORATIVO

Participaciones que su mensaje está dirigido primordialmente a resaltar la imagen y opinión de una institución, compañía o marca. (Campañas de imagen, institucional o marca, mensajes corporativos, felicitaciones).

A14. SALUD Y BIENESTAR

Inscripciones deberán demostrar un enfoque inspirador hacia la atención medica del consumidor; un trabajo excepcionalmente atractivo que promueva productos, que eduquen al público para permitir autodiagnóstico o facilite el cuidado personal proactivo. Ej. Medicinas con receta, productos y servicios de salud para animales, servicios médicos, hospitales, salud mental.

A15. MODAS

Calzado, ropa casual y de vestir, joyería (anunciados como marca).

A16. PRODUCTOS Y ACCESORIOS AUTOMOTRICES

Gomas, baterías de auto, gasolina, aceites de motor.

A17. RESTAURANTES Y "FAST FOODS"

Establecimientos de venta de comida.

A18. SERVICIOS DE COMUNICACIONES

Medio de comunicación, fuentes de información, compañías de Tele Cable.

A19. SERVICIOS FINANCIEROS

Banco, tarjetas de crédito, arrendamiento (leasing), servicios prestatarios.

A20. SERVICIOS PROFESIONALES

Servicios legales, agencias de publicidad, todo tipo de seguro (vida, salud).

A21. SERVICIO PÚBLICO

Toda pieza cuyo objetivo es fomentar el bienestar social.

A22. SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES

Productos de comunicación (celulares, fax, teléfonos, cuadros telefónicos), compañías telefónicas, servicios de correo.

A23. TRANSPORTACIÓN Y TURISMO

Transportación de pasajeros, hoteles, "resorts", carga aérea, carga marítima.

A24. VEHÍCULOS DE MOTOR

Publicidad para autos anunciados como marca.

A25. VEHÍCULOS MOTORIZADOS

Publicidad para motoras anunciada como marca.

A26. ABIERTA

Pieza no cualificada en ninguna categoría anterior.

B. CRAFT

B01. ILUSTRACIÓN

B02. FOTOGRAFÍA

B03. DIRECCIÓN DE ARTE

B04. COPYWRITING

C. OTROS MERCADOS

C01 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – ARTÍCULOS PARA EL HOGAR

C02 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BEBIDAS ALCOHÓLICAS

C03 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS

C04 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BIENES RAÍCES Y CONSTRUCCIÓN

C05 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – COMESTIBLES

C06 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – CONCURSOS / PROMOCIONES Y EVENTOS

C07 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – CUIDADO PERSONAL

C08 - PRODUCTOS Y SERVICIOS – DETAL

C09 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – EDUCACIÓN Y CULTURA

C10 – PRODUCTOS Y SERVICIOS - ENTRETENIMIENTO

C11 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y ENSERES DEL HOGAR

C12 –PRODUCTOS Y SERVICIOS – HIGIENE DEL HOGAR

C13 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – INSTITUCIONAL / CORPORATIVO

C14 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – MEDICINAS OTC

C15 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – MODAS

C16 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – PRODUCTOS Y ACCESORIOS AUTOMOTRICES

C17 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – RESTAURANTES Y FAST FOODS

C18 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS DE COMUNICACIONES

C19 - PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS FINANCIEROS

C20 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS PROFESIONALES

C21 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIO PÚBLICO

C22 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES

C23 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – TRANSPORTACIÓN Y TURISMO

C24 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – VEHÍCULOS DE MOTOR

C25 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – VEHÍCULOS MOTORIZADOS

C26 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – ABIERTA

C27- CRAFT – ILUSTRACIÓN

C28 – CRAFT – FOTOGRAFÍA

C29 – CRAFT – DIRECCIÓN DE ARTE

C30 – CRAFT – COPYWRITING

CÚSPIDE IMAGEN

La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en categoría A o B. Si la pieza se inscribe en la categoría A no puede ser inscrita en la categoría B y viceversa.

CÚSPIDE IMAGEN, se define como cualquier forma de publicidad, que genere la construcción de reputación, preservación de la confianza y la generación de mensajes que comuniquen credibilidad, concientización, reputación y relacionen personas, compañías u organizaciones con sus consumidores o miembros. Aunque los resultados son importantes para la evaluación de la idea, para propósitos del Festival se le dará mayor importancia a la idea creativa detrás del esfuerzo :70% Creatividad (20% Estrategia; 30% Idea; 20% Ejecución) 30% impacto y resultados.

A. CATEGORIAS

A01. IMAGEN AL CONSUMIDOR:

Una campaña de imagen que busca vender o promocionar un producto o servicio al consumidor.

A02. COMUNICACIÓN CORPORATIVA: Campañas para crear imagen/incrementar el perfil o darle forma a la percepción de una marca corporativa, una organización corporativa, institutos, etc.

A03. BIEN PÚBLICO: Campañas hechas por entidades (con o sin fines de lucro) que buscan un bienestar público o campañas hechas por o para entidades sin fines de lucro.

B. OTROS MERCADOS

B01. IMAGEN AL CONSUMIDOR

B02. COMUNICACIÓN CORPORATIVA

B03. BIEN PUBLICO

CÚSPIDE MEDIA

La inscripción puede participar un máximo de 3 veces en la categoría A o B. Si la idea se inscribe en la categoría A no puede ser inscrita en la categoría B y viceversa.

CÚSPIDE MEDIA celebra el contexto de la creatividad: el uso creativo de los medios. Los premios serán otorgados a las piezas participantes que proyecten un conocimiento profundo del público objetivo y su relación con la marca, una aplicación innovadora de la estrategia a través del canal seleccionado y eficiencias en el impacto del uso de medios en los resultados de negocio. Las piezas inscritas en esta categoría tendrán que ser creadas específicamente para funcionar en el medio.

CATEGORÍA:

A. USO DEL MEDIO

En esta categoría, su pieza será juzgada específicamente por cuán eficientemente el medio fue utilizado. Por ejemplo: una idea sometida en la subcategoría A01: *Uso de pantalla* será juzgada únicamente en el contexto del uso de pantalla como medio, no por el producto o servicio presentado.

A01. PANTALLA: Incluye: Cine, televisión, en vuelo, *showroom*, exhibición y pantalla exterior.

A02. PLATAFORMAS DE AUDIO: Incluye radio, *podcast* y otras formas de uso de audio.

A03. PRINT: Incluye periódico, magazine, inserts, etc.

A04. USO EXTERIOR/INTERIOR. Incluye: Zoom Media, cartelera tradicional o paradas de guaguas y publicidad de tránsito, usando espacios estándar de publicidad.

A05. MEDIOS AMBIENTALES PEQUEÑA ESCALA: Incluye: Productos/Artículos en barras y restaurantes, vasos, beer mats y ceniceros, bombas de gasolina, flyers, stickers, rótulos, manijas de puerta, y otros artículos de tamaño pequeño que se puedan repartir, cargar, manejar y/o colocar fácilmente, etc....

Nota: “Pequeña escala” se refiere al tamaño de la pieza, no a la escala de la distribución. Esta categoría será juzgada tomando en cuenta el elemento físico del artículo.

A06. MEDIOS AMBIENTALES GRAN ESCALA: Incluye: Lugares de gran escala (tamaño), 3d y formas no tradicionales, barreras de entrada, piso como medio y otras adaptaciones a lugares de exterior, rótulos, edificios, etc.

Nota: Nota: “Gran escala” se refiere al tamaño de la pieza, no a la escala de la distribución. Esta categoría será juzgada tomando en cuenta el elemento físico del artículo.

A07. EVENTOS Y STUNTS: Incluye: Mercadeo guerrilla, eventos en vivo, programas, conciertos y festivales, eventos experimentales, stunts a grande o pequeña escala, etc.

A08. INTEGRACIONES: Uso de contenido de marca, branded. Incluye promociones que realzan el valor y la posición de una marca utilizando la generación de contenido y que van más allá de los medios tradicionales. Ejemplo: Integración excepcional y poco obvia de un producto en un programa de televisión o programación creada por el anunciante.

A09. DIGITALES Y SOCIALES: premiará el mejor uso de soluciones creativas y digitales en función de la marca.

B. OTROS MERCADOS

- B01. PANTALLA
- B02. PLATAFORMAS DE AUDIO
- B03. PRINT
- B04. USO INTERIOR O EXTERIOR
- B05. MEDIOS AMBIENTALES PEQUEÑA ESCALA
- B06. MEDIOS AMBIENTALES GRAN ESCALA
- B07. EVENTOS Y STUNTS
- B08. INTEGRACIONES
- B09. DIGITALES Y SOCIALES

CÚSPIDE MOBILE & SOCIAL

La idea tiene que nacer en DIGITAL NO EN FILM.

Piezas inscritas en esta categoría NO PUEDEN participar en la categoría de FILM y viceversa.

La idea puede participar un máximo de 2 veces.

Las piezas inscritas en A y B no pueden ser inscritas en la categoría C y viceversa.

CÚSPIDE MOBILE & SOCIAL reconocerá la mejor creatividad pensada para el mundo móvil y social. Premiará las mejores ideas que se experimentan digitalmente. Ideas que aprovechen el medio digital para mejorar el mensaje de la marca.

CATEGORÍAS:

A. MOBILE ADVERTISING

A01. ONLINE AD - Ejecuciones online pagas realizadas por una marca que pueden llegar al usuario de manera directa por medio de dispositivos móviles, como también a través de la navegación online. Incluye banners, pop up, avisos digitales, etc. TIENE QUE HABER INTERACCIÓN.

A02. VIRAL MARKETING - Piezas desarrolladas por una marca y/o por un usuario para una marca con el objetivo de generar un efecto viral, intención principal de ser compartidas y / o distribuidas por el usuario en línea, logrando mejorar la afinidad con la marca.

A03. TECNOLOGÍA –

La aplicación creativa en el uso de la tecnología digital o móvil con el fin de desarrollar y/o potenciar la relación con una marca, producto o servicio. Se tendrá en cuenta el uso de código QR, Bluetooth, VR (Realidad virtual), AR (Realidad aumentada), videos 360, GPS y Geolocalización, activación por proximidad, plataformas emergentes, etc.

El video caso debe poder explicar de una forma clara el uso de la tecnología.

B. SOCIAL

El corazón de la idea tiene que estar centrado en la parte social. Si la idea creativa utiliza los componentes sociales como un elemento secundario, no podrá registrarse aquí. El jurado tomará en consideración los niveles de “engagement”, alcance social y el uso creativo de las redes sociales y la interacción para lograr éxito comercial de la misma.

B01. ENGAGEMENT / COMMUNITY MANAGEMENT

Se premiarán las plataformas diseñadas para desarrollar una relación estrecha con su comunidad o consumidores. Esto incluye la creación de una plataforma social que la marca controle o plataformas existentes en las que se cree un ecosistema digital diseñado para aumentar las relaciones con su comunidad o consumidores. Se tomarán en cuenta la actividad de la comunidad, los niveles de engagement y la comunicación o conversaciones directas con los usuarios de la comunidad.

B02. RESPONSE REAL TIME

Actividad social que puede utilizar plataformas sociales para responder a eventos mundiales, crisis y otras actividades de una manera significativa e inmediata. Usualmente de una manera que puede provocar que la gente comparta en las plataformas sociales. Incluir insights y la actividad social generada. Aquí se evaluará sólo el esfuerzo real time en específico.

B03. USE OF INFLUENCERS

Contenido de plataformas sociales, a veces contenido personalizado diseñado para conectar con fans/comunidades y entusiasmarlos a que contribuyan con la iniciativa de una marca a través del apoyo de algún Influencer (Artistas, Bloggers, Artistas, etc).

B04. VIDEOS INTERACTIVOS

Videos creados con la intención primaria de ser visualizados en plataformas digitales y sociales, donde la interacción con el usuario sea el núcleo de la idea.

B05. USO DE DATA

Soluciones creativas digitales/móviles a partir del uso de datos personales con el fin de crear y/o desarrollar una relación significativa con un público o una comunidad específica.

C. OTROS MERCADOS

C01. MOBILE ADVERTISING – ONLINE AD

C02. MOBILE ADVERTISING – VIRAL MARKETING

C03. MOBILE ADVERTISING – TECNOLOGÍA

C04. SOCIAL – ENGAGEMENT / COMMUNITY ENGAGEMENT

C05. SOCIAL – RESPONSE REAL TIME

C06. SOCIAL – USE OF INFLUENCERS

C07. SOCIAL – VIDEOS INTERACTIVOS

C08. SOCIAL – USO DE DATA

CÚSPIDE OUTDOOR

Piezas que compiten en OUTDOOR NO PUEDEN COMPETIR en el medio de GRÁFICA.

La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en la categoría A.

Piezas que compitan en categoría A NO PODRÁN competir en categoría B y viceversa.

La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en la categoría B.

Piezas que compitan en categoría A o B son elegibles para participar en la Categoría C .

Piezas que compiten en A,B o C no pueden competir en la categoría D y viceversa.

Piezas inscritas en la categoría D pueden participar un máximo de 1 vez de la D01 a la D26 y una vez de la categoría D27 a la D30.

CÚSPIDE OUTDOOR se define como toda publicidad que se encuentre en el exterior (*out of home*) como los *billboards*, *bus shelters* y/o *posters* al igual que ejecuciones *ambient* en *out of home*. Ejemplos de *ambient* son: una instalación en medio de un parque, una construcción especial *self standing* o dentro de un establecimiento o centro comercial, un avión con un mensaje publicitario, etc. El jurado premiará las ejecuciones de OUTDOOR que hagan uso del medio y conecten con los consumidores de forma relevante y novedosa.

CATEGORÍAS:

A. FORMATOS TRADICIONALES – La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en la categoría A.

BILLBOARD, BUS SHELTER, CARTELES PARA EXTERIOR E INTERIORES DE ESPACIOS PÚBLICOS(Incluyen tanto billboard impresos como digitales estáticos y trifásicos y mesh, etc) **Solo puede participar una sola vez en esta selección.**

A01. ARTÍCULOS PARA EL HOGAR

Decoración, embellecimiento, mejoras al hogar, muebles, pintura.

A02. BEBIDAS ALCOHÓLICAS

Espíritus destilados, vinos, cervezas, "coolers", "low alcohol beverages".

A03. BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS

Jugos, néctares, refrescos, leche, café, mezclas en polvo.

A04. BIENES RAICES Y CONSTRUCCIÓN

Herramientas, madera, ferretería, bienes raíces.

A05. COMESTIBLES

Comestibles enlatados, comestibles congelados, quesos, embutidos, arroz, habichuelas, carnes, pastas, azúcar, aceites, condimentos, margarina, mantequilla, salsas, aceitunas, mayonesa, "snacks" (dulces, salados, galletas).

A06. CONCURSOS/ PROMOCIONES Y EVENTOS

Toda pieza que conlleva una premiación y participación del consumidor. Se requiere venta, descuento y beneficios temporeros cuyo propósito es crear tráfico en el establecimiento inmediatamente. Actividades promocionales que buscan incremento en ventas.

A07. CUIDADO PERSONAL

Higiene personal, cuidado del cabello, toallas sanitarias, pañales desechables, pasta dental, jabones, desodorantes, cosméticos, tintes de cabello, perfumes (anunciados **como** marca).

A08. DETAL

Tiendas, establecimientos de venta al detal.

A09. EDUCACIÓN Y CULTURA

Instituciones educativas, actividades culturales.

A10. ENTRETENIMIENTO

Promoción de espectáculos, eventos especiales, juegos de azar, casino, hipódromo y centros de diversión.

A11. EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y ENSERES DEL HOGAR

Fuentes de energía, cámaras, computadoras, lavadoras, neveras, enseres pequeños (tostadoras, licuadoras).

A12. HIGIENE DEL HOGAR

Detergentes, limpiadores, insecticidas.

A13. INSTITUCIONAL / CORPORATIVO

Participaciones que su mensaje está dirigido primordialmente a resaltar la imagen y opinión de una institución, compañía o marca. (Campañas de imagen, institucional o marca, mensajes corporativos, felicitaciones).

A14. SALUD Y BIENESTAR

Inscripciones deberán demostrar un enfoque inspirador hacia la atención médica del consumidor; un trabajo excepcionalmente atractivo que promueva productos, que eduquen al público para permitir autodiagnóstico o facilite el cuidado personal proactivo. Ej. Medicinas con receta, productos y servicios de salud para animales, servicios médicos, hospitales, salud mental.

A15. MODAS

Calzado, ropa casual y de vestir, joyería (anunciados como marca).

A16. PRODUCTOS Y ACCESORIOS AUTOMOTRICES

Gomas, baterías de auto, gasolina, aceites de motor.

A17. RESTAURANTES Y "FAST FOODS"

Establecimientos de venta de comida.

A18. SERVICIOS DE COMUNICACIONES

Medio de comunicación, fuentes de información, compañías de Tele Cable.

A19. SERVICIOS FINANCIEROS

Banco, tarjetas de crédito, arrendamiento (leasing), servicios prestatarios.

A20. SERVICIOS PROFESIONALES

Servicios legales, agencias de publicidad, todo tipo de seguro (vida, salud).

A21. SERVICIO PÚBLICO

Toda pieza cuyo objetivo es fomentar el bienestar social.

A22. SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES

Productos de comunicación (celulares, fax, teléfonos, cuadros telefónicos), compañías telefónicas, servicios de correo.

A23. TRANSPORTACIÓN Y TURISMO

Transportación de pasajeros, hoteles, "resorts", carga aérea, carga marítima.

A24. VEHÍCULOS DE MOTOR

Publicidad para autos anunciados como marca.

A25. VEHÍCULOS MOTORIZADOS

Publicidad para motoras anunciada como marca.

A26. ABIERTA

Pieza no cualificada en ninguna categoría anterior.

B. FORMATO NO TRADICIONAL - La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en la categoría B

B01. BILLBOARDS Y BUSSHALTER

B02. CARTELES PARA EXTERIOR E INTERIORES DE ESPACIOS PÚBLICOS

Todo cartel para exterior e interior de espacios públicos que haya sido modificado o adaptado y contiene elementos físicos activos, interactivos y/o tridimensionales. Ejemplos incluyen, pero no se limitan a posters colocados en interiores de establecimientos como supermercados, barras, tiendas, etc. y posters colocados en paredes exteriores de edificios, establecimientos y otras estructuras, etc.

B03. "AMBIENT", INTALACIONES, EVENTOS Y TRÁNSITO

Publicidad ambient que incluye pero no está limitada a: publicidad no-estandarizada de pequeño y gran formato en espacios interiores y exteriores (ej. servilletas, vasos, instalaciones y construcciones físicas en espacios existentes, instalaciones *self-standing*, activaciones y eventos *outdoor* que requieran algo en vivo de parte del anunciante (pueden incluir conciertos y *performances*), experiencias interactivas en vivo que requieran algo en vivo de parte del consumidor, publicidad no estandarizada que utilice vehículos o espacios transitables (ej. autos, autobuses, aviones o uso de estacionamientos, aeropuertos, estaciones y carreteras).

B04. FORMATOS Y PANTALLAS DIGITALES

Publicidad para pantallas digitales con elementos interactivos y/o imágenes en movimiento (ej. paneles de escaleras eléctricas, pantallas LCD y billboards con imágenes en movimiento) y publicidad digital que no depende de pantallas (ej. proyecciones especiales, hologramas y experiencias y construcciones especiales con elementos digitales).

C. CRAFT

C01. ILUSTRACIÓN

C02. FOTOGRAFÍA

C03. COPYWRITING

C04. DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE

D. OTROS MERCADOS - La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en la categoría D.

- D01 – FORMATOS TRADICIONALES – ARTÍCULOS PARA EL HOGAR
- D02 – FORMATOS TRADICIONALES – BEBIDAS ALCOHÓLICAS
- D03 – FORMATOS TRADICIONALES – BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS
- D04 – FORMATOS TRADICIONALES – BIENES RAÍCES Y CONSTRUCCIÓN
- D05 – FORMSTOS TRADICIONALES – COMESTIBLES
- D06 – FORMATOS TRADICIONALES – CONCURSOS / PROMOCIONES Y EVENTOS
- D07 – FORMATOS TRADICIONALES – CUIDADO PERSONAL
- D08 – FORMATOS TRADICIONALES – DETAL
- D09 – FORMATOS TRADICIONALES – EDUCACIÓN Y CULTURA
- D10 – FORMATOS TRADICIONALES - ENTRETENIMIENTO
- D11 – FORMATOS TRADICIONALES – EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y ENSERES DEL HOGAR
- D12 –FORMATOS TRADICIONALES – HIGIENE DEL HOGAR
- D13 – FORMATOS TRADICIONALES – INSTITUCIONAL / CORPORATIVO
- D14 – FORMATOS TRADIIONALES – MEDICINAS OTC
- D15 – FORMATOS TRADICIONALES – MODAS
- D16 – FORMATOS TRADICIONALES – PRODUCTOS Y ACCESORIOS AUTOMOTRICES
- D17 – FORMATOS TRADICIONALES – RESTAURANTES Y FAST FOODS
- D18 – FORMATOS TRADICIONALES – SERVICIOS DE COMUNICACIONES
- D19 – FORMATOS TRADICIONALES – SERVICIOS FINANCIEROS
- D20 – FORMATOS TRADICIONALES – SERVICIOS PROFESIONALES
- D21 – FORMATOS TRADICIONALES – SERVICIO PÚBLICO
- D22 – FORMATOS TRADICIONALES – SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES
- D23 – FORMATOS TRADICIONALES – TRANSPORTACIÓN Y TURISMO
- D24 – FORMATOS TRADICIONALES – VEHÍCULOS DE MOTOR
- D25 – FORMATOS TRADICIONALES – VEHÍCULOS MOTORIZADOS
- D26 – FORMATOS TRADICIONALES – ABIERTA

- D27 – FORMATOS NO TRADICIONALES - BILLBOARDS Y BUS SHELTERS
- D28- FORMATOS NO TRADICIONALES – CAFRTELES PARA INTERIOR Y EXTERIORES DE ESPACIOS PÚBLICOS
- D29- FORMATOS NO TRADICIONALES – AMBIENT, INSTALACIONES, EVENTOS Y TRÁNSITO
- D30 – FORMATOS NO TRADICIONALES – FORMATOS Y PANTALLAS DIGITALES

- D31 – CRAFT – ILUSTRACIÓN
- D32 – CRAFT – FOTOGRAFÍA
- D33 – CRAFT – COPYWRITING
- D34 – CRAFT – DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE

CÚSPIDE PROMO & ACTIVATION

La inscripción puede participar un máximo de 3 veces, pero solamente 1 vez en la categoría A.

Piezas inscritas en A, B, C, D y E no pueden ser inscritas en F y viceversa.

En la categoría F solo se permite 3 inscripciones siendo 1 vez de la F01 a la F06.

Cúspide PROMO & ACTIVATION celebra la creatividad que trae las marcas a la vida. Las inscripciones deben demostrar ideas que generen interacción, que trabajen donde está el consumidor y genere una participación en una actividad que promueve un producto o servicio. Esta categoría estará evaluada de la siguiente manera: 20% estrategia; 30% idea; 20% ejecución y 30% impacto y resultados.

CATEGORÍAS

A. ACTIVACIÓN EN EXTERIOR

A01. USO DE EVENTOS Y ACCIONES PROMOCIONALES: Incluye mercadeo guerrilla, ejecuciones y eventos espontáneos, promotores en la calle, acciones promocionales, acciones en la calle, etc. Incluye mercadeo guerrilla, ejecuciones y eventos espontáneos, promotores en la calle, acciones promocionales, acciones en la calle, etc.

A02. PROGRAMACIÓN/CONCIERTOS/FESTIVALES EN VIVO: Incluye eventos deportivos, festivales, entretenimiento corporativo, conciertos en vivo, tarimas, etc.

A03. EXHIBICIONES E INSTALACIONES: Instalaciones más permanentes, incluyendo: galerías de exhibición, ferias, convenciones de “trade”, máquinas expendedoras, “floor graphics”, publicidad en vehículos de tránsito, etc.

A04. PUBLICIDAD GUERRILLA PEQUEÑA ESCALA: Incluye objetos en barras y restaurantes, ventanas, portavasos y ceniceros, bombas de gasolina, hojas sueltas, “stickers”, señalización, “Door Hangers”, etc.

A05. PUBLICIDAD GUERRILLA GRAN ESCALA: “Outdoor/billboards” no tradicionales, incluyendo 3D y “billboards” no tradicionales, brazos mecánicos, señalización, “Mesh” en edificios, “billboards” digitales, “stickers” en ventanas, wrapping de edificios, publicidad aérea y ejecuciones que utilizan un espacio o instalaciones permanentes, etc.

A06. EXPERIENCIA DEL CONSUMIDOR EN LA TIENDA: Incluye instalaciones y despliegues interiores temporeras, dar muestras, descuentos especiales, “customer marketing”, promociones, incentivos, demostraciones de productos, tienda dentro de una tienda, “banners”, “posters”, etc. (Todas las piezas tienen que tener un elemento que invite a la interacción o requiera de la participación del consumidor).

B. LANZAMIENTO O RELANZAMIENTO DE PRODUCTO O PROMOCIÓN DE MÚLTIPLES PRODUCTOS: Incluye productos o servicios lanzados al mercado por primera vez o productos relanzados luego de ser adaptados a las condiciones del mercado, y actividades de promoción que cubran varios productos al mismo tiempo.

C. USO DE COMPETENCIAS Y JUEGOS PROMOCIONALES: Uso de juegos con contexto promocional, por ejemplo: el participante gana un premio. Incluye loterías, sorteos, concursos, premios al azar, etc.

D. AUSPICIOS O ALIANZAS: Utilizan auspicios o alianzas relacionadas (deportes, música, entretenimiento).

E. PROMOCION DIGITAL: Actividades diseñadas estrictamente para crear una activación y/o oferta inmediata para una venta de un producto o servicio en plataformas sociales y digitales. En estas categorías tu participación será juzgada específicamente en cómo el medio digital y/o plataforma social fue utilizada para activar al consumidor. En esta categoría se podrá participar en una o más subcategorías.

F. OTROS MERCADOS

F01. ACTIVACIÓN EXTERIOR – USO DE EVENTOS Y ACCIONES PROMOCIONALES

F02. ACTIVACIÓN EXTERIOR – PROGRAMACIÓN / CONCIERTOS / FESTIVALES EN VIVO

F03. ACTIVACIÓN EXTERIOR – EXHIBICIONES E INSTALACIONES

F04. ACTIVACIÓN EXTERIOR – PUBLICIDAD GUERRILLA PEQUEÑA ESCALA

F05. ACTIVACIÓN EXTERIOR - PUBLICIDAD GUERRILLA GRAN ESCALA

F06. ACTIVACIÓN EXTERIOR – EXPERIENCIA DEL CONSUMIDOR EN LA TIENDA

F07. LANZAMIENTO O RELANZAMIENTO DE PRODUCTO O PROMOCIÓN DE MÚLTIPLES PRODUCTOS

F08. USO DE COMPETENCIAS Y JUEGOS PROMOCIONALES

F09. AUSPICIOS O ALIANZAS

F10. PROMOCIÓN DIGITAL

CÚSPIDE RADIO

Piezas inscritas en la categoría A NO PUEDEN ser inscritas en categoría B.

La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en la categoría A.

La misma pieza solo puede competir UNA SOLA VEZ en la categoría B.

Piezas que compitan en categoría A o B son elegibles para participar en Categoría C.

Piezas inscritas en A, B y C no pueden ser inscritas en D y viceversa.

En la categoría D la pieza puede competir 1 vez de la D01 a la D27 y 1 sola vez del D28 al D30.

CÚSPIDE RADIO, premiará los anuncios difundidos en emisoras de radio tradicionales y radios online, que sobresalgan en idea creativa y ejecución.

CATEGORÍAS

A. PRODUCTOS Y SERVICIOS -

A01. ARTÍCULOS PARA EL HOGAR

Decoración, embellecimiento, mejoras al hogar, muebles, pintura.

A02. BEBIDAS ALCOHÓLICAS

Espíritus destilados, vinos, cervezas, "coolers", "low alcohol beverages".

A03. BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS

Jugos, néctares, refrescos, leche, café, mezclas en polvo.

A04. BIENES RAICES Y CONSTRUCCIÓN

Herramientas, madera, ferretería, bienes raíces.

A05. COMESTIBLES

Comestibles enlatados, comestibles congelados, quesos, embutidos, arroz, habichuelas, carnes, pastas, azúcar, aceites, condimentos, margarina, mantequilla, salsas, aceitunas, mayonesa, "snacks" (dulces, salados, galletas).

A06. CONCURSOS/ PROMOCIONES Y EVENTOS

Toda pieza que conlleva una premiación y participación del consumidor. Esta categoría requiere venta, descuento y beneficios temporeros cuyo propósito es crear tráfico en el establecimiento inmediatamente. Actividades promocionales que buscan incremento en ventas.

A07. CUIDADO PERSONAL

Higiene personal, cuidado del cabello, toallas sanitarias, pañales desechables, pasta dental, jabones, desodorantes, cosméticos, tintes de cabello, perfumes (anunciados como marca).

A08. DETAL

Tiendas, establecimientos de venta al detal.

A09. EDUCACIÓN Y CULTURA

Instituciones educativas, actividades culturales.

A10. ENTRETENIMIENTO

Promoción de espectáculos, eventos especiales, juegos de azar, casino, hipódromo y centros de diversión.

A11. EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y ENSERES DEL HOGAR

Fuentes de energía, cámaras, computadoras, lavadoras, neveras, enseres pequeños (tostadoras, licuadoras).

A12. HIGIENE DEL HOGAR

Detergentes, limpiadores, insecticidas.

A13. INSTITUCIONAL / CORPORATIVO

Participaciones cuyo mensaje está dirigido primordialmente a resaltar la imagen y opinión de una institución, compañía o marca. (Campañas de imagen, institucional o marca, mensajes corporativos, felicitaciones).

A14. SALUD Y BIENESTAR

Inscripciones deberán demostrar un enfoque inspirador hacia la atención medica del consumidor; un trabajo excepcionalmente atractivo que promueva productos, que eduquen al público para permitir autodiagnóstico o facilite el cuidado personal proactivo. Ej. Medicinas con receta, productos y servicios de salud para animales, servicios médicos, hospitales, salud mental.

A15. MODAS

Calzado, ropa casual y de vestir, joyería (anunciados como marca).

A16. PRODUCTOS Y ACCESORIOS AUTOMOTRICES

Gomas, baterías de auto, gasolina, aceites de motor.

A17. RESTAURANTES Y "FAST FOODS"

Establecimientos de venta de comida.

A18. SERVICIOS DE COMUNICACIONES

Medio de comunicación, fuentes de información, compañías de Tele Cable.

A19. SERVICIOS FINANCIERO

Banco, tarjetas de crédito, arrendamiento (leasing), servicios prestatarios.

A20. SERVICIOS PROFESIONALES

Servicios médicos, legales u otro, hospitales, salud mental, agencias de publicidad, todo tipo de seguro (vida, salud).

A21. SERVICIO PÚBLICO

Toda pieza cuyo objetivo es fomentar el bienestar social.

A22. SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES

Productos de comunicación (celulares, fax, teléfonos, cuadros telefónicos), compañías telefónicas, servicios de correo.

A23. TRANSPORTACIÓN Y TURISMO

Transportación de pasajeros, hoteles, "resorts", carga aérea, carga marítima.

A24. VEHÍCULOS DE MOTOR

Publicidad para autos anunciados como marca.

A25. VEHÍCULOS MOTORIZADOS

Publicidad para motoras anunciada como marca.

A26. ABIERTA

Pieza no cualificada en ninguna categoría anterior.

B. BRANDED CONTENT & ENTERTAINMENT

Se premiará las integraciones naturales de una marca a contenido original. Las piezas deben mostrar como una marca ha trabajado exitosamente para crear o co-crear entretenimiento que genere engagement con las audiencias. En esta categoría compiten programas o segmentos de radio.

B01. PROGRAMAS O SEGMENTOS DE RADIO

C. CRAFT**C01. USO DE MUSICA**

Incluyendo la creación de composiciones originales, el uso de música existente con derechos y la creación de versiones alteradas/adaptadas de música existente

C02. USO DE DISEÑO DE SONIDO

El proceso de generar o manipular elementos de audio incluyendo sound effects, sonidos de ambiente, etc...

C03. GUIÓN

Se contemplará el uso excepcional de diálogo, narración o voice over para llevar la idea a otro nivel

D. OTROS MERCADOS

D01 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – ARTÍCULOS PARA EL HOGAR

D02 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BEBIDAS ALCOHÓLICAS

D03 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS

D04 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – BIENES RAÍCES Y CONSTRUCCIÓN

D05 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – COMESTIBLES

D06 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – CONCURSOS / PROMOCIONES Y EVENTOS

D07 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – CUIDADO PERSONAL

D08 - PRODUCTOS Y SERVICIOS – DETAL

D09 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – EDUCACIÓN Y CULTURA

D10 – PRODUCTOS Y SERVICIOS - ENTRETENIMIENTO

D11 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – EQUIPOS ELECTRÓNICOS Y ENSERES DEL HOGAR
D 12 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – HIGIENE DEL HOGAR
D13 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – INSTITUCIONAL / CORPORATIVO
D14 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – MEDICINAS OTC
D15 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – MODAS
D16 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – PRODUCTOS Y ACCESORIOS AUTOMOTRICES
D17 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – RESTAURANTES Y FAST FOODS
D18 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS DE COMUNICACIONES
D19 - PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS FINANCIEROS
D20 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS PROFESIONALES
D21 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIO PÚBLICO
D22 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES
D23 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – TRANSPORTACIÓN Y TURISMO
D24 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – VEHÍCULOS DE MOTOR
D25 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – VEHÍCULOS MOTORIZADOS
D26 – PRODUCTOS Y SERVICIOS – ABIERTA

D27 – BRANDED CONTENT DIGITAL – PROGRAMAS O SEGMENTOS DE RADIO

D28 - CRAFT – USO DE MÚSICA
D29 – CRAFT – USO DE DISEÑO DE SONIDO
D30– CRAFT – GUIÓN

CAMPAÑAS

FILM

Se podrán crear campañas de 2 o más piezas de una misma categoría en A, B, C, D y E.

No se puede crear una Campaña con la mezcla de las categorías.

No se pueden crear Campaña con la mezcla de subcategorías de D.

- A. PRODUCTOS Y SERVICIOS
- B. BRANDED CONTENT AND ENTERTAINMENT
- C. ONLINE VIDEO
- D. CRAFT
 - CINEMATOGRAFIA
 - MEJOR GUION
 - ANIMACION
 - DISEÑO Y DIRECCION DE ARTE
 - USO DE SONIDO EN VIDEO
- E. OTROS MERCADOS

GRÁFICA

Se podrán crear campañas de 2 o más piezas de una misma categoría en A,B y C.

No se puede crear una Campaña con la mezcla de las categorías A, B y C.

No se pueden crear Campaña con la mezcla de subcategorías de B.

- A. PRODUCTOS Y SERVICIOS
- B. CRAFT
 - ILUSTRACION
 - FOTOGRAFIA
 - DIRECCION DE ARTE
 - COPYWRITTING
- C. OTROS MERCADOS

OUTDOOR

Se podrán crear campañas de 2 o más piezas de una misma categoría en A, B,C Y D.

No se puede crear una Campaña con la mezcla de las categorías A, B, C y D.

No se pueden crear Campaña con la mezcla de subcategorías de C.

- A. FORMATOS TRADICIONALES
- B. FORMATOS NO TRADICIONALES
- C. CRAFT
 - ILUSTRACION
 - FOTOGRAFIA
 - COPYWRITTING
 - DISEÑO Y DIRECCION DE ARTE
- D. OTROS MERCADOS

RADIO

Se podrán crear campañas de 2 o más piezas de una misma categoría en A, B, C y D.

No se puede crear una Campaña con la mezcla de las categorías A, B, C y D.

No se pueden crear Campaña con la mezcla de subcategorías de C.

A. PRODUCTOS Y SERVICIOS

B. BRANDED CONTENT & ENTERTAINMENT

C. CRAFT

USO DE MUSICA

USO DISEÑO DE SONIDO

GUION

D. OTROS MERCADOS

INTEGRATED

Para cualificar las campañas tienen que haber estado en alguno de estos tres medios de comunicación; gráfica, outdoor, film, radio, direct, mobile & social o design.

Este medio requiere la pieza individual como parte de la inscripción. El case study es opcional.

Las campañas que participen en A no pueden participar en B y viceversa.

INTEGRATED, se define como campañas novedosas que fueron ejecutadas en diferentes medios. La idea debe brillar en cada medio individual en la cual fue ejecutada y la integración de los medios debe engrandecer la idea dándole más propósito y valor.

A. PUERTO RICO

B. OTROS MERCADOS

CÚSPIDE TITANIUM

Cúspide Titanium reconoce aquellas ideas que asumen riesgos, rompen paradigmas y que se animan a ver más allá de lo social y culturalmente aceptado de la industria, abrir nuevas perspectivas y miradas sobre un tema, o relacionar a las marcas con los consumidores. Ideas que abran nuevos horizontes en la forma de pensar y ver la realidad, y de relacionar a las marcas con los consumidores.

Este premio no se restringe a una cantidad de ejecuciones o tipo de canales, ni tiene límites para el tipo de medios usados.

REQUISITOS TÉCNICOS

NO SE PERMITE EN NINGUNO DE LOS MATERIALES LA IDENTIFICACIÓN DE LA AGENCIA EN NIGÚN FORMATO (ESCRITO/LOGO/VIDEO/AUDIO)

VIDEOS EXPLICATIVOS (CASOS) Duración 2 minutos. Se requiere en español. Opcional en inglés de no poder hacer conversión.
Sólo Titanium podrán tener duración de 3 min.

BOARDS EXPLICATIVOS Hacer referencia a formato de entrega en Imagen Digital.
Inscripciones duplicadas para diferentes medios y/o categorías requiere que el “board” explicativo se ajuste con la información necesaria para la cual fue inscrita.

FORMATOS

VIDEO **Requisito entregar** USB compatible con PC y MAC de todos los videos explicativos y piezas principales
FORMAT: H264, MP4 O Quicktime
MAXIMUM LENGTH: 120 SEGUNDOS
MAXIMUM FILE SIZE: 250 MB

AUDIO USB compatible con PC y MAC archivo MP3 – 160 Kbps.

IMAGEN DIGITAL JPEG – 300 dpi – RGB y aproximadamente 800mm (16.5in) en el lado más largo.

DE NECESITAR ENTREGAR ARTES COMO EVIDENCIA NO MONTAR EN BOARD poner entre dos foam boards.

DIGITAL **EL URL DEBE DIRIGIR DIRECTAMENTE A LA PIEZA.**

NOTA: NO ENVIAR LA IMPRESIÓN DE TODOS LOS ARTES SOLO DE LOS QUE SE NECESITEN COMO EVIDENCIA. ESTO APLICA A TODOS LOS MEDIOS QUE REQUIEREN MATERIAL DE APOYO.

RECOMENDACIÓN DE EVIDENCIAS

OUTDOOR	Se requiere como evidencia (1) subir a sistema foto de la pieza donde fue ubicada y/o instalada la pieza o (2) evidencia de pauta de la compañía de Outdoor.
PUBLICIDAD VIRAL	Resultados y eficacia idealmente con cantidad de visitas, hits, enviados, usuarios.
GRAFICA	Clipping del anuncio.
RADIO	Factura de compra del medio en la que se identifique el nombre de la pieza.
FILM	Factura de compra del medio en la que se identifique el nombre de la pieza.
MOBILE & SOCIAL	Link video activo / screen shoots - según aplique: youtube link, Facebook page, vimeo link. De ser una experiencia traer la experiencia al proceso. Favor solicitar coordinación.
RADIO/FILM/ GRAFICA/OUTDOOR	Categoría Otros Mercados requiere evidencia del medio para el mercado en que pauto la inscripción según el medio.
PROMO & ACTIVATION	Case Study y/o Board con la siguiente información: Objetivo de la promo, cómo se desarrolló (desde concepto hasta implantación), explicar porqué aumentó la relevancia del producto o servicio. Se requieren las piezas originales de ser posible para la evaluación.
DIRECT / DESIGN	Board y/o fotos de pieza a subir a sistema. Se requieren las piezas originales, de ser posible, para la evaluación presencial.
CÚSPIDE IMAGEN	Los materiales de apoyo a incluir (pero no están limitados a): notas de prensa, recortes de prensa, contenido en línea, cobertura tv, fotografías del evento, dirección URL para acciones digitales y redes sociales.

MEDIA Se requiere la pieza en original (gráfica) y fotos de la pieza en el entorno en que fue ubicada o video caso de ser acciones.

INTEGRATED & TITANIUM El video es compulsorio, no se aceptarán boards.

REQUISITO INSCRIPCIÓN Digitalizar la evidencia de pauta (clipping/carta del cliente/
PARA TODAS LAS PIEZAS certificación de pauta por parte del medio) y subir como parte de la inscripción.

Si la confirmación de pauta viene a través de correo electrónico debe estar la información de la persona que confirma la pauta con su número de teléfono en caso de ser necesario.

Carta de cliente es la última opción de evidencia deben dar prioridad a (1) material original, (2) evidencia del medio y (3) validación de cliente mediante carta.

Es importante resaltar que la ausencia de información sobre los resultados y/o evidencia de las piezas resulta contraproducente a la pieza y el jurado ni APPR es responsable.