

2022 白场国际广告营销节：竞赛类别设置

赛道 CONTEST	编码 CODE	类别 CATEGORY	细项 NOMINATION	评审标准/依据 CRITERIA OF JUDGING	
CREATIVE 创意	F	FILM 影视	电视/屏幕 在线 影视创新 非盈利/慈善类	创意&执行	
	P	PRINT 平面	平面 出版物 平面创新 非营利/慈善类		
	R	RADIO & AUDIO 广播音频	广播与流媒体 广播与音频创新		
	O	OUTDOOR 户外	广告牌 海报 数字屏幕 环境创意应用 户外创新 非营利/慈善类	创意 30%、策略 20%、执行 30%、 结果 20%	
	K	INTEGRATED 整合	全渠道 数字类 社交媒体与影响力人士 品牌发布/再发布 品牌忠诚度 小成本大效果 自我宣传 创新策略 非营利/慈善类		
	N	BRANDED CONTENT & ENTERTAINMENT 品牌内容和娱乐	视觉品牌内容 音频品牌内容 互动品牌内容 品牌活动 品牌体验 品牌整合与赞助/合作关系 非营利/慈善类		1. 内容原创性 2. 创意执行（包括讲故事的质量以及传播渠道的匹配）
	U	CREATIVE USE OF MEDIA 媒体创意应用	电视和其他屏幕 音频平台 平面/户外 环境媒体 活动 数字和移动平台 社交平台 非营利/慈善类		媒体解决方案的创意性应用
BRANDING 品牌推广	B	COMMUNICATION DESIGN 传播设计	新品牌形象打造 现有品牌重塑/更新 宣传印刷品 促销品设计 品牌环境与体验设计 设计驱动的实效 设计工艺	1. 创意和执行 2. 能成功使用设计方案来定义品牌或通过独特的视觉识别(VI)来传达关键信息	
	X	PACKAGING DESIGN 包装设计	食品包装 非食品包装 包装创新		
	Q	DIGITAL & INTERACTIVE DESIGN 数字互动设计	网站设计 APP 设计 社交媒体设计 虚拟促销工具设计		
MARKETING EFFECTIVENES 营销实效	E	MARKETING EFFECTIVENES 营销实效	短期创意实效 长期创意实效 品牌发布/再发布 小成本大效果	创意 25%、策略 25%、结果 50%	
MARKETING SERVICES 营销服务	A	BRAND EXPERIENCE & ACTIVATION 品牌体验与激活	渠道/媒体 品牌体验 技术与触点 消费者参与 策略 广告活动	1. 创意 30%、策略 20%、执行 20%、结果 30% 2. 结果呈现方式可以是：a. 特定的商业数据(%)，或 b. 对	

			客户零售/店内体验 零售促销和竞争 赞助与品牌合作 低成本大效果 非营利/慈善类	广告活动目的实现情况的描述 (如媒体出版或发布、品牌意识和其他形式) 此外, 创新性创意及执行, 以及对新技术和解决方案的使用也是“创新”小项的评审依据。
	C	PR 公关	公关实践与技巧 数字与社交 影响力人士 活动和特技的使用 数据与策略 广告活动 企业内部传播 赞助与品牌合作 实时回应 低成本大效果 非营利/慈善类	
	H	DIRECT 直销	渠道 数据 数字与社交 策略 广告活动 低成本大效果 非营利/慈善类	
	CS	CAMPAIGNS: SECTORS 活动: 分部门	食物和饮料 其他快消品 耐用消费品 汽车 保健 零售、电商 消费者服务与 B2B 旅行/休闲 媒介/娱乐 非营利/慈善类	
	I	INNOVATIONS 创新	创新	
MEDIA 媒介	V	CHANNELS 渠道	电视和其他屏幕 音频平台 平面/户外 环境媒体 活动 数字平台 移动 社交平台 技术 品牌内容 非营利/慈善类	1. 洞察和创意 30%、策略 20%、 执行 20%、结果 30% 2. 应展示执行如何实现预期结果
	W	EXCELLENCE IN MEDIA 媒介卓越	媒介洞察和策略 媒体策划 媒体参与度 数据应用 程序化技术应用 非营利/慈善类	
	M	MEDIA CAMPAIGN 媒介宣传	多媒体整合宣传 低预算活动 影响力人士 非营利/慈善类	
DIGITAL 数字	D	DIGITAL 数字	网站 互动项目 贴片广告 网页横幅 数字活动 原生广告 品牌科技与创新 数字工艺 非营利/慈善类	创意、创意执行、平台相关性、 结果
	G	MOBILE 移动	移动网站 APP 游戏 AR/VR/360° 视频 位置激活/语音激活	

			先进的学习技术 移动技术与创新 非营利/慈善类	
	SI	SOCIAL & INFLUENCER 社交媒体和影响力人士	社交活动 共同创建和用户生成的内容 实时回应 影响力人士 定向传播 社交商务 非营利/慈善类	对社交媒体的创意性使用，以及其触达受众并吸引受众参与的效果；品牌大使和影响力人士对项目成功的贡献
	T	CREATIVE DATA 创意数据	数据增强的创意 数据定向 用数据讲故事 实时数据的使用 社交数据与洞察 非营利/慈善类	策略 30%、数据使用 30%、创新 20%、结果 20%
MASS MEDIA CONTEST 大众媒介竞赛	L	COMMUNICATION 传播	影视 平面与户外 广播与音频 品牌内容 传播设计 包装设计	来自不同国家和地区的专业媒体代表将组成一个特别评审团，从大众媒体的角度对本赛道作品进行评审 在“向善而变”两个小项，评审依据还包括：创意，以及创意对社会行为改变和提高社会&环境问题关注度带来的积极影响
	MD	DIGITAL & MOBILE 数字和移动	数字工具 移动工具 数字与移动活动 社交媒体与影响力人士	
	MA	REACH 触达	品牌体验与激活 公关 直销 媒介使用	
	MK	INTEGRATED CAMPAIGNS 整合活动	全渠道活动 品牌发布/再发布 品牌忠诚度 小成本大效果 自我宣传 创新策略	
	S	CHANGE FOR GOOD. BRANDS 向善而变-品牌	健康与安全 环境 性别平等 社会项目 促发展项目 抗疫传播 其他项目	
	SN	CHANGE FOR GOOD. NON-PROFIT, CHARITY, GOVERNMENT 向善而变-非营利/慈善/ 政府事务	健康与安全 环境 性别平等 社会项目 促发展项目 抗疫传播 其他项目	
CRAFT 工艺	J	FILM CRAFT 影视工艺	导演 脚本 艺术指导 电影摄影 剪辑 音乐与音效设计 动画 视觉效果	执行是首要的评审依据 具体考察项目执行技能、制作水平，以及制作或后期工艺制作的技术技能如何提高执行程度或效果
	Y	PRINT & OUTDOOR CRAFT 平面和户外工艺	排版 美术指导 插图 摄影 文案	
	Z	EXCELLENCE IN RADIO & AUDIO 广播音频卓越	广播音频卓越	

来源：<https://adfest.by/en/contests> 和 <https://adfest.by/en/entry-kit>