

## REGULAMENTO EL OJO DE IBEROAMÉRICA 2026

### A - CONSIDERAÇÕES GERAIS

#### FILOSOFIA DO PRÊMIO

O Prêmio Internacional El Ojo de Iberoamérica tem como objetivo reconhecer e distinguir a trajetória, o desempenho e as melhores ideias e peças de comunicação das empresas e profissionais latinos que tenham contribuído com um trabalho sólido, constante e inovador para o desenvolvimento da publicidade de seu país, da região e do mundo, levando a comunicação a um novo patamar, elevando o prestígio da indústria, e posicionando a Ibero-América como centro do pensamento criativo e inspiração para o mundo publicitário, do marketing, da criatividade, do conteúdo, da produção e das comunicações.

#### DATA E LOCAL DO EVENTO

A XXIX Edição do Festival Internacional El Ojo de Iberoamérica será realizada de 11 a 13 de novembro de 2026 no Centro de Convenções de La Rural, em Palermo, na Cidade de Buenos Aires, Argentina.

#### QUEM PODE PARTICIPAR?

Agências de Publicidade, diretores criativos, produtoras, diretores de cinema publicitário, anunciantes, agências de mídia, estúdios criativos, estúdios de design e branding, designers, meios de comunicação, agências interativas, agências de promoção, de experiência de marca e de marketing direto, pós-produtoras, estúdios de animação, produtoras de imagem, áudio e som, produtoras de música, estúdios multimídia, agências de desenvolvimento e ativação, produtoras de conteúdo, agências de comunicação, criadores de conteúdo e influenciadores, agências inhouse, estúdios internos de meios de comunicação e de todo tipo de empresas, consultorias criativas e estratégicas, agências de imprensa, agências de relações públicas, agências de comunicação interna, consultorias de comunicação, departamentos internos de relações institucionais, departamento de publicidade, marketing, branding, inovação, sustentabilidade e RSE de empresas, consultores de imagem, agências BTL, estúdios 3D, empresas de software e programação, programadores e realizadores de videogames e aplicativos, instituições, organismos ou empresas tanto públicas como privadas, assim como associações de bem público e ONGs, etc.

#### QUE PAÍSES PODEM PARTICIPAR?

Poderão participar dos prêmios por Ibero-América as peças, campanhas e casos pensados, criados, realizados ou aprovados para um mercado, uma sub-região e/ou para a região por toda empresa ou profissional da América, incluindo Estados Unidos e Canadá (aquelas peças destinadas a um público-alvo em que esteja incluída a comunidade latina, mas que não seja necessariamente a única audiência, em qualquer idioma), Espanha, Andorra e Portugal que inscrevam e tenham pago suas inscrições dentro dos prazos estipulados pelo Festival.

Para os prêmios Ideias Latinas para o Mundo (categoria IL1 e IL2), Produção Audiovisual e Produção de Áudio & Som, poderão participar as peças, campanhas e casos de profissionais de agências, produtoras, casas de áudio, som, programação, gaming, conteúdo, meios ou empresas de qualquer parte do planeta, desde que a ideia inscrita tenha tido a participação relevante de um profissional latino em sua criação (CCO, VP Criativo, Diretor Criativo, Diretor de Arte, Redator, CMO, Brand Manager, Diretor de Marca, Diretor de Publicidade,

Diretor de Comunicação, Realizador, etc.) e deverá ser indicado na ficha técnica no momento de realizar a inscrição.

Além disso, para a categoria “IL3 - Ideias de Latinos no mundo” do prêmio Melhor Ideia Latina para o Mundo, poderão participar todas as ideias criadas ou realizadas por latinos que trabalhem fora da Ibero-América e tenham tido um papel relevante em sua criação ou produção, seja do lado da agência (Diretor/a Geral Criativo/a, Diretor/a Criativo/a, Diretor/a de Arte ou Redator/a), da produtora e/ou Realizador/a, e também um latino do lado do anunciante; independentemente do mercado em que tenham sido publicadas, seja em nível local, regional ou global, em qualquer país do mundo.

Além disso, para fomentar e apoiar os latinos que trabalham fora da região, as inscrições nesta categoria terão um desconto especial sobre a tarifa vigente no momento da inscrição.

### **QUE QUANTIDADE DE MATERIAL PODE SER INSCRITA?**

Não existe um limite para a quantidade de material que cada participante (profissional ou empresa) pode inscrever em qualquer uma das áreas ou categorias de premiação, desde que cumpra as normas estabelecidas.

### **REQUISITOS QUE O MATERIAL INSCRITO DEVE CUMPRIR**

Todos os trabalhos deverão ser inscritos e enviados à plataforma de inscrição da forma solicitada antes do encerramento da inscrição. A organização poderá definir a prorrogação dessa data, dependendo do dia de início do processo de votação.

O material inscrito deve contar com a autorização do anunciante, da agência e/ou do titular dos direitos da obra, ter sido efetivamente veiculado, publicado ou implementado durante o período definido pelo Festival, com exceção das peças inscritas nas categorias de Novos/as Realizadores/as do prêmio El Ojo Producción Audiovisual.

Todo o material inscrito deve ter sido criado para um cliente a título oneroso, com exceção das peças correspondentes a Bem Público e às categorias Novos/as Realizadores/as do prêmio El Ojo Producción Audiovisual.

O material deve ser inscrito tal como foi veiculado, publicado e/ou implementado. As informações fornecidas ao Festival devem ser reais e verdadeiras; caso contrário, provocarão sua desclassificação automática.

Diante das mudanças e inovações na tecnologia e no uso da inteligência artificial (IA) na indústria e com o objetivo de garantir que a criatividade reconhecida seja genuína, representativa e eticamente responsável, o Festival atualizou padrões e medidas de integridade para seus prêmios. Essas diretrizes, criadas para realçar o valor e a contribuição da criatividade, terão foco especial em um código de conduta que os participantes deverão validar em sua inscrição e que deverá incluir o cumprimento de padrões éticos e de veracidade nas informações relacionadas às peças participantes, com ênfase especial no uso responsável da inteligência artificial (IA) e na informação fidedigna dos trabalhos apresentados, seus contextos, seus resultados e a manipulação ética destes por meio da IA, nos casos em que tenha sido utilizada em qualquer de suas etapas. Com este objetivo, os participantes deverão indicar se as peças inscritas utilizaram IA em alguma das etapas de criação ou produção no sistema de inscrição do festival.

Nesse sentido, no momento da inscrição, a empresa inscritora deverá fornecer os dados de contato (nome, cargo e e-mail) do responsável comercial/de Marketing (CMO) e do Brand Manager de cada ideia apresentada. Além disso, a organização poderá solicitar o comprovante de veiculação, publicação, implementação e/ou resultados, e até mesmo uma carta assinada pelo responsável do anunciante certificando a veracidade da peça inscrita. Caso qualquer um desses dados seja solicitado, o participante deverá apresentá-los em até 24 horas após a solicitação da organização do Festival. Enquanto não forem apresentados, a participação desse material ou seu reconhecimento ficará suspenso.

A organização se reserva o direito de desclassificar, em qualquer etapa do processo, os trabalhos que descumpram este requisito ou qualquer outro deste regulamento, sem qualquer ressarcimento.

### DATA DE VEICULAÇÃO/PUBLICAÇÃO/IMPLEMENTAÇÃO

Poderão participar todas as peças que tenham sido veiculadas, publicadas e/ou implementadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

As peças inscritas em El Ojo Eficacia, El Ojo Transformação Criativa do Negócio e nas categorias de Novos/as Realizadores/as de El Ojo Produção Audiovisual poderão ter sido publicadas, veiculadas e/ou realizadas desde 1º de janeiro de 2024 até 12 de outubro de 2026.

Além disso, serão aceitos trabalhos concluídos, mas não publicados até 30 de setembro de 2026 (dia em que encerra a inscrição), mas que serão veiculados, publicados e/ou implementados até 12 de outubro de 2026 inclusive.

A pedido dos participantes, poderão ser inscritos trabalhos que tenham participado na edição anterior do festival, desde que sejam observados os seguintes pontos:

- a) Se um trabalho não obteve metais nem foi Finalista, poderá voltar a participar em qualquer outra categoria do mesmo prêmio exceto naquela em que já participou, e nas diferentes categorias dos outros prêmios do festival.
- b) Se o trabalho obteve Prata, Bronze ou foi Finalista em um prêmio, poderá se inscrever novamente nesse prêmio, mas somente nas novas categorias criadas para a nova edição do festival e, além disso, poderá participar em qualquer uma das categorias dos outros prêmios.
- c) Se o trabalho ganhou Grande Ojo ou Ouro em um prêmio no ano anterior, nesta nova edição do festival só poderá participar nas novas categorias de qualquer um dos outros prêmios, mas não poderá voltar a participar desse prêmio. Além disso, poderá se inscrever em qualquer uma das categorias disponíveis para esta edição dos prêmios El Ojo Eficacia e El Ojo Transformação Criativa do Negócio.

Os trabalhos que não tenham sido publicados, veiculados ou realizados até 12 de outubro de 2026, com exceção da categoria de trabalhos sem marca por trás da categoria Novos/as Realizadores/as do prêmio El Ojo Produção Audiovisual, deverão ser retirados antes do início da votação mediante notificação por e-mail à organização do Festival, e serão desclassificados do prêmio sem qualquer ressarcimento.

### IDIOMA DAS PEÇAS INSCRITAS

Para os arquivos audiovisuais cujo idioma original seja o português, o inglês ou outro idioma que não o espanhol, recomenda-se o envio da peça legendada em espanhol para um maior entendimento no momento do julgamento.

A mesma indicação é válida para os arquivos gráficos e áudios que não estejam em espanhol; recomendamos realizar a tradução para o espanhol dos copys e dos roteiros de rádio nos campos correspondentes no site de inscrição no momento de carregar o material.

Além disso, ao preencher os campos explicativos em cada uma das inscrições, como a sinopse, objetivos, repercussões e todas as informações solicitadas nas fichas técnicas do site de inscrição, o Festival recomenda que sejam preenchidos em espanhol ou no idioma original seguido de sua tradução para o espanhol.

### DATAS E CUSTOS DE INSCRIÇÃO

Este ano o Festival voltará a ter tarifas de inscrição especiais para apoiar a indústria e contribuir para otimizar os orçamentos de cada empresa, mantendo a possibilidade de inscrever no formato BOOK (pacote de peças com tarifas preferenciais).

O Festival apresentará cinco (5) datas/etapas para as inscrições. Para cada uma delas, os custos terão descon-

tos ou acréscimos sobre as tarifas regulares 2026. Quanto antes a inscrição for finalizada, mais benefícios e bonificações serão obtidos.

A seguir, as datas disponíveis para esta edição do Festival:

- **SISTEMA DE INSCRIÇÃO ANTECIPADA (SIA):** Até **30 DE MAIO** (Tarifas com 20% OFF + Desconto por quantidade de peças inscritas).
- **EXTENSÃO SIA:** Até **30 DE JUNHO** (Tarifas com 10% OFF + Desconto por quantidade de peças inscritas).
- **ENCERRAMENTO INICIAL DE INSCRIÇÕES:** Até **14 DE AGOSTO** (Tarifas regulares + Desconto por quantidade de peças inscritas).
- **EXTENSÃO DE ENCERRAMENTO DE INSCRIÇÕES:** Até **15 DE SETEMBRO** (Tarifas com acréscimo de 10% + Desconto por quantidade de peças inscritas).
- **ENCERRAMENTO FINAL DE INSCRIÇÕES:** Até **30 DE SETEMBRO** (Tarifas com acréscimo de 25% + Desconto por quantidade de peças inscritas).
- **TARIFA FORA DO PRAZO:** O Festival poderá, caso considere adequado, oferecer uma última oportunidade adicional de inscrição e cobrará um acréscimo de 35%.

#### **IMPORTANTE:**

Ao encerramento de cada uma das etapas, os participantes que não tenham finalizado suas inscrições (preencher a ficha técnica, selecionar o prêmio e a categoria, enviar o material e efetuar o pagamento) deverão pagar o custo adicional correspondente à nova data e terão tempo para completar e finalizar a inscrição nesse novo período.

#### **CUSTOS DE PROCESSAMENTO DE INSCRIÇÃO**

Todos os participantes deverão pagar, além do custo da inscrição para cada peça/campanha inscrita, um custo adicional obrigatório correspondente às despesas de processamento do material, já incluído nas tarifas definidas para cada um dos prêmios.

Com o objetivo de estimular o cumprimento dos prazos estipulados de inscrição, a organização definiu diferentes custos de processamento dependendo do momento em que cada participante finalize a inscrição das peças e efetue o pagamento correspondente.

**CUSTO ADICIONAL:** As inscrições, peças (fichas técnicas), arquivos ou textos explicativos que estejam carregados no sistema e queiram ser substituídos, mas já se encontrem processados pela organização, desde que o Festival aceite a substituição, terão um acréscimo adicional de **USD 50,-** por cada peça individual, cada peça de uma campanha, textos ou arquivo.

#### **ENCERRAMENTO DE INSCRIÇÃO AO PRÊMIO**

A inscrição online terminará em 30 de setembro de 2026 às 23h (horário da Argentina), data a partir da qual a inscrição será considerada encerrada. O registro de todo o material solicitado deverá ser concluído antes dessa data. Uma vez iniciada a programação do sistema de votação para que os jurados avaliem os trabalhos participantes, não será possível incluir material adicional nem realizar qualquer modificação.

Caso considere necessário, o Festival poderá estabelecer uma extensão para a data de encerramento da inscrição online, a qual será comunicada oportunamente aos participantes. Caso sejam fixadas uma ou mais datas de prorrogação, a organização estabelecerá acréscimos para elas e/ou cancelará descontos ou bonificações existentes.

#### **CONFIRMAÇÃO DE INSCRIÇÃO AO PRÊMIO**

Para confirmar sua participação, deverá realizar sua inscrição de forma online, confirmando a quantidade de inscrições, os dados de faturamento (verificar e atualizar, se necessário, os dados da razão social caso correspondam a uma empresa que participou em uma edição anterior do Festival) e a forma de pagamento.

O pagamento deverá ser efetuado até o dia em que finaliza o período de inscrição selecionado para sua inscrição, por meio dos canais habilitados pelo Festival: Mercado Pago (válido somente para a Argentina), PayPal (válido para todos os países exceto a Argentina), Cartão de crédito (off-line, portanto deverá compartilhar os dados do cartão com o Executivo de Contas do seu país) ou Transferência bancária (somente serão aceitos pagamentos por transferência bancária para inscrições cujos valores sejam iguais ou superiores a USD 1000,-).

#### **IMPORTANTE:**

Todas as inscrições que não sejam registradas como pagas antes do encerramento final da inscrição serão desclassificadas, salvo se, previamente, o participante tiver se comunicado com a organização do Festival mediante o envio de uma carta confirmando a data em que o pagamento será creditado.

#### **CONFIRMAÇÃO E ACEITAÇÃO DAS PEÇAS E INSCRIÇÕES**

Os participantes, uma vez realizadas as inscrições, deverão confirmar os dados carregados para cada uma das peças e inscrições realizadas, podendo fazê-lo a pessoa encarregada de realizar a inscrição ou, alternativamente, poderá ser designado um novo contato, que será a pessoa responsável por verificar se os dados das fichas técnicas das peças, as categorias e prêmios selecionados e os arquivos carregados estão corretos.

Também é muito importante verificar os dados (nome, e-mail e celular) do Chief Marketing Officer (CMO), Diretor de Marketing, Brand Manager ou das pessoas responsáveis pela campanha por parte do anunciante para cada um dos trabalhos cujas peças estão sendo inscritas.

#### **TERMOS E CONDIÇÕES**

Independentemente da confirmação de cada uma das peças/inscrições, a simples inscrição do material no Festival implica a aceitação de seu regulamento. No momento do registro, antes de iniciar o carregamento das peças/inscrições, deverá aceitar os “Termos e condições 2026”.

Ao inscrever seus trabalhos, o participante autoriza a El Ojo de Iberoamérica/LatinSpots a utilizar as peças e inscrições participantes, suas marcas, produtos, protagonistas, reproduções fotográficas, animações, logos, imagem, design, para o cumprimento dos objetivos do Festival.

O Festival poderá utilizar todo o material inscrito com diversos fins, como divulgação e promoção, apresentações em eventos e instituições educativas e público em geral, assim como a publicação de tal material em meios de comunicação em qualquer formato.

#### **CARREGAMENTO ONLINE**

A inscrição deve ser realizada no site de inscrição ([inscripcion.elojodeiberoamerica.com](https://inscripcion.elojodeiberoamerica.com)).

#### **REGISTRO**

No momento do registro online, o sistema atribuirá o código de inscrição (número de 4 dígitos) que lhe será solicitado pela organização para qualquer consulta que precise realizar. Se realizou a inscrição para sua empresa em anos anteriores com seu e-mail atual, poderá recuperar seu link para acessar e utilizar o mesmo registro. Caso seu e-mail tenha mudado, deverá se registrar novamente e preencher todos os dados solicitados.

A inscrição será realizada completamente online e deverá inserir os dados da empresa inscritora, aceitar os Termos e condições, os dados da empresa que receberá a fatura, preencher as fichas técnicas, enviar o material (arquivos .mp4, .jpg, .mp3 e/ou url) requerido para cada prêmio e confirmar todas as peças e inscrições.

Recomenda-se preencher todos os campos requeridos nas fichas técnicas (obrigatórios e não obrigatórios) e, ao fazê-lo, utilizar maiúsculas/minúsculas para o preenchimento dos dados (não utilize tudo em MAIÚSCULA).

Sugere-se que, antes de iniciar a inscrição, busque e tenha definidos todos os campos da ficha técnica e os arquivos correspondentes para cada inscrição, para assim agilizar esse processo.

Verificar se os dados e arquivos carregados estão corretos, já que serão utilizados para o julgamento, a divulgação e a comunicação à imprensa dos finalistas e vencedores. Da mesma forma, serão utilizados para a realização dos respectivos rankings de Agência, Agência Independente, Diretor/a Criativo/a, Produtora, Produtora de Áudio & Som, Realizador/a, Anunciante e Rede de Comunicação.

**CUSTO ADICIONAL:** As inscrições, peças (fichas técnicas), arquivos ou textos explicativos que estejam carregados no sistema e queiram ser substituídos, mas já se encontrem processados pela organização, desde que o Festival aceite a substituição, terão um acréscimo adicional de **USD 50,-** por cada peça individual, cada peça de uma campanha, textos ou arquivo.

### **CARREGAMENTO DE PEÇAS**

Para realizar a inscrição, deverá começar pelo carregamento das "**Peças**", que são os diferentes trabalhos que participarão do Festival. Nesta seção deverá preencher os dados que correspondem à ficha técnica. Deverá enviar a peça uma única vez, independentemente da quantidade de inscrições que deseje realizar com essa ideia. Só deverá carregar a peça mais de uma vez quando ela estiver participando de forma individual e também como parte de uma campanha. Nesse caso, a peça não terá o mesmo nome, mas sim um nome para a peça individual e outro para a campanha.

Deverá preencher o "Nome da peça", o "País principal de veiculação", que será levado em conta para o prêmio El Ojo Local à Melhor Ideia País e será o país pelo qual competirá em nível local, os dados do "Anunciante", que somará pontos para o prêmio El Ojo Desempenho ao Melhor Anunciante em nível Local e regional, os dados dos responsáveis por parte do cliente (CMO, Brand Manager, Responsável pelo cliente, devendo preencher nome, cargo e e-mail), os dados da "Agência", que é importante verificar porque a peça somará pontos para essa(s) agência(s) para o prêmio El Ojo Desempenho à Melhor Agência Local e por Ibero-América, o campo "Referente criativo", onde deverá preencher o/a maior responsável pela área criativa da agência que competirá para o prêmio El Ojo Desempenho ao Melhor Criativo/a Local e/ou por Ibero-América, os campos "Produtora" e "Realizador/a", que serão levados em conta para o prêmio El Ojo Desempenho à Melhor Produtora e El Ojo Desempenho ao Melhor Realizador/a por país e por Ibero-América, além dos nomes das pessoas e empresas que participaram da criação e produção da peça que desejem incluir nos campos correspondentes.

Além disso, em nível ibero-americano, serão entregues mais dois prêmios, El Ojo Desempenho à Melhor Produtora de Áudio & Som e à Melhor Rede de Comunicação. Por essa razão, deverá preencher os dados da produtora de Áudio & Som, se necessário, e esclarecer que tipo de agência está participando, se é independente, se pertence a alguma rede e/ou a algum holding.

Ao iniciar o carregamento de uma ficha, existem campos obrigatórios que deverá preencher para poder salvar a ficha naquele momento e, depois, em uma segunda etapa, deverá preencher o restante dos campos correspondentes para finalizar o carregamento das informações. Além disso, poderá optar por trazer os dados já preenchidos para outra peça para acelerar o carregamento, na opção "Copiar créditos de outra peça", caso sejam os mesmos.

### **CARREGAMENTO DE INSCRIÇÕES**

Uma vez enviada a peça (ficha técnica), deverá definir as "**Inscrições**" dessa peça, ou seja, em qual(is) prêmio(s) e em qual(is) categoria(s) participará. Portanto, deverá inscrever a peça uma única vez e terá tantas inscrições quantas forem as categorias em que estiver participando.

Em cada inscrição, deverá preencher, além do prêmio e da categoria, a "Data da primeira publicação/veiculação/implementação", os "Textos explicativos" como "Sinopse, Objetivos, Resultados" e os arquivos correspondentes para cada uma das inscrições, dependendo do prêmio selecionado.

Ao iniciar o carregamento de uma inscrição, existem campos obrigatórios que deverá preencher para poder salvá-la e, depois, em uma segunda etapa, deverá preencher o restante dos campos/arquivos correspondentes para finalizar o carregamento. Além disso, poderá optar por trazer os textos explicativos já preenchidos para outra inscrição para acelerar o carregamento, na opção "Copiar textos explicativos de outra inscrição", caso sejam os mesmos.

### CARREGAMENTO DE ARQUIVOS

Os arquivos de vídeo, gráficos e de áudio, em formato mp4, .jpg e .mp3 respectivamente; e os links requeridos para cada um dos prêmios, devem ser carregados em suas respectivas "inscrições" no site de inscrição.

É importante que possa verificar se cumprem as especificações técnicas requeridas pelo Festival para que possam ser enviados corretamente.

Além disso, poderá optar por trazer os arquivos já utilizados em outra inscrição para acelerar o carregamento, na opção "Copiar materiais de outra inscrição", caso sejam os mesmos.

Ao realizar o carregamento dos arquivos deverá preencher o campo "Copy" para os arquivos .jpg, "Roteiro" para os arquivos .mp3 e ativar ou desativar se foi utilizada IA em algum deles no campo "Utilização de IA", e descrever seu uso caso corresponda (válido para os 3 tipos de arquivos solicitados).

Também nesse momento, recomendamos realizar a tradução para o espanhol dos diferentes arquivos (.jpg e .mp3) que não estejam em espanhol nos campos correspondentes. No caso dos arquivos de vídeo (.mp4), o Festival recomenda apresentá-los no idioma original do país de origem ou, alternativamente, traduzi-los e/ou legendá-los em espanhol.

### FINALIZAR PEÇAS/ INSCRIÇÕES

Para finalizar o carregamento das peças e das inscrições, uma vez completos os dados e arquivos, deverá clicar em "FINALIZADA". Uma vez finalizada, não poderá mais modificá-la, e isso indicará à organização do Festival que essa peça/inscrição está confirmada e pronta para participar do Festival.

A organização dará prioridade e garantirá a verificação de todas as peças/inscrições que tenham sido "FINALIZADAS" dentro dos prazos de encerramento de cada um dos períodos de inscrição definidos, com faturamento confirmado e pagamento realizado.

As peças/inscrições/arquivos que estejam carregados no sistema e queiram ser substituídos, mas já se encontrem processados pela Organização, desde que o Festival aceite a substituição, terão um acréscimo adicional de USD 50,- por cada peça individual, cada peça de uma campanha ou arquivo.

### ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS E ENVIO DO MATERIAL

O carregamento dos arquivos em alta qualidade solicitados para cada um dos prêmios 2026 é realizado diretamente em cada uma das inscrições do sistema de inscrição online. Não será possível enviar material de nenhum tipo fora do sistema de inscrição online. Respeitar as especificações técnicas e medidas solicitadas neste regulamento o ajudará a tornar todo o processo de inscrição de seus trabalhos mais fácil e rápido, evitando que precise fazê-lo mais de uma vez.

### ARQUIVOS DE ÁUDIO

| ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DO MATERIAL DE ÁUDIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| FORMATO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | .mp3                    |
| QUALIDADE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | ALTA (máxima qualidade) |
| PESO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Peso máximo: 4 MB       |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- O spot deve ser precedido e sucedido por um (1) segundo de silêncio.</li><li>- Caso seja necessário enviar mais de um áudio para uma campanha ou caso, deverá fazê-lo em um único arquivo unificado, colocando um arquivo atrás do outro sempre precedido e sucedido de um (1) segundo de silêncio e respeitando a ordem em que deseja que sejam visualizados.</li></ul> |                         |

## ARQUIVOS GRÁFICOS

| ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DO MATERIAL GRÁFICO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| FORMATO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | .jpg                                                                      |
| RESOLUÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 300 dpi                                                                   |
| QUALIDADE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | ALTA (máxima qualidade)                                                   |
| PESO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Peso máximo: <b>8 MB</b>                                                  |
| MODOS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | RGB                                                                       |
| TAMANHO PEÇAS HORIZONTAIS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Largura: <b>Igual a 5900 px</b> / Altura: <b>Não deve superar 4100 px</b> |
| TAMANHO PEÇAS VERTICAIS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Altura: <b>Igual a 4100 px</b> / Largura: <b>Não deve superar 4100 px</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- É importante que, se a peça contiver um copy ou texto, ele seja lido corretamente ao visualizá-la; caso contrário, poderá copiá-lo no campo de texto correspondente no site de inscrição no momento de inscrevê-la, para uma melhor visualização.</li><li>- Caso seja necessário enviar mais de um arquivo para uma campanha ou caso, deverá carregá-los respeitando a ordem em que deseja que sejam visualizados (o que for enviado primeiro será visualizado primeiro, e assim por diante).</li></ul> |                                                                           |

## ARQUIVOS DE VÍDEO

| ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DO MATERIAL AUDIOVISUAL                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EXTENSÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | .mp4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| COMPRESSÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Codec: <b>H264</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| QUALIDADE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ALTA (máxima qualidade)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| PESO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Peso máximo: <b>500 MB</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| TAMANHO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Horizontal: 1920x1080px</b> (preferencialmente) ou 1280x720px.<br>Caso uma peça não tenha sido criada no formato 16:9, o arquivo deverá ser enviado adaptando o tamanho original a uma caixa de 16:9.<br><b>Vertical: 1080x1920px</b> (preferencialmente) ou 720x1280px. Caso uma peça não tenha sido criada no formato 9:16, o arquivo deverá ser enviado adaptando o tamanho original a uma caixa de 9:16. |
| SOM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Descomprimido - 48 hZ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| CANAL                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Estéreo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- O spot deve estar precedido por um (1) segundo de preto, não devendo ter placas com créditos nem logos das agências, produtoras ou empresas que tenham feito parte de sua criação/produção. Poderão estar incluídos os logos dos anunciantes/clientes.</li><li>- Caso seja necessário enviar mais de um vídeo para uma campanha, deverá fazê-lo em um único arquivo unificado, colocando um arquivo atrás do outro sempre precedido e sucedido de um (1) segundo de preto e respeitando a ordem em que deseja que sejam visualizados.</li><li>- Para todos os vídeos que ultrapassem os 60 segundos, o Festival solicitará o envio de uma versão reduzida de até 60 segundos, que será utilizada unicamente no momento da premiação. Não será utilizada durante o período de julgamento.</li></ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## LINK/ URL

O Festival permitirá apresentar, apenas para algumas categorias já definidas, uma url com material adicional para a peça/caso inscrito, desde que a informação seja fundamental para a compreensão da ideia. A url deverá estar disponível indefectivelmente até 31 de dezembro de 2026.

## B - PRÊMIOS

### PRÊMIOS POR IBERO-AMÉRICA

- EL OJO **FILM**
- EL OJO **GRÁFICA**
- EL OJO **RÁDIO & ÁUDIO**
- EL OJO **VIA PÚBLICA**
- EL OJO **DIGITAL, SOCIAL & CREATOR**
- EL OJO **MEDIA**
- EL OJO **DIRETO**
- EL OJO **EXPERIÊNCIA DE MARCA & ATIVAÇÃO**
- EL OJO **PR**
- EL OJO **DESIGN**
- EL OJO **SUSTENTÁVEL**
- EL OJO **SPORTS**
- EL OJO **CONTEÚDO**
- **EL TERCER OJO**
- EL OJO **INOVAÇÃO**
- EL OJO **CREATIVE DATA**
- EL OJO **CREATIVE COMMERCE**
- EL OJO **EFICÁCIA**
- EL OJO **TRANSFORMAÇÃO CRIATIVA DO NEGÓCIO**
- EL OJO **SAÚDE & PHARMA**
- **EL OJO IDEIAS LATINAS PARA O MUNDO**
- EL OJO **PRODUÇÃO AUDIOVISUAL**
- EL OJO **PRODUÇÃO DE ÁUDIO & SOM**
- EL OJO **PRODUÇÃO GRÁFICA**
- EL OJO **+MULHERES** (CRIATIVAS E REALIZADORAS)
- EL OJO AO **DESEMPENHO DO ANO POR IBERO-AMÉRICA**: Melhor Agência, Melhor Agência Independente, Melhor Criativo/a, Melhor Produtora, Melhor Realizador/a, Melhor Produtora de Áudio & Som, Melhor Anunciante, Melhor Rede de Comunicação da Ibero-América e Melhor Rede Independente da Ibero-América.

\*Novos prêmios

### **PRÊMIOS COM PARTICIPAÇÃO INTERNACIONAL**

- **MELHOR IDEIA LATINA PARA O MUNDO**
- EL OJO **PRODUÇÃO AUDIOVISUAL**
- EL OJO **PRODUÇÃO DE ÁUDIO & SOM**
- EL OJO **PRODUÇÃO GRÁFICA**

### **PRÊMIOS EM NÍVEL LOCAL**

- EL OJO AO **DESEMPENHO LOCAL DO ANO**: Melhor Agência, Melhor Agência Independente, Melhor Criativo/a, Melhor Produtora, Melhor Realizador/a e Melhor Anunciante por país ou região participante.
- EL OJO À **MELHOR PEÇA/IDEIA LOCAL**: Entre as melhores peças de cada país/região participante, será eleita a Melhor Ideia País.

## C - DETALHAMENTO DE PRÊMIOS E CATEGORIAS

### PRÊMIOS POR IBERO-AMÉRICA



#### EL OJO FILM (FL)

El Ojo Film celebra as melhores ideias em formato audiovisual. Premiará as melhores imagens em movimento que demonstrem uma grande ideia, acompanhada de uma grande execução. Ou seja, serão premiados comerciais e conteúdos audiovisuais criados para serem veiculados em televisão, cinema, video on demand, plataformas/serviços de streaming, plataformas digitais, plataformas sociais e para aqueles veiculados fora do lar, como telas na via pública, espaços externos, espaços internos, etc.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria, será eleito o Grande Ojo Film da Ibero-América.

#### GRUPOS & CATEGORIAS:

##### Grupo A - COMERCIAIS POR CATEGORIA DE PRODUTOS/SERVIÇOS

Neste grupo participam os comerciais veiculados em televisão, cinema, video on demand, plataformas/serviços de streaming, plataformas digitais e/ou plataformas sociais criados para uma marca ou ONG e poderão ser inscritos como peças individuais e/ou como parte de uma campanha em uma (1) única categoria de produtos e serviços (FL1 a FL7).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

Duração máxima de cada uma das peças: até 180 segundos (\*).

##### Grupo B - COMERCIAIS POR TEMPO

Neste grupo participam comerciais veiculados em televisão, cinema, video on demand, plataformas/serviços de streaming, plataformas digitais e/ou plataformas sociais criados para uma marca ou ONG e poderão ser inscritos como peças individuais e/ou como parte de uma campanha em uma (1) única categoria dependendo do tempo/minutos de duração (FL8 a FL11).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

Duração máxima de cada uma das peças: até 180 segundos (\*).

##### Grupo C - OUTROS FORMATOS

Neste grupo participam trabalhos audiovisuais veiculados em televisão, cinema, video on demand, plataformas/serviços de streaming, plataformas digitais e/ou plataformas sociais criados para uma marca ou ONG. Podem ser comerciais, curtas, trailers, documentários, vídeos institucionais, videoclipes, video artes, fashion films, séries, séries verticais, etc. (FL12 a FL14).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá ins-

crevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

Duração máxima de cada uma das peças:

Para os comerciais, que poderão participar nas categorias FL12 e/ou FL13 e não poderão participar de FL14, a duração é de até 180 segundos (\*).

Para os conteúdos, que poderão participar em qualquer uma das categorias, poderão ter uma duração de até 90 minutos (\*).

#### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Neste grupo participam os trabalhos audiovisuais veiculados em televisão, cinema, video on demand, plataformas/serviços de streaming, plataformas digitais e/ou plataformas sociais criados para uma marca ou ONG e serão avaliados levando em conta os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Podem ser comerciais, curtas, trailers, documentários, vídeos institucionais, videoclipes, fashion films, séries, séries verticais, etc.

Os trabalhos poderão ser inscritos na categoria FL15 e/ou em FL16 ou FL17, conforme corresponda, desde que cumpram os requisitos

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

Duração máxima de cada uma das peças:

Para os comerciais, a duração é de até 180 segundos (\*).

Para os conteúdos, a duração é de até 90 minutos (\*).

#### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar, se forem comerciais, em uma (1) única categoria do Grupo A (FL1 a FL7), em uma (1) única categoria do Grupo B (FL8 a FL11), na categoria FL12 e/ou FL13 do Grupo C, na categoria FL15 e/ou FL16 ou FL17, conforme corresponda, do Grupo D.

No caso dos conteúdos, poderão participar em uma (1) ou mais categorias do Grupo C (FL12 a FL14) e na categoria FL15 e/ou FL16 ou FL17, conforme corresponda, do Grupo D.

(\*) Para todos os casos em que o arquivo audiovisual supere os sessenta (60) segundos, deverá enviar uma versão reduzida que não ultrapasse esse tempo (60 segundos) para ser projetada durante a cerimônia de premiação, caso a peça seja premiada. Caso não a envie, o festival realizará a edição correspondente, a seu critério. Ambas as versões devem ser enviadas em formato mp4 e deverão ser carregadas no link disponível no site de inscrição. A versão reduzida não será utilizada para o período de julgamento.

Além disso, para os conteúdos que ultrapassem os cinco (5) minutos, deverá enviar uma versão em formato .mp4 que não ultrapasse os cinco (5) minutos e incluir no campo da url o vídeo completo, que poderá ter até noventa (90) minutos.

#### **CATEGORIAS (FL):**

#### **Grupo A - COMERCIAIS POR CATEGORIA DE PRODUTOS/SERVIÇOS**

##### **FL1 - Alimentos e bebidas**

Congelados, conservas, carnes, pescados, embutidos, ovos, leites, leites achocolatados, bebidas à base de soja, iogurtes, queijos, cremes, manteigas, massas, arroz, pizzas, molhos, sopas, óleos, vinagres, temperos, especiarias, frutas, vegetais, farinhas, açúcar, alimentos para crianças, bolos, sobremesas, geleias, doce de leite, mel, pães, cereais, barras de cereais, frutas secas, biscoitos, snacks, sorvetes, chocolates, balas, pirulitos, chicletes, águas minerais, águas saborizadas, refrigerantes, sucos, cafés, chás, aperitivos à base de ervas, bebidas energéticas, cervejas, vinhos, champanhes, sidras, vodkas, licores, uísques, coquetéis, aperitivos, vinícolas, etc.

## **FL2 - Produtos**

**Saúde & Cuidado pessoal:** shampoo, condicionadores, tinturas e produtos para cuidados com o cabelo, cremes dentais, escovas de dente, sabonetes, cremes para mãos e corpo, desodorantes, aparelhos e cremes de barbear, absorventes femininos, papel higiênico, lenços de papel, algodão, álcool, álcool em gel, repelentes, protetores solares, perfumes, produtos de maquiagem e cuidados com a pele, medicamentos, vacinas, desinfetantes, curativos, preservativos, testes de gravidez, produtos de óptica, artigos ortopédicos, fraldas para crianças e adultos, produtos para bebês, etc.

**Tecnologia:** grandes e pequenos eletrodomésticos, equipamentos de áudio e vídeo, smart, reprodutores de música, câmeras fotográficas, webcams, computadores, laptops, tablets, consoles de videogame, impressoras, telefones e celulares, fones de ouvido, VR, etc. **Artigos para o lar:** produtos de limpeza para o lar, cremes para calçados, tintas, artigos de ferragens, colchões, artigos de decoração, estantes, produtos de jardinagem, inseticidas, adesivos, pilhas, material escolar e de escritório, alimentos e produtos para animais de estimação, etc.

## **FL3 - Automóveis, caminhões e mobilidade**

Carros, picapes, vans, caminhões, reboques, motos, ciclomotores, quadriciclos, bicicletas e patinetes, pneus, combustíveis, acessórios e peças de reposição para veículos, etc.

## **FL4 - Companhias de serviços públicos, privados e financeiros**

Serviços de TV a cabo e por satélite, serviços de TV on demand, serviços de streaming, aplicativos de reprodução de música, serviços de telefonia, provedores de Internet, companhias de serviços de água, gás e eletricidade, empresas de saúde, planos de saúde, serviços de courier, serviços de mensageria, serviços de delivery online, aplicativos de mobilidade privada, sistemas de bicicletas compartilhadas, serviços de pedágio, postos de combustível, escolas, universidades, centros de estudos, bancos, cartões de crédito e débito, companhias de seguro, instituições de crédito e poupança, companhias de investimentos, empresas de serviços de pagamento, cartões de desconto, construtoras, etc.

## **FL5 - Comércio ao público, supermercados e lojas online**

Restaurantes, Fastfoods, cafeterias, bares, grandes lojas, casas de artigos para o lar, supermercados, quiosques, drugstores, salões de beleza, lavanderias, óticas, farmácias, imobiliárias, concessionárias, lojas de fotos, livrarias e sites online de venda direta ao público, etc.

## **FL6 - Mídia, entretenimento, lazer e turismo**

Jornais, revistas, livros, enciclopédias, discos, canais de TV, estações de rádio, multimídias, programas de TV e de rádio, séries, documentários, realities, agências de comunicação, portais, buscadores de Internet, redes e apps sociais, shoppings, academias, eventos e clubes esportivos, parques temáticos e de diversões, zoológicos, complexos de cinema, discotecas, espetáculos, festivais, museus, mostras e exposições, videogames, jogos de tabuleiro, jogos de azar, loterias, brinquedos, vestuário e acessórios, calçados, relógios, óculos e lentes de sol, malas, companhias aéreas, trens, ônibus, linhas de balsas e cruzeiros, serviços de aluguel de carros, serviços e reservas de hospedagem, agências de turismo, hotéis, promoção de cidades e países, etc.

## **FL7 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

## **Grupo B - COMERCIAIS POR TEMPO**

### **FL8 - Comerciais de até 15 segundos de duração**

### **FL9 - Comerciais de até 60 segundos de duração**

### **FL10 - Comerciais de até 120 segundos de duração**

### **FL11 - Comerciais de até 180 segundos de duração**

## **Grupo C - OUTROS FORMATOS**

### **FL12 - Viral**

Comerciais e conteúdos criados com a intenção principal de serem compartilhados e/ou distribuídos por usuários online.

### **FL13 - Novas realidades e tecnologias emergentes**

Serão premiados trabalhos audiovisuais que utilizem tecnologias digitais para potencializar a mensagem de uma marca e transformar a forma de contar histórias. O foco estará em formatos interativos e envolventes que rompam as barreiras da tela tradicional. O objetivo principal é expandir os limites cinematográficos e transformar o espectador em um participante ativo dentro de mundos virtuais. Celebrará as peças imersivas que aproveitem com sucesso a inovação tecnológica e as ferramentas de última geração. Poderão ser incluídos, entre outros, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Inteligência Artificial (IA), Inteligência Artificial Generativa (IAG), Realidade Estendida (XR), NFTs, Blockchain, sistemas imersivos, mundos virtuais, metaverso e todas as demais plataformas emergentes.

### **FL14 - Conteúdos**

Conteúdos criados para uma marca, realizados para veiculação em TV, cinema, programas de TV, plataformas de streaming e outros suportes audiovisuais. A duração permitida dos trabalhos apresentados é de até 90 minutos.

## **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

### **FL15 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)**

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

### **FL16 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria FL17.

### **FL17 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria FL16.



## **EL OJO GRÁFICA (GR)**

El Ojo Gráfica celebra as melhores ideias em anúncios com imagens fixas em formato impresso ou digital, nos quais a originalidade da ideia e sua execução consigam impactar o consumidor no momento de sua visualização.

As peças inscritas devem ter sido publicadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria, será eleito o Grande Ojo Gráfica da Ibero-América.

### **GRUPOS & CATEGORIAS:**

#### **Grupo A - FORMATOS CONVENCIONAIS POR CATEGORIA DE PRODUTOS/SERVIÇOS**

Participam anúncios com imagens fixas sem interação, publicados em meios gráficos impressos ou digitais, podendo ser inscritos como peças individuais e/ou como parte de uma campanha em uma (1) única categoria de produtos e serviços (GR1 a GR7).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria. As campanhas compostas por peças convencionais e em formatos não convencionais participam na categoria do Grupo B - Outros formatos.

### **Grupo B - OUTROS FORMATOS**

Participam trabalhos gráficos impressos ou digitais que tenham utilizado o meio gráfico tradicional de maneira inovadora, como aquelas ideias que tenham aproveitado e/ou utilizado como conceito alguma característica especial intrínseca aos meios gráficos tradicionais.

Também poderão participar aquelas ideias em que a execução gráfica e/ou digital é apenas parte de um conceito mais amplo, ou que conduzam a uma interação física ou online por meio de elementos digitais ou interativos, como o uso de códigos QR, aplicativos para download, realidade aumentada, realidade virtual, etc. (GR8).

### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia.

Os trabalhos poderão ser inscritos na categoria GR9 e/ou em GR10 ou GR11, conforme corresponda, desde que cumpram os requisitos.

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

#### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar, se forem convencionais, em uma (1) única categoria do Grupo A (GR1 a GR7), na categoria GR9 e/ou GR10 ou GR11, conforme corresponda, do Grupo C.

No caso dos trabalhos em outros formatos, poderão participar na categoria GR8 do Grupo B, na categoria GR9 e/ou GR10 ou GR11, conforme corresponda, do Grupo C.

#### **CATEGORIAS (GR):**

### **Grupo A - FORMATOS CONVENCIONAIS POR CATEGORIAS DE PRODUTOS/SERVIÇOS**

#### **GR1 - Alimentos e bebidas**

Congelados, conservas, carnes, pescados, embutidos, ovos, leites, leites achocolatados, bebidas à base de soja, iogurtes, queijos, cremes, manteigas, massas, arroz, pizzas, molhos, sopas, óleos, vinagres, temperos, especiarias, frutas, vegetais, farinhas, açúcar, alimentos para crianças, bolos, sobremesas, geleias, doce de leite, mel, pães, cereais, barras de cereais, frutas secas, biscoitos, snacks, sorvetes, chocolates, balas, pirulitos, chicletes, águas minerais, águas saborizadas, refrigerantes, sucos, cafés, chás, aperitivos à base de ervas, bebidas energéticas, cervejas, vinhos, champanhes, sidras, vodkas, licores, uísques, coquetéis, aperitivos, vinícolas, etc.

#### **GR2 - Produtos**

**Saúde & Cuidado pessoal:** shampoo, condicionadores, tinturas e produtos para cuidados com o cabelo, cremes dentais, escovas de dente, sabonetes, cremes para mãos e corpo, desodorantes, aparelhos e cremes de barbear, absorventes femininos, papel higiênico, lenços de papel, algodão, álcool, álcool em gel, repelentes, protetores solares, perfumes, produtos de maquiagem e cuidados com a pele, medicamentos, vacinas, desinfetantes, curativos, preservativos, testes de gravidez, produtos de óptica, artigos ortopédicos, fraldas para crianças e adultos, produtos para bebês, etc.

**Tecnologia:** grandes e pequenos eletrodomésticos, equipamentos de áudio e vídeo, smart, reprodutores de música, câmeras fotográficas, webcams, computadores, laptops, tablets, consoles de videogame, impressoras, telefones e celulares, fones de ouvido, VR, etc. **Artigos para o lar:** produtos de limpeza para o lar, cremes para calçados, tintas, artigos de ferragens, colchões, artigos de decoração, estantes, produtos de jardinagem, inseticidas, adesivos, pilhas, material escolar e de escritório, alimentos e produtos para animais de estimação, etc.

### **GR3 - Automóveis, caminhões e mobilidade**

Carros, picapes, vans, caminhões, reboques, motos, ciclomotores, quadriciclos, bicicletas e patinetes, pneus, combustíveis, acessórios e peças de reposição para veículos, etc.

### **GR4 - Companhias de serviços públicos, privados e financeiros**

Serviços de TV a cabo e por satélite, serviços de TV on demand, serviços de streaming, aplicativos de reprodução de música, serviços de telefonia, provedores de Internet, companhias de serviços de água, gás e eletricidade, empresas de saúde, planos de saúde, serviços de courier, serviços de mensageria, serviços de delivery online, aplicativos de mobilidade privada, sistemas de bicicletas compartilhadas, serviços de pedágio, postos de combustível, escolas, universidades, centros de estudos, bancos, cartões de crédito e débito, companhias de seguro, instituições de crédito e poupança, companhias de investimentos, empresas de serviços de pagamento, cartões de desconto, construtoras, etc.

### **GR5 - Comércio ao público, supermercados e lojas online**

Restaurantes, Fastfoods, cafeterias, bares, grandes lojas, casas de artigos para o lar, supermercados, quiosques, drugstores, salões de beleza, lavanderias, óticas, farmácias, imobiliárias, concessionárias, lojas de fotos, livrarias e sites online de venda direta ao público, etc.

### **GR6 - Mídia, entretenimento, lazer e turismo**

Jornais, revistas, livros, enciclopédias, discos, canais de TV, estações de rádio, multimídias, programas de TV e de rádio, séries, documentários, realities, agências de comunicação, portais, buscadores de Internet, redes e apps sociais, shoppings, academias, eventos e clubes esportivos, parques temáticos e de diversões, zoológicos, complexos de cinema, discotecas, espetáculos, festivais, museus, mostras e exposições, videogames, jogos de tabuleiro, jogos de azar, loterias, brinquedos, vestuário e acessórios, calçados, relógios, óculos e lentes de sol, malas, companhias aéreas, trens, ônibus, linhas de balsas e cruzeiros, serviços de aluguel de carros, serviços e reservas de hospedagem, agências de turismo, hotéis, promoção de cidades e países, etc.

### **GR7 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

## **Grupo B - OUTROS FORMATOS**

### **GR8 - Formatos não convencionais**

Trabalhos gráficos impressos ou digitais que tenham utilizado o meio gráfico tradicional de maneira inovadora, como aquelas ideias que tenham aproveitado e/ou utilizado como conceito alguma característica especial intrínseca aos meios gráficos tradicionais. Também participarão aquelas ideias em que a execução gráfica e/ou digital é apenas parte de um conceito mais amplo, ou que conduzam a uma interação física ou online por meio de elementos digitais ou interativos, como o uso de códigos QR, aplicativos para download, realidade aumentada, realidade virtual, etc.

## **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

### **GR9 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)**

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

### **GR10 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria GR11.

### **GR11 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria GR10.



## EL OJO RÁDIO & ÁUDIO (RA)

El Ojo Radio & Audio premiará as melhores ideias de áudio desenvolvidas tanto em meios convencionais quanto nas diferentes plataformas de áudio, valorizando a narrativa auditiva, a inovação sonora e musical na comunicação de uma mensagem de marca.

As peças inscritas devem ter sido publicadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria, será eleito o Grande Ojo Radio & Audio da Ibero-América.

### GRUPOS & CATEGORIAS:

#### Grupo A - FORMATOS CONVENCIONAIS POR CATEGORIA DE PRODUTOS/SERVIÇOS

Participam spots de rádio em que não seja necessária a interação do ouvinte e que sejam desenvolvidos nos formatos tradicionais, independentemente do suporte pelo qual foram transmitidos, podendo ser inscritos como peças individuais e/ou como parte de uma campanha em uma (1) única categoria de produtos e serviços do Grupo A (RA1 a RA3).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria. As campanhas compostas por peças convencionais e em formatos não convencionais participam nas categorias do Grupo B - Outros formatos.

#### Grupo B - OUTROS FORMATOS

Participam trabalhos que utilizem de forma inovadora o meio tradicional e/ou intervenções radiofônicas ou de áudio que superem os limites das plataformas de áudio, permitindo ou não uma interação. Poderão ser inscritos como peças individuais e/ou como parte de uma campanha em uma (1) única categoria de outros formatos do Grupo B (RA4 a RA7).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria. As campanhas compostas por peças convencionais e em formatos não convencionais participam nesta categoria.

#### Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS

Os trabalhos serão avaliados levando em conta os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia.

Os trabalhos poderão ser inscritos na categoria RA8 e/ou em RA9 ou RA10, conforme corresponda, desde que cumpram os requisitos.

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

### IMPORTANTE:

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar, se forem convencionais, em uma (1) única categoria do Grupo A (RA1 a RA3), na categoria RA6 do Grupo B, sempre que corresponda; na categoria RA8 e/ou RA9 ou RA10, conforme corresponda, do Grupo C.

No caso dos trabalhos em outros formatos, poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo B (RA4

a RA7); na categoria RA8 e/ou RA9 ou RA10, conforme corresponda, do Grupo C.

## **CATEGORIAS (RA):**

### **Grupo A - FORMATOS CONVENCIONAIS POR CATEGORIA DE PRODUTOS/SERVIÇOS**

#### **RA1 - Spots de Produtos**

Alimentos, guloseimas, bebidas, artigos de cuidado pessoal e farmacêuticos, grandes e pequenos eletrodomésticos, tecnologia, artigos para o lar, automóveis, mobilidade urbana, acessórios e peças de reposição para veículos, moda, brinquedos, jornais, revistas, livros, programas de TV e de rádio, séries, documentários, bens de consumo, etc.

#### **RA2 - Spots de Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércios ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

#### **RA3 - Spots de Bem público e mensagens governamentais**

Spots tradicionais realizados para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

### **Grupo B - OUTROS FORMATOS**

#### **RA4 - Ações em plataformas de áudio/som**

Ações e intervenções que utilizem o formato de rádio tradicional de forma inovadora e melhorem diretamente a experiência do ouvinte ao comunicar a mensagem de uma marca ou organização de bem público ou governamental.

#### **RA5 - Uso não convencional de plataformas de áudio/som**

Ideias em que o uso criativo do áudio e/ou som seja o protagonista da ação. Isso pode incluir o uso de plataformas de áudio, aplicativos, redes sociais, desenvolvimento de software e tecnologias que demonstrem um processo criativo na produção e distribuição do áudio.

#### **RA6 - Jingle**

Peças e/ou mensagens publicitárias criadas por uma marca que, por meio da letra e/ou da música, consigam fazer com que a marca seja facilmente lembrada pelas pessoas. As peças também poderão participar na categoria correspondente do Grupo A.

#### **RA7 - Conteúdo de marca / Podcast**

Conteúdo patrocinado, pago ou financiado por uma marca ou organização em plataformas de áudio, incluindo emissoras de rádio, plataformas de streaming, podcasts, patrocínio de programas, etc. O trabalho deve demonstrar como se consegue transmitir a mensagem e a essência da marca, melhorando a experiência do ouvinte.

### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

#### **RA8 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)**

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

#### **RA9 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria RA10.

#### **RA10 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que

tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria RA9.



## **EL OJO VIA PÚBLICA (VP)**

El Ojo Vía Pública celebra as melhores ideias criadas para captar a atenção do consumidor fora de casa, em espaços públicos ou privados, conseguindo assim comunicar uma mensagem de forma atrativa e/ou gerar uma experiência de marca.

As peças inscritas devem ter sido publicadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e, entre os Ouros de cada categoria, será eleito o Grande Ojo Vía Pública da Ibero-América.

### **GRUPOS & CATEGORIAS:**

#### **Grupo A - FORMATOS CONVENCIONAIS POR CATEGORIA DE PRODUTOS/SERVIÇOS**

Participam imagens fixas, impressas ou digitais, desenvolvidas para formatos padrão de via pública, podendo ser inscritas como peças individuais e/ou como parte de uma campanha em uma (1) única categoria de produtos e serviços do Grupo A (VP1 a VP4).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

As campanhas compostas por peças convencionais e em formatos não convencionais participam nas categorias do Grupo B - Outros formatos.

#### **Grupo B - OUTROS FORMATOS**

Participam imagens impressas e digitais, fixas ou em movimento, que contenham uma intervenção ou permitam uma interação, geradas para formatos padrão, bem como ações e ambientações desenvolvidas na via pública e/ou em espaços fechados (VP5 a VP10).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria. As campanhas compostas por peças convencionais e em formatos não convencionais participam nesta categoria.

#### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia.

Os trabalhos poderão ser inscritos na categoria VP11 e/ou em VP12 ou VP13, conforme corresponda, desde que cumpram os requisitos.

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar, se forem convencionais, em uma (1) única categoria do Grupo A (VP1 a VP4), na categoria VP9 do Grupo B, sempre que corresponda; na categoria VP11 e/ou

VP12 ou VP13, conforme corresponda, do Grupo C.

No caso dos trabalhos em outros formatos, poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo B (VP5 a VP10); na categoria VP11 e/ou VP12 ou VP13, conforme corresponda, do Grupo C.

## **CATEGORIAS (VP):**

### **Grupo A - FORMATOS CONVENCIONAIS POR CATEGORIA DE PRODUTOS/SERVIÇOS**

#### **VP1 - Alimentos e bebidas**

Congelados, conservas, carnes, pescados, embutidos, ovos, leites, leites achocolatados, bebidas à base de soja, iogurtes, queijos, cremes, manteigas, massas, arroz, pizzas, molhos, sopas, óleos, vinagres, temperos, especiarias, frutas, vegetais, farinhas, açúcar, alimentos para crianças, bolos, sobremesas, geleias, doce de leite, mel, pães, cereais, barras de cereais, frutas secas, biscoitos, snacks, sorvetes, chocolates, balas, pirulitos, chicletes, águas minerais, águas saborizadas, refrigerantes, sucos, cafés, chás, aperitivos à base de ervas, bebidas energéticas, cervejas, vinhos, champanhes, sidras, vodkas, licores, uísques, coquetéis, aperitivos, vinícolas, etc.

#### **VP2 - Produtos**

**Saúde & Cuidado pessoal:** shampoo, condicionadores, tinturas e produtos para cuidados com o cabelo, cremes dentais, escovas de dente, sabonetes, cremes para mãos e corpo, desodorantes, aparelhos e cremes de barbear, absorventes femininos, papel higiênico, lenços de papel, algodão, álcool, álcool em gel, repelentes, protetores solares, perfumes, produtos de maquiagem e cuidados com a pele, medicamentos, vacinas, desinfetantes, curativos, preservativos, testes de gravidez, produtos de óptica, artigos ortopédicos, fraldas para crianças e adultos, produtos para bebês, etc. **Tecnologia:** grandes e pequenos eletrodomésticos, equipamentos de áudio e vídeo, smart, reproduzidores de música, câmeras fotográficas, webcams, computadores, laptops, tablets, consoles de videogame, impressoras, telefones e celulares, fones de ouvido, VR, etc. **Artigos para o lar:** produtos de limpeza para o lar, cremes para calçados, tintas, artigos de ferragens, colchões, artigos de decoração, estantes, produtos de jardinagem, inseticidas, adesivos, pilhas, material escolar e de escritório, alimentos e produtos para animais de estimação, etc. **Automóveis, caminhões e mobilidade:** Carros, picapes, vans, caminhões, reboques, motos, ciclomotores, quadriciclos, bicicletas e patinetes, pneus, combustíveis, acessórios e peças de reposição para veículos, etc.

#### **VP3 - Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércio ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

#### **VP4 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

### **Grupo B - OUTROS FORMATOS**

#### **VP5 - Formatos não convencionais**

Participam imagens fixas impressas ou digitais que contenham uma intervenção ou permitam uma interação, utilizando os formatos padrão de via pública.

#### **VP6 - Intervenções**

Participam as peças criadas para aproveitar e/ou intervir em elementos e espaços da via pública, transformando-os em um formato alternativo de comunicação.

#### **VP7 - Ambientações**

Ações realizadas na via pública, bem como em espaços públicos e/ou privados ao ar livre e/ou em ambientes fechados, em que as marcas buscam transmitir uma mensagem transformando os consumidores em espectadores.

#### **VP8 - Instalações Interativas**

Ações que aproveitam o uso de espaços na via pública, bem como em espaços públicos e/ou privados ao ar livre e/ou em ambientes fechados, em que os consumidores são partícipes da ação, gerando uma interação com a mensagem da

marca e conseguindo assim imergi-los em uma experiência.

#### **VP9 - Indoor**

Cartazes e pôsteres impressos e/ou digitais com ou sem interação desenvolvidos em formatos padrão e não padrão para interiores de espaços públicos, privados, shopping, supermercados e/ou transporte público. Nesta categoria, participarão tanto peças individuais quanto campanhas.

#### **VP10 - Telas digitais**

Peças desenvolvidas para telas digitais que utilizem imagens em movimento, conteúdos animados, mapping, telas sensíveis ao toque, etc. Poderão requerer ou não o engajamento ativo do consumidor e poderão ter ou não alguma integração móvel e em redes sociais. Além disso, participam as peças que, por meio do uso da tecnologia, da utilização de dados personalizados e de conteúdo atualizável em tempo real, consigam gerar uma experiência com o usuário.

### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

#### **VP11 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)**

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

#### **VP12 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria VP13.

#### **VP13 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria VP12.



### **EL OJO DIGITAL, SOCIAL & CRIADORES (DS)**

Este prêmio reconhecerá a melhor criatividade pensada para o mundo digital, social e as soluções estratégicas de marketing de influência. Premiará as melhores ideias vivenciadas digitalmente, ideias que demonstrem os níveis de interação, o alcance social e o uso criativo das redes sociais, embaixadores de marca, criadores e influenciadores para melhorar a mensagem da marca e contribuir para o sucesso comercial.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada uma das categorias será eleito o Grande Ojo Digital & Social da Ibero-América.

#### **GRUPOS & CATEGORIAS:**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria correspondente a produtos e serviços (DS1 a DS4).

## Grupo B – FORMATOS/MEIO

Neste grupo participam os trabalhos de acordo com o formato e/ou meio utilizado. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (DS5 a DS14).

## Grupo C - TECNOLOGIA

Participarão os trabalhos impulsionados pelo uso criativo da tecnologia, dos dados, das tecnologias emergentes e imersivas, etc. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (DS15 a DS18).

## Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS

Os trabalhos serão avaliados levando em conta os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (DS19 a DS24).

### IMPORTANTE:

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo A (DS1 a DS4), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (DS5 a DS14) e Grupo C (DS15 a DS18), sempre que corresponda; e em uma (1) ou mais categorias de DS19 a DS22 e/ou em DS23 ou DS24, conforme corresponda, do Grupo D.

### CATEGORIAS (DS):

## Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS

### DS1 - Alimentos e bebidas

Congelados, conservas, carnes, pescados, embutidos, ovos, leites, leites achocolatados, bebidas à base de soja, iogurtes, queijos, cremes, manteigas, massas, arroz, pizzas, molhos, sopas, óleos, vinagres, temperos, especiarias, frutas, vegetais, farinhas, açúcar, alimentos para crianças, bolos, sobremesas, geleias, doce de leite, mel, pães, cereais, barras de cereais, frutas secas, biscoitos, snacks, sorvetes, chocolates, balas, pirulitos, chicletes, águas minerais, águas saborizadas, refrigerantes, sucos, cafés, chás, aperitivos à base de ervas, bebidas energéticas, cervejas, vinhos, champanhes, sidras, vodkas, licores, uísques, coquetéis, aperitivos, vinícolas, etc.

### DS2 - Produtos

**Saúde & Cuidado pessoal:** shampoo, condicionadores, tinturas e produtos para cuidados com o cabelo, cremes dentais, escovas de dente, sabonetes, cremes para mãos e corpo, desodorantes, aparelhos e cremes de barbear, absorventes femininos, papel higiênico, lenços de papel, algodão, álcool, álcool em gel, repelentes, protetores solares, perfumes, produtos de maquiagem e cuidados com a pele, medicamentos, vacinas, desinfetantes, curativos, preservativos, testes de gravidez, produtos de óptica, artigos ortopédicos, fraldas para crianças e adultos, produtos para bebês, etc. **Tecnologia:** grandes e pequenos eletrodomésticos, equipamentos de áudio e vídeo, smart, reproduzidores de música, câmeras fotográficas, webcams, computadores, laptops, tablets, consoles de videogame, impressoras, telefones e celulares, fones de ouvido, VR, etc. **Artigos para o lar:** produtos de limpeza para o lar, cremes para calçados, tintas, artigos de ferragens, colchões, artigos de decoração, estantes, produtos de jardinagem, inseticidas, adesivos, pilhas, material escolar e de escritório, alimentos e produtos para animais de estimação, etc. **Automóveis, caminhões e mobilidade:** Carros, picapes, vans, caminhões, reboques, motos, ciclomotores, quadriciclos, bicicletas e patinetes, pneus, combustíveis, acessórios e peças de reposição para veículos, etc.

### DS3 - Serviços

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércio ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e de turismo, etc.

### DS4 - Bem público e mensagens governamentais

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

## Grupo B - FORMATOS

### DS5 - Online ad

Execuções online pagas realizadas por uma marca que podem chegar ao usuário de forma direta por meio de dispositivos móveis, bem como por meio da navegação online. Inclui banners, pop-ups, anúncios digitais, vídeos publicitários, comerciais online, etc.

### DS6 - Aplicativos, jogos e sites

Aplicativos, jogos, plataformas esportivas, e-sports e sites desenvolvidos especificamente para uma marca ou organizações de Bem Público, bem como aquelas ações em que a integração estratégica e criativa da marca está incluída dentro de plataformas existentes e/ou se utilizam delas para a promoção de uma marca ou produto.

### DS7 - Uso inovador das plataformas sociais

Ações criativas criadas exclusivamente para serem desenvolvidas em redes sociais para melhorar a afinidade da marca/produto com uma audiência ou comunidade. Reconhecerá o uso inovador dos recursos e funções existentes, o alcance e a estratégia criativa.

### DS8 - Influencer \*Categoria atualizada

Conteúdos ou ações digitais que utilizam uma celebridade, embaixador, influenciador social ou gamers para se envolver com um público-alvo em que se busca amplificar a mensagem de uma marca, envolver-se com uma comunidade de consumidores ou fãs e incentivá-los a contribuir ou colaborar com uma iniciativa de marca.

### DS9 - Estratégia e colaboração de conteúdo liderada pelo Criador \*Nova categoria

Reconhecerá as alianças estratégicas, impactantes e criativas entre criadores e marcas, em que o criador desempenha um papel fundamental na definição da visão de longo prazo. As propostas devem demonstrar uma combinação perfeita entre a voz única do criador e a identidade da marca para construir narrativas autênticas, atrativas e inovadoras. Será avaliada a sinergia mútua, o planejamento de conteúdo baseado em uma profunda compreensão da audiência e um alinhamento claro com os objetivos de negócio, resultando em campanhas memoráveis e de alto impacto.

### DS10 - Cocriação de conteúdos gerados pelo usuário

Ações sociais criadas para incentivar uma comunidade/base de fãs, buscando que se envolvam, construam uma comunidade, contribuam e colaborem com as diferentes iniciativas de uma marca.

### DS11 - Gestão de comunidade

Serão premiadas as ações que uma marca ou organização realiza para incentivar e impulsionar comunidades criativas, engajadas e leais em torno de uma marca ou campanha. Ou seja, buscará reconhecer os trabalhos que tenham alcançado interações significativas e senso de pertencimento, em que os usuários se sintam identificados e motivados a participar ativamente, gerando valor para a marca e fortalecendo sua presença.

### DS12 - Viral Marketing

Peças desenvolvidas por uma marca e/ou por um usuário para uma marca com o objetivo de gerar um efeito viral, com a intenção principal de serem compartilhadas e/ou distribuídas pelo usuário online, conseguindo melhorar a afinidade com a marca.

### DS13 - Branded Content

Conteúdos gerados para publicação em plataformas digitais e sociais com o objetivo de amplificar a mensagem de uma marca e atrair o consumidor.

### DS14 - Patrocínio e colaboração de marcas

Campanhas sociais que tenham utilizado programas de patrocínio, colaboração e/ou uma associação de marcas com fins comunicacionais e/ou promocionais para um produto ou serviço, com o objetivo de aumentar a notoriedade da marca e/ou amplificar sua mensagem, permitindo uma relação direta com seu público-alvo.

## Grupo C - TECNOLOGIA

### DS15 - Uso de tecnologia

Os trabalhos deverão demonstrar como a tecnologia digital foi utilizada em função de melhorar a experiência do usuário

e/ou potencializar a relação com a marca. Será levado em conta o uso de tecnologias existentes como código QR, Bluetooth, vídeos 360, GPS e geolocalização, ativação por proximidade, sensores móveis, chatbots, tecnologia de voz, serviços em nuvem, etc.

#### **DS16 - Uso de dados**

Campanhas sociais e/ou soluções criativas que se destacam a partir do uso de dados e informações para interagir com o objetivo de criar e/ou desenvolver uma relação significativa com um público ou uma comunidade específica.

#### **DS17 - Experiência do usuário**

As ideias deverão demonstrar como o conjunto de fatores e elementos relativos à interação do usuário com um sistema, página web, aplicativo, programa ou dispositivo específico resultaram em uma percepção positiva desse serviço ou produto de uma marca.

#### **DS18 - Novas realidades e tecnologias emergentes**

Serão premiados trabalhos que aproveitam criativamente as últimas inovações tecnológicas para potencializar experiências de marca, com foco em reconhecer ideias que, aproveitando tecnologias emergentes, consigam novas formas de envolver os consumidores com a marca de maneira enriquecedora. Poderão ser incluídos, entre outros, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Inteligência Artificial (IA), Inteligência Artificial Generativa (IAG), Realidade Estendida (XR), NFTs, Blockchain, sistemas imersivos, mundos virtuais, metaverso e todas as demais plataformas emergentes.

### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

#### **DS19 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)**

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

#### **DS20 - Campanhas de baixo orçamento**

Ações e campanhas criadas a partir de orçamentos e recursos reduzidos que, para alcançar o sucesso, exigem uma estratégia clara, execução criativa e profundo conhecimento do público-alvo. O foco na criatividade, na conexão emocional e em um investimento inteligente é fundamental para superar as limitações orçamentárias, gerar resultados significativos e conseguir conectar-se com a audiência de maneira autêntica e eficiente.

#### **DS21 - Resposta em tempo real**

Ações direcionadas que utilizam redes sociais para responder e/ou participar em tempo real de forma criativa em uma conversa em torno de eventos internacionais ou locais, assuntos públicos, privados e outras atividades.

#### **DS22 - Estratégia social**

Serão premiadas as ações em redes sociais, o conteúdo impulsionado por criadores, as colaborações de criadores e influenciadores, etc., que tenham implementado estratégias criativas e personalizadas de interação com audiências específicas, elaboradas a partir de comportamentos, interesses, dados contextuais, geolocalização ou outros conhecimentos sociais que permitam gerar experiências relevantes, próximas e significativas.

#### **DS23 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria DS24.

#### **DS24 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria DS23.



## **EL OJO MEDIA (CM)**

El Ojo Media premiará o uso criativo, inovador e não convencional dos meios. Reconhecerá as melhores ideias que utilizem o meio de forma inovadora e relevante, que levem em conta o contexto e a estratégia na escolha do meio e contribuam para amplificar a mensagem das marcas.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Media da Ibero-América.

### **GRUPOS & CATEGORIAS:**

#### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria correspondente a produtos e serviços (CM1 a CM3).

#### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria de acordo com o meio ou formato utilizado, desde que cumpram as características de cada uma (CM4 a CM11).

#### **Grupo C - TECNOLOGIA**

Participarão os trabalhos impulsionados pelo uso criativo da tecnologia, dos dados, das tecnologias emergentes e imersivas, etc. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (CM12 e CM13).

#### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais categorias de CM14 a CM16, desde que cumpram os requisitos, e/ou em CM17 ou CM8, conforme corresponda.

### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo A (CM1 a CM3), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (CM4 a CM11), em uma (1) ou mais categorias do Grupo C (CM12 e CM13), em uma (1) ou mais categorias de CM14 a CM16 e/ou em CM17 ou CM8, conforme corresponda, do grupo D.

### **CATEGORIAS (CM):**

#### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

##### **CM1 - Produtos**

Alimentos, guloseimas, bebidas, artigos de cuidado pessoal e farmacêuticos, grandes e pequenos eletrodomésticos, tecnologia, artigos para o lar, automóveis, mobilidade urbana, acessórios e peças de reposição para veículos, moda, brinquedos, jornais, revistas, livros, programas de TV e de rádio, séries, documentários, bens de consumo, etc.

##### **CM2 - Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércio ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

### **CM3 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

## **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

### **CM4 - Plataformas audiovisuais**

Peças ou intervenções não convencionais veiculadas em TV, cinema, plataformas de streaming e/ou novos suportes audiovisuais.

### **CM5 - Impressos e publicações**

Anúncios, trabalhos e artigos impressos que tenham utilizado o meio gráfico tradicional de maneira inovadora, como aquelas ideias que tenham aproveitado e/ou utilizado a implementação de elementos digitais e interativos, como aplicativos para download, códigos QR, AR e impressão 3D.

### **CM6 - Plataformas de áudio**

Intervenções radiofônicas que superem os limites do rádio tradicional e das plataformas de áudio, utilizando-as de forma inovadora para promover a marca.

### **CM7 - Via Pública**

Peças desenvolvidas de maneira não convencional utilizando os formatos tradicionais de via pública (cartazes, telas frontais, marquises, ônibus, paradas e abrigos, etc.), bem como peças criadas para aproveitar ou intervir em elementos e espaços da via pública de maneira não convencional, transformando-os em formatos alternativos de comunicação.

### **CM8 - Ações e eventos**

Ações e eventos realizados na via pública e/ou em espaços privados, bem como eventos virtuais desenvolvidos para uma marca ou uma associação de marcas com fins comunicacionais e/ou promocionais, em que pode ou não existir uma interação com o consumidor.

### **CM9 - Plataformas digitais**

Peças ou ações publicitárias não tradicionais criadas para serem desenvolvidas em plataformas digitais.

### **CM10 - Plataformas sociais & Influencer**

Será dado destaque às ações não tradicionais desenvolvidas para plataformas sociais, bem como àquelas peças em que o eixo da ideia seja o uso inovador de celebridades, influenciadores ou gamers, com o objetivo de estabelecer uma relação mais direta da marca com o público-alvo.

### **CM11 - Campanhas Integradas**

Serão premiados os trabalhos que implementem a integração de uma ideia utilizando múltiplos meios, ações e/ou aplicativos que se enriqueçam mutuamente e potencializem a comunicação da marca, produto ou serviço. O valor da campanha estará focado no uso de dois ou mais meios ou formatos e em como essa escolha conseguiu maior alcance e impacto.

## **Grupo C - TECNOLOGIA**

### **CM12 - Novas realidades e tecnologias emergentes**

Serão premiados trabalhos que aproveitam criativamente as últimas inovações tecnológicas para potencializar experiências de marca, com foco em reconhecer ideias que, aproveitando tecnologias emergentes, consigam novas formas de envolver os consumidores com a marca de maneira enriquecedora. Poderão ser incluídos, entre outros, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Inteligência Artificial (IA), Inteligência Artificial Generativa (IAG), Realidade Estendida (XR), NFTs, Blockchain, sistemas imersivos, mundos virtuais, metaverso e todas as demais plataformas emergentes.

### **CM13 - Uso criativo de dados**

Peças ou ações que tenham melhorado e inovado de forma criativa por meio do uso de dados, métodos baseados em dados e/ou da interpretação destes, permitindo um melhor planejamento e estratégia de marca para alcançar resultados positivos e uma melhor experiência do cliente.

## Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS

### CM14 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

### CM15 - Estratégia de Mídia

Premiará as estratégias de mídia que demonstrem como o conhecimento profundo da audiência e seus interesses, combinado com um profundo entendimento dos objetivos comerciais de uma marca, conduziu ao desenvolvimento de uma estratégia de mídia personalizada e eficaz. O objetivo é reconhecer trabalhos que alcancem resultados concretos como eficácia, posicionamento e um impacto positivo no público-alvo.

### CM16 - Planejamento e execução de Mídia

Serão reconhecidos os trabalhos que tenham implementado uma estratégia de marketing planejada de forma eficaz. Isso implica uma cuidadosa avaliação e seleção de diferentes plataformas e canais de mídia para alcançar a audiência-alvo, assegurando que a mensagem da marca seja transmitida de forma eficaz e criativa. O objetivo final é gerar a resposta desejada na audiência e cumprir os objetivos comerciais estabelecidos.

### CM17 - Marca local

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria CM18.

### CM18 - Mercado específico

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria CM17.



## EL OJO DIRETO (MD)

El Ojo Directo reconhecerá as melhores ideias que gerem uma resposta e construam uma relação com o cliente, aquelas que busquem como objetivo captar, reter e fidelizar uma audiência específica, em que exista um meio de resposta para interagir ou medir resultados relevantes.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Directo da Ibero-América.

### GRUPOS & CATEGORIAS:

#### Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria correspondente a produtos e serviços (MD1 a MD3).

#### Grupo B - MEIOS/FORMATOS

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria de acordo com o meio ou formato

utilizado, desde que cumpram as características de cada uma (MD4 a MD7).

### **Grupo C - TECNOLOGIA**

Participarão os trabalhos impulsionados pelo uso criativo da tecnologia, dos dados, das tecnologias emergentes e imersivas, etc. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (MD8 a MD10).

### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta as estratégias, os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais categorias de MD11 a MD13, desde que cumpram os requisitos, e/ou em MD14 ou MD15, conforme corresponda.

#### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo A (MD1 a MD3), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (MD4 a MD7), em uma (1) ou mais categorias do Grupo C (MD8 a MD10), em uma ou mais categorias de MD11 a MD13 e/ou em MD14 ou MD15, conforme corresponda, do Grupo D.

#### **CATEGORIAS (MD):**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

#### **MD1 - Produtos**

Alimentos, guloseimas, bebidas, artigos de cuidado pessoal e farmacêuticos, grandes e pequenos eletrodomésticos, tecnologia, artigos para o lar, automóveis, mobilidade urbana, acessórios e peças de reposição para veículos, moda, brinquedos, jornais, revistas, livros, programas de TV e de rádio, séries, documentários, bens de consumo, etc.

#### **MD2 - Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércios ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

#### **MD3 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

#### **MD4 - Correio direto**

Peças criadas com o objetivo de chegar ao público-alvo de forma direta e pessoal. As peças criadas podem ser digitais ou físicas, tanto em formato impresso quanto corpóreo ou tridimensional, também por meio do uso da tecnologia, demonstrando os resultados.

#### **MD5 - Uso de plataformas digitais**

Peças ou ações que utilizem plataformas digitais ou tecnologias associadas para estabelecer o contato com o público-alvo específico e melhorar as relações com sua audiência. Isso pode incluir sites, site de resposta direta, jogos, motores de busca, anúncios publicitários, etc.

#### **MD6 - Ações em plataformas sociais e cocriação de conteúdo**

Peças ou ações que utilizem as redes sociais, blogs, wikis, sites de compartilhamento de vídeo, etc., para estabelecer ou melhorar as relações com um público-alvo específico, bem como os trabalhos em que se utilizam influenciadores como celebridades, youtubers, blogueiros e os conteúdos criados pelo usuário, em que se busca amplificar a mensagem de uma marca, envolver-se com uma comunidade de consumidores e incentivá-los a contribuir ou colaborar com uma iniciativa de marca.

#### **MD7 - Eventos e ações**

Eventos ou ações criados para serem desenvolvidos na via pública, espaços privados e/ou plataformas digitais com o

objetivo de estabelecer uma relação direta com o público-alvo.

## Grupo C - TECNOLOGIA

### MD8 - Ações com uso de dados

Os trabalhos nesta categoria devem demonstrar como a utilização, a interpretação e a análise dos dados influenciam significativamente a estratégia de comunicação, conseguindo assim potencializar a campanha, impulsioná-la e melhorar a experiência do cliente favorecendo sua relação com a marca e gerando resultados mensuráveis.

### MD9 - Novas realidades e tecnologias emergentes

Serão premiados trabalhos que aproveitam criativamente as últimas inovações tecnológicas para potencializar experiências de marca, com foco em reconhecer ideias que, aproveitando tecnologias emergentes, consigam novas formas de envolver os consumidores com a marca de maneira enriquecedora. Poderão ser incluídos, entre outros, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Inteligência Artificial (IA), Inteligência Artificial Generativa (IAG), Realidade Estendida (XR), NFTs, Blockchain, sistemas imersivos, mundos virtuais, metaverso e todas as demais plataformas emergentes.

### MD10 - Jogos

Peças ou ações impulsionadas pelo uso de jogos e/ou plataformas de jogos para se dirigir de forma eficaz a uma audiência específica. Os trabalhos deverão demonstrar como o jogo ou a plataforma de jogos escolhida impulsionaram o engajamento e a afinidade com a marca dentro da audiência específica.

## Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS

### MD11 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

### MD12 - Lançamento e ativação de marca

Peças ou ações criadas para gerar um contato e interação direta com o cliente ou consumidor, a fim de transmitir uma mensagem de forma mais direta e impulsionar o lançamento ou relançamento de um produto ou serviço, além de gerar uma experiência por meio de uma interação direta para promover um produto ou marca.

### MD13 - Fidelização e/ou construção de marca

Peças ou ações direcionadas à manutenção de uma relação duradoura com o cliente e/ou à construção de marca.

### MD14 - Marca local

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria MD15.

### MD15 - Mercado específico

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria MD14.



## EL OJO EXPERIÊNCIA DE MARCA & ATIVAÇÃO (EM)

El Ojo Experiência de Marca & Ativação celebra as melhores ideias criadas com o objetivo de ativar e promover a venda de um produto ou serviço, dar vida a uma marca, gerar seu conhecimento e uso,

originando afinidade com o público ao qual está dirigida. Esses trabalhos devem gerar a participação do consumidor em diversas atividades que sirvam para promover um produto ou serviço e devem demonstrar como essa experiência conduziu a uma maior afinidade e sucesso comercial.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Experiência de Marca & Ativação da Ibero-América.

## **GRUPOS & CATEGORIAS:**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria correspondente a produtos e serviços (EM1 a EM3).

### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria de acordo com o meio ou formato utilizado, desde que cumpram as características de cada uma (EM4 a EM8).

### **Grupo C - TECNOLOGIA**

Participarão os trabalhos impulsionados pelo uso criativo da tecnologia, dos dados, das tecnologias emergentes e imersivas, etc. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (EM9 e EM10).

### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta as estratégias, os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais categorias de EM11 a EM13, desde que cumpram os requisitos, e/ou em EM14 ou EM15, conforme corresponda.

## **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo A (EM1 a EM3), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (EM4 a EM8), em uma (1) ou mais categorias do Grupo C (EM9 e EM10), em uma ou mais categorias de EM11 a EM13 e/ou em EM14 ou EM15, conforme corresponda, do Grupo D.

## **CATEGORIAS (EM):**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

#### **EM1 - Produtos**

Alimentos, guloseimas, bebidas, artigos de cuidado pessoal e farmacêuticos, grandes e pequenos eletrodomésticos, tecnologia, artigos para o lar, automóveis, mobilidade urbana, acessórios e peças de reposição para veículos, moda, brinquedos, jornais, revistas, livros, programas de TV e de rádio, séries, documentários, bens de consumo, etc.

#### **EM2 - Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércio ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

#### **EM3 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

#### **EM4 - Experiências e ativações no ponto de venda**

Peças criadas para serem implementadas tendo como cenário principal um ou vários pontos de venda (físicos ou digitais), como apoio a uma ativação, um lançamento de produto, atividades de amostragem, etc.

#### **EM5 - Experiências e ativações no espaço público**

Ações e eventos desenvolvidos para um produto ou marca durante um período limitado de tempo, utilizando o espaço público como eixo da ação.

#### **EM6 - Experiências e ativações em plataformas digitais**

Ações e eventos online realizados para uma marca utilizando plataformas digitais para interagir com os consumidores. Pode incluir sites, aplicativos, jogos, multitelas, experiências imersivas, etc.

#### **EM7 - Experiências e ativações em plataformas sociais & Influencers**

Ações criadas para uma marca ou produto utilizando as redes sociais. Pode incluir o uso de celebridades, influenciadores ou gamers como meio de ação.

#### **EM8 - Experiências e ativações em multiplataformas**

Ações que utilizem múltiplos pontos de contato para melhorar a experiência de marca, conseguindo desenvolver e amplificar a participação ativa do consumidor. Isso pode incluir o uso de plataformas sociais, digitais, tecnologia móvel, instalações em espaços públicos ou privados, anúncios gráficos, cartazes, comerciais, experiências no ponto de venda, etc. Deverá contar com o uso de dois ou mais meios ou formatos.

### **Grupo C – TECNOLOGIA**

#### **EM9 - Novas realidades e tecnologias emergentes**

Serão premiados trabalhos que aproveitam criativamente as últimas inovações tecnológicas para potencializar experiências de marca, com foco em reconhecer ideias que, aproveitando tecnologias emergentes, consigam novas formas de envolver os consumidores com a marca de maneira enriquecedora. Poderão ser incluídos, entre outros, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Inteligência Artificial (IA), Inteligência Artificial Generativa (IAG), Realidade Estendida (XR), NFTs, Blockchain, sistemas imersivos, mundos virtuais, metaverso e todas as demais plataformas emergentes.

#### **EM10 - Experiências e ativações impulsionadas por jogos**

Experiências de marca que utilizem os jogos como centro da ação, bem como aquelas ações em que a integração estratégica e criativa da marca esteja incluída dentro das plataformas de jogos existentes.

### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

#### **EM11 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)**

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

#### **EM12 - Lançamento e posicionamento**

Ações criadas para promover ou posicionar um produto ou serviço de uma marca que ainda não tenha sido introduzido no mercado ou que tenha sido modificado para seu relançamento.

#### **EM13 - Excelência na ativação de marca**

Ações criadas para promover um produto ou serviço que buscam captar a atenção dos consumidores, gerando um contato e interação. Os vencedores deste prêmio serão a demonstração de como os anunciantes estão tentando alcançar suas audiências para estabelecer relações significativas, inovadoras, experiências memoráveis e conseguir a participação do consumidor, alcançando uma conexão com a marca.

#### **EM14 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria EM15.

## **EM15 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria EM14.



## **EL OJO PR (PR)**

El Ojo PR celebra as melhores ideias que constroem confiança e reputação bem-sucedida em relações com terceiros, utilizando principalmente táticas por meio de mídia espontânea (earned media) ou canais próprios para comunicar credibilidade, conscientização, reputação, e que relacionem as empresas ou organizações de forma positiva com seus consumidores, membros, funcionários ou a comunidade em geral.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo PR da Ibero-América.

### **GRUPOS & CATEGORIAS:**

#### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria correspondente a produtos e serviços (PR1 a PR3).

#### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria de acordo com o meio ou formato utilizado, desde que cumpram as características de cada uma (PR4 a PR6).

#### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta as estratégias, os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais categorias de PR7 a PR15, desde que cumpram os requisitos de cada uma, e além disso, em PR16 ou em PR17, conforme corresponda.

### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo A (PR1 a PR3), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (PR4 a PR6), em uma ou mais categorias de PR7 a PR15 e em PR16 ou em PR17, conforme corresponda, do Grupo C.

### **CATEGORIAS (PR):**

#### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

##### **PR1 - Produtos**

Alimentos, guloseimas, bebidas, artigos de cuidado pessoal e farmacêuticos, grandes e pequenos eletrodomésticos, tecnologia, artigos para o lar, automóveis, mobilidade urbana, acessórios e peças de reposição para veículos, moda, brinquedos, jornais, revistas, livros, programas de TV e de rádio, séries, documentários, bens de consumo, etc.

## **PR2 - Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércios ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

## **PR3 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

## **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

### **PR4 - Ações em plataformas digitais e sociais**

Peças, campanhas e ações que tenham utilizado as plataformas digitais e sociais em prol de uma ação de comunicação eficaz.

### **PR5 - Influencers e cocriação de conteúdo**

Trabalhos em que se utilizam influenciadores como celebridades, youtubers, blogueiros, bem como os conteúdos criados pelo usuário, em que se busca amplificar a mensagem de uma marca, envolver-se com uma comunidade de consumidores ou fãs e incentivá-los a contribuir ou colaborar com uma iniciativa de marca.

### **PR6 - Eventos e patrocínios**

Eventos ao vivo e/ou digitais (eventos corporativos, festivais, concursos, etc.), realizados para construir o valor e a reputação de uma marca ou projeto de comunicação como parte de uma estratégia mais ampla de relações públicas. Também serão premiados os trabalhos que tenham utilizado programas de patrocínio e/ou associação para cumprir objetivos específicos.

## **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

### **PR7 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)**

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

### **PR8 - Ações de comunicação e reputação corporativa**

Campanhas criadas para construir a imagem, elevar o perfil ou formar opinião de uma marca, de uma organização, instituição, etc.

### **PR9 - Gestão de crises e gestão de problemas** \*Categoria atualizada

Campanhas criadas para planejar e/ou gerenciar as consequências de uma crise ou de uma ação que possam afetar a credibilidade e a boa reputação de uma companhia/empresa/marca. As peças deverão demonstrar evidências do planejamento e/ou da implementação de uma estratégia de comunicação de crise e como se alcançou o resultado desejado.

### **PR10 - Lançamentos e ativações**

Será premiada a melhor ideia relacionada à promoção do lançamento, relançamento ou ativação de um produto ou serviço de uma marca ou empresa.

### **PR11 - Ações em tempo real**

Ações desenvolvidas para responder e/ou participar em tempo real de forma criativa em uma conversa em torno de eventos internacionais ou locais, assuntos públicos, privados e outras atividades.

### **PR12 - Campanhas de baixo orçamento**

Ações e campanhas criadas a partir de orçamentos e recursos reduzidos que, para alcançar o sucesso, exigem uma estratégia clara, execução criativa e profundo conhecimento do público-alvo. O foco na criatividade, na conexão emocional e em um investimento inteligente é fundamental para superar as limitações orçamentárias, gerar resultados significativos e conseguir conectar-se com a audiência de maneira autêntica e eficiente.

**PR13 - PR Data & Insights** \*Nova categoria

Premia a excelência e o uso estratégico de dados e pesquisa como motor da inspiração criativa nas relações públicas. Reconhece os trabalhos que demonstram qualidade de pensamento ao transformar a análise em conhecimentos acionáveis (insights), agregando um valor significativo ao desenvolvimento, solidez e sucesso da estratégia de comunicação.

**PR14 - Excelência em RP**

Serão premiadas as campanhas criativas que demonstrem um impacto no negócio, resultados mensuráveis em termos de vendas, receita ou outros indicadores-chave de desempenho relacionados ao negócio e à reputação de uma marca. Deverá ser apresentado um relatório com dados concretos que reflitam os resultados obtidos, especificando as ferramentas de medição e os métodos de análise utilizados. Serão avaliados tanto os resultados comerciais quanto a qualidade e quantidade de mídia gerada.

**PR15 - Atualidade e contexto**

Ações de marcas inspiradas em uma visão sociocultural derivada das ideias, costumes, valores e estilos de vida que se encontram dentro de uma região, localidade ou momento específico. Trata-se de ações realizadas pelas marcas levando em conta um tema/problemática específica (eventos esportivos, catástrofes naturais, guerras, pandemias, etc.) bem como uma cultura ou uma sociedade em particular (indígenas da Amazônia, refugiados, etc.). Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria PR16.

**PR16 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria PR17.

**PR17 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria PR16.

**EL OJO DESIGN (DG)**

El Ojo Design celebra a criatividade colocada a serviço do design. Serão destacados os trabalhos que demonstrem como o design foi utilizado para construir uma identidade de marca, uma experiência e/ou comunicar uma mensagem de marca, alcançando maior reconhecimento e compreensão por parte do consumidor.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Design da Ibero-América.

**IMPORTANTE:**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram as características de cada uma.

**CATEGORIAS (DG):**

### **DG1 - Identidade e construção de marca**

Criação ou atualização de uma marca ou identidade corporativa para qualquer produto, serviço, empresa e/ou organização. Serão premiadas soluções de identidade desenvolvidas por meio de múltiplos pontos de contato e plataformas de mídia.

### **DG2 - Design editorial**

Terá foco no design editorial, tanto impresso quanto digital, bem como no design de peças para uso na promoção e comunicação de uma marca. Inclui livros (capa e miolo), revistas, jornais, artigos editoriais, etc.

### **DG3 - Cartazes e publicações**

Será levado em conta o design da peça para a promoção e a comunicação de uma marca. Poderão participar anúncios, pôsteres, calendários, convites, postais, cartões de felicitação, etc.

### **DG4 - Design digital**

Terá foco na execução do design estético geral e na interface com o usuário para melhorar o uso do produto digital, conseguindo comunicar melhor a mensagem da marca e permitindo uma experiência de usuário relevante, fluida e consistente em cada ponto de interação, seja no suporte geral, na estrutura ou na usabilidade. Podem incluir sites, aplicativos, instalações, eventos, mundos virtuais, publicações online, plataformas sociais, videogames, etc.; podem ou não ser interativos.

### **DG5 - Design para plataformas sociais**

Serão premiadas as execuções de design que busquem melhorar a interação nas redes sociais. Isso implica que será valorizado o impacto visual e a capacidade de um design para gerar maior participação por parte dos usuários em plataformas de redes sociais. Podem incluir Facebook, Instagram, X, Snapchat, TikTok, entre outras.

### **DG6 - Instalações e artigos promocionais**

Serão premiados o design de ambientes e espaços criados tanto no ponto de venda quanto em stands móveis, com o propósito de comunicação e experiência de marcas tanto na via pública quanto em espaços internos (expositores, stands, pontos de venda, gráficos estruturais, eventos, etc.). Também participam os designs de artigos de uma marca com o objetivo de promover um produto ou serviço, como vestuário, brindes promocionais e amostras, acessórios de marketing de guerrilha, etc.

### **DG7 - Design de produto**

Serão premiados os produtos que tenham conseguido, por meio da estética e da utilidade, aumentar o valor de uma marca e uma comunicação ideal, gerando um impacto positivo no usuário. Serão levadas em conta as conquistas do design na medida em que expresse as qualidades de marca, identidade e funcionalidade, bem como resolva os problemas de produção e fabricação.

### **DG8 - Packaging**

Incluem-se todos os tipos de embalagens utilizadas para promover, vender ou exibir um produto. Podem ser embalagens para produtos de consumo em massa, produtos de luxo e de design, bem como embalagens promocionais ou especiais que tenham sido executadas por um período de tempo limitado. Incluem-se também as embalagens com métodos de produção de origem responsável, limpa e que fomentem a sustentabilidade.

### **DG9 - Design de experiência de marca**

Serão premiadas as peças que demonstrem como o design construiu e definiu a experiência do usuário com um produto ou serviço de uma marca. Serão levados em conta os trabalhos que envolvam algum dos seguintes meios ou formatos: embalagens, stands, POP, material impresso, conteúdo digital, o ambiente, o conteúdo audiovisual, etc., em que a interação do usuário com a marca resulte em uma percepção positiva e significativa. Será valorizado o design da jornada/experiência do cliente e sua resposta emocional e comportamental.

### **DG10 - Design sustentável**

Premiará os trabalhos desenvolvidos com foco na sustentabilidade. Estes devem integrar a gestão ambiental, as práticas éticas e a responsabilidade social em sua essência, utilizando o design e a comunicação como ferramentas-chave para gerar um impacto positivo. Será considerado o ciclo de vida completo de um produto ou serviço, desde a seleção de materiais até o fim de sua vida útil, buscando minimizar o impacto ambiental e maximizar a eficiência.

## DG11 - Design inclusivo

Terá foco nas execuções de uma marca ou uma organização que se voltem à conscientização e ao impulso de uma mudança sobre os diferentes problemas atuais, conseguindo enfrentar as disparidades baseadas na inclusão social, gênero, deficiência, origem étnica, religião ou outro status dentro de uma comunidade. Serão premiadas as soluções de design que busquem criar produtos, serviços, ambientes e sistemas que sejam acessíveis e utilizáveis pelo maior número possível de pessoas, independentemente de suas habilidades, características ou circunstâncias individuais.



## EL OJO SUSTENTABLE - pelo Bem comum (ST)

A esperança de poder criar uma comunidade global que leve os líderes a tomar decisões responsáveis, a necessidade de uma mudança de mentalidade em matéria ambiental, a obrigação de abrir o jogo a todos os setores de uma sociedade, ou simplesmente a contribuição daquele grão de areia individual que gere ao menos um instante de reflexão na população; são as razões principais deste prêmio especial, que apela ao lado mais comprometido da indústria publicitária, dos anunciantes, das organizações sociais, dos governos em seus diferentes níveis e dos cidadãos.

Dessa forma, o El Ojo de Iberoamérica, por meio do El Ojo Sustentable, apoia e reconhece os trabalhos e empresas que, por meio de sua mensagem ou ações, contribuam de forma ativa, voluntária e sustentada ao longo do tempo para a melhoria social, econômica e ambiental de nossas sociedades e do nosso planeta.

Este prêmio celebra as peças que realmente consigam impactar o mundo, por meio de sua contribuição à cultura e à resolução de problemáticas específicas que prejudicam as sociedades.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Sustentable da Ibero-América.

### GRUPOS & CATEGORIAS:

#### Grupo A - PROPÓSITO DE MARCA/RSE

Nestas categorias serão reconhecidas as peças ou ações criadas e geradas para uma marca, voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos (ST1 a ST6).

#### Grupo B - BEM PÚBLICO

Nestas categorias serão destacadas as peças ou ações que correspondam a uma campanha de Bem Público geradas por fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, divulgação de serviços estaduais e municipais, campanhas de segurança e obras públicas, campanhas de documentação, viário, educação, saúde, capacitação e emprego realizadas pelo governo (ST7 a ST11).

### IMPORTANTE:

As peças inscritas neste prêmio poderão participar em apenas um dos dois (2) grupos. As peças que participam do Grupo A poderão fazê-lo em uma (1) única categoria de ST1 a ST4 e, além disso, em uma (1) de ST5 ou ST6, conforme corresponda. As inscrições do Grupo B poderão participar em uma (1) única categoria de ST7 a ST9 e, além disso, em uma (1) de ST10 ou ST11, conforme corresponda.

### CATEGORIAS (ST):

## Grupo A - PROPÓSITO DE MARCA/RSE

### ST1 - Ambiente e sustentabilidade

Serão destacadas as peças que tenham como objetivo gerar consciência sobre a importância do cuidado com o meio ambiente, campanhas que fomentem e ensinem sobre o uso de materiais recicláveis e sustentáveis, campanhas que fomentem a sustentabilidade e o respeito pelo meio ambiente, campanhas que promovam o cuidado com serviços como água, eletricidade, etc. Além disso, serão premiados os produtos e embalagens que otimizem os recursos e a energia e cujos métodos de produção sejam de origem responsável, limpa e que fomentem a sustentabilidade.

### ST2 - Social e Saúde

Serão premiadas as mensagens que promovam a conscientização sobre problemas e situações de interesse para a sociedade. Esta categoria buscará premiar trabalhos relacionados à educação, à educação viária, à educação sexual e reprodutiva, campanhas de prevenção no uso de armas, campanhas que promovam conscientização sobre a vulnerabilidade de crianças e idosos, campanhas para prevenir vícios e que fomentem a solidariedade. Também participarão as campanhas que promovam a consciência sobre saúde, a importância da higiene, pandemias e contágios, campanhas antitabagismo, conscientização e conhecimento sobre doenças, doação de órgãos, melhoria da nutrição e campanhas que promovam o exercício e o bem-estar.

### ST3 - Gênero e diversidade

Serão premiadas as peças cujo único requisito será que realmente impliquem uma evolução na luta contra a desigualdade ou a injustiça de gênero, manifestando a capacidade da criatividade de gerar mudanças que vão além da marca, beneficiando o mundo. As peças por excelência serão aquelas que refutem os estereótipos, desafiando todo tipo de preconceito e que possam, além disso, alcançar representações reais e conscientes das pessoas.

### ST4 - Inclusão, integração e não discriminação

Serão premiadas as campanhas que fomentem o respeito ao próximo e a não discriminação. Peças cujas mensagens enfatizem os esforços para reduzir a desigualdade econômica na sociedade, bem como aquelas que busquem e fomentem a igualdade e a não discriminação em temas relacionados à raça, à etnia, à origem, à religião, às capacidades diferentes e a qualquer outro tipo de discriminação cultural.

### ST5 - Marca local

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria ST6.

### ST6 - Mercado específico

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria ST5.

## Grupo B - BEM PÚBLICO

### ST7 - Ambiente e sustentabilidade

Serão destacadas as peças que tenham como objetivo gerar consciência sobre a importância do cuidado com o meio ambiente, campanhas que fomentem e ensinem sobre o uso de materiais recicláveis e sustentáveis, campanhas que fomentem a sustentabilidade e o respeito pelo meio ambiente, campanhas que promovam o cuidado com serviços como água, eletricidade, etc. Além disso, serão premiados os produtos e embalagens que otimizem os recursos e a energia e cujos métodos de produção sejam de origem responsável, limpa e que fomentem a sustentabilidade.

### ST8 - Social e saúde

Serão premiadas as mensagens que promovam a conscientização sobre problemas e situações de interesse para a sociedade. Esta categoria buscará premiar trabalhos relacionados à educação, à educação viária, à educação sexual e reprodutiva, campanhas de prevenção no uso de armas, as campanhas para prevenir vícios, campanhas que fomentem a solidariedade e a inclusão, a não discriminação, o respeito ao próximo. Também participarão as campanhas que promovam a consciência sobre saúde, a importância da higiene, pandemias e contágios, campanhas antitabagismo,

conscientização e conhecimento sobre doenças, doação de órgãos, melhoria da nutrição e campanhas que promovam o exercício e o bem-estar.

### **ST9 - Gênero e Diversidade**

Serão premiadas as peças cujo único requisito será que realmente impliquem uma evolução na luta contra a desigualdade ou a injustiça de gênero, manifestando a capacidade da criatividade de gerar mudanças que vão além da marca, beneficiando o mundo. As peças por excelência serão aquelas que refutem os estereótipos, desafiando todo tipo de preconceito e que possam, além disso, alcançar representações reais e conscientes das pessoas.

### **ST10 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria ST11.

### **ST11 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria ST10.



## **EL OJO SPORTS (SR)**

El Ojo Sports celebra as melhores ideias relacionadas ao mundo do esporte e às marcas que sabem aproveitar a oportunidade que os eventos esportivos lhes oferecem para comunicar ou se promover.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Sports da Ibero-América.

### **GRUPOS & CATEGORIAS:**

#### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria correspondente a produtos e serviços (SR1 a SR3).

#### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria de acordo com o meio ou formato utilizado, desde que cumpram as características de cada uma (SR4 a SR7).

#### **Grupo C - TECNOLOGIA**

Participarão os trabalhos impulsionados pelo uso criativo da tecnologia, dos dados, das tecnologias emergentes e imersivas, etc. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (SR8 e SR9).

#### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta as estratégias, os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (SR10 a SR15).

## **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo A (SR1 a SR3), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (SR4 a SR7), em uma (1) ou mais categorias do Grupo C (SR8 e SR9), em uma (1) ou mais categorias SR10 a SR13 e em SR14 ou em SR15, conforme corresponda, do Grupo D.

## **CATEGORIAS (SR):**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

#### **SR1 - Produtos**

Alimentos, guloseimas, bebidas, artigos de cuidado pessoal e farmacêuticos, grandes e pequenos eletrodomésticos, tecnologia, artigos para o lar, automóveis, mobilidade urbana, acessórios e peças de reposição para veículos, moda, brinquedos, jornais, revistas, livros, programas de TV e de rádio, séries, documentários, bens de consumo, etc.

#### **SR2 - Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércios ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

#### **SR3 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

#### **SR4 - Meios audiovisuais**

Comerciais, spots e conteúdos criados para veiculação em TV, Cinema, VOD (video on demand), plataformas digitais, rádio ou plataformas de áudio.

#### **SR5 - Plataformas digitais, sociais e Influencers**

Peças, ações, aplicativos, jogos criados para serem desenvolvidos em plataformas digitais e sociais para melhorar a afinidade da marca com uma audiência ou comunidade. Poderão participar também as ações que utilizem celebridade, influenciador para amplificar a mensagem de uma marca e envolver-se com um público-alvo.

#### **SR6 - Ações**

Ações promocionais e instalações criadas para serem desenvolvidas ou exibidas em espaços públicos internos, externos, bem como experiências virtuais, para comunicar uma marca ou uma mensagem dela permitindo uma relação direta com seu público-alvo.

#### **SR7 - Eventos e sponsorship**

Ações de patrocínio, experiências ao vivo, eventos esportivos ou criados dentro de um contexto esportivo, desenvolvidos para uma marca ou uma associação de marcas com fins comunicacionais, promocionais, para aumentar a notoriedade da marca e/ou amplificar sua mensagem, permitindo uma relação direta com seu público-alvo.

### **Grupo C - TECNOLOGIA**

#### **SR8 - Novas realidades e tecnologias emergentes**

Serão premiados trabalhos que aproveitam criativamente as últimas inovações tecnológicas para potencializar experiências de marca, com foco em reconhecer ideias que, aproveitando tecnologias emergentes, consigam novas formas de envolver os consumidores com a marca de maneira enriquecedora. Poderão ser incluídos, entre outros, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Inteligência Artificial (IA), Realidade Estendida (XR), NFTs, Blockchain, sistemas imersivos, mundos virtuais, metaverso e todas as demais plataformas emergentes.

#### **SR9 - Gaming/E-Sports**

Esta categoria é destinada a todas as peças relacionadas ao mundo dos videogames, às competições virtuais, ao apoio aos gamers, etc. Como as marcas estão usando o ambiente dos jogos virtuais para realizar ações de comunicação com

o objetivo de se aproximar de seu público-alvo, interagir com ele, premiá-lo, transmitir uma mensagem, vender produtos e serviços, amplificar mensagens, convocar algum tipo de ação ou reforçar sua presença institucional como marca. Podem ser comerciais, gráficas, ações, eventos, aplicativos, campanhas 360, etc.

## Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS

### SR10 - Excelência na experiência de marca

Experiências produzidas por meio de diferentes plataformas com o objetivo de amplificar a mensagem da marca e se comprometer com o consumidor. Os vencedores deste prêmio serão a demonstração de como os anunciantes estão tentando alcançar suas audiências para estabelecer relações significativas, inovadoras, experiências memoráveis e conseguir a participação do consumidor, alcançando uma conexão com a marca.

### SR11 - Social, diversidade e Inclusão

Ações criadas por uma marca ou uma organização para conscientizar e impulsionar uma mudança sobre os diferentes problemas e conseguir enfrentar as disparidades baseadas na inclusão social, gênero, deficiência, origem étnica, religião ou outro status dentro do esporte ou de uma comunidade relacionada ao esporte.

### SR12 - Contexto e Atualidade

Ações de marcas inspiradas em uma visão sociocultural derivada das ideias, costumes, valores e estilos de vida que se encontram dentro de uma região, localidade ou momento específico, relacionadas ao esporte. Trata-se de ações realizadas pelas marcas levando em conta um tema esportivo específico (Jogos Olímpicos, torneios locais e internacionais, Super Bowl, etc.) ou contextos de atualidade relacionados ao esporte. (Falecimento de Maradona, Covid no futebol, promoção da imagem de clubes de futebol ou outros esportes, etc.).

### SR13 - Cultura Fã, Engagement & Experiência \*Nova categoria

Participarão as ideias, ações e execuções criativas desenvolvidas para conectar e interagir de forma direta com os fãs do esporte, seja um torcedor individual ou uma comunidade, com o objetivo de fortalecer o vínculo emocional entre a marca, equipe ou evento e sua audiência. O foco estará em trabalhos que, por meio de experiências, conteúdos, ativações ou campanhas, demonstrem um impacto real na fidelização da audiência, no senso de pertencimento e no aumento da bilheteria ou venda de ingressos.

### SR14 - Marca local

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria SR15.

### SR15 - Mercado específico

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria SR15.



## EL OJO CONTEÚDO (CT)

El Ojo Contenido celebra as melhores ideias que tenham sido desenvolvidas para uma marca ou em conjunto com uma marca, com o objetivo de entreter, potencializar e comunicar uma mensagem de marca ou conectar-se com os usuários/ consumidores de forma inovadora, não invasiva, e que se sintam atraídos por ela.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Contenido da Ibero-América.

## **GRUPOS & CATEGORIAS:**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria correspondente a produtos e serviços (CT1 a CT3).

### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria de acordo com o meio ou formato utilizado, desde que cumpram as características de cada uma (CT4 a CT9).

### **Grupo C - TECNOLOGIA**

Participarão os trabalhos impulsionados pelo uso criativo da tecnologia, dos dados, das tecnologias emergentes e imersivas, etc. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (CT10 e CT11).

### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta as estratégias, os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (CT12 a CT15).

## **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo A (CT1 a CT3), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (CT4 a CT9), em uma (1) ou mais categorias do Grupo C (CT10 e CT11), em uma ou mais categorias de CT12 a CT13 e/ou em CT14 ou CT15, conforme corresponda.

## **CATEGORIAS (CT):**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

#### **CT1 - Produtos**

Alimentos, guloseimas, bebidas, artigos de cuidado pessoal e farmacêuticos, grandes e pequenos eletrodomésticos, tecnologia, artigos para o lar, automóveis, mobilidade urbana, acessórios e peças de reposição para veículos, moda, brinquedos, jornais, revistas, livros, programas de TV e de rádio, séries, documentários, bens de consumo, etc.

#### **CT2 - Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércio ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

#### **CT3 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

#### **CT4 - Plataformas audiovisuais**

Conteúdos criados para uma marca, realizados para veiculação em TV, cinema, programas de TV, plataformas de streaming e outros suportes audiovisuais. A duração permitida dos trabalhos apresentados é de até 30 minutos.

#### **CT5 - Plataformas de áudio e som**

Conteúdos e podcasts criados para uma marca realizados para serem publicados em programas, emissoras radiofônicas, seja no Rádio ou em plataformas de áudio.

#### **CT6 - Conteúdos impulsionados pela música**

Conteúdos criados para uma marca ou artista, em que o impacto, a aceitação e a popularidade das composições musicais, originais ou adaptadas, alcançaram o sucesso artístico da faixa em si, impulsionando uma experiência de marca bem-sucedida.

#### **CT7 - Plataformas digitais e sociais**

Conteúdos criados para plataformas digitais e sociais com o objetivo de criar e/ou melhorar as relações com o usuário da marca. Pode incluir: sites, jogos online, experiências imersivas, coberturas de eventos ao vivo, conteúdos gerados para plataformas de streaming, aplicativos, blogs, wikis, sites de compartilhamento de vídeos, etc.

#### **CT8 - Influencers & Cocriação de conteúdo**

Conteúdo ou entretenimento que conta com a colaboração de um influenciador, celebridades, líderes de opinião para amplificar a mensagem de uma marca, bem como também os conteúdos criados pelo usuário, em que se busca amplificar a mensagem de uma marca, envolver-se com uma comunidade de consumidores ou fãs e incentivá-los a contribuir ou colaborar com uma iniciativa de marca.

#### **CT9 - Eventos e ações** \*Categoria atualizada

Eventos, ações, entretenimentos ao vivo, transmissões ao vivo, shows e festivais realizados fisicamente, de forma online ou em mundos virtuais, entre eles videogames, criados e desenvolvidos por uma marca ou uma associação de marcas com o objetivo de entreter e potencializar a mensagem e/ou a imagem de uma marca.

### **Grupo C - TECNOLOGIA**

#### **CT10 - Novas realidades e tecnologias emergentes**

Serão premiados trabalhos que aproveitam criativamente as últimas inovações tecnológicas para potencializar experiências de marca, com foco em reconhecer ideias que, aproveitando tecnologias emergentes, consigam novas formas de envolver os consumidores com a marca de maneira enriquecedora. Poderão ser incluídos, entre outros, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Inteligência Artificial (IA), Realidade Estendida (XR), NFTs, Blockchain, sistemas imersivos, mundos virtuais, metaverso e todas as demais plataformas emergentes.

#### **CT11 - Gaming & E-Sports**

Conteúdo criado por uma marca em que se busque a participação ou o entretenimento por meio de dinâmicas e mecânicas relacionadas à indústria do gaming e/ou E-Sports.

### **Grupo D - CONTEXTO E OBJETIVOS**

#### **CT12 - Responsabilidade Social Empresarial (RSE)**

Campanhas criadas e geradas para uma marca, com o objetivo de elevar o perfil, construir a imagem e comunicar o propósito da empresa, não baseadas em produtos, mas voltadas a abordar e conscientizar sobre temas sociais, de saúde, éticos e ambientais, que promovam e contribuam para um mundo mais justo, inclusivo, solidário e integrado, e gerem consciência sobre a importância de alcançar esses objetivos.

#### **CT13 - Experiência de marca**

Experiências produzidas por meio de diferentes plataformas, bem como ações e eventos produzidos na via pública e em locais fechados, com o objetivo de amplificar a mensagem da marca e se comprometer com o consumidor. Os vencedores deste prêmio serão a demonstração de como os anunciantes estão tentando alcançar suas audiências para estabelecer relações significativas, inovadoras, experiências memoráveis e conseguir a participação do consumidor e suas conexões únicas com suas marcas.

#### **CT14 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria CT15.

#### **CT15 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado

específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria CT14.



## **EL TERCER OJO (TO)**

El Tercer Ojo celebra as grandes ideias que rompam paradigmas, que abram novas formas de comunicar e pensar na indústria. Serão premiadas as ideias que abram novos horizontes na forma de pensar e ver a realidade, e de relacionar as marcas com os consumidores.

El Tercer Ojo reconhece as ideias que assumem riscos e que se atrevem a ver além do social e culturalmente aceito na indústria, e/ou abrir novas perspectivas e olhares sobre um tema, o que represente um avanço na forma de fazer comunicação. Uma criatividade inovadora e disruptiva que desafie o status quo cultural, social e do ecossistema das marcas, que estimule, do ponto de vista da comunicação. Em suma, ideias que vão além, que empurrem os limites.

Este prêmio não se restringe a uma quantidade de execuções ou tipo de canais, nem tem limites para o tipo de meios usados.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros será eleito o Grande Tercer Ojo da Ibero-América.

### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria (TO1 ou TO2).

### **CATEGORIAS (TO):**

#### **TO1 - Ideias criadas para uma marca**

Serão reconhecidas as ideias criadas e geradas para uma marca.

#### **TO2 - Ideias de Bem Público**

Serão destacadas as ideias que correspondam a uma campanha de Bem Público geradas por fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, divulgação de serviços estaduais e municipais, campanhas de segurança e obras públicas, campanhas de documentação, viário, educação, saúde, capacitação e emprego realizadas pelo governo.



## **EL OJO INNOVACIÓN (IN)**

El Ojo Innovación celebra as ideias inovadoras que permitam a resolução de problemas. Peças que permitam a criativos, tecnólogos, profissionais de marketing e comunicadores em geral comunicar sua mensagem e/ou a de seus clientes de novas formas, agregando valor a suas marcas e proporcionando utilidade a seus consumidores; ou aquelas grandes peças tecnológicas que, por sua relevância dentro da indústria, se destaquem por si só.

Os prêmios serão concedidos - ainda que não seja excludente - a projetos como plataformas, aplicativos, ferramentas, programas, hardware, software, produtos físicos ou a modificação de recursos existentes que demonstrem inovação relevante para marcas e/ou a indústria em geral e agreguem valor à indústria e a seus

usuários.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Innovación da Ibero-América.

#### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram as características de cada uma (IN1 a IN6).

#### **CATEGORIAS (IN):**

##### **IN1 - Produto**

Peças físicas concluídas que demonstrem inovação em sua geração, implementação ou resultado. Estas podem ou não ter uma intervenção tecnológica.

##### **IN2 - Tecnologia**

Peças em que a essência da inovação esteja no desenvolvimento tecnológico. Estas podem ser aplicativos, software, dispositivos, etc.

##### **IN3 - Protótipo**

Trabalhos em etapas de pré-produção ou gestação da ideia, como projetos que podem estar em processo de teste em um setor específico do mercado-alvo. Estes podem ou não estar associados a uma marca.

##### **IN4 - Experiência e estratégia de marca**

Soluções estratégicas e inovadoras que levem em conta os novos desafios da marca e gerem um impacto tangível na experiência do consumidor, alcançando os objetivos propostos.

##### **IN5 - Inovação sustentável**

Premiará os trabalhos desenvolvidos com foco na sustentabilidade. Estes devem integrar a gestão ambiental, as práticas éticas e a responsabilidade social em sua essência, utilizando a inovação como ferramentas-chave para gerar um impacto positivo imediato e/ou de longo prazo no meio ambiente.

##### **IN6 - Inovação inclusiva**

Terá foco nas execuções inovadoras de uma marca ou uma organização que se voltem à conscientização e ao impulso de uma mudança sobre os diferentes problemas atuais, conseguindo enfrentar as disparidades baseadas na inclusão social, gênero, deficiência, origem étnica, religião ou outro status dentro de uma comunidade. Serão premiadas as soluções inovadoras que busquem criar produtos, serviços, ambientes e sistemas que sejam acessíveis e utilizáveis pelo maior número possível de pessoas, independentemente de suas habilidades, características ou circunstâncias individuais.



#### **EL OJO CREATIVE DATA (CD)**

Este prêmio reconhecerá as melhores ideias que tenham utilizado de forma criativa o uso de dados/informação. Serão premiadas as ações ou peças que demonstrem que o uso de dados melhorou e/ou impulsionou a execução/campanha por meio do uso criativo da interpretação, da análise ou da aplicação de dados. O uso criativo dos dados deve ser o centro da ideia e o impacto/resultados devem ser claros e precisos.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e

12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Creative Data da Ibero-América.

#### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram as características de cada uma (CD1 a CD6).

#### **CATEGORIAS (CD):**

##### **CD1 - Melhor visualização de dados**

Serão premiadas as peças cujo objetivo é fazer algo útil e valioso para as pessoas a partir de dados que ninguém lembraria nem prestaria atenção. Inclui a simplificação e conversão dos dados em um formato estético, atraente, que faça com que o consumidor mude sua percepção de algum fato ou produto, ou modifique seu comportamento graças a ter acessado essa informação. Inclui, mas não se limita a, ações dinâmicas online, estáticas ou interativas, infográficos em tempo real, instalações visuais e/ou ativações.

##### **CD2 - Uso de dados em Tempo Real**

Serão premiadas as peças em que os dados são parte central da ideia e são a chave para gerar a relação com os consumidores. Sem o uso de dados em tempo real, a ideia não existiria. Os dados devem alimentar de forma constante a ação colocada em prática, melhorando a experiência e a percepção dos consumidores, chegando até criativamente à personalização.

##### **CD3 - Criatividade e experiência impulsionada por dados**

Serão premiados os trabalhos em que a ideia é alimentada, construída ou melhorada graças ao uso de dados. Os dados devem ter sido parte-chave do design da campanha, do produto ou da solução. Deve estar detalhado o tipo de dado e como foi utilizado, conseguindo assim uma melhoria na experiência do cliente e no resultado.

##### **CD4 - Pesquisa e integração de dados**

Serão premiadas as ideias que demonstrem como a pesquisa baseada em dados e a integração destes colaboraram para planejar uma campanha criativa e/ou uma estratégia de marca mais sólida.

##### **CD5 - Melhor uso de dados em redes sociais**

Serão premiadas as ideias geradas a partir da interpretação dos dados obtidos por meio das redes sociais para se dirigir, envolver-se ou desenvolver uma relação com a audiência ou comunidade específica.

##### **CD6 - Melhor tecnologia no uso de dados**

Serão premiadas as peças que demonstrem como, por meio do uso e implementação da tecnologia de dados, conseguiu-se melhorar criativamente uma campanha e melhorar a relação com a audiência. Pode incluir ferramentas, plataformas, aplicativos, algoritmos, etc.



#### **EL OJO CREATIVE COMMERCE (CC)**

Este prêmio celebra a abordagem inovadora e criativa do comércio online e offline, das soluções de pagamento e das jornadas transacionais.

As inscrições deverão demonstrar como a inovação e a otimização em qualquer ponto da jornada do cliente, de ponta a ponta, levaram a uma maior participação do consumidor e ao sucesso comercial, desde a estratégia, o design, o conteúdo até as experiências de compra, etc.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e

12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Creative Commerce da Ibero-América.

## **GRUPOS & CATEGORIAS:**

### **Grupo A - FORMATOS**

Neste grupo participam os trabalhos de acordo com o formato utilizado. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (CC1 a CC4).

### **Grupo B - TECNOLOGIA**

Participarão os trabalhos impulsionados pelo uso criativo da tecnologia, dos dados, das tecnologias emergentes e imersivas, etc. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (CC5 e CC7).

### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (CC8 a CC12).

## **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) ou mais categorias do Grupo A (CC1 a CC4), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (CC5 a CC7), em uma ou mais categorias de CC8 a CC10 e/ou em CC11 ou CC12, conforme corresponda.

## **CATEGORIAS (CC):**

### **Grupo A - FORMATOS**

#### **CC1 - Comércio liderado por dispositivos móveis**

Serão premiadas as ações que tenham utilizado soluções de comércio baseadas em dispositivos móveis que tenham permitido otimizar a jornada do cliente, melhorar a experiência, aumentar a participação do usuário e o sucesso comercial. Pode incluir dispositivos vestíveis, aplicativos, carteiras digitais e programas de recompensas.

#### **CC2 - Comércio Social & Influencers**

Serão premiados os trabalhos que aproveitem o uso de plataformas sociais e/ou Influencers para interagir com os consumidores, aumentar o conhecimento de uma marca e a demonstração de produtos e impulsionar os resultados comerciais.

#### **CC3 - Comércio de Entretenimento**

Serão premiados os trabalhos que integrem o conteúdo comercial e o conteúdo de entretenimento por meio de associações, colaborações ou experiências de marca, bem como a elaboração de conteúdos dinâmicos que enriqueçam as experiências de compra e impulsionem o engajamento de compra do usuário. Pode incluir jogos, esportes, teatro, música, conteúdos audiovisuais, experiências virtuais e imersivas, gaming, metaverso e todas as plataformas emergentes.

#### **CC4 - Experiência no ponto de venda**

Serão premiadas as ações ou experiências físicas criadas para serem implementadas no ponto de venda, focadas em captar clientes e impulsionar resultados comerciais. Pode incluir, entre outros, exposições na loja, lojas pop-up, promoções, sampling, testes de produto, eventos, produtos de edição limitada.

### **Grupo B - TECNOLOGIA**

#### **CC5 - Plataformas Digitais e Soluções de Pagamento** \*Categoria atualizada

Premiará a criação de sites, videogames, mundos virtuais e aplicativos de comércio eletrônico que otimizem a experiência do usuário e a taxa de conversão para maximizar as vendas. Da mesma forma, reconhece o uso

criativo de soluções de pagamento destinadas a facilitar a transação, abrangendo carteiras móveis, automação de recompensas, botões de pedido, software financeiro e ferramentas baseadas em blockchain, criptomoedas ou NFT.

#### **CC6- Comércio conversacional e novas tecnologias** \*Categoria atualizada

Esta categoria celebrará a inovação na jornada de compra por meio da tecnologia e da personalização em tempo real. Reúne trabalhos que utilizam ferramentas conversacionais (chatbots, mensageria e assistentes de voz) e tecnologias emergentes imersivas (RA, RV, Web3, blockchain, gamificação e mundos virtuais) para conectar-se com o consumidor de forma única, transformar a experiência de compra e gerar novas oportunidades de negócio.

#### **CC7 - Comércio integrado & Experiência de usuário** \*Categoria atualizada

Serão premiadas as ideias que projetem experiências de compra integradas, articulando estrategicamente múltiplos pontos de contato — físicos e digitais — para criar jornadas do cliente fluidas, coerentes e centradas na experiência. Os casos deverão demonstrar como a integração de canais, plataformas e ferramentas ao longo da jornada — desde o início até o pós-compra — melhora a interação com a marca, elimina atritos e potencializa tanto a participação quanto os resultados comerciais.

### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

#### **CC8 - Estratégia e fidelização de marca**

Serão premiadas as estratégias ou ações inovadoras projetadas online e offline para atrair e/ou manter uma relação duradoura com o cliente, incentivar a atividade dos clientes e aumentar o sucesso comercial e o engajamento do cliente.

#### **CC9 - Comércio sustentável**

Serão premiados os trabalhos realizados com ênfase na sustentabilidade criativa, ações relacionadas ao comércio sustentável e ao cuidado dos recursos ambientais como a produção, o consumo responsável, embalagens sustentáveis, envios respeitosos com o meio ambiente, redução de resíduos; bem como aquelas ações relacionadas ao comércio inclusivo, equitativo e de bem público.

#### **CC10 - Comércio inclusivo** \*Nova categoria

Serão premiados os trabalhos que tenham projetado e implementado com sucesso estratégias comerciais focadas na inclusão e na acessibilidade para públicos diversos. Esta categoria reconhece os projetos que fomentam a equidade por meio da inovação em produtos, tecnologia ou canais de distribuição, impulsionando a participação econômica ativa e promovendo uma base de consumidores mais diversa e empoderada.

#### **CC11 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria CT12.

#### **CC12 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria CC11.



### **EL OJO EFICÁCIA (EF)**

El Ojo Eficacia celebra as melhores ideias que tenham alcançado um impacto mensurável e comprovado no

negócio do cliente. Aquela criatividade que todos os profissionais da indústria buscam, aquela que consegue afetar o comportamento do consumidor e, portanto, a marca, as vendas e seus objetivos.

Serão avaliados os resultados obtidos levando em conta os objetivos propostos, graças a estratégias e implementações criativas. Em resumo, El Ojo Eficacia terá a tarefa de destacar os casos em que se evidencie a efetividade da criatividade nos resultados buscados para os clientes, impulsionando um impacto comercial sustentável.

Poderão participar os casos que, com sua criatividade e estratégia, tenham alcançado resultados significativos para o cliente no período compreendido entre 1º de janeiro de 2024 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze e, entre os Ouros, será entregue o Grande Ojo à Eficácia da Ibero-América.

## **GRUPOS & CATEGORIAS:**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria correspondente a produtos e serviços (EF1 a EF3).

### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria de acordo com o meio ou formato utilizado, desde que cumpram as características de cada uma (EF4 a EF9).

### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

Os trabalhos serão avaliados levando em conta as estratégias, os objetivos propostos e/ou o contexto cultural ou regional que dá sentido à ideia. Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais de uma categoria, desde que cumpram os requisitos de cada uma (EF10 a EF19).

## **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) única categoria do Grupo A (EF1 a EF3), em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (EF4 a EF9), em uma (1) ou mais categorias de EF10 a EF17 e/ou em EF18 ou EF19 do Grupo C, sempre que corresponda.

## **CATEGORIAS (EF):**

### **Grupo A - PRODUTOS E SERVIÇOS**

#### **EF1 - Produtos**

Alimentos, guloseimas, bebidas, artigos de cuidado pessoal e farmacêuticos, grandes e pequenos eletrodomésticos, tecnologia, artigos para o lar, automóveis, mobilidade urbana, acessórios e peças de reposição para veículos, moda, brinquedos, jornais, revistas, livros, programas de TV e de rádio, séries, documentários, bens de consumo, etc.

#### **EF2 - Serviços**

Companhias de serviços públicos, privados e financeiros, comércios ao público, supermercados, lojas online, meios de comunicação, portais, buscadores, redes e apps sociais, entretenimento, lazer, companhias de transporte e turismo, etc.

#### **EF3 - Bem público e mensagens governamentais**

Peças realizadas para fundações, ONGs, associações ambientais, voluntariados, campanhas de organizações governamentais para a divulgação de serviços estaduais e municipais, de segurança e obras públicas, de documentação, viário, educação, realizadas pelo governo, campanhas políticas, mensagens e obras religiosas, etc.

### **Grupo B - MEIOS/FORMATOS**

#### **EF4 - Estratégia no uso de mídia**

Ações em que a escolha do meio utilizado é determinante para a efetividade da campanha. O uso estratégico do meio

escolhido é o pilar do sucesso da campanha.

#### **EF5 - Experiências interativas**

Serão premiadas as ideias em que as marcas tenham criado uma experiência (ações, eventos, produtos e/ou ativações) para alcançar suas audiências e estabelecer relações significativas, inovadoras, experiências memoráveis e conseguir a participação e interação do consumidor com a marca. Essa participação pode se apresentar de diferentes maneiras, inclusive digitalmente; o importante é que se consiga desenvolver uma relação entre o usuário-consumidor e a marca.

#### **EF6 - Branded content**

Serão premiadas as ideias em que as marcas, por meio da criação de conteúdos de marca, buscam conectar-se com suas audiências gerando uma interação com o consumidor. Essa interação pode se apresentar de diferentes maneiras, inclusive digitalmente; o importante é que se consiga desenvolver uma relação entre o usuário-consumidor e a marca; e que o “conteúdo” seja o gerador dessa relação.

#### **EF7 - Influencers**

Serão premiadas as ideias em que uma marca busca, por meio do uso criativo e inovador de criadores de conteúdo e/ou pessoas influentes, conectar-se e interagir com uma audiência específica para impulsionar a mensagem de sua marca. Pode incluir, entre outros, colaborações, conteúdo patrocinado, jornalistas, blogueiros, celebridades, pessoas influentes das plataformas sociais, embaixadores de marca, etc.

#### **EF8 - Gestão de comunidades em redes sociais**

Esta categoria premiará as ações que uma marca ou organização realiza para gerenciar sua comunidade, conseguindo que esteja engajada com seus objetivos e seu negócio. Ou seja, buscará reconhecer as empresas que tenham conseguido construir e manter sua comunidade online por meio de estratégias-chave que incluam, por exemplo, publicar conteúdo atrativo, responder comentários e mensagens, fomentar debate, aproveitar o conteúdo gerado pelos usuários, etc. Ou seja, serão premiadas as marcas que tenham alcançado interações significativas e senso de pertencimento, em que os usuários se sintam identificados e motivados a participar ativamente, gerando valor para a marca e fortalecendo sua presença. Deverá ser demonstrado como a comunidade foi importante para o desenvolvimento da marca ou do negócio.

#### **EF9 - Novas realidades e tecnologias emergentes**

Esta categoria busca reconhecer os trabalhos que aproveitam criativamente as últimas inovações tecnológicas para potencializar experiências de marca, com foco em reconhecer ideias que, aproveitando tecnologias emergentes, consigam novas formas de envolver os consumidores com a marca de maneira enriquecedora e consigam impulsionar os resultados para os objetivos propostos. Poderiam ser incluídos, entre outros, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Inteligência Artificial (IA), Inteligência Artificial Generativa (IAG), Realidade Estendida (XR), NFTs, Blockchain, sistemas imersivos, mundos virtuais, metaverso e todas as demais plataformas emergentes.

### **Grupo C - CONTEXTO E OBJETIVOS**

#### **EF10 - Estratégia no lançamento e ativação de marca**

Ações geradas para o lançamento, relançamento e ativação de uma marca ou produto, bem como campanhas de fidelização direcionadas à manutenção de uma relação duradoura com o cliente e/ou à construção de marca.

#### **EF11 - Sucesso sustentado**

Campanhas de produtos ou serviços que tenham mantido seu sucesso sustentado durante um período de 3 ou mais anos. As campanhas que participarem desta categoria deverão demonstrar um objetivo comum em todas as execuções criativas e estratégicas. As peças inscritas nesta categoria deverão apresentar resultados e demonstrar sua efetividade em um período de 3 anos compreendido entre 1º de janeiro de 2023 e 12 de outubro de 2026.

#### **EF12- Real time marketing**

Ações de marketing e/ou mensagens atrativas realizadas por uma marca, sem um planejamento antecipado, buscando reagir rapidamente e de forma relevante diante de um evento/notícia que acontece naquele exato instante de forma inesperada. Os resultados são gerados a partir de uma resposta em tempo real que alcança relevância nas redes sociais e no mundo online em relação a esse evento, conseguindo resultados mensuráveis.

#### **EF13 - Estratégia, posicionamento e criatividade**

Celebra as ideias que criam um novo caminho conceitual/posicionamento para a marca. Aquelas ideias que conseguiram

redefinir uma marca graças à contribuição conjunta entre o marketer, o planner e o criativo. O júri premiará o esforço estratégico que conseguiu posicionar a marca em um novo e superior patamar.

#### **EF14 - Campanhas de baixo orçamento**

Ações ou campanhas de produtos ou serviços que tenham conseguido obter resultados muito bons partindo de um investimento total inferior a USD 100.000,- (produção + mídia).

#### **EF15 - Marketing promocional**

Serão reconhecidas as ideias que construam comunicações estratégicas em um momento especial, sazonal, uma data festiva ou nacional, ou um contexto cultural, em relação a um público determinado.

#### **EF16 - Marketing de atualidade**

Trabalhos que tiraram proveito de forma efetiva da importância, do interesse ou da relevância imediata de fatos atuais por meio de uma estratégia específica de RP ou marketing em relação a tais eventos. Exemplo: casos sobre Covid-19, desastres naturais, etc.

#### **EF17 - Propósito com resultados**

As peças ou ações deverão demonstrar como o propósito da marca criou valor e impactou as comunidades ao conectar o anunciante com um público-alvo ou toda a sociedade, em função de suas necessidades e interesses compartilhados, geralmente relacionados a temas sociais, ambientais, sanitários e/ou culturais, que contribuem para melhorar a vida desse público-alvo ou da sociedade em geral, gerando mudanças que atendam às transformações propostas inicialmente.

#### **EF18 - Marca local**

Premiará os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido veiculados em uma única localidade, região ou país, respeitando o lugar de origem dessa marca/organização. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria EF19.

#### **EF19 - Mercado específico**

Reconhecerá os trabalhos criados por uma marca ou organização de Bem Público que tenham sido criados para um grupo específico de pessoas, levando em conta seus costumes, valores e estilos de vida, bem como os trabalhos que tenham sido criados em resposta a problemáticas e interesses em comum, conseguindo alcançar o público/mercado-alvo específico. Se participar desta categoria, não poderá participar da categoria EF18.



### **EL OJO TRANSFORMACIÓN CRIATIVA DO NEGÓCIO (TC)**

El Ojo Transformación Creativa del Negocio premiará a contribuição criativa de agências e consultorias para a transformação de uma empresa, um negócio ou uma marca, tanto em nível de sua organização, ambiente e processos de trabalho, de seus produtos e/ou marcas, quanto em relação a seus clientes, seus funcionários ou seus acionistas, celebrando a criatividade colocada a serviço do negócio, que promove crescimento e resultados para a empresa e suas equipes de trabalho em uma evolução transformadora.

Os trabalhos deverão demonstrar como se conseguiu uma mudança ou uma transformação na empresa, seus processos, sua organização, seus produtos ou seu relacionamento com seus públicos, e como essa mudança gerou um impacto positivo e um crescimento para as empresas, o pessoal ou os clientes. Isso poderia incluir, entre outros, a criação de novos produtos e serviços, o uso de tecnologia e design empresarial e a reinvenção das operações e experiências dos clientes para gerar uma mudança transformadora.

As peças inscritas devem ter sido realizadas pela primeira vez dentro do período compreendido entre 1º de janeiro de 2024 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze e, entre os Ouros, será entregue o Grande Ojo à Transformação Criativa do Negócio da Ibero-América.

#### **IMPORTANTE:**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) única categoria (TC1 ou TC2).

#### **CATEGORIAS (TC):**

##### **TC1 - Transformação de Produtos & Serviços**

Será reconhecida a inovação, o design, a criação e/ou o desenvolvimento de produtos ou serviços, novos ou reinventados, lançados por uma marca já existente, propostos para satisfazer as novas necessidades dos clientes, ou se adaptar a mudanças regulatórias, conseguindo melhorar os resultados e o desempenho empresarial.

##### **TC2 - Transformação do Negócio**

Serão premiadas as ideias que contribuam para a transformação de uma empresa ou organização, que promovam soluções no negócio, a rentabilidade para a empresa e seus acionistas, o relacionamento com seus clientes e um melhor serviço prestado. Abrangem a transformação operacional, com ideias que transformem as operações comerciais dos clientes; as ideias e experiências que proporcionaram novas vivências para seus consumidores; iniciativas que busquem potencializar as relações com a comunidade por meio da criação e/ou transformação dos pontos de contato (físicos e digitais); uma nova tecnologia que tenha sido utilizada para transformar uma função comercial, gerando novos negócios; entre outras ideias que tenham promovido mudanças estruturais, um novo posicionamento e que impulsionem uma mudança transformadora.



#### **EL OJO SAÚDE & PHARMA (SP)**

As categorias de Saúde & Bem-estar celebram a criatividade voltada para o bem-estar pessoal e comunitário; deverão demonstrar uma abordagem inspirada para a prevenção e a atenção médica e/ou social do cidadão; trabalhos que promovam produtos e serviços de venda livre, eduquem publicamente para permitir o autodiagnóstico ou facilitem o cuidado pessoal e social proativo.

Os trabalhos criativos inscritos em Pharma devem ser direcionados a profissionais e grupos de pacientes específicos em relação ao manejo de uma doença ou condição médica diagnosticada e tratada por um profissional de saúde. O trabalho deve ser criado especificamente para moldar a compreensão das condições médicas, impulsionar seu tratamento e/ou defender o desenvolvimento ou a provisão desses tratamentos, bem como aqueles que tenham o objetivo de conscientizar.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze e, entre os Ouros, será entregue o Grande Ojo Salud & Pharma da Ibero-América.

#### **GRUPOS & CATEGORIAS:**

##### **Grupo A - SAÚDE & BEM-ESTAR**

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais categorias, sempre que corresponda (SP1 a SP9).

## Grupo B - PHARMA

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) categoria ou mais, conforme corresponda (SP10 e SP14).

### IMPORTANTE:

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar em uma (1) ou mais categorias do Grupo A (SP1 a SP9) ou em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (SP10 a SP14), sempre que corresponda. As peças participantes só poderão fazê-lo nas categorias de um dos Grupos, A ou B.

### CATEGORIAS (SP):

## Grupo A - SAÚDE & BEM-ESTAR

### SP1 - Medicamentos de venda livre

Peças ou ações criadas para medicamentos de venda livre que não exijam receita médica e promovam a saúde e o bem-estar direcionadas ao público em geral. Entre eles, comprimidos e tabletes de venda livre, saúde digestiva, cremes para afecções dermatológicas, colírios, gotas para os ouvidos, produtos nutracêuticos, vitaminas, minerais, probióticos, remédios fitoterápicos, suplementos, antioxidantes, bebidas efervescentes vitamínicas, etc.

### SP2 - Produtos para o cuidado pessoal, a saúde e o bem-estar \*Categoria atualizada

Peças ou ações criadas para produtos que promovam a saúde, a higiene e o bem-estar de uma pessoa, bem como produtos de cuidado pessoal disponíveis em farmácia e que não exijam receita médica. Entre eles, artigos de kit de primeiros socorros, curativos adesivos, repelentes de insetos, protetores solares, cremes, cremes térmicos, tratamentos para unhas, tratamentos para os pés, desinfetante para as mãos, pasta de dente, enxaguante bucal, shampoo e condicionadores, tratamentos capilares, produtos para queda de cabelo, produtos para incontinência, absorventes femininos, preservativos, lentes de contato, testes de gravidez, kits/produtos para testes de fertilidade, COVID, termômetros, etc. Além disso, participarão as peças ou ações criadas para promover a utilização de produtos nutracêuticos que promovam a saúde e o bem-estar direcionadas ao público em geral. Entre eles vitaminas, minerais, remédios fitoterápicos, suplementos, alimentos funcionais, micronutrientes, ômega 3, antioxidantes, probióticos, bebidas efervescentes vitamínicas, etc.

### SP3 - Uso da tecnologia e soluções tecnológicas

Serão premiados os trabalhos que envolvam soluções tecnológicas e inovadoras como produtos, dispositivos vestíveis, software e/ou aplicativos voltados a melhorar a qualidade de vida e facilitar um estilo de vida mais saudável, como exercício físico, dieta, controle da pressão arterial, estresse, etc.

### SP4 - Campanhas de conscientização de marcas não relacionadas à Saúde

Campanhas ou ações criadas por marcas não relacionadas diretamente à indústria da saúde e do bem-estar geral, mas que tenham tomado a iniciativa de promover em sua comunicação a educação, conscientização e defesa da saúde. Poderão participar campanhas relacionadas à prevenção de doenças, autoexame, campanhas antitabagismo, antidrogas, cuidado com a higiene pessoal, doação de órgãos, abuso de álcool, saúde sexual, cuidados cardiovasculares, melhoria da nutrição e campanhas que promovam o exercício e o bem-estar geral.

### SP5 - Campanhas de conscientização de marcas da indústria da Saúde

Campanha ou ações criadas por uma marca relacionada à indústria da saúde, que promovam a conscientização e a defesa da saúde. Poderão participar campanhas relacionadas à prevenção de doenças, autoexame, campanhas antitabagismo, antidrogas, cuidado com a higiene pessoal, doação de órgãos, abuso de álcool, saúde sexual, cuidados cardiovasculares, melhoria da nutrição e campanhas que promovam o exercício e o bem-estar geral.

### SP6 - Educação e conscientização de marcas de Bem Público

Trabalhos ou ações criados por organizações sem fins lucrativos, fundações ou organizações públicas, que promovam a conscientização e a defesa da saúde. Poderão participar campanhas relacionadas à prevenção de doenças, autoexame, campanhas antitabagismo, antidrogas, cuidado com a higiene pessoal, doação de órgãos, abuso de álcool, saúde sexual, cuidados cardiovasculares, melhoria da nutrição e campanhas que promovam o exercício e o bem-estar geral.

### SP7 - Campanhas e ações de instituições de Saúde

Campanhas ou ações criadas para promover serviços e sistemas de saúde, serviços de emergência privada, seguros

médicos, planos de saúde; bem como instalações médicas, consultórios, clínicas, sanatórios, hospitais, casas de repouso, consultórios online, etc.

#### **SP8 - Campanhas e ações de serviços relacionadas ao Bem-estar**

Campanhas ou ações criadas por instituições, comércios, espaços e/ou serviços relacionados ao bem-estar geral das pessoas. Inclui academias, yoga, lojas de produtos nutricionais, farmácias, terapias alternativas, livros de autoajuda, etc.

#### **SP9 - Produtos para a saúde e bem-estar animal**

Campanhas ou ações criadas para comunicar produtos de saúde e bem-estar animal. Inclui alimentos, produtos de higiene, medicamentos, vacinas, produtos preventivos, itens de brincadeira, etc.

### **Grupo B - PHARMA**

#### **SP10 - Campanhas de produtos e serviços direcionadas ao paciente**

Peças ou ações criadas para impulsionar a escolha de um produto, serviço ou terapia para o manejo de uma doença ou condição médica diagnosticada e tratada por um profissional de saúde.

#### **SP11 - Campanhas de produtos e serviços direcionadas ao profissional**

Peças ou ações criadas para lançar ou promover um produto, serviço ou terapia de prescrição médica, direcionadas a profissionais de saúde.

#### **SP12 - Uso da tecnologia e soluções tecnológicas**

Serão premiados os trabalhos que envolvam soluções tecnológicas e inovadoras desenvolvidas para pacientes e/ou profissionais de saúde, focadas no tratamento, no diagnóstico e na coleta de dados dos pacientes.

#### **SP13 - Campanhas e ações de conscientização sobre doenças**

Campanhas ou ações criadas para promover a conscientização e a compreensão de uma doença ou condição médica direcionadas a pacientes ou profissionais de saúde.

#### **SP14 - Campanhas sobre instituições e serviços para saúde animal**

Campanhas ou ações criadas para promover serviços e sistemas de saúde, serviços de emergência privada, seguros médicos, planos de saúde; bem como instalações veterinárias, consultórios, clínicas, comércios, espaços e/ou serviços relacionados ao bem-estar geral dos animais de estimação, creches, escolas de adestramento, terapias alternativas, etc.



### **EL OJO IDEIAS LATINAS PARA O MUNDO (IL)**

El Ojo Mejor Idea Latina para el Mundo celebra as melhores ideias criadas tanto por profissionais latinos que atuam em uma agência ou empresa na Ibero-América quanto por todos os latinos (com um papel importante) que atuam fora da Ibero-América em uma agência ou empresa de qualquer país do mundo.

Muitos profissionais ibero-americanos são hoje líderes de importantes empresas internacionais e, a partir delas, trabalham para marcas locais em seu país de atuação e até mesmo para marcas mundiais. Por sua vez, agências latinas emprestam sua criatividade em campanhas globais ou diretamente para anunciantes em outras partes do planeta. É por isso que El Ojo tem este prêmio, para continuar conectando, integrando, apoiando e estimulando o talento latino, não só na região, mas no mundo.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze e, entre os Ouros, será entregue o Grande Ojo à Melhor Ideia Latina para o Mundo.

É importante destacar que este prêmio soma pontos para o ranking de Agências, Agências independentes, Criativos/as, Produtoras, Realizadores/as e Rede da Ibero-América (desde que a agência seja da Ibero-América).

## **GRUPOS & CATEGORIAS:**

### **Grupo A - IDEIAS DA IBERO-AMÉRICA PARA O MUNDO**

Peças, campanhas e casos criados e/ou produzidos por agências/empresas da Ibero-América para serem publicados em qualquer país do mundo ou trabalhos realizados dentro de um país da Ibero-América, seja em nível local ou regional, mas que o trabalho tenha alcançado relevância internacional (IL1 ou IL2).

### **Grupo B - IDEIAS DE LATINOS NO MUNDO**

Peças, campanhas e casos criados e/ou produzidos por agências/produtoras/empresas não ibero-americanas para serem publicados em nível local, regional ou global em qualquer país do mundo, em que a ideia deve ter surgido de latinos ou sob a liderança de um latino (CCO, VP Criativo/a, Diretor/a Geral Criativo/a, Diretor/a Criativo/a, Diretor/a de Arte ou Redator/a), da produtora e/ou Realizador/a, e também um latino do lado do anunciante (CMO, Brand Manager, Diretor de Marca, Diretor de Publicidade, Diretor de Comunicação); independentemente do mercado em que tenham sido publicadas, seja em nível local, regional ou global em qualquer país do mundo.

Além disso, para fomentar e apoiar os latinos que trabalham fora da região, as inscrições nesta categoria terão um desconto especial sobre a tarifa vigente no momento da inscrição.

## **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar somente em uma (1) única categoria.

## **CATEGORIAS (IL):**

### **Grupo A - IDEIAS DA IBERO-AMÉRICA PARA O MUNDO**

#### **IL1 - Ideias da Ibero-América para o mundo**

Peças, campanhas e casos criados e/ou produzidos por agências/empresas da Ibero-América para serem publicados em qualquer país do mundo (devem ter sido publicadas, veiculadas e/ou realizadas pelo menos em um país fora da Ibero-América).

#### **IL2 - Ideias da Ibero-América com relevância internacional**

Peças, campanhas e casos criados e/ou produzidos por agências/empresas da Ibero-América para serem publicados dentro de um país da Ibero-América, seja em nível local ou regional, mas que o trabalho tenha alcançado relevância internacional.

### **Grupo B - IDEIAS DE LATINOS NO MUNDO**

#### **IL3 - Ideias de latinos vivendo fora da Ibero-América**

Peças, campanhas e casos criados e/ou produzidos por agências/empresas não ibero-americanas para serem publicados em nível local, regional ou global em qualquer país do mundo, em que a ideia deve ter surgido de latinos ou sob a liderança de um latino para uma marca ou empresa.



## **EL OJO PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL - CRAFT (PA)**

El Ojo Producción Audiovisual tem o objetivo de reconhecer o melhor talento na execução e na técnica em

cada uma das peças audiovisuais inscritas, uma vez que a excelência contribui de maneira relevante para o sucesso da ideia. Uma grande ideia com uma grande produção contribui para o sucesso da primeira.

El Ojo Producción busca reconhecer o trabalho dos diretores, editores, fotógrafos, roteiristas, diretores de arte, músicos e das empresas que, com seu esforço e dedicação, buscam a originalidade e a qualidade que distinguem cada um dos trabalhos, transformando-o em uma peça única.

Poderão participar os trabalhos que tenham sido dirigidos e/ou produzidos por profissionais e/ou empresas latinas e tenham sido veiculados na Ibero-América ou fora da região.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Já para as inscrições nas categorias Novos/as Realizadores/as, a data de publicação, veiculação e/ou realização é desde 1º de janeiro de 2024 até 12 de outubro de 2026, ou poderão não ter sido publicados.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Produção Audiovisual da Ibero-América.

## **GRUPOS & CATEGORIAS:**

### **Grupo A - COMERCIAIS**

Neste grupo participam os comerciais veiculados em televisão, cinema, video on demand, plataformas/serviços de streaming, plataformas digitais e/ou plataformas sociais criados para uma marca ou ONG (com exceção da categoria Novos/as Realizadores/as).

Os trabalhos poderão ser inscritos como peças individuais e/ou como parte de uma campanha em uma (1) ou mais categorias (PA1 a PA8).

Caso deseje inscrever a peça como individual e também incluí-la como parte de uma campanha, deverá inscrevê-la de forma individual e também como parte de uma campanha na mesma categoria.

Duração máxima de cada uma das peças: até 180 segundos (\*).

### **Grupo B - OUTROS FORMATOS**

Neste grupo participam trabalhos audiovisuais (curtas, trailers, documentários, vídeos institucionais, videoclipes, video artes, fashion films, séries, séries verticais, etc.) veiculados em televisão, cinema, video on demand, plataformas/serviços de streaming, plataformas digitais e/ou plataformas sociais criados para uma marca ou ONG (com exceção da categoria Novos/as Realizadores/as).

Os trabalhos poderão ser inscritos em uma (1) ou mais categorias (PA9 a PA15).

Duração máxima das peças: até 90 minutos (\*).

### **Grupo C - PÓS-PRODUÇÃO**

Neste grupo poderão participar comerciais e os diferentes trabalhos audiovisuais veiculados em televisão, cinema, video on demand, plataformas/serviços de streaming, plataformas digitais e/ou plataformas sociais criados para uma marca ou ONG. Podem ser inscritos tanto comerciais quanto curtas, trailers, documentários, vídeos institucionais, videoclipes, video artes, fashion films, séries, séries verticais, video cases, etc.

Os trabalhos poderão ser inscritos como peças individuais ou como parte de uma campanha em uma (1) ou mais de uma (1) categoria (PA16 a PA20).

Duração máxima de cada uma das peças:

Para os comerciais, a duração é de até 180 segundos (\*).

Para os conteúdos, a duração é de até 90 minutos (\*).

## **IMPORTANTE:**

Os trabalhos inscritos neste prêmio poderão participar, se forem comerciais, em uma (1) única categoria do Grupo A (PA1 a PA8) e, além disso, em uma (1) ou mais categorias do Grupo C (PA16 a PA20), sempre que corresponda. No caso dos conteúdos, poderão participar em uma (1) ou mais categorias do Grupo B (PA9 a PA15) e, além disso, em uma (1) ou mais categorias do Grupo C (PA16 a PA20), sempre que corresponda.

(\*) Para todos os casos em que o arquivo audiovisual ultrapasse os sessenta (60) segundos, deverá enviar uma versão reduzida que não ultrapasse esse tempo (60 segundos) para ser projetada durante a cerimônia de premiação, caso a peça seja premiada. Caso não a envie, o festival realizará a edição correspondente, a seu critério. Ambas as versões devem ser enviadas em formato mp4 e deverão ser carregadas no link disponível no site de inscrição. A versão reduzida não será utilizada para o período de julgamento.

Além disso, para os conteúdos que ultrapassem os cinco (5) minutos, deverá enviar uma versão em formato .mp4 que não ultrapasse os cinco (5) minutos e incluir no campo da url o vídeo completo, que poderá ter até noventa (90) minutos.

## **CATEGORIAS (PA):**

### **Grupo A - COMERCIAIS**

#### **PA1 - Fotografia**

Será valorizado o domínio técnico e criativo no uso da luz, do enquadramento, da composição e dos recursos visuais para gerar imagens de alto valor expressivo que contribuam de maneira decisiva para a identidade e a narrativa de uma obra.

#### **PA2 - Direção de Arte**

Será reconhecida a capacidade de desenvolver uma identidade estética original e coerente, em que cada decisão artística contribua para enriquecer o relato, gerar atmosfera e potencializar o impacto da execução.

#### **PA3 - Direção**

Reconhecerá a excelência na direção de uma realização audiovisual e sua contribuição para a construção de uma proposta criativa de destaque. Será valorizada a capacidade de transformar uma ideia em uma execução com identidade própria, integrando narrativa, encenação, interpretação e linguagem visual de maneira coerente e efetiva.

#### **PA4 - Novos/as Realizadores/as** (até no máximo 3 anos de experiência profissional)

Os trabalhos que participarem desta categoria poderão ter sido criados para uma marca ou não, independentemente de terem sido ou não publicados e/ou veiculados em algum meio ou suporte. Caso seja para uma marca, deverão contar com a aprovação do cliente.

#### **PA5 - Produção Integral**

Reconhecerá a excelência e a capacidade de transformar uma proposta criativa em uma realização bem-sucedida. Será valorizada a gestão integral do projeto, a otimização de recursos, a resolução de desafios e a capacidade de conduzir um processo de produção sólido e eficiente.

#### **PA6 - Baixo Orçamento** (Até USD 50.000)

Será avaliada a capacidade de encontrar soluções inteligentes, maximizar as possibilidades disponíveis e alcançar uma execução que se destaque por sua criatividade, impacto, qualidade e produção de projetos realizados com recursos limitados.

#### **PA7 - Direção de atores**

Premiará a capacidade de guiar e potencializar as interpretações que dão vida a uma peça. Será reconhecido o critério na escolha do elenco e a sensibilidade para trabalhar com atores, atrizes e protagonistas, conseguindo atuações autênticas e alinhadas com a intenção criativa do relato.

#### **PA8 - Roteiro**

Reconhecerá a excelência narrativa de um roteiro e sua contribuição para a construção de uma realização.

Será valorizada a solidez da história, a estrutura, os diálogos e o desenvolvimento das cenas como elementos fundamentais para potencializar a ideia criativa e gerar uma execução efetiva e memorável.

## Grupo B - OUTROS FORMATOS

### PA9 - Fotografia e Direção de Arte

Reconhecerá a construção conjunta de uma proposta visual entre a fotografia e a direção de arte. Será avaliada a harmonia entre os recursos estéticos e narrativos, a coerência da identidade visual e a capacidade de ambas as disciplinas para potencializar o conceito criativo e gerar uma experiência memorável.

### PA10 - Direção

Reconhecerá a excelência na direção de uma realização audiovisual e sua contribuição para a construção de uma proposta criativa de destaque. Será valorizada a capacidade de transformar uma ideia em uma execução com identidade própria, integrando narrativa, encenação, interpretação e linguagem visual de maneira coerente e efetiva.

### PA11 - Novos/as Realizadores/as (até no máximo 3 anos de experiência profissional)

Os trabalhos que participarem desta categoria poderão ter sido criados para uma marca ou não, independentemente de terem sido ou não publicados e/ou veiculados em algum meio ou suporte. Caso seja para uma marca, deverão contar com a aprovação do cliente.

### PA12 - Produção integral

Reconhecerá a excelência e a capacidade de transformar uma proposta criativa em uma realização bem-sucedida. Será valorizada a gestão integral do projeto, a otimização de recursos, a resolução de desafios e a capacidade de conduzir um processo de produção sólido e eficiente.

### PA13 - Baixo Orçamento (Até USD 50.000)

Será avaliada a capacidade de encontrar soluções inteligentes, maximizar as possibilidades disponíveis e alcançar uma execução que se destaque por sua criatividade, impacto, qualidade e produção de projetos realizados com recursos limitados.

### PA14 - Direção de atores

Premiará a capacidade de guiar e potencializar as interpretações que dão vida a uma peça. Será reconhecido o critério na escolha do elenco e a sensibilidade para trabalhar com atores, atrizes e protagonistas, conseguindo atuações autênticas e alinhadas com a intenção criativa do relato.

### PA15 - Roteiro

Reconhecerá a excelência narrativa de um roteiro e sua contribuição para a construção de uma realização. Será valorizada a solidez da história, a estrutura, os diálogos e o desenvolvimento das cenas como elementos fundamentais para potencializar a ideia criativa e gerar uma execução efetiva e memorável.

## Grupo C - PÓS-PRODUÇÃO

### PA16 - Animação

Premiará a excelência no uso da animação como ferramenta criativa e narrativa. Será valorizada a originalidade da proposta visual, o domínio da técnica e a capacidade de gerar impacto por meio de diferentes estilos de animação, incluindo 2D, 3D, stop motion, animação tradicional e outras formas de criação animada.

### PA17 - Efeitos visuais

Será reconhecida a criação de efeitos visuais que transformem e potencializem uma realização. Será avaliada a qualidade estética e técnica dos recursos gerados, sua integração com a imagem e a capacidade de enriquecer a narrativa e a experiência visual.

### PA18 - Correção de cor

Reconhecerá a criação de uma identidade visual por meio do tratamento da cor. Será valorizada a capacidade de desenvolver uma proposta cromática consistente, equilibrada e expressiva, que acompanhe a narrativa, potencialize a estética geral e contribua para o impacto do resultado final.

### PA19 - Edição

Premiará a capacidade da edição de transformar o material original em uma experiência narrativa coerente e efetiva.

Será avaliada a construção do ritmo, a potência dos momentos-chave e o uso da montagem como ferramenta criativa a serviço da ideia.

#### **PA20 - Uso de IA** \*Nova categoria

Celebramos o trabalho criativo que aproveita a IA para aprimorar as disciplinas cinematográficas tradicionais. Isso inclui, entre outras, cinematografia, edição, design de som, efeitos visuais e correção de cor, superando as limitações criativas convencionais para alcançar resultados que seriam inatingíveis por meio de métodos tradicionais. O trabalho será avaliado de acordo com como a IA elevou e transformou essas áreas-chave do cinema para criar soluções cinematográficas superiores.



### **EL OJO PRODUÇÃO DE ÁUDIO & SOM - CRAFT (PS)**

Reconhecerá o trabalho e o talento na execução e na técnica em cada uma das peças inscritas, premiando não somente os comerciais e spots de rádio, mas também os videocliques, documentários e curtas.

Uma grande ideia com uma grande música e som contribui para o sucesso da primeira. Este prêmio busca reconhecer o trabalho das produtoras de áudio e som, bem como de músicos, editores, sonoplastas, produtores e das empresas que, com seu esforço e dedicação, buscam a originalidade e a qualidade que distinguem cada um dos trabalhos, transformando-o em uma peça única.

Poderão participar os trabalhos que tenham sido produzidos por profissionais e/ou empresas latinas e tenham sido veiculados na Ibero-América ou fora da região.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e, entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Produção de Áudio & Som da Ibero-América.

#### **IMPORTANTE:**

As peças poderão ser inscritas como peças individuais ou como parte de uma campanha em uma (1) ou mais categorias (PS1 a PS5), sempre que corresponda.

#### **CATEGORIAS (PS):**

##### **PS1 - Uso de música original**

Será reconhecida a criação da melhor composição musical original, entendendo-se como música original uma composição completamente nova, criada por seu autor para ser usada em uma produção determinada. Serão valorizadas tanto a excelência e a qualidade musical da faixa por si só, quanto sua capacidade de enriquecer e potencializar a ideia original.

##### **PS2 - Música de licença/adaptada** \*Categoria atualizada

Será reconhecida a escolha de uma música de licença ou adaptada, considerando que é “de licença” quando se utiliza uma melodia ou canção que já foi criada; e “adaptada”, quando se modifica uma já existente para uma produção. Será avaliada a capacidade da peça musical de se integrar à narrativa, gerar o clima emocional requerido e se alinhar às diretrizes do projeto.

##### **PS3 - Design e efeitos sonoros**

Serão premiadas as peças em que o design e os efeitos sonoros sejam parte significativa da ideia e consigam transformá-la.

#### **PS4 - Branding sonoro**

Também denominado Audio logo ou Sound Branding. Será premiado o uso estratégico e consistente do som para construir uma imagem sensorial de marca e aumentar seu valor, tornando-se o símbolo dela.

#### **PS5 - Roteiro**

Serão reconhecidos os trabalhos em que a capacidade do roteiro de transformar criativamente uma ideia ou mensagem de marca em um contexto de áudio melhore a experiência do ouvinte (não serão permitidos roteiros cinematográficos).



### **EL OJO PRODUCCIÓN GRÁFICA - CRAFT (PG)**

El Ojo Producción Gráfica tem o objetivo de reconhecer o talento na execução e na técnica em cada uma das peças inscritas, uma vez que a excelência contribui de maneira relevante para o sucesso da ideia.

El Ojo Producción Gráfica vai além e busca reconhecer o trabalho dos redatores, designers, fotógrafos, diretores de arte, ilustradores e das empresas que, com seu esforço e dedicação, buscam a qualidade que distingue cada um dos trabalhos, transformando-o em uma peça única.

As peças inscritas neste prêmio poderão ser impressas ou digitais, e será premiada a melhor de sua categoria.

As peças inscritas devem ter sido publicadas e/ou veiculadas pela primeira vez entre 1º de janeiro de 2025 e 12 de outubro de 2026.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze; e, entre os Ouros de cada categoria será eleito o Grande Ojo Producción Gráfica da Ibero-América.

#### **IMPORTANTE:**

As peças poderão ser inscritas como peças individuais ou como parte de uma campanha em uma (1) ou mais de uma (1) categoria (PG1 a PG4).

#### **CATEGORIAS (PG):**

##### **PG1 - Melhor Copy**

Serão premiadas as peças em que a ideia criativa ganha vida por meio da redação.

##### **PG2 - Melhor Direção de Arte**

Será premiado o design geral e a execução visual das peças participantes que consigam melhorar a narrativa.

##### **PG3 - Melhor Fotografia original**

Serão premiados os trabalhos em que as imagens tenham sido obtidas por meio de técnicas fotográficas, destacando a composição, o uso das cores e a inovação.

##### **PG4 - Melhor Ilustração**

Serão premiadas as peças em que a arte ilustrada, o estilo visual e a técnica gráfica consigam potencializar, simplificar e/ou transformar uma ideia em uma narrativa de alto impacto.

##### **PA5 - Melhor uso de IA** \*Nova categoria

Celebramos o trabalho criativo que aproveita a IA para aprimorar disciplinas artesanais tradicionais como a tipografia, a direção de arte, a redação publicitária e a fotografia, superando as limitações criativas convencionais para alcançar resultados que seriam inatingíveis apenas com métodos tradicionais. O trabalho será avaliado de acordo com como a IA elevou e transformou essas áreas artesanais-chave para criar soluções criativas superiores.



## PRÊMIO ESPECIAL EL OJO +MULHERES (MC)

Este prêmio foi criado em 2019 com o objetivo de deixar de existir o quanto antes. Seu objetivo é contribuir para que haja equidade nos cargos de liderança em nível criativo e de realização audiovisual na

indústria publicitária latina. Avançou-se muito, mas ainda há muito a avançar.

Este prêmio busca continuar incentivando e reconhecendo todas aquelas ideias e trabalhos em que — no mínimo — uma mulher tenha participado em um lugar relevante e de liderança na área de criação e realização. Com este prêmio, o festival tem como objetivo amplificar, dar mais visibilidade e promover o aumento da presença de mulheres na liderança na criação de ideias de comunicação, nas equipes criativas, na direção de comerciais, estimulando a diversidade e a representatividade nessas áreas, contribuindo com um olhar mais amplo da realidade.

A participação neste prêmio é gratuita e sem qualquer custo para as peças que tenham sido inscritas em algum dos diferentes prêmios da edição 2026 do Festival e que tenham mulheres nas posições relevantes indicadas para este reconhecimento (deverão constar nos cargos correspondentes nas fichas técnicas carregadas no site de inscrição).

### IMPORTANTE:

As peças que cumpram os requisitos anteriores deverão ser inscritas no Prêmio +Mulheres indicando, no momento de preencher a ficha técnica, no campo “Info adicional”, o(s) profissional(is) criativo(s) ou realizador(es) participante(s).

Este prêmio somará pontos para El Ojo al Desempeño por Ibero-América e Local: Melhor Agência, Agência Independente, Diretora Criativa, Produtora, Realizadora e Rede de Comunicação da Ibero-América.

Para cada categoria serão entregues os seguintes prêmios: Ouro, Prata e Bronze.

### CATEGORIAS (MC):

#### MC1 - +Mulheres criativas

Poderão participar deste prêmio somente as peças, ideias, campanhas ou casos que contem com uma ou mais mulheres no cargo de liderança na área criativa: Presidentas (do âmbito criativo), CCO, VP Criativa, Diretora Geral Criativa, Diretora Criativa Digital, Diretora Criativa e Head of Art.

#### MC2 - +Mulheres realizadoras

Poderão participar deste prêmio somente as peças, ideias, campanhas ou casos que tenham como Realizadora da peça uma ou mais mulheres.



## EL OJO AO DESEMPENHO DO ANO POR IBERO-AMÉRICA

Este prêmio distinguirá os melhores da Ibero-América nas seguintes categorias: Agência, Agência Independente, Diretor/a Criativo/a, Produtora, Realizador/a, Produtora de Áudio & Som, Anunciante e Rede de Comunicação da região.

As empresas e/ou profissionais somarão pontos com as peças inscritas que cheguem a ser finalistas ou vencedoras nos diferentes prêmios que o Festival apresenta em nível ibero-americano e em nível internacional, não nos prêmios locais.

Para participar deste prêmio, as **Agências**, deverão ter inscrito material no Festival e, nesses casos, poderão somar pontos pelas peças inscritas por elas mesmas, bem como pelas peças que tenham inscrito as produtoras, os diretores/as criativos/as, os realizadores/as e/ou anunciantes desde que essas empresas estejam incluídas nas fichas técnicas no campo **“Agência principal”**, do site de inscrição online.

No caso das **Produtoras**, deverão ter inscrito material no Festival e, nesses casos, poderão somar pontos pelas peças inscritas por elas mesmas nos diferentes prêmios do Festival. Além disso, poderão somar pontos pelas peças que tenham inscrito as agências, as produtoras de áudio e som, os diretores/as criativos/as, os realizadores/as e/ou anunciantes nos seguintes prêmios: Film, Conteúdo (somente categorias CT4 a CT6), Produção Audiovisual, Produção de Áudio & Som e El Ojo +Mulheres Realizadoras, desde que essas empresas estejam incluídas nas fichas técnicas no campo **“Produtora principal”** do site de inscrição online.

No caso das **Produtoras de Áudio & Som**, deverão ter inscrito material no Festival e, nesses casos, poderão somar pontos pelas peças inscritas por elas mesmas nos diferentes prêmios do Festival. Além disso, poderão somar pontos pelas peças que tenham inscrito as agências, as produtoras, os diretores/as criativos/as, os realizadores/as e/ou anunciantes nos seguintes prêmios: Radio & Audio, Conteúdo (somente categorias CT4 a CT6), Produção de Áudio & Som, desde que essas empresas estejam incluídas nas fichas técnicas no campo **“Produtora de Áudio & Som”** do site de inscrição online.

No caso dos **Diretores/as Criativos/as**, se a agência em que atua (ou atuava no momento da criação da ideia) inscreveu material no Festival, poderão somar pontos pelas peças inscritas pela agência, por eles mesmos, pela produtora, pelos realizadores/as e/ou pelo anunciante, desde que estejam incluídos/as nas fichas técnicas carregadas no site de inscrição online no campo **“Referente criativo”**. Para isso, em cada inscrição deverá ser indicado nesse campo a pessoa ou dupla que lidera ou liderava criativamente a agência (CCO, VP Criativo, DCE, DGC, etc.) e não os criativos que idealizaram a peça que está sendo inscrita naquele momento.

No caso dos **Realizadores/as**, se a produtora em que atua (ou atuava no momento da realização da peça) inscreveu trabalhos no Festival, poderão somar pontos pelas peças inscritas pela produtora, por eles mesmos, pela agência, pelos diretores/as criativos/as e/ou pelo anunciante nos seguintes prêmios: Film, Conteúdo (somente categorias CT4 a CT6), Produção Audiovisual, Produção de Áudio & Som e El Ojo +Mulheres Realizadoras, desde que estejam incluídos/as nas fichas técnicas no campo **“Realizador/a”** do site de inscrição online.

No caso dos **Anunciantes** poderão somar pontos pelas peças inscritas por eles mesmos, pela agência, pela produtora, pelos diretores/as criativos/as e/ou pelos realizadores/as, desde que estejam incluídos nas fichas técnicas no campo **“Anunciante”** do site de inscrição online.

### **ATRIBUIÇÃO DE PONTOS**

Nos casos em que uma peça seja premiada e apresente na ficha técnica mais de uma empresa nos campos **“Agência principal”**, **“Produtora principal”** e/ou **“Produtora de Áudio & Som”**, cada empresa participante receberá o percentual correspondente do total de pontos obtidos no prêmio atribuído (metais ou finalista) desde que essas empresas tenham se inscrito e estejam participando do Festival. Caso uma das empresas não esteja participando, não poderá somar pontos, e a outra empresa somará 100%.

Se a empresa inscritora, seja uma agência ou uma produtora, não quiser dividir seus pontos, deverá indicar, no momento da inscrição, qual é a agência ou a produtora principal e preencher a(s) outra(s) no campo **“Agência secundária”** ou **“Produtora secundária”**, para que estejam presentes na ficha técnica, mas não somem pontos, e os pontos não se dividam entre as empresas.

Nos casos em que uma peça seja premiada e apresente na ficha técnica mais de uma pessoa no campo “**Referente criativo**” (não se aplica a pessoas de uma mesma empresa que trabalham em formato de dupla, trio, etc.), cada pessoa participante receberá o percentual correspondente do total de pontos obtidos no prêmio atribuído (metais ou finalista) desde que elas mesmas ou suas agências tenham se inscrito e estejam participando do Festival.

Nos casos em que uma peça seja premiada e apresente na ficha técnica mais de uma pessoa no campo “**Realizador/a**” (não se aplica a pessoas de uma mesma empresa que trabalham em formato de dupla, trio, etc.), os pontos serão divididos entre as pessoas que aparecerem nesse campo, e cada participante receberá o percentual correspondente do total de pontos obtidos no prêmio atribuído (metais ou finalista) desde que elas mesmas ou suas produtoras tenham se inscrito e estejam participando do Festival.

Se a pessoa/empresa inscritora não quiser dividir os pontos entre os/as realizadores/as, deverá indicar, no momento da inscrição, os dados de sua Produtora no campo “Produtora principal” e os dados da produtora do(a) outro(a) realizador(a) no campo “Produtora secundária” ou “Produtora secundária”. Dessa forma, os pontos de Melhor Realizador/a serão somados apenas ao realizador/a da produtora que inscreveu essa peça.

Nos casos em que uma peça seja premiada e apresente na ficha técnica mais de uma empresa no campo “Anunciante”, cada empresa participante receberá o percentual correspondente do total de pontos obtidos no prêmio atribuído (metais ou finalista), desde que elas mesmas ou suas agências e/ou produtoras tenham se inscrito e estejam participando do Festival.

Se a empresa inscritora, seja um anunciante, uma agência ou uma produtora, não quiser dividir seus pontos, deverá indicar, no momento da inscrição, qual é o “**Anunciante principal**” e preencher o(s) outro(s) no campo “**Anunciante secundário**”, para que estejam presentes na ficha técnica, mas não somem pontos, e os pontos não se dividam entre as empresas.

Para cada categoria será selecionado o Grande Ojo al Desempeño da Ibero-América e serão nomeados 1º e 2º Finalista.

#### **IMPORTANTE:**

Cada empresa ou pessoa participante será responsável por realizar corretamente suas inscrições e por preencher de forma adequada cada um dos campos indicados no sistema de inscrição. É com base nessa informação que serão realizados os rankings e definidos os vencedores de Desempenho.

Uma vez que a empresa/pessoa inscritora tenha finalizado essa inscrição, ela não poderá ser modificada, e esse critério definido será usado para a atribuição de pontos.



### **EL OJO LOCAL (POR PAÍS/REGIÃO)**

Reconhecendo as diferentes realidades, economias e momentos de desenvolvimento da indústria em cada um dos países da região, e com o objetivo de estimular aqueles que fazem o melhor trabalho em nível local, o Festival entregará o Prêmio El Ojo Local, composto por duas categorias: **DESEMPEÑO LOCAL e MELHOR IDEIA LOCAL**.

No Prêmio El Ojo Local poderão participar os seguintes países/regiões: Argentina, Bolívia, Brasil, América Central e Caribe (Costa Rica, Cuba, El Salvador, Guatemala, Haiti, Honduras, Nicarágua, Panamá, República

Dominicana, Trinidad e Tobago e Venezuela), Chile, Colômbia, Equador, Espanha, Estados Unidos, México, Paraguai, Peru, Portugal, Porto Rico e Uruguai.

No El Ojo Local, para uma seleção representativa, cada país deverá registrar uma quantidade de peças inscritas igual ou superior a 100 para competir pelo Prêmio El Ojo al Desempeño Local.

#### IMPORTANTE:

Caso não seja alcançado o número mínimo de inscrições por país, o Festival poderá reagrupar os países por afinidade de trabalhos ou declarar desertos os prêmios El Ojo al Desempeño Local ou alguma de suas categorias.

Os reconhecimentos serão entregues exclusivamente às empresas e/ou seus profissionais que tenham inscrito seus trabalhos no Festival.

### EL OJO AO DESEMPENHO DO ANO EM NÍVEL LOCAL

Serão distinguidos com o Prêmio al Desempeño por país/região os melhores nas seguintes categorias: Agência, Agência Independente, Diretor/a Criativo/a, Produtora, Realizador/a e Anunciante, com base no material inscrito no Festival 2026.

O objetivo deste reconhecimento é destacar e premiar as empresas e profissionais que estejam realizando o melhor trabalho para esse mercado local e que também possam ter relevância internacional, mas dando prioridade ao trabalho veiculado em nível local.

Se uma empresa ou pessoa desejar competir pelo Prêmio ao Melhor Desempenho do Ano em mais de um país, deverá inscrever-se em cada um dos países em que deseje competir e contar com um escritório físico nesse mercado ou, pelo menos, um representante oficial.

Este prêmio elegerá a empresa e a pessoa que somarem mais pontos pelas peças vencedoras e finalistas no prêmio Melhor Ideia País no país em que está competindo e pelas peças vencedoras e finalistas dos prêmios em nível ibero-americano e internacional veiculadas nesse país. Além disso, desde que tenha pontos em nível local, poderá somar até um máximo de pontos equivalentes a 50% do total de pontos obtidos pelo país onde está competindo, das peças que tenha acumulado pontos em outros países.

Para participar deste prêmio, as **Agências** deverão ter inscrito material no Festival e, nesses casos, poderão somar pontos pelas peças inscritas por elas mesmas, bem como pelas peças que tenham inscrito as produtoras, os diretores/as criativos/as, os realizadores/as e/ou anunciantes desde que essas empresas estejam incluídas nas fichas técnicas no campo “**Agência principal**”, do site de inscrição online.

No caso das **Produtoras** deverão ter inscrito material no Festival e, nesses casos, poderão somar pontos pelas peças inscritas por elas mesmas nos diferentes prêmios do Festival. Além disso, poderão somar pontos pelas peças que tenham inscrito as agências, os diretores/as criativos/as, os realizadores/as e/ou anunciantes nos seguintes prêmios: Film, Conteúdo (somente categorias CT4 a CT6), Produção Audiovisual, Produção de Áudio & Som e El Ojo +Mulheres Realizadoras, desde que essas empresas estejam incluídas nas fichas técnicas no campo “**Produtora principal**” do site de inscrição online.

No caso dos **Diretores/as Criativos/as**, se a agência em que atua (ou atuava no momento da criação da ideia) inscreveu material no Festival, poderão somar pontos pelas peças inscritas pela agência, por eles mesmos, pela produtora, pelos realizadores/as e/ou pelo anunciante, desde que estejam incluídos/as nas fichas técnicas carregadas no site de inscrição online no campo “**Referente criativo**”. Para isso, em cada inscrição deverá ser indicado nesse campo a pessoa ou dupla que lidera ou liderava criativamente a agência (CCO, VP Criativo, DCE, DGC, etc.) e não os criativos que idealizaram a peça que está sendo inscrita naquele momento.

No caso dos **Realizadores/as**, se a produtora em que atua (ou atuava no momento da realização da peça) inscreveu trabalhos no Festival, poderão somar pontos pelas peças inscritas pela produtora, por eles

mesmos, pela agência, pelos diretores/as criativos/as e/ou pelo anunciante nos seguintes prêmios: Film, Conteúdo (somente categorias CT4 a CT6), Produção Audiovisual, Produção de Áudio & Som e El Ojo +Mulheres Realizadoras, desde que estejam incluídos/as nas fichas técnicas no campo “**Realizador/a**” do site de inscrição online.

No caso dos **Anunciantes** poderão somar pontos pelas peças inscritas por eles mesmos, pela agência, a produtora, os diretores/as criativos/as e/ou os realizadores/as, desde que estejam incluídos nas fichas técnicas no campo “**Anunciante**” do site de inscrição online.

### **ATRIBUIÇÃO DE PONTOS**

Nos casos em que uma peça seja premiada e apresente na ficha técnica mais de uma empresa nos campos “Agência principal” e/ou “Produtora principal”, cada empresa participante receberá o percentual correspondente do total de pontos obtidos no prêmio atribuído (metais ou finalista) desde que essas empresas tenham se inscrito e estejam participando do Festival. Caso uma das empresas não esteja participando, não poderá somar pontos, e a outra empresa somará 100%.

Se a empresa inscritora, seja uma agência ou uma produtora, não quiser dividir seus pontos, deverá indicar, no momento da inscrição, qual é a agência ou a produtora principal e preencher a(s) outra(s) no campo “**Agência secundária**” ou “**Produtora secundária**”, para que estejam presentes na ficha técnica, mas não somem pontos, e os pontos não se dividam entre as empresas.

Nos casos em que uma peça seja premiada e apresente na ficha técnica mais de uma pessoa no campo “**Referente criativo**” (não se aplica a pessoas de uma mesma empresa que trabalham em formato de dupla, trio, etc.), cada pessoa participante receberá o percentual correspondente do total de pontos obtidos no prêmio atribuído (metais ou finalista) desde que elas mesmas ou suas agências tenham se inscrito e estejam participando do Festival.

Nos casos em que uma peça seja premiada e apresente na ficha técnica mais de uma pessoa no campo “**Realizador/a**” (não se aplica a pessoas de uma mesma empresa que trabalham em formato de dupla, trio, etc.), os pontos serão divididos entre as pessoas que aparecerem nesse campo, e cada participante receberá o percentual correspondente do total de pontos obtidos no prêmio atribuído (metais ou finalista) desde que elas mesmas ou suas produtoras tenham se inscrito e estejam participando do Festival.

Se a pessoa/empresa inscritora não quiser dividir os pontos entre os/as realizadores/as, deverá indicar, no momento da inscrição, os dados de sua Produtora no campo “Produtora principal” e os dados da produtora do(a) outro(a) realizador(a) no campo “Produtora secundária” ou “Produtora secundária”. Dessa forma, os pontos de Melhor Realizador/a serão somados apenas ao realizador/a da produtora que inscreveu essa peça.

Nos casos em que uma peça seja premiada e apresente na ficha técnica mais de uma empresa no campo “Anunciante”, cada empresa participante receberá o percentual correspondente do total de pontos obtidos no prêmio atribuído (metais ou finalista), desde que elas mesmas ou suas agências e/ou produtoras tenham se inscrito e estejam participando do Festival.

Se a empresa inscritora, seja um anunciante, uma agência ou uma produtora, não quiser dividir seus pontos, deverá indicar, no momento da inscrição, qual é o “**Anunciante principal**” e preencher o(s) outro(s) no campo “**Anunciante secundário**”, para que estejam presentes na ficha técnica, mas não somem pontos, e os pontos não se dividam entre as empresas.

Para cada categoria será selecionado o Vencedor e serão nomeados 1º e 2º Finalista.

### **IMPORTANTE:**

Cada empresa ou pessoa participante será responsável por realizar corretamente suas inscrições e por preencher de forma adequada cada um dos campos indicados no sistema de inscrição. É com base nessa informação que serão realizados os rankings e definidos os vencedores de Desempenho.

Uma vez que a empresa/pessoa inscritora tenha finalizado essa inscrição, ela não poderá ser modificada, e esse critério definido será usado para a atribuição de pontos.

## EL OJO LOCAL ÀS MELHORES PEÇAS/IDEIAS

Será distinguido com o prêmio à Melhor Ideia País/Região os trabalhos que tenham sido inscritos diretamente neste prêmio e, além disso, os que tenham alcançado um desempenho relevante (finalistas) em nível regional e também em nível global, independentemente do prêmio em que foram inscritos; que tenham um mesmo país de veiculação.

Ou seja, participam as ideias inscritas neste prêmio, mediante o pagamento do custo de processamento correspondente, e serão eventualmente somadas as peças que, competindo nos prêmios em nível ibero-americano/global, tenham sido escolhidas finalistas.

Para este prêmio será levado em conta o país selecionado na ficha técnica no campo “País principal de veiculação, publicação, implementação” indicado no momento de realizar a inscrição online.

Será eleita a Melhor Ideia de cada país ou região e serão nomeados 1º e 2º Finalista.

### IMPORTANTE:

A inscrição deverá ser realizada no site de inscrição, devendo ser indicadas as peças que desejam que participem, e efetuar o pagamento do custo de processamento específico para este prêmio. Ou seja, as empresas que quiserem que suas peças participem do prêmio à Melhor Ideia País/Região deverão inscrevê-las e pagá-las, além de estarem participando em um ou mais prêmios disponíveis nesta edição do festival.

## D - COMPOSIÇÃO DO JÚRI

O sistema de votação consta de duas etapas. A primeira etapa da votação será realizada de forma online por um grupo de jurados presidido, coordenado e orientado pelo Presidente de cada um dos Prêmios em nível regional.

Na segunda etapa, uma vez definidos os vencedores de metais de cada uma das categorias de cada prêmio, todos os Presidentes, de forma presencial, avaliarão e designarão de maneira integral os vence-

dores dos Grandes Ojos em cada um dos prêmios.

O sistema de votação permite que cada jurado julgue atentamente e com o tempo necessário, a partir de seu escritório, casa ou lugar que escolher, o material participante, selecionando seus favoritos para depois realizar sua votação e eleger os melhores de cada categoria em cada uma das etapas de votação. Dessa forma, cada jurado pode analisar com maior privacidade e consciência todo o material, já que vota de forma privada, na tranquilidade do lugar que escolher.

Ao mesmo tempo, esse sistema garante um prêmio genuíno e transparente, já que cada jurado vota de forma online e secreta, sem as pressões habituais que normalmente ocorrem nas votações presenciais, recebendo apenas as sugestões e critérios propostos pelos presidentes de Júri.

Cada jurado recebe um usuário e um link para acessar o sistema de votação online, onde encontrará o material inscrito para ser julgado e as indicações dos prêmios e categorias em que deve votar em cada uma das rodadas de votação; e é responsável pela qualidade e pelo critério do seu voto.

### IMPORTANTE:

Em nenhum caso um jurado poderá votar em suas peças ou nas de sua empresa. O sistema de votação está configurado para invalidar os autovotos de qualquer membro do júri. Poderá votar em peças de sua rede de outros países, desde que não seja um procedimento constante. Caso o procedimento seja detectado de

forma reiterada por parte de algum dos membros do júri, ou seja, a votação sistemática nas peças de sua rede/país, a organização procederá a invalidar tudo o que foi feito pelo jurado em questão. Além disso, esse jurado perderá os benefícios que o Festival lhe tenha concedido. A organização levará em conta essa situação irregular no momento de convocar o júri do ano seguinte.

## E - PONTUAÇÃO

### PRÊMIOS POR IBERO-AMÉRICA

#### PONTUAÇÃO

|           |                                                                                                                           |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 40 pontos | <b>GRANDE OJO</b> de El Tercer Ojo, Eficacia, Transformación Creativa del Negocio e Mejor Idea Latina para el Mundo       |
| 30 pontos | <b>GRANDE OJO</b> (exceto El Tercer Ojo, Eficacia, Transformación Creativa del Negocio e Mejor Idea Latina para el Mundo) |
| 20 pontos | <b>OURO</b> de El Tercer Ojo, Eficacia, Transformación Creativa del Negocio e Mejor Idea Latina para el mundo             |
| 15 pontos | <b>OURO</b> (exceto El Tercer Ojo, Eficacia, Transformación Creativa del Negocio e Mejor Idea Latina para el Mundo)       |
| 7 pontos  | <b>PRATA</b> (de todos os prêmios)                                                                                        |
| 3 pontos  | <b>BRONZE</b> (de todos os prêmios)                                                                                       |
| 1 ponto   | <b>FINALISTA</b> (de todos os prêmios)                                                                                    |

#### DESEMPENHO POR IBERO-AMÉRICA

El Ojo al Desempeño é concedido por pontuação. Esta surge a partir da soma de pontos obtidos pelas peças que tenham sido vencedoras e finalistas em todos os prêmios apresentados pelo Festival em nível ibero-americano e internacional.

#### IMPORTANTE:

O prêmio El Ojo +Mujeres e Mejor Idea Latina para el Mundo também somam pontos para o prêmio ao Desempenho por Ibero-América. Os prêmios locais não são considerados para o desempenho do ano em nível regional, sendo levados em conta somente em caso de empate regional no primeiro lugar.

### PRÊMIOS LOCAIS

#### MELHOR PEÇA/ IDEIA LOCAL

O prêmio à Melhor Peça/Ideia Local surge do voto do júri sobre os trabalhos que tenham um mesmo país de veiculação e que tenham sido inscritos diretamente neste prêmio e, além disso, pelos trabalhos que tenham sido finalistas nos reconhecimentos em nível regional e também em nível global.

Nos casos em que um país não alcance a quantidade mínima de inscrições para participar deste prêmio, que requer um mínimo de cinco (5) ideias diferentes, consideradas entre as inscrições diretas a este prêmio e as peças finalistas pelos prêmios por Ibero-América desse país, a organização poderá avaliar escolher entre as peças mais bem colocadas na lista longa ou declarar deserta esta categoria.

#### IMPORTANTE:

Para este prêmio será levado em conta o país selecionado na ficha técnica no campo “País principal de veiculação, publicação, implementação” indicado no momento de realizar a inscrição online.

## PONTUAÇÃO LOCAL

|           |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| 20 pontos | VENCEDOR Melhor Peça/Ideia País |
| 10 pontos | 1º FINALISTA (certificado)      |
| 5 pontos  | 2º FINALISTA (certificado)      |
| 1 ponto   | FINALISTA (certificado)         |

## DESEMPENHO LOCAL

El Ojo Local al Desempeño é concedido por pontuação. Esta surge a partir da soma de pontos obtidos pelas peças vencedoras e finalistas no prêmio Melhor Ideia País no país em que se está competindo e pelas peças vencedoras e finalistas dos prêmios em nível ibero-americano e internacional veiculadas nesse país. Além disso, serão somados os pontos obtidos por peças finalistas e vencedoras criadas por essa empresa ou profissional para outros mercados (e que não tenham sido veiculadas nem publicadas no país onde se está competindo) somente até um máximo de pontos equivalentes a 50% do total de pontos obtidos pelo país onde se está competindo.

Por exemplo, uma empresa da Argentina ganha:

**a)** Com seus trabalhos com país de veiculação igual à Argentina:

Em nível Ibero-América: 1 Ouro (15 pontos)

Em nível Ideia Local Argentina: 2º Finalista (5 pontos)

Total: 20 pontos

**b)** Com seus trabalhos em nível regional ou global (NÃO para Argentina)

Em nível Ibero-América: 2 Ouros (30 pontos)

Total: 30 pontos

Pontos a acumular fora da Argentina: Até 50% de (a), ou seja, 50% de 20 pontos = 10 pontos.

Total: **(a)** Por peças locais: 20 pontos // **(b)** Pontos fora da Argentina: 10 pontos

Total: 30 pontos

### IMPORTANTE:

O Prêmio ao Desempenho Local somente será concedido às empresas/profissionais que tenham somado um mínimo de dez (10) pontos entre os pontos acumulados em nível Local e/ou regional no país pelo qual está participando. Se em um país as empresas e/ou profissionais não cumprirem este requisito, o prêmio será declarado “deserto”.

## PRÊMIOS INTERNACIONAIS

É importante destacar que estes prêmios somam pontos para o ranking de Melhor Desempenho da Ibero-América, seja para Agências, Agências independentes, Diretores/as Criativos/as, Produtoras, Realizadores/as, Produtoras de Áudio & Som, Anunciantes e Redes de Comunicação.

irregular no momento de convocar o júri do ano seguinte.

## E - CONSIDERAÇÕES PARA DISTINGUIR AGÊNCIA, REDE E HOLDING

### AGÊNCIA

É uma agência independente ou um escritório específico afiliado ou de propriedade de uma rede de agências ou de um holding que compete dentro das categorias de El Ojo Desempeño como “**Agência do Ano**” tanto

em nível local quanto Regional. Esta agência, para poder somar pontos, deverá estar indicada na ficha técnica de cada uma das peças no campo “Agência Principal”. Caso seja indicada mais de uma agência nesse campo, os pontos serão divididos em partes iguais entre cada uma das empresas que tenham se inscrito no festival. As agências indicadas no campo “Agência Secundária” não somam pontos para este reconhecimento.

### AGÊNCIA INDEPENDENTE

Define-se como “**Agência independente**” a empresa que não pertence nem está afiliada a uma Holding Company nem a uma Rede de comunicação que dependa de um Holding. A propriedade majoritária da Rede deve estar nas mãos da direção da própria agência ou de acionistas independentes, mantendo-se sem afiliação a grupos globais de holdings. Deve ter identificação fiscal no país onde participa do prêmio El Ojo Local al Desempeño. Esta agência, para poder somar pontos, deverá estar indicada na ficha técnica de cada uma das peças no campo “Agência Principal”. Caso seja indicada mais de uma agência nesse campo, os pontos serão divididos em partes iguais entre cada uma das empresas que tenham se inscrito no festival. As agências indicadas no campo “Agência Secundária” não somam pontos para este reconhecimento.

### REDE DE AGÊNCIAS (Network)

Define-se uma rede de agências como aquela companhia que possui dois ou mais escritórios e que compartilham uma mesma estrutura e marca regional ou internacional, acumulando pontos de forma conjunta para categorias como “**Rede de Comunicação do Ano**”, para o que, no momento da inscrição no Festival, deverão ter indicado a qual rede de agências pertence ou está afiliada a companhia e, caso pertença ou esteja afiliada a um Holding, deverá indicar o holding ao qual pertence.

Uma rede é considerada pertencente a um **Holding Company** se, no momento da inscrição no festival, 20% ou mais da propriedade da Rede pertencer a um Holding Company (Sociedade Gestora); ou a uma Empresa Subsidiária da Empresa Holding que, por sua vez, seja propriedade da Empresa Holding em 20% ou mais.

### REDE INDEPENDENTE

Considera-se “**Rede Independente**” um grupo de Empresas que não são Propriedade nem estão Afiliadas a uma Holding Company; operam sob uma marca comum ou nome comercial em múltiplos países e mercados geográficos, e em cada mercado onde operam possuem identificação fiscal.

Uma agência, para ser considerada pertencente a uma Rede Independente no momento de realizar a inscrição no festival, deverá: 1) incluir o nome da rede independente em seu nome comercial; ou ser propriedade de uma entidade que compartilha o mesmo nome legal/comercial que a rede independente; ou ser reconhecida clara e publicamente (inclusive no site público da companhia) como afiliada ou alinhada com a rede independente.

As agências que pertençam a uma rede independente deverão indicar, no momento da inscrição, o nome da rede a que pertencem, para que sejam somados os pontos das peças que conquistem reconhecimentos a essa rede independente.

### HOLDING COMPANY (Sociedade Gestora Proprietária)

Será considerado que uma agência ou uma rede de agências pertence a um holding ou a uma de suas subsidiárias se o Holding possuir a maioria de suas ações ou tiver uma participação significativa na agência ou rede (geralmente de 20% ou mais) que invalide seu status de independência.

## E - PRÊMIOS E RECONHECIMENTOS

Os participantes que tenham inscrito as peças vencedoras em nível ibero-americano e em nível local e que sejam vencedores no Prêmio ao Desempenho receberão as estatuetas correspondentes ao prêmio recebido. Os vencedores de Pratas e Bronzes em nível ibero-americano e os Finalistas de Melhor Desempenho e Melhor Peça/Ideia em nível local receberão um certificado.

## **RÉPLICAS DE TROFÉUS**

Os vencedores de Grandes Ojos e Ouros poderão solicitar réplicas dos troféus físicos para suas equipes/clientes/fornecedores. Os vencedores de Pratas e Bronzes que desejem obter uma estatueta física por seu prêmio também poderão fazê-lo.

Deverão solicitar e preencher o formulário respectivo com as tarifas 2026, indicando a réplica solicitada, os dados da ficha técnica, a forma de pagamento e os dados do correio por meio do qual gerenciará por sua conta e responsabilidade o envio. Terão prazo para solicitar réplicas até 7 de dezembro de 2026.

## **H - ATRIBUIÇÕES DA ORGANIZAÇÃO**

- A Organização se reserva o direito de dividir uma categoria quando o número de inscrições for excessivo, de reunir duas ou mais categorias afins quando o número de inscrições não alcançar o mínimo para estabelecer um critério de avaliação, e de mudar as peças para uma categoria mais apropriada, caso considere necessário.
- A LatinSpots Internacional S.A. isenta-se expressamente de toda responsabilidade causada por qualquer dano e/ou prejuízo sofrido pelos participantes decorrente de: casos fortuitos, erros ao realizar a inscrição ou o carregamento de materiais e/ou fichas técnicas, razões de força maior, atos de terceiros e/ou qualquer outra responsabilidade que não possa lhe ser diretamente imputável.
- Os participantes manterão o Festival isento de qualquer responsabilidade diante de qualquer ação legal ou reclamação que surja da promoção, exibição e/ou uso do material inscrito, cabendo à sua exclusiva responsabilidade todo conflito emergente.
- Os participantes que forem premiados autorizam expressamente a organização do Festival a divulgar seus nomes, imagens, dados pessoais e material inscrito nos meios e formas que considerem convenientes, sem direito a receber por isso qualquer compensação.
- Todo o material inscrito permanece em poder do Festival e é incorporado ao seu arquivo, podendo ser utilizado com fins de promoção e divulgação de El Ojo de Iberoamérica. Cada participante, ao inscrever o material, autoriza automaticamente a Organização a realizar apresentações de premiação, programas de televisão, rádio, internet, redes sociais ou outros formatos novos ou a serem criados, e a utilizar o material ou reproduções dele em livros, revistas, folhetos, sites, programas de televisão ou em qualquer outro meio de comunicação, físico ou digital, ou a ser criado no futuro.
- A simples inscrição do material no Festival El Ojo de Iberoamérica implica a aceitação de seu regulamento e a autoridade de seus organizadores.
- As situações não previstas neste regulamento serão resolvidas pela LatinSpots Internacional S.A., e sua decisão será inapelável.

Para qualquer consulta, enviar um e-mail para [info@elojodeiberoamerica.com](mailto:info@elojodeiberoamerica.com)