

## 2016 런던국제광고제(LIA) 출품 요강

### 1. 2016 런던국제광고제 주요 일정

- ① 1차 출품마감: 6월 10일(금),  
→ 마감이 연장되면 [www.koreacf.or.kr](http://www.koreacf.or.kr), [www.sabo.or.kr](http://www.sabo.or.kr)에 고지됨
- ② 심사: 10월 6일(목) ~ 14일(토), 미국 라스베가스
- ③ Shortlist 발표: 부문별 심사가 완료되는 시점
- ④ 수상작 발표: 11월 8일(화)

### 2. 출품할 수 있는 회사/사람 WHO CAN ENTER

- ① 출품작 크리에이티브 과정에 참가한 모든 회사나 개인
- ② 1개 이상 회사가 공동작업한 출품작은 관련된 회사들이 모두 출품할 수 있음 출품작이 파이널리스트나 그보다 높은 상에 선정될 경우, 출품사 이름으로 보도자료가 배포되고 수상을 하게 됨
  - 가. 1개 광고회사의 특정 작품 제작에 2곳 이상의 지사가 참여했을 경우, 1개 광고회사의 특정 작품 제작에 2곳 이상의 지사가 참여했을 경우, 참여한 지사에서는 지사의 이름으로 출품할 수 있음. 이 경우 출품작과 출품료는 출품하는 지사에서 따로따로 제출해야 함.  
→ 출품작이 파이널리스트나 그보다 높은 상에 선정될 경우, 출품한 지사 이름으로 보도자료가 배포되고 수상을 하게 됨
  - 나. 여러 형태의 회사들이 공동작업을 한 경우(예, 프로덕션, 디자인, 디지털, 참여한 회사들은) 독자적으로 출품할 수 있음.  
→ 출품작이 파이널리스트나 그보다 높은 상에 선정될 경우, 출품사 이름으로 보도자료가 배포되고 수상을 하게 됨

### 3. 출품할 수 있는 작품 ELIGIBILITY

광고주 허락을 받아 2015년 7월 1일~2016년 7월 31일에 노출: 방송, 출판, 배포된 작품

- ① 출품 부문이나 카테고리에 상관없이, Craft Categories(Art Direction, Illustration 등)를 포함한 모든 출품작은 Logos, Trademarks, Copy Marks가 있는 노출(방송, 출판, 출시 등)된 것과 동일한 작품을 제출해야 함. 출품용으로 작품을 변경해서는 아니됨
- ② 출품용으로 제작된 작품은 출품자격이 없음
- ③ 심사위원 요청이 있을 경우, 출품자는 출품작의 자격을 증명할 수 있는 증거를 문서로 제출해야 함

### 4. 제작자 크레딧 CREATIVE CREDITS

- ① 제작자 크레딧은 출품을 할 때 입력할 것. 만약 크레딧 필드에 해당되는 사람/회사가

없을 경우 공란 그대로 남겨둘 것 (기입란에 N/A, 스페이스나 기타 등을 넣지 말 것)

- ② 온라인 출품작업이 완료되면, Summary Form, Entry Forms, Invoice를 출품할 때 로그인한 이메일로 받음.
- ③ 미디어 업로드가 완료되지 않으면 출품작업이 끝나지 않은 것으로 간주됨.
- ④ 'Of The Year' 수상작은 출품사에 제출한 크레디트를 기준으로 집계됨. 수상작과 관련된 회사 도시가 표기됨. 'Of The Year' 수상작은 출품사가 표기하지 않았다 하더라도 광고회사, 프로덕션, 디자인회사, 포스트 프로덕션 등은 빠지지 않고 포함시켜 계산함  
가. 출품자 크레디트는 런던국제광고제 홈페이지, 보도자료를 포함한 모든 홍보물에 사용되기 때문에 제출하기 전에 주의깊게 확인할 것  
나. 출품을 완료한 후 크레디트를 수정할 경우 작품당 USD\$25의 수수료를 내야 함  
다. 출품 크레디트에는 포함되지 않았는데 Shortlists 발표 후 제작자 크레디트를 추가하려면 USD\$50의 수수료를 내야 함

## 5. 시상 AWARDS

- ① 심사위원들은 **금상, 은상, 동상**을 선정할 기회를 가짐
- ② 심사위원들은 **대상(Grand LIA)**을 선정할 수도 있으나 항상 기회가 주어지는 것은 아님. 대상은 부문별로 1개 이상의 금상 수상작이 있어야 함.
- ③ **LIA 'Of The Year' Awards:** 모든 부문에서 심사위원들로부터 상을 받은 작품을 점수제로 선정함. 크리에이티브 크레디트를 입력할 때는 크리에이티브 작업과 관련된 모든 회사들이 제출한 자료를 이중으로 체크하며, LIA는 누락된 크레디트에 대해 책임을 지지 않음.
- ④ **Network of the Year:** 네트워크에 속한 회사들의 수상작을 기준으로 가장 높은 점수를 받은 네트워크에 수여됨
- ⑤ **Agency of the Year:** 출품사(출품사가 광고회사나 관련된 공동제작사나)에 상관없이 수상작을 기준으로 가장 높은 점수를 받은 광고회사에 수여됨.
- ⑥ **Independent Agency of the Year:** 출품사(출품사가 광고회사나 관련된 공동제작사나)에 상관없이 수상작을 기준으로 가장 높은 점수를 받은 독립광고회사에 수여됨.
- ⑦ **Production Company of the Year:** 출품사(출품사가 프로덕션이나 관련된 공동제작사나)에 상관없이 수상작을 기준으로 가장 높은 점수를 받은 프로덕션에 수여됨.
- ⑧ **Post-Production Company of the Year:** 출품사(출품사가 포스트 프로덕션이나 관련된 공동제작사나)에 상관없이 수상작을 기준으로 가장 높은 점수를 받은 포스트 프로덕션에 수여
- ⑨ **Design and Package Design Company of the Year:** 출품사에 상관없이 수상작 기준으로 가장 높은 점수를 받은 회사에 수여됨.
- ⑩ **Radio & Audio Company of the Year:** 출품사에 상관없이 수상작 기준으로 가장 높은 점수를 받은 회사에 수여됨.
- ⑪ **Music & Sound Company of the Year:** 출품사에 상관없이 수상작 기준으로 가장 높은 점수를 받은 회사에 수여됨.

## 6. 음악사용의 예 CASE STUDIES - USE OF MUSIC

- ① 만약 특정한 음악을 사용한 케이스 스터디가 쇼트리스트 이상을 수상할 경우에는 자동적으로 LIA 쇼트리스트/수상작 사이트에 올려짐
- ② 출판사는 음악저작권료(music rights)로 USD\$500 이상의 수수료를 내어야 할 경우 LIA에 Media를 바꿔줄 것을 요청할 수 있음
- ③ Branded Entertainment 출판작의 경우, Case Study에 사용된 음악이 심사위원들에게 실제 작품에 사용된 것으로 오해를 불러일으킬 수 있게하는 실제 사용하지 않은 외부음악을 사용해서는 안됨.  
→ 작품에 실제 사용되지 않은 외부음악을 사용한 출판작들은 자격이 박탈됨.  
→ 자격이 박탈된 출판작의 출판료는 반납되지 않음.

## 7. 법적 면책 LEGAL INDEMNIFICATION

- ① 개별 출판작이나 케이스 스터디/프레젠테이션 비디오에 음악을 사용한 출판작은 로열티가 없거나(Royalty-Free) 허락을 받은(Licensed) 음악을 사용해야 함. 음악이 있는 출판작의 경우, 출판사는 출판하는 시점에 그 음악에 사용권을, 출판작이 쇼트리스트나 그 이상의 상을 수상할 경우 LIA웹사이트에서 사용하거나 노출하는 것을 영구히 LIA에 승인, 보증, 위임함.
- ② 이로써 출판작은 LIA에 다음에 대해 손해배상을 하고 모면하게 하고 유지시켜줌; 그 후임자나 담당자; 그리고 모기업, 자회사, 관계사와 그에 소속된 각각의 관리자, 종업원과 대리인으로부터 출판자가 로열티가 없거나 허락을 받지 않은 음악의 사용이나 제출로 인해 야기될 수 있는 제3자에 의한 출판작에 대한, 책임,クレ임, 요구, 면책, 손실 및/또는 손해;: 한도없는 변호사 비용 및 법적 비용을 포함 등이 포함되지만 이로 한정되지는 않는, 에 대한 상반된 주장이나 특정한 클레임, 요구, 또는 소송과 관련이 있거나 야기된 부분 또는 전체에 대한 책임, 클레임, 요구, 면책, 손실 및/또는 손해(한도없는 변호사 비용 및 법적 비용을 포함 등에 대한 면책
- ③ LIA는 다음에 의거하여 출판자의 보증이나 진술의 불일치로 인해 LIA에서 이미 지급했거나 발생한 또는 LIA를 대신해서 특정한 클레임, 요구, 또는 소송과 관련된 방어, 대응, 협상, 고소고발과 관련된 전체 비용과 경비(한도없는 변호사 비용 및 법적 비용을 포함)의 합을, 어떤 이유에서든 제한없이, 회수할 권리를 가짐. 출판자는 언제든지 출판자의 보증이나 진술의 불일치로 인해 발생한 특정한 클레임, 요구, 또는 소송에서 실제 사용된 금액에 대해 LIA의 요구가 있을 경우 지급해야 함.

## 8. 출판사이트: <https://www.liaentries.com/submitentry/>

- ① 온라인 출품을 완료하면, Summary Form과 Invoice를 로그인시 등록한 이메일로 받음.

## 9. 출품료 ENTRY FEES

### ① 부문별 출품료

부문 Media	출품료: US\$		
	Innovation	Single	Campaign
BILLBOARD	575	450	725
BRANDED ENTERTAINMENT *		1,000	1,500*
DESIGN	450	400	500
DIGITAL	575	500	725
INTEGRATION	작품당 725		
MUSIC & SOUND	작품당 375		
MUSIC VIDEO	작품당 150		
NON-TRADITIONAL	575	475	
PACKAGE DESIGN	Single Product 350, Product Line 450		
POSTER	575	450	725
PRINT		450	725
PRODUCTION   POST-PRODUCTION		450	600
RADIO & AUDIO	400	350	450
	Conceived & Produced by Station Category: \$125: 라디오스테이션 출품작에 한함		
The New	작품당 1,000		
TV/CINEMA/ONLINE FILM	625	575	775
VERBAL IDENTITY	작품당 250		

\* Trans-Media Campaign Entry: \$1500 U.S

**Note:** 출품작 업로드 비용은 따로 받지 않습니다.

### ② 결제관련

가. 대금은 미국달러로 받음.

나. Credit Card(Visa, Master, American Express나 은행송금(Bank Transfer으로 결제할 것. 모든 출품료의 수신자는 London International Awards임

다. 결제수수료 추가 : Credit Card - 3%, 은행송금시 \$25 U.S.

라. 은행송금에 대한 정보는 인보이스에 있으며, 인보이스를 받으면 바로 결제해야 함.

마. 출품료 환불은 없음

바. 출품 마감 후 출품작의 취소나 삭제를 요청할 경우, 출품사는 취소/삭제를 요청하는 작품을 포함한 전체 비용을 결제해야함. 만약 출품자가 취소/삭제를 요청하는 작품의 결재를 거절할 경우, LIA는 전체 출품작의 심사를 철회할 권한을 갖고 있음

## 10. 출품대행

① 출품 편의를 돕기 위해 우리 협회는 영상파일 변환과 출품을 아래와 같이 대행합니다

구분	내역	금액(원)
영상파일변환제작비 (30초 작품 기준, 시놉시스 최대 200단어 기준)	번역료 (시놉시스 포함)	200,000
	자막삽입	150,000
	파일제작	150,000
출품대행수수료(작품당)		100,000

② 문의: 배석봉 LIA한국대표, Tel: 02-2144-0741~2, [bsbong@koreacf.or.kr](mailto:bsbong@koreacf.or.kr)

## 11. 출품작 발송

**FedEx, DHL과 같은 Door-to-Door Courier Service를 이용할 것**

① 실물 발송시에는 세관신고서인 Pro-Forma를 포장지 외부에 부착할 것. 여기에 "NO COMMERCIAL VALUE", "CONTEST MATERIAL" "NOT FOR RESALE"을 명기하고, 패키지 내용에 상관없이 송장가격은 **\$10.00 U.S. 미만으로 명기할 것: \$10.00 U.S.이 넘을 경우 미국 관세가 부가될 수 있으니 조심하시기 바랍니다**

② 패키지가 하나 이상일 경우, 개별 패키지마다: 예 1 of 2, 2 of 2 등으로 표기할 것

③ 관세가 정산 후 courier airway bills이 제거되기 때문에 패키지 외부에 회사명과 주소를 반드시 명기할 것

④ 보낼 곳: London International Awards

141-07 20th Avenue, Suite 504

Whitestone, NY 11357, United States

Telephone: +1 718 747 6747, Fax: +1 718 747 6007

E-mail: [info@liaawards.com](mailto:info@liaawards.com)

**12. 출품문의:** 강지선대리 02-2144-0741~2, [kcu@koreacf.or.kr](mailto:kcu@koreacf.or.kr)

## 2016 LIA 출품 부문 및 제출사양

### 업로드 파일양식

#### ● JPEG Image

- 크기: 2400 x 3000 pixels CMYK나 RGB JPEG,  
→ 2400 x 3000 pixels은 203mm x 254mm: 8" x 10"와 같음
- Resolution: 300 dpi
- 최대파일크기: 6 MB

#### ● 마운트보드

- 최대 크기: 600mm x 400mm(24 in x 16 in)
- 보드마진: 76mm(3 in)
- 캠페인 출품작은 작품별로 따로따로 마운트해서 제출.

#### ● Interactive/Digital Billboard

- Moving Components(.MOV나 .MP4 파일)와 JPEG(s)를 함께 업로드해야 함
- 캠페인: 모든 구성요소를 따로따로 JPEG(s)로 제출

#### ● Innovative Use of Billboard

- Video Case Study(.MOV나 .MP4 파일)로 제출
- 심사위원들은 간결하고 핵심을 잘 정리한 케이스 스터디(Case Studies)를 선호함
- 케이스 스터디는 3분 이내, **반드시** 영어 내레이션으로 제출

#### ● Video case studies

- 심사위원들에게 출품작의 아이디어를 가장 잘 설명하는 것에 목표를 둘 것
- 실제 작품에 사용되지 않는 음악을 Video Case에 사용해서는 안되며, 자격을 상실함
- 심사위원들은 출품작의 아이디어와 완성도를 평가하며 비디오 케이스 스터디 그 자체를 평가하지 않음

#### ● .MOV/.MP4

- Resolution:  
• NTSC: 4:3(720 x 480, 16:9(1024 x 480) • PAL: 4:3(720 x 576, 16:9(1024 x 576)
- HD 1080p/1080i - 16:9 - 1920 x 1080
- Codec: H264 or Mpeg4, Best Quality
- Data Rate: Minimum 5,000kbps / Maximum 10,000kbps
- Sound: AAC 48KHz
- 최대파일크기: 1GB

## ● .MP3

- 파일크기: 최소 64kbps(mono ~ 최대 196kpps)
- 파일형태: MP3(stereo with a compression ratio of 22:1)
- 싱글 출품작은 MP3 파일 크기가 3MB를 넘지말아야함

## BILLBOARD 부문

※ 실물 제출 없음, 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

1. 대상작품: Static Billboards, Interactive/Digital Billboards 포함

### 2. 출품사양

- ① Static Billboard는 JPEG로 업로드.
- ② 캠페인은 반드시 모든 작품의 JPEG를 업로드할 것.

## Innovation Categories

**Innovation Use of Billboard:** 반드시 Video Case Study 형태로 출품

## Craft - Single Categories: 출품작당 1작품

**Art Direction**

**Use of Copywriting**

**Use of Illustration**

**Use of Photography**

**Use of Typography**

## Single Categories: 출품작당 1작품

**Apparel:** 신발, 핸드백, 액세서리 포함

**Automotive:** 자동차 부품 포함

**Banking/Financial/Insurance**

**Beverages - Alcoholic**

**Beverages - Non-Alcoholic**

**Business-to-Business**

**Confections/Snacks**

**Corporate Image:** 자기홍보, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

**Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals**

**Electronic Equipment:** TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함

**Entertainment:** 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권(福券), 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

**Foods:** 포장식품, 냉동식품, 이유식, 유제품 포함. (소매점 *Retail Food Outlets*은 포함안됨)

**Health Care Services:** 병원, 클리닉, 양로원 포함

**Home Furnishings/Appliances:** 가정이나 정원용 가구나 제품 포함

**Household Products:** 세제, 페인트, 건전지, 전구 포함

**Media Promotion:** 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Personal Items/Gift Items:** 담배, 선글라스, 시계, 보석 포함

**Pet Products**

**Public Service/Social Welfare:** 자선단체, 정당, 교육기관, 이권단체 포함

**Recreational:** CDs, DVDs, 장난감, 게임, 골프채, 제트스키 포함

**Retail:** 레스토랑, 가게, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Travel:** 항공사, 호텔, 유람선 포함

**Utilities:** 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

**Web Services:** 구글, 이베이, 익스피디아, 아마존 등

**Campaign Categories:** 출품작당 2~6 작품

**Art Direction Campaign**

**Business-to-Business Campaign**

**Consumer Campaign**

**Public Service/Social Welfare Campaign**

**Use of Copywriting Campaign**

**Use of Illustration Campaign**

**Use of Photography Campaign**

## BRANDED ENTERTAINMENT 부문

※ 실물 제출 없음, 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

1. **Branded Entertainment의 정의:** 브랜드 마케팅 전략을 위해 보완되거나 신규 투자된 오락에 바탕을 둔 비클. Branded Entertainment는 브랜드의 독창성, 포지셔닝, 마케팅 목표를 위한 모든 형태의 콘텐츠(정규 혹은 비정규, 코메디나 드라마, 시리즈나 단편)를 포함함. 이것의 주된 의도는 소비자들에게 오락을 제공하든가 경험을 얻게 하는 것임.

### 2. 출품사양

- ① 출품작당 1개의 Case Study로 업로드
- ② Case Study는 컨셉을 분명히 설명하고 핵심 아이디어를 잘 나타낸 중요 요소들을 보여주어야 함.
- ③ 케이스 스터디는 5분 이내, 영어 내레이션으로 제출
- ④ 심사위원들이 직접 전체 작품을 볼 수 있도록 URL을 추가로 제출 가능. URL은 심사위원들이 케이스 스터디를 보고난 후, 필요할 경우 전체작품을 보여주기 위함. 만약 출품할 때 URL을 제출하지 않았지만, 심사위원들이 완성작품을 보기를 원할 경우, 작품을 볼 수 있는 플래폼을 제공해야 함.



⑤ 심사용 URL은 2016년 12월 31일까지 활성화되어야 함

## Trans-Media Category

**Trans-Media:** 오락을 바탕으로 하는 스토리를 알리고 소통하기 위해 다양한 형태의 미디어 (필름, 디지털, 참여프로그램, 음악, 인쇄 등)들을 사용할 것. 모든 미디어는 스토리를 푸쉬하기 위해 사용되어야 하고, 1개의 미디어를 Branded Entertainment를 위한 메인으로 사용하지 말 것

## Single Categories

**Branded ID**

**Documentary Feature Film**

**Documentary Short Film**

**Documentary Television Program**

**Entertainment Audio** 음악, 라디오, 오디오, 사운드 *Music, Radio, Audio or Sound*

**Experiential/Live Events**

**Games**

**Music Videos**

**Online Episode/Special**

**Scripted Feature Film**

**Scripted Short Film**

**Scripted Television Movie**

**Social Awareness** 공공서비스나 자선이벤트 포함 (2016년 신설)

**Television Program - Single Reality/Unscripted/Alternative Show**

**Television Program - Single Scripted Show**

**Television Program - Taped or Live Event**

**Virtual Reality:** 출품자는 사용자들이 경험하는 것과 같은 실제 VR경험을 완전히 전달하고 개념을 설명하는 케이스스터디를 제출해야 함 (2016년 신설)

## Series/Campaign Categories: 출품작당 최소 3개의 에피소드

**Online Series**

**Television Program - Reality/Unscripted/Alternative Series**

**Television Program - Scripted Series**

## DESIGN 부문

※ 아래 카테고리를 제외하고는 실물로 제출해야 함

1. 실물을 제출하지 않는 카테고리

① Case Studies로 제출할 카테고리:

- Branded Content
  - Experiential Marketing
  - Innovative Use of Design
  - Product Development
- ② .MOV나 .MP4로 제출할 카테고리:
- Digital Installations
  - Installations/Displays - Permanent
  - Installations/Displays - Temporary
  - Motion Graphics - Animation
  - Motion Graphics - Typograph
- ③ MOV, .MP4 또는 JPEG로 제출할 카테고리:
- Point-of Sale

## 2. 출품사양

- ① 프레젠테이션은 컨셉트를 분명히 설명하고 핵심 아이디어를 표현한 중요 요소들을 보여줘야 함.
- ② 케이스 스터디는 3분이내, 영어 내레이션으로 제출
- ③ Poster 출품작은 마운트해서 제출
- ④ 출품작에 양식을 붙이거나 함께 포장해서 보내지 말 것. 모든 양식은 평평한 봉투에 넣어 보낼 것
- ⑤ 출품작 반납: 출품자가 반납을 요청한 경우, LIA에서는 이를 위해 최선의 노력을 다하지만, 출품작이 손상되거나 망실될 경우 LIA는 배상 책임이 없음. 출품사는 출품작의 반납에 따른 포장이나 운송 등의 모든 비용을 부담해야 함. 반납은 작품을 출품할 때 요청해야 함.
- ⑥ Product Design은 Case Study나 실물 샘플로 출품해야 함
- ⑦ Branded Content, Experiential Marketing, Innovative Use of Billboard and Product Development 출품작은 Case Study와 작품을 가장 잘 나타내는 JPEG(s)도 업로드해야 함  
**알림:** LIA는 이 카테고리에 출품하는 Product Development 출품작은 아직 특허를 갖고 있지 않기 때문에 Case Study는 심사용으로만 사용함. 만약 출품작이 수상을 할 경우 출품된 JPEG(s)만 보도자료나 LIA 웹사이트에 사용함
- ⑧ Moving components가 있는 출품작은 .MOV나 .MP4과 JPEG를 함께 업로드할 것

## Innovation Categories

**Branded Content:** 하나의 브랜드로 만들어진 오리지널 콘텐츠. 이것의 목표는 전통적인 광고 방식을 이용한 플랫폼이 아닌 소비자들이 관여하여 마케팅 메시지를 전달하는데 있음

**Experiential Marketing:** 프로모션용 스텐트, 라이브 광고, 전시, 라이브 팝업몰, 스포츠 이벤트, 뮤직 페스티벌, 콘테스트, 박람회, 공중 스텐트, 기업 엔터테인먼트, 인터랙티브 이벤트

등과 매장 밖에서 이루어지는 소비자 경험

**Innovative Use of Design:** Video Case Study 형태로 출품

**Product Design Products:** 시장에 이미 출시된 제품 디자인

**Product Development Products:** 시제품이나 아직 시장에 출시되지 않은 제품디자인

### **Craft Single Categories:** 출품작당 1작품

**Art Direction**

**Motion Graphics - Animation**

**Motion Graphics - Typography**

**Use of Copywriting**

**Use of Illustration**

**Use of Photography**

**Use of Typography**

### **Single Categories:** 출품작당 1작품

**Annual Reports**

**Brand Identity - Global**

**Brand Identity - Local**

**Brand Identity - Regional**

**Brochures/Catalogues - Business-to-Business**

**Brochures/Catalogues - Consumer**

**Calendars**

**Client Promotion:** Client가 집행한 프로모션

**Corporate Identity:** 명함, 초대장, 회사 서식 등

**Digital Installations**

**Direct Marketing - Business-to-Business:** 주소가 인쇄된 봉투 또는 소형 포장으로 보내진 것은 Direct Marketing - Business-to-Business Print competition으로 출품해야 함

**Direct Marketing - Consumer:** 주소가 인쇄된 봉투 또는 소형 포장으로 보내진 것은 Direct Marketing - Consumer Print competition으로 출품해야 함

**Eco-Design:** 제품의 환경적 특징을 고려하여 특별히 고안된 디자인

**Editorial Design:** 잡지표지, 책표지 포함

**Installations/Displays - Permanent:** 브랜드를 홍보를 위해 공공 환경물이나 사무실등과 같이 외부 공간이나 환경, 빌딩에서 집행된 대형 Design

**Installations/Displays - Temporary:** 브랜드를 홍보하기 위해 외부 공간이나 환경, 빌딩에서의 전시, 매장의 팝업, 매장의 윈도우 등에 집행된 디자인

**Logos**

**Non-Profit**

**Point-of-Sale:** 제품이나 서비스를 직접 프로모션하거나 판매하기 위해 인도어용으로 사용된 Displays. 포스터나 인쇄광고는 포함되지 않음

**Posters**

**Self-Promotion:** 출품사 자체 프로모션

**Signage**

**Campaign Categories:** 출품작당 2~6 작품

**Art Direction Campaign**

**Brochures/Catalogues – Business-to-Business Campaign**

**Brochures/Catalogues – Consumer Campaign**

**Direct Marketing – Business-to-Business Campaign:** 프로모션용 작품

**Direct Marketing – Consumer Campaign:** 프로모션용 작품

**Poster Campaign**

**Use of Copywriting Campaign**

**Use of Illustration Campaign**

**Use of Photography Campaign**

**Use of Typography Campaign**

## DIGITAL 부문

※ URL을 출품해야 함

### 1. 대상작품:

- ① (URL 주소가 부정확하거나 사용자이름이나 패스워드 등으로 인해) 볼 수 없는 출품작들은 실격작품으로 처리되며 심사를 하지 않음
- ② 실격작품의 출품료는 반납되지 않음

### 2. 출품사양

- ① Innovation Categories 출품작은 Case Study를 1개의 URL로 제출
- ② 심사용 URL은 사용자가 리뷰할 미디어 파일을 볼 수 있는 랜딩 페이지(landing page)로 만들 것
- ③ 랜딩페이지에는 심사받을 작품의 컨셉트, 번역, 설명 등을 포함시킬 것
- ④ 출품작 URL은 2016년 12월 31일까지 활성화되어야 함.
- ⑤ 싱글 출품작은 필요할 경우 User Name, Password가 있는 심사용 URL로 제출할 수 있음. 출품할 사이트가 활성화되어 있다면 그 URL로 제출할 것을 권장함.
- ⑥ URL은 심사위원에게 출품하는 작품을 직접 보여주어야 함. 여기에는 프로젝트를 설명하거나 번역한 랜딩 페이지를 포함시킬 수 있음
- ⑦ 캠페인은 2~6개의 채널로 구성할 것. 캠페인 출품작은 각각의 채널을 링크시킨 랜딩 페이지를 심사 URL로 제출해야 함

⑧ 랜딩 페이지에서 캠페인의 모든 요소들을 분명히 볼 수 있게 할 것

## **Innovation Categories**

**Branded Content**

**Innovative Use of Digital**

## **Single Categories**

**Animation/Motion Graphics**

**Apparel:** 신발, 핸드백, 액세서리 포함

**Apps**

**Automotive:** 자동차부품 포함

**Banking/Financial/Insurance**

**Banners**

**Beverages - Alcoholic**

**Beverages - Non-Alcoholic**

**Business-to-Business**

**Confections/Snacks**

**Corporate Image:** 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

**Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals**

**E-Commerce:** 온라인 구매를 할 수 있는 "Click to Purchase"

**Electronic Equipment:** TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함

**Entertainment:** 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권(福券), 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

**Foods:** 포장식품, 냉동식품, 이유식, 유제품 포함. (소매점 Retail Food Outlets은 포함안됨)

**Games**

**Health Care Services:** 병원, 클리닉, 양로원 포함

**Home Furnishings/Appliances:** 가정이나 정원용 가구, 소형·대형 제품 포함

**Household Products:** 세제, 페인트, 건전지, 전구 포함

**Media Promotion:** 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Microsites**

**Mobile Advertising**

**Navigation/Interactivity**

**Online Games**

**Personal Items/Gift Items:** 담배, 선글라스, 시계, 보석 포함

**Pet Products**

**Public Service/Social Welfare:** 자선단체, 정당, 교육기관, 이권단체 포함

**Recreational:** CDs, DVDs, 장난감, 게임, 골프채, 제트스키 포함

**Retail:** 레스토랑, 가게, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Self-Promotion:** 출품사 자체 프로모션

**Travel:** 항공사, 호텔, 유람선 포함

**Use of Social Media**

**Utilities:** 가스회사, 휴대폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

**Viral**

**Visual Design**

**Web Services:** 구글, 이베이, 익스피디아, 아마존 등

**Weird Wonderful Work**

**Campaign Categories:** 출품작당 2~6 작품, 심사용URL 1개로 제출해야 함

**Campaign**

**Public Service/Social Welfare Campaign**

## INTEGRATION 부문

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

1. **대상작품:** 사회에 영향을 미치거나 그 자체가 문화를 융화시킬 수 있는 아이디어. 아이디어는 사람간의 상호교류나 다른 터치 포인트를 발전시켜 나가야함 인티그레이션은 혁신(Innovation), 영향(Influence) 그리고 충격(Impact)이다

2. **출품사양**

- ① 출품작당 1개의 Case Study(3분 이내) 업로드할 것.
- ② 심사위원들은 간결하고 핵심을 잘 설명한 Case Study를 선호함

### Categories

**Integration:** 1개 이상의 플랫폼을 가져야 하는 것은 아님

**Multimedia Campaign:** 멀티채널을 이용한 아이디어. 이 카테고리 출품작은 커뮤니케이션을 위한 최소 2개 이상의 채널/플랫폼을 갖고 있어야 함

## MUSIC VIDEO 부문

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

1. **출품사양**

- ① .MOV나 MP4 file로 업로드
- ② 방송이나 발매된 것과 동일한 오리지널 포맷을 제출해야 함
- ③ 제출하는 비디오에 슬레이트, 시계, freezes를 넣지 말 것. 출품사명이나 출품회사 브랜딩도 넣지 말 것.

**Single Categories:** 출품작당 1작품

Animation  
Best Music Video  
Choreography  
Cinematography  
Direction  
Editing  
Visual Effects

## NON-TRADITIONAL 부문

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

1. 대상작품: Ambient, Guerrilla Marketing, Out-of-Home, Promotional Media, Transport 포함
2. 출품사양
  - ① 출품작은 Case Study(3분 이내) 제출할 것.

## Innovation Categories

Branded Content  
Experiential  
Guerrilla Marketing  
Interactive Installations  
Live Events - Beyond Advertising: Best Use of Event 포함

## Songle Categories

Apparel: 신발, 핸드백, 액세서리 포함  
Automotive: 자동차 부품 포함  
Banking/Financial/Insurance  
Beverages - Alcoholic  
Beverages - Non-Alcoholic  
Business-to-Business  
Confections/Snacks  
Corporate Image: 자기홍보, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함  
Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals  
Electronic Equipment: TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함  
Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권(福券), 뮤직페스티벌, 스포츠 포함  
Foods: 포장식품, 냉동식품, 이유식, 유제품 포함. (소매점 *Retail Food Outlets*은 포함안됨)  
Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함  
Home Furnishings/Appliances: 가정이나 정원용 가구나 제품 포함

**Household Products:** 세제, 페인트, 건전지, 전구 포함

**Media Promotion:** 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Personal Items/Gift Items:** 담배, 선글라스, 시계, 보석 포함

**Pet Products**

**Public Service/Social Welfare:** 자선단체, 정당, 교육기관, 이권단체 포함

**Recreational:** CDs, DVDs, 장난감, 게임, 골프채, 제트스키 포함

**Retail:** 레스토랑, 가게, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Travel:** 항공사, 호텔, 유람선 포함

**Utilities:** 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

**Web Services:** 구글, 이베이, 익스피디아, 아마존 등

## PACKAGE DESIGN 부문

※ 모든 출품작은 실물로 제출하고 JPEG 파일도 업로드해야 함

### 1. 출품사양

- ① 실제 패키지 샘플 1개 제출. Product Line을 출품할 경우, 이 라인에서 제작되는 아이템의 실제 패키지를 1개 제출해야 함.
- ② 내용물을 빼면 패키지 외관이 변형될 경우 내용물이 있는 그대로 제출
- ③ 출품작 JPEG 파일도 업로드해야 함. Product Line 출품시, 전체 Product Line을 보여주는 JPEG와 함께 라인을 가장 잘 나타내는 몇 장의 JPEGs 함께 업로드할 것.
- ④ 출품작에 양식을 붙이거나 함께 둘둘말아 보내지 말고, 모든 양식을 평평하게 펴서 봉투에 넣어 보낼 것

**Note:** 출품작의 반납을 요청한 경우, LIA에서는 이를 위해 최선의 노력을 다하지만, 출품작이 손상되거나 망실될 경우 LIA는 배상 책임이 없음. 출품사는 출품작의 반납에 따른 포장이나 운송 등의 모든 비용을 부담해야 함. 반납은 작품을 출품할 때 요청해야 함.

○ 제출된 작품들은 반납되지 않음

**Craft Single Categories:** 출품작당 1작품

**Art Direction**

**Graphic Design**

**Use of Copywriting**

**Use of Illustration**

**Use of Photography**

**Use of Typography**

**Product/Product Line Categories:** 출품작당 1작품

**Apparel:** 신발, 스포츠웨어, 핸드백, 액세서리 포함

**Automotive Products**



## Beers

**Beverages Non-Alcoholic:** 커피, 차, 탄산음료, 주스, 생수 등

**Computer Software/Electronics:** 게임 시스템, CD플레이어 포함

## Confectionery/Snacks

**Cosmetics:** 미용 보조제, 손톱관리제품, 향수 포함

**Dairy Products:** 우유, 야쿠르트, 아이스크림 포함

**Eco Packaging:** 제품의 환경적 영향을 고려하여 특별히 제작된 패키지

**Entertainment/Music:** DVD, CD, 레코드 포함

**Foods:** 포장식품, 냉동식품, 이유식, 포함

## Gift Items

**Household Products:** 세제, 페인트, 건전지, 전구 포함

**Liquors:** 증류주와 리큐어

## Pet Products

**Pharmaceuticals:** 콘돔, 처방약 포함

**Promotional Packaging:** 쇼핑백, 선물박스, 판촉용 아이템 포함

**Recreation Equipment/Games:** 카메라, 스포츠 장비, 보드 게임 포함

**Retailer Packaging:** 소매점 라벨/브랜드를 프로모션하기 위한 모든 제품

## Special Editions

**Structural Packaging:** 소비재를 대량생산하기 위한 주/보조 structural packaging design. 심사는 소재, 구조, 패키지 컨셉 등 전반적인 크리에이티브 솔루션을 기초로 이루어짐. 패키지 디자인은 제품을 보호할 수 있어야 할 뿐만 아니라 구매와 제품 편리함의 경험에 관한 소비자를 사로잡을 수 있어야 하며, 패키지는 제품/브랜드 경험에 필수불가결의 요소임

## Tobacco Products

**Toiletries:** 샴푸, 치약, 방향제, 선블록/태닝 제품 포함

**Wines:** 와인, 샴페인 포함

## Craft - Product Line Categories: 최소 2 요소이상

**Art Direction Product Line**

**Graphic Design Product Line**

**Use of Copywriting Product Line**

**Use of Illustration Product Line**

**Use of Photography Product Line**

**Use of Typography Product Line**

## Product Line Category: 최소 2 요소이상

**Product Line**

## POSTER 부문

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

1. 대상작품: Static Billboards, Interactive/Digital Billboards 포함

### 2. 출품사양

① Static Poster: JPEG로 업로드. 캠페인 출품작은 작품별로 각각 업로드해야 함

② Interactive/Digital Poster:

- MOV나 .MP4 file과 작품을 잘 나타내는 JPEG도 함께 업로드.

- 캠페인 작품별로 따로따로 업로드해야 함

③ Innovative Use of Poster: Case Study로 제출(.MOV나 .MP4 파일)

## Innovation Categories

**Innovation Use of Billboard:** 반드시 Video Case Study로 출품

**Craft Single Categories:** 출품작당 1작품

**Art Direction**

**Use of Copywriting**

**Use of Illustration**

**Use of Photography**

**Use of Typography**

**Single Categories:** 출품작당 1작품

**Apparel:** 신발, 핸드백, 액세서리포함

**Automotive:** 자동차 부품 포함

**Banking/Financial/Insurance**

**Beverages - Alcoholic**

**Beverages - Non-Alcoholic**

**Business-to-Business**

**Confections/Snacks**

**Corporate Image:** 자기홍보, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

**Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals**

**Electronic Equipment:** TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함

**Entertainment:** 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권(福券), 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

**Foods:** 포장식품, 냉동식품, 이유식, 유제품 포함. (소매점 *Retail Food Outlets*은 포함안됨)

**Health Care Services:** 병원, 클리닉, 양로원 포함

**Home Furnishings/Appliances:** 가정이나 정원용 가구나 제품 포함

**Household Products:** 세제, 페인트, 건전지, 전구 포함

**Media Promotion:** 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Personal Items/Gift Items:** 담배, 선글라스, 시계, 보석 포함

**Pet Products**

**Public Service/Social Welfare:** 자선단체, 정당, 교육기관, 이권단체 포함

**Recreational:** CDs, DVDs, 장난감, 게임, 골프채, 제트스키 포함

**Retail:** 레스토랑, 가게, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Travel:** 항공사, 호텔, 유람선 포함

**Utilities:** 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

**Web Services:** 구글, 이베이, 익스피디아, 아마존 등

**Campaign Categories:** 출품작당 2~6 작품

**Art Direction Campaign**

**Business-to-Business Campaign**

**Consumer Campaign**

**Public Service/Social Welfare Campaign**

**Use of Copywriting Campaign**

**Use of Illustration Campaign**

**Use of Photography Campaign**

**Use of Typography Campaign**

## PRINT 부문

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

○ 단 아래 카테고리 출품작은 실물 샘플을 보낼 것

- Use of Copywriting: single 및 campaign
- Direct Marketing - Business-to-Business
- Direct Marketing - Consumer

### 1. 출품사양

- ① **Print - Direct Marketing:** 메일로 보낸 것과 동일한 실물 1작품을 제출해야 함. 또한 실물을 가장 잘 나타내는 JPEGs도 반드시 업로드해야 함
- ② **Print - Copywriting, Copywriting Campaign:** 실제 집행한 작품을 교정지를 마운트해서 제출할 것. 캠페인은 작품마다 따로따로 마운트해서 제출할 것
- ③ 디지털파일로 질감이나 효과를 완전히 나타낼 수 없을 경우, JPEG로 업로드하고 실물을 보드에 마운트해서 제출할 수 있음.

## Craft - Single Categories

**Art Direction**

**Use of Copywriting**

**Use of Illustration**

**Use of Photography**

**Use of Typography**

**Single Categories: 출품작당 1작품**

**Apparel:** 신발, 핸드백, 액세서리 포함

**Automotive:** 자동차 부품 포함

**Banking/Financial/Insurance**

**Beverages - Alcoholic**

**Beverages - Non-Alcoholic**

**Business-to-Business**

**Confections/Snacks**

**Corporate Image:** 자기홍보, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

**Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals**

**Direct Marketing - Business-to-Business:** 주소가 인쇄된 봉투나 소화물을 우편서비스를 통해 발송된 제품. 프로모션 제품은 Direct Mail-Business-to-Business의 디자인부문으로 출품

**Direct Marketing - Consumer :** 주소가 인쇄된 봉투나 소화물을 우편서비스를 통해 발송된 제품. 프로모션 제품은 Direct Mail-Business-to-Consumer의 디자인부문으로 출품

**Electronic Equipment:** TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함

**Entertainment:** 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권(福券), 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

**Foods:** 포장식품, 냉동식품, 이유식, 유제품 포함. (소매점 Retail Food Outlets은 포함안됨)

**Health Care Services:** 병원, 클리닉, 양로원 포함

**Home Furnishings/Appliances:** 가정이나 정원용 가구, 제품 포함

**Household Products:** 세제, 페인트, 건전지, 전구 포함

**Media Promotion:** 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Personal Items/Gift Items:** 담배, 선글라스, 시계, 보석 포함

**Pet Products**

**Public Service/Social Welfare:** 자선단체, 정당, 교육기관, 이권단체 포함

**Recreational:** CDs, DVDs, 장난감, 게임, 골프채, 제트스키 포함

**Retail:** 레스토랑, 가게, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Travel:** 항공사, 호텔, 유람선 포함

**Utilities:** 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

**Web Services:** 구글, 이베이, 익스피디아, 아마존 등

## **Campaign Categories:** 출품작당 2~6 작품

Art Direction Campaign  
Business-to-Business Campaign  
Consumer Campaign  
Public Service/Social Welfare Campaign  
Use of Copywriting Campaign  
Use of Illustration Campaign  
Use of Photography Campaign  
Use of Typography Campaign

## **RADIO & AUDIO 부문**

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

### 1. 출품사양

- ① MP3, .MOV, .MP4 파일로 업로드
- ② 캠페인 출품작은 작품별로 따로따로 MP3로 업로드할 것
- ③ 한국어로 방영된 라디오광고는 한국어 원본을 제출할 것 또한 오리지널 뮤직/사운드와 함께 영어로 더빙한 MP3 파일도 함께 업로드해야 함
- ④ Innovative Use of Radio 카테고리 출품작은 Case Study로 업로드: MOV, .MP4 파일

## **Innovation Categories**

**Innovation Use of Radio & Audio:** 반드시 Video Case Study 형태로 출품

## **Craft & Production - Single Categories:** 출품작당 1작품

### **Adapted Music**

**Direction:** 스크립트 처리와 아디이어의 전체적인 완성화를 판단한다. 여기에는 캐스팅의 독창성, 인상적인 배우의 연기, 내면적인 그림을 형상화시켜나가는 능력, 톤과 속도 등이 포함됨

### **Original Music**

### **Scriptwriting**

### **Sound Design**

### **Use of Music**

## **Single Categories:** 출품작당 1작품

**Apparel:** 신발, 핸드백, 액세서리 포함

**Automotive:** 자동차 부품 포함

**Banking/Financial/Insurance**

**Beverages:** 음료, 맥주, 와인, 쥬스 포함

**Conceived & Produced by Station**

## Confections/Snacks

**Corporate Image:** 자기홍보, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

## Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals

**Electronic Equipment:** TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함

**Entertainment:** 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권(福券), 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

**Foods:** 포장식품, 냉동식품, 이유식, 유제품 포함. (소매점 Retail Food Outlets은 포함안됨)

**Health Care Services:** 병원, 클리닉, 양로원 포함

**Home Furnishings/Appliances:** 가전이나 정원용 가구, 제품 포함

**Household Products:** 세제, 페인트, 건전지, 전구 포함

## Humour

## Idents

**Media Promotion:** 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Personal Items/Gift Items:** 담배, 선글라스, 시계, 보석 포함

**Public Service/Social Welfare:** 자선단체, 정당, 교육기관, 이권단체 포함

**Recreational:** CDs, DVDs, 장난감, 게임, 골프채, 제트스키 포함

**Retail:** 레스토랑, 가게, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Travel:** 항공사, 호텔, 유람선 포함

**Utilities:** 가스회사, 휴대폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

## Campaign Categories: 출품작당 2~6 작품

### Campaign

#### Public Service/Social Welfare Campaign

## THE NEW 부문

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

### 1. 출품사양

① 출품작당 1개의 Case Study(MOV, .MP4 파일)로 업로드

### Categories

**Brand Content:** 제품이 가진 특징이나 속성을 직접 얘기하지 않고 소비자들에게 브랜드를 알리는 콘텐츠. 콘텐츠를 알리기 위해, 소비자들이 콘텐츠를 보기 위해 선택적으로 그것을 고를 수 있도록 시연되어야 함. 콘텐츠는, 정교하게 잘 만들어진 판매기술이 아닌, 전세계의 관점이나 관심사를 반영할 것

**Brand Experience:** 제품자체나 전통적인 광고가 아닌 방법으로 사람들이 새로운 방법으로 브랜드나 제품과 대화할 수 있는 아이디어들. 육체적이거나 가상 혹은 집중 체험

**Brand Technology:** 브랜드의 특징을 강조하거나 혹은 고객과의 관여도를 강화시키기 위한

크리에이티브한 방법으로 사용된 새로운 기술. 기술 혹은 특정 브랜드 또는 특정 브랜드의 기술을 위해 기술이 사용되어야 함. 심사위원은, 오래된 기술을 새로운 방법으로 사용하였든 새로운 기술을 독창적이고 창의적이고 획기적인 방식으로 사용하였든 간에, 기술의 독창적이고 창의적인 사용을 찾을 것임

**Media Innovation:** 브랜드나 고객의 장점을 알리기 위해 전통적이지 않는 방법으로 전통 미디어를 사용했거나 새로운 미디어를 만든 경우

**Virtual Reality:** 출품자는 사용자가 경험하는 것과 같은 실제 VR경험을 완전히 전달하고 개념을 설명하는 케이스스터디를 제출해야 함 (2016년 신설)

## TV/CINEMA/ONLINE FILM

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

### 1. 출품사양

- ① .MOV나 .MP4 파일로 제출
- ② 캠페인은 반드시 모든 작품을 업로드할 것

## Innovation Categories

**Branded Content**

**Innovative Use of TV/Cinema/Online Film:** 반드시 Video Case Study로 출품

## Craft - Single Categories

**Copywriting**

**Humour**

**Social Media**

## Single Categories: 출품작당 1작품

**Apparel:** 신발, 핸드백, 액세서리포함

**Automotive:** 자동차 부품 포함

**Banking/Financial/Insurance**

**Beverages - Alcoholic**

**Beverages - Non-Alcoholic**

**Business-to-Business**

**Confections/Snacks**

**Corporate Image:** 자기홍보, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

**Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals**

**Electronic Equipment:** TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함

**Entertainment:** 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권(福券), 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

**Foods:** 포장식품, 냉동식품, 이유식, 유제품 포함. (소매점 Retail Food Outlets은 포함안됨)

**Health Care Services:** 병원, 클리닉, 양로원 포함

**Home Furnishings/Appliances:** 가정이나 정원용 가구, 제품 포함

**Household Products:** 세제, 페인트, 건전지, 전구 포함

**Idents:**

**Media Promotion:** 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Movie Trailers**

**Personal Items/Gift Items:** 담배, 선글라스, 시계, 보석 포함

**Pet Products**

**Public Service/Social Welfare:** 자선단체, 정당, 교육기관, 이권단체 포함

**Recreational:** CDs, DVDs, 장난감, 게임, 골프채, 제트스키 포함

**Retail:** 레스토랑, 가게, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Title Sequences**

**Travel:** 항공사, 호텔, 유람선 포함

**Utilities:** 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

**Web Services:** 구글, 이베이, 익스피디아, 아마존 등

**Campaign Categories:** 출품작당 출품작품수 2~6 작품

**Campaign**

**Public Service/Social Welfare Campaign**

## TV/CINEMA/ONLINE FILM - Music & Sound

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

### 1. 출품사양

- ① .MOV나 .MP4 파일로 제출
- ② 비디오에 슬레이트, 시계, freezes를 넣지 말 것. 출품사, 출품회사 브랜딩도 넣지 말 것.

### Innovation Category

**Experiential Use of Music & Sound** 라이브 이벤트, 상설 체험장, 뮤지엄이나 테마 파크 등을 포함하여 특정 브랜드의 experiential environment를 높이기 위해 제작된 음악이나 사운드 디자인. 3분 이내의 케이스 스터디로 출품해야 하며 실제 작업을 반드시 포함시켜야 함. 만약 케이스 스터디를 만들 수 없다면, 그 환경에서 응용된 음악이나 사운드 디자인을 자세히 설명하는 설명서를 제출해야 함.

**Single Categories:** 출품작당 1작품

**Music Adaptation - Instrumental:** 기존에 있는 곡을 새로 작업한 음악은 제출한 작품과 일치해야 함. 각색은 기존의 트랙이나 스톱 음악을 의미하지 않음. 오리지널 아티스트와 오리지널 노래 제목을 제출해야 함



**Music Adaptation - Song:** 가사가 있는 기존에 있는 곡을 새로 작업한 음악은 제출한 작품과 일치해야 함. 각색은 기존의 트랙이나 스톡 음악을 의미하지 않음. 오리지널 아티스트와 오리지널 노래 제목을 제출해야 함

**Music Original - Song:** 가사가 있는 음악은 제출한 필름과 크리에이티브하게 만들어져 있어야 함. 기존의 트랙이나 스톡 음악을 의미하지 않음.

**Music Original - Score:** 가사가 없거나/거의 없는 음악은 제출한 필름과 크리에이티브하게 만들어져 있어야 함. 기존의 트랙이나 스톡 음악을 의미하지 않음.

**Sound Design:** 전통적인 의미에서는 음악이 아니지만 사운드의 효과와 현실성을 높이기 위해 사운드, 사운드 조합, 사운드 효과 등을 이용해 사운드를 예술적으로 사용한 것

**Use of Licensed Music:** “Music Adaptations”에서 사용되는 재녹음을 하지 않고, 필름의 일부로 기존 음악의 일부를 사용한 경우. 이 경우 원 오리지널 음악가와 노래 제목을 반드시 제출해야 함

## TV/CINEMA/ONLINE FILM – Production & Post Production

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

### 1. 출품사양

- ① .MOV나 .MP4 파일로 제출
- ② 비디오에 슬레이트, 시계, freezes를 넣지 말 것. 출품사나 출품회사 브랜딩도 넣지 말 것.

### New Director Category

**New Director** (작품을 6편이상 찍지 않은 감독에 한함)

**Single Categories:** 출품작당 1작품

Animation

Cinematography

Direction

Editing

Production Design

Visual Effects

**Campaign Categories:** 출품작당 출품작품수 2~6 작품

**Animation Campaign Must:** 제품과 광고주가 동일해야 함

**Direction Campaign Must:** 제품과 광고주가 동일하고 같은 프로덕션에서 작업

### Verbal Identity

※ 실물 제출 없음. 모든 출품작은 출품사이트에서 파일을 업로드할 것

- 1. Verbal Identity의 정의: 브랜드의 오래된 언어 자산(브랜드명, 서브 브랜드명, 기업명 등).

2. **대상작품:** Verbal Identity는 모든 형태의 미디어를 다 포함(예, TV, Print, Design, Digital, Packaging, Radio 등)

## 2. **출품사양**

- ① 출품작은 MOV, JPEG, MP3나 이 형태들을 혼합하여 제출
- ② 출품작은 실제 독자들에게 보여주었거나 실행된 작품으로 제출해야 함
- ③ 파일 업로드 형태:
  - Images/Photos: JPEGs (see specs below).
  - Broadcast materials, TV commercials, clips, videos: .MOV/.MP4 (see specs below).
  - 오리지널 작품이 영어가 아닐 경우, 영어로 더빙하고나 자막 삽입
  - Radio, Audio 파일: MP3 files. 모든 오디오 파일은 영어로 제출
  - Websites, online materials: URL.
- ④ 업로드 파일들은 작품을 분명히 보여주어야 하고, 미디어별로 구분해서 키 요소를 보여주어야 함
- ⑤ Tone of Voice 출품작: 만약 명명(Tone of Voice)에 대한 가이드라인이 있다면 함께 제출할 것
- ⑥ 모든 출품작은, 아래의 내용을 포함하여 150단어 이내의 간략한 영문 설명서를 제출해야 함
  - 브랜드의 의도/포지셔닝 Intent/positioning of the brand
  - Usage requirements
  - Launch dates (NB 이 작업이 공공의 장소에서 공연된 때)

## **Categories**

**Campaign Tagline/Endline** 이것은 커뮤니케이션의 요약이자 브랜드 포지셔닝을 위한 약칭으로 전부 혹은 대부분의 브랜드나 제품의 커뮤니케이션에 지속적으로 적용되기 위해 만들어진 한 줄/문장.

**Naming** 새로운 제품이나 브랜드를 생각나고 기억날 수 있도록 영혼을 불어넣고 포지셔닝할 수 있도록 만들어진 새로운 브랜드나 제품 이름

**Tone of Voice** 제품이나 브랜드를 쓰거나 말할 때 특성과 적절한 목소리 개발

The development of a character-rich and relevant voice for a product or brand in its written and/or spoken communications.

**Use of Copywriting** 브랜드나 제품에 관한 아이디어를 나타낼 수 있는 문어 와 구어 사용에 관한 혁신적이고 적절한 용례