

CATEGORÍAS 2027



RESUMEN DE CATEGORÍAS

14 categorías madre y 87 subcategorías. Consulta el listado en las páginas siguientes y las definiciones en la segunda parte del documento.

CATEGORÍA MADRE		SUBCATEGORÍAS	DEFINICIÓN
01	Film, video y audio	15	Pág. 04
02	Gráfica	12	Pág. 05
03	Exterior	13	Pág. 06
04	Digital, social y gaming	5	Pág. 07
05	Experiencia de marca y activación	5	Pág. 07
06	Media	4	Pág. 08
07	Relaciones públicas	4	Pág. 08
08	DIRECT	6	Pág. 09
09	Data	1	Pág. 09
10	Innovación y comercio	3	Pág. 10
11	Campañas integradas	2	Pág. 10
12	Craft	8	Pág. 11
13	Salud y bienestar	4	Pág. 12
14	Entretenimiento	5	Pág. 12
TOTAL		87	

Las industrias se mantienen dentro de Film, video y audio; Gráfica; y Exterior. En cada categoría se distinguen visualmente de los formatos y ejecuciones.

CATEGORÍAS 2027



LISTADO DE SUBCATEGORÍAS

01. FILM, VIDEO Y AUDIO

POR FORMATO O EJECUCIÓN

- 01 Pieza audiovisual corta
- 02 Contenido audiovisual largo
- 03 Campaña audiovisual
- 04 Pieza de audio
- 05 Branded audio o podcast
- 06 Música, jingle e identidad sonora

POR INDUSTRIA

- 07 Comida y bebidas
- 08 Belleza / Productos de limpieza / Cuidado personal
- 09 Productos duraderos
- 10 Automóviles
- 11 Retail / Productos minoristas
- 12 Turismo
- 13 Medios / Entretenimiento
- 14 Servicios de consumo / Finanzas / Seguros
- 15 Responsabilidad social / ONG / Gobierno / Acciones sin fines de lucro

02. GRÁFICA

POR FORMATO O EJECUCIÓN

- 16 Pieza
- 17 Campaña
- 18 Formato no convencional

POR INDUSTRIA

- 19 Comida y bebidas
- 20 Belleza / Productos de limpieza / Cuidado personal
- 21 Productos duraderos
- 22 Automóviles
- 23 Retail / Productos minoristas
- 24 Turismo
- 25 Medios / Entretenimiento
- 26 Servicios de consumo / Finanzas / Seguros
- 27 Responsabilidad social / ONG / Gobierno / Acciones sin fines de lucro

03. EXTERIOR

POR FORMATO O EJECUCIÓN

- 28 Exterior estándar
- 29 Digital OOH
- 30 Ambient o construcción especial
- 31 Campaña

POR INDUSTRIA

- 32 Comida y bebidas
- 33 Belleza / Productos de limpieza / Cuidado personal
- 34 Productos duraderos
- 35 Automóviles
- 36 Retail / Productos minoristas
- 37 Turismo
- 38 Medios / Entretenimiento
- 39 Servicios de consumo / Finanzas / Seguros
- 40 Responsabilidad social / ONG / Gobierno / Acciones sin fines de lucro

CATEGORÍAS 2027



LISTADO DE SUBCATEGORÍAS

04. DIGITAL, SOCIAL Y GAMING

- 41 Web y mobile
- 42 Social
- 43 Creadores e influencers
- 44 Gaming y experiencias inmersivas
- 45 Campaña

05. EXPERIENCIA DE MARCA Y ACTIVACIÓN

- 46 Experiencia en vivo
- 47 Retail y punto de venta
- 48 Guerrilla y stunt
- 49 Patrocinios y alianzas
- 50 Campaña

06. MEDIA

- 51 Uso creativo de un medio
- 52 Integración de medios
- 53 Integración de marca
- 54 Innovación en medios

07. RELACIONES PÚBLICAS

- 55 Conversación ganada
- 56 Lanzamiento
- 57 Reputación y manejo de crisis
- 58 Campaña

08. DIRECT

- 59 Envíos físicos y digitales
- 60 Plataformas digitales, sociales y mobile
- 61 Medios masivos y exteriores
- 62 Experiencias, activaciones y guerrilla
- 63 Innovación en Direct
- 64 Campaña integrada de Direct

09. DATA

- 65 Creative Data

10. INNOVACIÓN Y COMERCIO

- 66 Tecnología
- 67 Producto o servicio
- 68 Creative Commerce

11. CAMPAÑAS INTEGRADAS

- 69 Productos y servicios
- 70 Bien Público

12. CRAFT

- 71 Dirección
- 72 Fotografía audiovisual
- 73 Edición, animación y VFX
- 74 Diseño
- 75 Ilustración
- 76 Fotografía
- 77 Copywriting
- 78 Música y sonido

13. SALUD Y BIENESTAR

- 79 Productos de salud y autocuidado
- 80 Servicios de salud y bienestar
- 81 Innovación y tecnología para la salud
- 82 Educación y concientización en salud

14. ENTRETENIMIENTO

- 83 Contenido audiovisual
- 84 Música y audio
- 85 Deporte, gaming y cultura fan
- 86 Entretenimiento en vivo
- 87 Alianzas e integración

CATEGORÍAS 2027



01 FILM, VIDEO Y AUDIO

Categoría para ideas que utilizan contenido audiovisual o sonoro como vehículo principal de comunicación.

A. SUBCATEGORÍAS POR FORMATO O EJECUCIÓN

- | | | |
|---|--|---|
| 01 Pieza audiovisual corta
Reconoce vídeos de corta duración creados para televisión, digital, redes sociales u otros medios audiovisuales. | 02 Contenido audiovisual largo
Reconoce vídeos de mayor duración, como documentales, branded films, cápsulas extensas o contenidos narrativos largos. | 03 Campaña audiovisual
Reconoce un conjunto de piezas audiovisuales conectadas por una misma idea, estrategia o concepto creativo. |
| 04 Pieza de audio
Reconoce ejecuciones sonoras individuales, como cuñas de radio, spots de audio digital o piezas diseñadas para escucharse. | 05 Branded audio o podcast
Reconoce contenidos de audio creados por o junto a una marca, como podcasts, series sonoras o formatos editoriales de audio. | 06 Música, jingle e identidad sonora
Reconoce el uso original de música, jingles, sonic branding o recursos sonoros que construyen identidad para una marca. |

B. SUBCATEGORÍAS POR INDUSTRIA

- | | | |
|---|---|---|
| 07 Comida y bebidas
Reconoce ideas para marcas, productos y servicios de la industria de alimentos y bebidas. | 08 Belleza / Productos de limpieza / Cuidado personal
Reconoce ideas para productos de belleza, limpieza y cuidado personal. | 09 Productos duraderos
Reconoce ideas para bienes de uso prolongado, como electrodomésticos, dispositivos electrónicos, muebles y otros productos duraderos. |
| 10 Automóviles
Reconoce ideas relacionadas con la industria automotriz y la promoción de vehículos. | 11 Retail / Productos minoristas
Reconoce ideas para comercios, tiendas, supermercados y otros negocios del sector minorista y de compras. | 12 Turismo
Reconoce ideas que promocionan destinos turísticos, experiencias de viaje y servicios relacionados con el turismo. |
| 13 Medios / Entretenimiento
Reconoce ideas para marcas, empresas, productos o servicios de la industria de medios y entretenimiento. | 14 Servicios de consumo / Finanzas / Seguros
Reconoce ideas relacionadas con servicios dirigidos al consumidor, servicios financieros y seguros. | 15 Responsabilidad social / ONG / Gobierno / Acciones sin fines de lucro
Reconoce ideas orientadas a responsabilidad social, organizaciones no gubernamentales, iniciativas de gobierno y acciones sin fines de lucro. |

CATEGORÍAS 2027



02 GRÁFICA

Categoría para ideas que se expresan principalmente a través de piezas visuales estáticas.

A. SUBCATEGORÍAS POR FORMATO O EJECUCIÓN

- | | | |
|---|--|---|
| 16 Pieza
Reconoce una ejecución gráfica individual, como un anuncio impreso, cartel, pieza digital estática o visual publicitario. | 17 Campaña
Reconoce un conjunto de piezas gráficas conectadas por una misma idea o concepto creativo. | 18 Formato no convencional
Reconoce ejecuciones gráficas que salen del formato tradicional, ya sea por soporte, uso del espacio, material o interacción. |
|---|--|---|

B. SUBCATEGORÍAS POR INDUSTRIA

- | | | |
|---|---|---|
| 19 Comida y bebidas
Reconoce ideas para marcas, productos y servicios de la industria de alimentos y bebidas. | 20 Belleza / Productos de limpieza / Cuidado personal
Reconoce ideas para productos de belleza, limpieza y cuidado personal. | 21 Productos duraderos
Reconoce ideas para bienes de uso prolongado, como electrodomésticos, dispositivos electrónicos, muebles y otros productos duraderos. |
| 22 Automóviles
Reconoce ideas relacionadas con la industria automotriz y la promoción de vehículos. | 23 Retail / Productos minoristas
Reconoce ideas para comercios, tiendas, supermercados y otros negocios del sector minorista y de compras. | 24 Turismo
Reconoce ideas que promocionan destinos turísticos, experiencias de viaje y servicios relacionados con el turismo. |
| 25 Medios / Entretenimiento
Reconoce ideas para marcas, empresas, productos o servicios de la industria de medios y entretenimiento. | 26 Servicios de consumo / Finanzas / Seguros
Reconoce ideas relacionadas con servicios dirigidos al consumidor, servicios financieros y seguros. | 27 Responsabilidad social / ONG / Gobierno / Acciones sin fines de lucro
Reconoce ideas orientadas a responsabilidad social, organizaciones no gubernamentales, iniciativas de gobierno y acciones sin fines de lucro. |

CATEGORÍAS 2027



03 EXTERIOR

Categoría para ideas desarrolladas en espacios exteriores o de vía pública.

A. SUBCATEGORÍAS POR FORMATO O EJECUCIÓN

- | | |
|---|---|
| <p>28 Exterior estándar
Reconoce piezas tradicionales de exterior, como vallas, mupis, pantallas o formatos de vía pública.</p> | <p>29 Digital OOH
Reconoce ideas ejecutadas en medios exteriores digitales, pantallas dinámicas o formatos programables.</p> |
| <p>30 Ambient o construcción especial
Reconoce intervenciones físicas, instalaciones o estructuras especiales creadas para generar impacto en espacios públicos.</p> | <p>31 Campaña
Reconoce un conjunto de ejecuciones de exterior conectadas por una misma idea o estrategia.</p> |

B. SUBCATEGORÍAS POR INDUSTRIA

- | | | |
|--|--|--|
| <p>32 Comida y bebidas
Reconoce ideas para marcas, productos y servicios de la industria de alimentos y bebidas.</p> | <p>33 Belleza / Productos de limpieza / Cuidado personal
Reconoce ideas para productos de belleza, limpieza y cuidado personal.</p> | <p>34 Productos duraderos
Reconoce ideas para bienes de uso prolongado, como electrodomésticos, dispositivos electrónicos, muebles y otros productos duraderos.</p> |
| <p>35 Automóviles
Reconoce ideas relacionadas con la industria automotriz y la promoción de vehículos.</p> | <p>36 Retail / Productos minoristas
Reconoce ideas para comercios, tiendas, supermercados y otros negocios del sector minorista y de compras.</p> | <p>37 Turismo
Reconoce ideas que promocionan destinos turísticos, experiencias de viaje y servicios relacionados con el turismo.</p> |
| <p>38 Medios / Entretenimiento
Reconoce ideas para marcas, empresas, productos o servicios de la industria de medios y entretenimiento.</p> | <p>39 Servicios de consumo / Finanzas / Seguros
Reconoce ideas relacionadas con servicios dirigidos al consumidor, servicios financieros y seguros.</p> | <p>40 Responsabilidad social / ONG / Gobierno / Acciones sin fines de lucro
Reconoce ideas orientadas a responsabilidad social, organizaciones no gubernamentales, iniciativas de gobierno y acciones sin fines de lucro.</p> |

CATEGORÍAS 2027



04

DIGITAL, SOCIAL Y GAMING

Categoría para ideas desarrolladas en plataformas digitales, redes sociales, mobile, web o entornos interactivos.

41 Web y mobile

Reconoce experiencias, plataformas, sitios, aplicaciones o soluciones digitales diseñadas para web o dispositivos móviles.

42 Social

Reconoce ideas creadas para redes sociales, considerando contenido, conversación, interacción y comportamiento de la audiencia.

43 Creadores e influencers

Reconoce el uso estratégico de creadores de contenido o influencers como parte central de la idea.

44 Gaming y experiencias inmersivas

Reconoce ideas desarrolladas en videojuegos, mundos virtuales, realidad aumentada, realidad virtual o experiencias interactivas.

45 Campaña

Reconoce una campaña digital integral compuesta por varias piezas, plataformas o acciones conectadas.

05

EXPERIENCIA DE MARCA Y ACTIVACIÓN

Categoría para ideas que conectan con las personas a través de experiencias, activations o interacciones directas.

46 Experiencia en vivo

Reconoce experiencias presenciales creadas para acercar la marca a su audiencia.

47 Retail y punto de venta

Reconoce ideas ejecutadas en tiendas, supermercados, puntos de venta o espacios comerciales.

48 Guerrilla y stunt

Reconoce acciones inesperadas, intervenciones o activations de alto impacto diseñadas para generar atención.

49 Patrocinios y alianzas

Reconoce activations desarrolladas a partir de patrocinios, colaboraciones o alianzas estratégicas.

50 Campaña

Reconoce un conjunto de experiencias o activations conectadas por una misma idea.

CATEGORÍAS 2027



06

MEDIA

Categoría para ideas donde el uso del medio es parte esencial de la solución creativa.

- | | |
|---|---|
| <p>51 Uso creativo de un medio
Reconoce ideas que utilizan un medio existente de forma novedosa, inesperada o especialmente efectiva.</p> <p>53 Integración de marca
Reconoce ideas donde la marca se integra de manera natural dentro de un contenido, espacio o plataforma.</p> | <p>52 Integración de medios
Reconoce campañas donde varios medios trabajan juntos de forma estratégica para potenciar una idea.</p> <p>54 Innovación en medios
Reconoce el uso nuevo, experimental o transformador de medios, canales o formatos.</p> |
|---|---|

07

RELACIONES PÚBLICAS

Categoría para ideas que generan conversación, reputación, cobertura o impacto a través de relaciones públicas.

- | | |
|---|--|
| <p>55 Conversación ganada
Reconoce ideas que lograron generar conversación orgánica, cobertura o atención pública sin depender únicamente de pauta.</p> <p>57 Reputación y manejo de crisis
Reconoce ideas que fortalecen, protegen o reconstruyen la reputación de una marca, institución o persona.</p> | <p>56 Lanzamiento
Reconoce estrategias de relaciones públicas creadas para introducir una marca, producto, servicio, campaña o iniciativa.</p> <p>58 Campaña
Reconoce una estrategia integral de relaciones públicas compuesta por varias acciones conectadas.</p> |
|---|--|

CATEGORÍAS 2027



08

DIRECT

Categoría para ideas que invitan a un público específico a realizar una acción concreta, como registrarse, pedir información o comprar, y permiten medir su respuesta. Incluye acciones para atraer nuevos clientes y lograr que los actuales sigan eligiendo la marca.

59 Envíos físicos y digitales

Reconoce el uso creativo de correo directo, materiales enviados, email, mensajería u otras comunicaciones dirigidas para generar una respuesta de una audiencia específica.

61 Medios masivos y exteriores

Reconoce el uso creativo de televisión, video, audio, gráfica o exterior para provocar una respuesta directa, como una consulta, registro, solicitud, compra o participación verificable.

63 Innovación en Direct

Reconoce nuevos usos de canales, herramientas o mecanismos de respuesta directa que mejoran la captación, retención o fidelización de una audiencia específica.

60 Plataformas digitales, sociales y mobile

Reconoce ideas de respuesta directa desarrolladas en sitios web, redes sociales, aplicaciones o dispositivos móviles, incluyendo colaboraciones con creadores e influencers orientadas a una acción medible.

62 Experiencias, activaciones y guerrilla

Reconoce eventos, intervenciones, ambient media, activaciones o acciones de guerrilla cuyo mecanismo central permita generar una respuesta medible y establecer una relación directa con la audiencia.

64 Campaña integrada de Direct

Reconoce campañas que conectan varios canales o acciones de respuesta directa bajo una misma idea, con un mecanismo claro de interacción y resultados medibles.

09

DATA

Categoría para ideas donde el uso creativo, la interpretación o la aplicación de datos es el eje central de la solución y contribuye a su impacto.

65 Creative Data

Reconoce el uso creativo de datos para desarrollar, activar o potenciar una idea.

CATEGORÍAS 2027



10 INNOVACIÓN Y COMERCIO

Categoría para ideas que usan tecnología, innovación o soluciones comerciales para crear valor.

66 Tecnología

Reconoce ideas donde una solución tecnológica es parte central de la propuesta creativa o estratégica.

67 Producto o servicio

Reconoce la creación, mejora o transformación de un producto o servicio como solución creativa.

68 Creative Commerce

Reconoce ideas que impactan la experiencia de compra, venta o conversión a través de creatividad aplicada al comercio.

11 CAMPAÑAS INTEGRADAS

Categoría para campañas construidas a través de múltiples medios, canales o puntos de contacto.

69 Productos y servicios

Reconoce campañas integradas para marcas, productos, servicios o empresas comerciales.

70 Bien Público

Reconoce campañas integradas orientadas a causas sociales, instituciones, educación, concientización o impacto público.

CATEGORÍAS 2027



12

CRAFT

Categoría para reconocer la excelencia en la ejecución técnica y artística de una idea.

71 Dirección

Reconoce la calidad de dirección audiovisual, escénica o narrativa de una pieza o campaña.

72 Fotografía audiovisual

Reconoce la calidad visual, cinematográfica, composición, iluminación y tratamiento de imagen en piezas audiovisuales.

73 Edición, animación y VFX

Reconoce el trabajo de edición, motion graphics, animación, efectos visuales o postproducción.

74 Diseño

Reconoce la calidad del diseño gráfico, visual, editorial, digital, de identidad o de sistema visual.

75 Ilustración

Reconoce el uso destacado de ilustración creada para una pieza o campaña.

76 Fotografía

Reconoce el uso destacado de fotografía creada para una pieza o campaña.

77 Copywriting

Reconoce la calidad de la escritura creativa, concepto verbal, titulares, guiones, textos o narrativa de marca.

78 Música y sonido

Reconoce la calidad de composición musical, diseño sonoro, mezcla, producción de audio o identidad sonora.

CATEGORÍAS 2027



13 SALUD Y BIENESTAR

Categoría para ideas relacionadas con salud, bienestar, cuidado personal, prevención o servicios de salud.

79 Productos de salud y autocuidado

Reconoce ideas para productos vinculados al cuidado personal, la prevención, el bienestar físico o mental, la higiene, la nutrición, el autocuidado o el estilo de vida saludable.

80 Servicios de salud y bienestar

Reconoce ideas para servicios, instituciones, centros, programas o soluciones relacionadas con atención médica, bienestar, prevención, diagnóstico, laboratorios, seguros de salud o acompañamiento al paciente.

81 Innovación y tecnología para la salud

Reconoce ideas donde la tecnología, la data, las plataformas digitales, aplicaciones, dispositivos o nuevas soluciones mejoran la experiencia, acceso, prevención, diagnóstico o gestión de la salud.

82 Educación y concientización en salud

Reconoce campañas orientadas a informar, sensibilizar, prevenir o cambiar comportamientos alrededor de temas de salud, bienestar, enfermedades, hábitos o causas de interés público.

14 ENTRETENIMIENTO

Categoría para ideas creadas por o con una marca cuyo principal vehículo de conexión sea entretener. La marca debe aportar valor real al contenido, la experiencia o la comunidad.

83 Contenido audiovisual

Reconoce series, documentales, branded films y formatos audiovisuales cortos o largos creados para entretener.

84 Música y audio

Reconoce podcasts, narrativas sonoras, música original, videoclips, artistas o proyectos musicales vinculados a una marca.

85 Deporte, gaming y cultura fan

Reconoce ideas conectadas con comunidades, propiedades deportivas, juegos, esports, fandoms o cultura de fans.

86 Entretenimiento en vivo

Reconoce shows, eventos, transmisiones o experiencias participativas donde el entretenimiento sea el eje central.

87 Alianzas e integración

Reconoce co-creaciones, product placement, propiedad intelectual, talento, patrocinios o integraciones donde la marca aporte valor real al entretenimiento.