



# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## DESCRIPCIÓN

Para la entrega número **12**, el evento fué a nivel internacional bajo la temática **CREATIVOS DEL NUEVO MUNDO** haciendo referencia a las nuevas tendencias en marketing y publicidad off y on line y a las estrategias mediáticas a través de social media y su impacto en los nuevos consumidores, en donde los creativos enfrentan nuevos retos y mayores posibilidades de generar contenidos divergentes y atractivos, también se celebraron los **25 años** del Programa de mercadeo y Publicidad y sus principales logros durante su trayectoria.





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## DESARROLLO

- ✓ Se continúa con el logo oficial de los premios y con jurados externos, haciendo el proceso de selección de piezas cada vez más transparente, se contó con conferencistas de renombre a través de conferencias publicitarias, se entregaron becas de la escuela de creativos Brothers, suscripciones de la revista P&M, trofeos y certificaciones, hay mayor cubrimiento a nivel nacional y **FREE PRESS** a través de la revista **P&M** y **CARACOL Radio**.
- ✓ El día de las conferencias se realizó en la jornada de la noche con la participación de 2 conferencistas de conferencias publicitarias: José Patiño, Director Creativo Digital en McCann Colombia: "No seamos inútiles" y Camilo Plazas, General Mánager en ID Interactivo: "La data si es cool", tuvo poca asistencia ya que coincidió con un partido de la selección colombia.
- ✓ Se tuvo una difusión óptima a través de las redes sociales.





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## DESARROLLO

- ✓ Se creó la campaña y las animaciones desde el in house, esto significó un ahorro del presupuesto, ya que esto se subcontrataba antes.
- ✓ Se tuvo 2 presentadoras en tarima ambas estudiantes del programa de mercadeo y publicidad.
- ✓ El día el evento se destacó por darle importancia a la celebración de los 25 años.
- ✓ Se presentaron las categorías con mayor agilidad para hacer menos denso el evento, sin embargo hubo problemas en la coordinación entre el master y la tarima en la presentación de las animaciones.
- ✓ Se contó con la participación de la agrupación Dula Madula, su presentación duró 35 minutos y estaba programada para 45 , hicieron la prueba de sonido muy tarde, lo cual retrasó el inicio del evento.





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## DESARROLLO

- ✓ El apoyo logístico tuvo mayor número de estudiantes participantes.
- ✓ La decoración y disposición de las mesas y el backing para fotos junto con la alfombra roja tuvieron mucha aceptación por parte de los asistentes.
- ✓ La mayoría de los asistentes cumplieron con su presentación en traje de gala.
- ✓ A pesar de comenzar tarde el evento cumplió con el tiempo máximo establecido hasta las 10 pm.
- ✓ Con respecto al año anterior se quedó mayor número asistentes a la clausura del evento.



# PIEZAS DE COMUNICACIÓN



## CREATIVOS DEL NUEVO MUNDO

Inscriban sus piezas del

**21** Sep **AL** **30** Oct

### ROMPE LA ERA 2.0 CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

Descargar el formato de inscripción en:  
[bit.ly/GarraCreativa12](http://bit.ly/GarraCreativa12)

**1** Diligenciar Formulario de inscripción  
Con sus datos y reenviar junto con las piezas.

**En asunto**  
Escribir la categoría en la que participará.

**Las piezas**  
Adjuntarlas según los requerimientos técnicos que podrán encontrar en [bit.ly/GarraCreativa12](http://bit.ly/GarraCreativa12).

**2** "SI SON MUY PESADOS COLOCAR EL LINK DE DESCARGA DE DROPBOX"

**3** Copia de los carnets estudiantiles  
Adjuntar escaneados en jpg.  
Peso no mayor a 500 KB.

Envíe sus propuestas a:  
[garracreativa@areandina.edu.co](mailto:garracreativa@areandina.edu.co)

**GARRA CREATIVA**  
DEMOSTRA QUE TIENES LA GARRA

**AREANDINA** | MIEMBRO DE LA RED **ILUMNO**

**Brother**  
Marca de Creatividad

**PRM**

**C**  
CONSEJO DE FACULTADES DE LA UNIVERSIDAD DE LA GUAYANA



## SE INSCRIBIÓ EN LOS PREMIOS GARRA...

### GARRA CREATIVA

DEMOSTRA QUE TIENES LA GARRA

## ...AL FIN ¡ALGO CREATIVO!



## CREATIVOS DEL NUEVO MUNDO

Inscriban sus piezas

del **21** Sept al **30** Oct

### ROMPE LA ERA 2.0 CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

Descargar el formato de inscripción en: [bit.ly/GarraCreativa12](http://bit.ly/GarraCreativa12)

**GARRA CREATIVA**  
DEMOSTRA QUE TIENES LA GARRA

**AREANDINA** | MIEMBRO DE LA RED **ILUMNO**

**Brother**  
Marca de Creatividad

**PRM**

**C**  
CONSEJO DE FACULTADES DE LA UNIVERSIDAD DE LA GUAYANA

# REGISTRO FOTOGRAFICO





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## FICHA TÉCNICA

- ✓ Categorías: 10
- ✓ Países: 2
- ✓ Universidades: 13
- ✓ Participantes: 173
- ✓ Piezas inscritas: 229
- ✓ Nominados: 61
- ✓ Ganadores: 32
- ✓ Premios entregados: 70





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## UNIVERSIDADES PARTICIPANTES

### Bogotá

- 1- Institución Universitaria POLITECNICO GRANCOLOMBIANO
- 2- AREANDINA Fundación Universitaria del Área Andina
- 3- UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO
- 4- UNIVERSIDAD CENTRAL
- 5- UNIVERSIDAD COOPERATIVA
- 6- Corporación Universitaria UNITEC
- 7- UNIVERSIDAD DEL BOSQUE
- 8- FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## UNIVERSIDADES PARTICIPANTES

### Bucaramanga

- 9- Universidad de Santander UDES
- 10- Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI

### Ocaña Norte de Santander

- 11- Fundación de Estudios Superiores COMFANORTE

### Palmira Valle del Cauca

- 12- Universidad Pontificia Bolivariana

### Puebla México

- 13- UMAD Universidad de Madero





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## NÚMERO DE PIEZAS INSCRITAS POR UNIVERSIDADES

- 1- AREANDINA Fundación Universitaria del Área Andina 145
- 2- Institución Universitaria POLITECNICO GRANCOLOMBIANO 36
- 3- Universidad de Santander UDES 14
- 4- Universidad Pontificia Bolivariana 7
- 5- Fundación de Estudios Superiores COMFANORTE 5
- 6- UNIVERSIDAD CENTRAL 4
- 7- UNIVERSIDAD COOPERATIVA 4
- 8- Corporación Universitaria UNITEC 3
- 9- FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES 3
- 10- UMAD Universidad de Madero 3
- 11- UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO 2
- 12- Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI 2
- 13- UNIVERSIDAD DEL BOSQUE 1





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

**ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD**

## ASPECTOS POSITIVOS

- 1- Calidad en las piezas de comunicación y divulgación.
- 2- Agilidad en la descarga, selección y elección de las piezas inscritas.
- 3- La logística y cubrimiento fotográfico del evento se realizó de manera óptima.
- 4- Las animaciones se realizaron a nivel interno, y a tiempo, ahorrando presupuesto y asegurando la línea gráfica y conceptual entre la campaña y la gala de premiación.
- 5- Se mantuvo la participación activa de universidades externas.
- 6- La decoración y ambientación del evento a sido de las mejores en las últimas entregas de los premios.
- 7- La asistencia de patrocinadores, jurados, docentes y administrativos fué más activa.
- 8- La presentación personal de los asistentes estuvo acorde con la ocasión.
- 9- El evento se desarrollo en orden y tuvo buena acogida por el público.





# CREATIVO DEL NUEVO MUNDO

ROMPE LA ERA 2.0  
CON TU MÁXIMA CREATIVIDAD

## ASPECTOS A MEJORAR

- 1- Tener una landing page independiente, ya que depender de la plataforma de la universidad dió bastantes problemas en las inscripciones, dado el cambio de pagina a nivel institucional y los protocolos internos.
- 2- Mayor cobertura en medios de comunicación sobre todo con universidades externas.
- 3- Mayor sincronía entre el guión del evento y el manejo de las proyecciones por parte de los operarios del auditorio.
- 4- Hacer ensayos y pruebas de sonido un día antes del certamen ya que la banda invitada se tomó demasiado tiempo en este proceso lo que ocasionó retraso para comenzar con la gala de premiación y las presentadoras también se perdieron sobre la marcha del certamen.
- 5- Revisar cronograma y programar las conferencias y premios de tal manera que no coincidan ni con entregas finales, ni partidos de futbol o cualquier eventualidad que entorpezca la asistencia al evento.
- 6- Hacer una campaña interna para que nuestros estudiantes mejoren la calidad en la presentación de las piezas, ya que AREANDINA tuvo bastante participación pero el número de piezas inscritas no es proporcional a los premios ganados.

