

## 2019 런던국제광고제(LIA) 출품 요강

### 가. 2019 런던국제광고제 주요 일정

- ① 출품마감: 6월 10일(월)
- ② 심사: 10월 1일(화) ~ 10월 10일(목)
- ③ 심사장소: 미국 라스베이거스 엔코어호텔
- ④ Shortlist 발표: 부문별 심사가 완료되는 시점
- ⑤ Winners & Finalists 발표: 11월 4일(월)
- ⑤ Creative Liaisons: 10월 4일(금) ~ 10월 9일(수)

### 나. 심사위원 및 심사절차

- ① 전세계의 광고대행사, 디자인회사, 제작사, 전문가 등 130여명이 라스베이거스에서 열리는 LIA 14개 부문에 심사위원으로 참여함
- ② 심사위원장과 심사위원들은 자신들이 속한 부문의 나라, 회사 또는 개인이 출품한 작품들을 편견없이 모든 출품작(자신들이 출품한 작품은 평가할 수 있음)을 심사함
- ③ 심사위원들은 파이널리스트를 포함, 금상, 은상, 동상을 결정함
- ④ 모든 심사위원은 대상(Grand LIA)을 결정할 권한을 가짐. 대상은 출품한 부문에서 최소 1개 이상의 금상을 받은 작품을 대상으로 함

### 다. 출품할 수 있는 작품 ELIGIBILITY

광고주의 허락을 받아 2018년 7월 1일~2019년 8월 31일에 노출(방송, 출판, 배포)된 작품

- ① Craft 카테고리(Art Direction, Illustration 등)를 포함하여 모든 출품작은 출품 부문/카테고리에 상관없이, Logos, Trademarks, Copy Marks가 들어있는 노출(방송, 출판, 출시 등)된 것과 동일한 작품을 제출해야 함. 출품용으로 작품을 변경해서는 안됨
- ② 출품을 목적으로 작품을 수정하면 안됨
- ③ 심사위원 요청할 경우, 출품자는 출품작의 자격을 증명할 수 있는 증거를 문서로 제출해야 함

### 라. 출품할 수 있는 회사/사람 WHO CAN ENTER

출품작 크리에이티브 과정에 참가한 모든 회사나 개인

- ① 출품작이 1개이상 회사와 공동작업으로 이루어진 출품작의 경우, 관련된 회사들이 모두 출품할 수 있으며, 원칙은 아래와 같음
  - 1개 광고회사의 특정 작품 제작에 2곳 이상의 지사가 참여했을 경우, 참여한 지사에서

서는 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

- 여러 형태의 회사들이 공동작업을 한 경우(예, 프로덕션, 디자인, 디지털), 참여한 회사들은 독자적으로 출품할 수 있음. 출품작이 파이널리스트나 그보다 높은 상에 선정될 경우, 출품한 회사 이름으로 보도자료가 배포되고 수상을 하게 됨

### 마. 출품료 ENTRY FEES

부문Media	출품료(US\$)	
	Single	Campaign
Ambient	작품당 675	
Billboard	640	775
Branded Entertainment	1,000	1,500
Design	500	625
Digital	작품당 650	
Health & Wellness	750	1,000
Health & Wellness - Craft	650	850
Integration	작품당 775	
Music & Sound	작품당 425	
Music Video	작품당 400	
Non-Traditional	작품당 775	
Package Design	400	475
Pharmaceuticals	750	1,000
Pharmaceuticals - Craft	650	850
Podcast	작품당 350	
Poster	640	775
Print	640	775
Production & Post-Production	475	625
Radio & Audio	425	500
Social Influencers	작품당 650	
The New	작품당 1,000	
TV/Cinema/Online Film	700	950

- ① 결재를 은행송금으로 선택할 경우, 출품작업이 완료되면 은행정보가 들어있는 인보이스를 받게 되며 즉시 결재해야 함
- ② Credit Card(Visa, Master, American Express로만 받음)로 결제시 수수료 4% 출품자 부담
- ③ 출품자가 출품작의 삭제나 취소를 요청할 경우, 캔슬피 50%가 부과됨. 만약 요청한 출품작이 이미 심사가 이루어진 경우에는 출품료 반납이 없음

#### 바. 출품대행료

- ① 대행료: 작품당 10만원
- ② 출품대행료는 우리 협회에 대행할 경우에만 발생. 런던광고제에서는 출품사의 정보 관리를 위해 출품사에서 온라인을 통해 직접 출품하기를 원하니, 가능한 직접 출품하시기 바랍니다.
- ③ 출품문의: 배석봉 LIA한국대표 전화(02-2144-0741) 이메일([baeseogbong@gmail.com](mailto:baeseogbong@gmail.com))

#### 사. 출품의 완료 *Finalized Entries*

- ① 귀하가 온라인에서 출품작업을 마치면, LIA출품 시스템은 자동적으로 Entry Form(s)과 인보이스를 발행하여 귀하가 로그인한 이메일 주소로 발송함
- ② 대금결제는 바로해야 함. 출품료가 납부되기 전까지는 출품작에 대한 심사가 이루어지지 않음

#### 아. 크리에이티브 크레딧 *CREATIVE CREDITS*

- ① 크레딧은 출품할 때 입력해야 함. 해당되는 사람/회사가 없는 크레딧 영역은 공란으로 남겨둘 것(기입란에 N/A, 스페이스나 기타 등을 넣지 말 것)
- ② 제출한 크레딧은 LIA 홈페이지, 보도자료 및 기타 수상작 홍보자료 등에 사용되기 때문에 꼼꼼히 확인한 후 제출할 것
- ③ 제출한 자료를 수정코자 할 경우에는 작품당 USD \$100의 비용이 발생함
- ④ 출품시 크레딧 자료를 제출하지 않은 출품사가 수상작 발표이후 제작자 크레딧을 넣고자 할 경우에는 작품당 USD \$200의 비용이 발생함
- ⑤ Of The Year Awards 수상작은 출품사에서 제출한 크레딧을 기준으로 집계됨. 점수를 합산할 때 출품사는 제외됨.

#### 바. 시상 *Who Gets What?*

금상, 은상, 동상은 부문별 심사위원단에서 결정됨

- ① Grand LIA: 최소 1개이상의 금상을 받은 작품 중에서 선정
- ② Public Service/Social Awareness Grand LIA: (Health & Wellness와 Pharmaceuticals

부문을 제외한) 전 부문의 Public Service/Social Awareness 카테고리에서 금상을 받은 작품 중에서 선정

- ③ '올해의 상(Of The Year)': 수상작에 부여된 점수로 결정됨. LIA는 출품사와 상관없이 출품시 입력된 크리에이티브 크레딧을 사용함. 모든 수상작들의 점수를 합해 가장 높은 점수를 받은 회사나 네트워크를 시상함

#### 가. Global 'Of The Year' Awards:

- Network
- Health & Medical Network
- Client:
- Agency
- Design company
- Health Agency
- Independent Agency
- Music & Sound Company
- Pharma Agency
- Post-Production Company
- Production Company
- Radio & Audio Company

#### 나. Regional 'Of The Year' Awards:

- 6개 지역: 아시아, 호주/뉴질랜드, 유럽, 중동/아프리카, 북미, 남미
- Network
- Health & Medical Network
- Agency
- Design company
- Health Agency
- Independent Agency
- Music & Sound Company
- Pharma Agency
- Post-Production Company
- Production Company
- Radio & Audio Company

#### 사. 케이스 스터디에 음악을 사용한 출품작 CASE STUDIES - USE OF MUSIC

- ① 특정한 음악을 사용한 케이스 스터디가 쇼트리스트 이상을 수상할 경우에는 자동적으로 LIA 쇼트리스트/수상작 사이트에 올려짐
- ② 음악저작권 때문에 LIA에 출품작 교체를 요청할 경우 출품자에게 수수료 USD \$500이 부과됨
- ③ Branded Entertainment 부문 출품작의 경우, Case Study 비디오의 음악을 실제 집행된 출품작에서 사용되지 않은 외부음악을 사용하여서는 안됨. 작품에 실제 사용되지 않은 외부음악을 사용한 출품작은 자격이 박탈됨. 자격이 박탈된 출품작의 출품료는 반납되지 않음.

#### 아. 법적 면책 LEGAL INDEMNIFICATION

- ① 개별 출품작이나 케이스 스터디/프레젠테이션 비디오에 음악을 사용한 출품작은 로열티가 없거나(Royalty-Free)나 허락을 받은(Licensed) 음악을 사용해야 함. 음악이 있는 출품작의 경우, 출품자는 출품하는 시점에 그 음악에 사용권을, 출품작이 쇼트리스트나 그 이상의 상을 수상할 경우 LIA 웹사이트에서 사용하거나 노출하는 것을 영구히 LIA에 승인, 보증, 위임함.
- ② 출품작은 LIA에 다음에 대한 손해배상을 하고 보호하고 유지시켜줌; 그 후임자나 담당자; 그리고 모기업, 자회사, 관계사와 그에 소속된 각각의 관리자, 종업원과 대리인으로 부터 출품자가 로열티가 없거나 허락을 받지 않은 음악의 사용이나 제출로 인해 야기될 수 있는 제3자에 의한 출품작에 대한, 책임, 크레임, 요구, 면책, 손실 및/또는 손해-한도 없는 변호사 비용 및 법적 비용 등이 포함되지만 이로 한정되지는 않는-에 대한 상반된 주장이나 특정한 클레임, 요구, 또는 소송과 관련이 있거나 야기된 부분 또는 전체에 대한 책임, 크레임, 요구, 면책, 손실 및/또는 손해(한도없는 변호사 비용 및 법적 비용을 포함 등에 대한 면책
- ③ LIA는 다음에 의거하여 출품자의 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 포함한 합)을, 어떤 이유에서든 제한없이, 회수할 권리를 가짐. 출품자는 언제든지 출품자의 보증이나 진술의 불일치로 인해 발생한 특정한 클레임, 요구, 또는 소송에서 실제 사용된 금액에 대해 LIA의 요구가 있을 경우 지급해야 함.

#### 자. 출품사이트 : <https://www.liaentries.com/submitentry/>

신규출품자는 새로 회원으로 가입 후 출품해야 함

#### 차. 출품작 발송 FedEx, DHL과 같은 Door-to-Door Courier Service를 이용할 것

- ① 실물을 발송할 경우 Pro-Forma를 포장지 외부에 부착할 것. 여기에 "NO COMMERCIAL VALUE", "CONTEST MATERIAL" "NOT FOR RESALE"을 명기하고, 패키지의 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 정산되고 나면 courier airway bills이 제거되기 때문에 패키지 외부에 회사명과 주소를 반드시 명기할 것
- ④ 보낼 곳: London International Awards  
2 Bay Club Drive  
Suite 3J  
Bayside NY 11360  
UNITED STATES  
Telephone: +1 516 931 1050

카. 출품문의: 배석봉 LIA한국대표: 02-2144-0741, baeseogbong@gmail.com

### 2019 출품부문, 카테고리 및 제출사항

#### 공동으로 적용되는 제출 사양

##### ● 캠페인 출품작

- 캠페인 모든 작품을 각각 JPEG, MOV, MP4 파일로 업로드할 것
- 캠페인의 모든 작품을 보여주는 case study는 하나만 업로드할 것

##### ● JPEG Image

- 해상도: Landscape Images: Approx. 2400 x 3000 pixels  
Portrait Images: Approx. 3000 x 2400 pixels  
300 dpi
- Equivalent to 203mm x 254mm (8 in x 10 in)
- Color Mode: CMYK or RGB
- 파일크기: 최대 6MB

##### ● Case Study

- 케이스 스터디는 심사위원에게 작품의 핵심아이디어를 나타내기 위해 컨셉과 주요 요

소를 어떻게 표현했는지를 확실히 보여줄 것

- 3분을 넘기지 말 것
- 영어 나레이션이나 영어자막을 사용할 것
- 케이스 스터디에는 반드시 로열티가 없는 음악을 사용할 것
- 음악저작권 때문에 LIA에 출품작 교체를 요청할 경우 수수료 USD \$500이 부과됨

#### ● .MOV/.MP4

- 해상도:
  - Standard Definition Source Material minimum: 720 x 480
  - High Definition Source Material: 1920 x 1080
  - Frame Rate: Original Frame Rate (23.98, 24, 25, 29.97, 50, 59.94, 60)
- Codec: H264 or Mpeg4, Best Quality
- Data Rate: Minimum 5,000kbps / Maximum 10,000kbps
- Sound: AAC 48KHz
- 파일크기: 최대 1GB
- 슬라이드, 시계, 바 등을 비디오에 넣지 말 것.
- 출품사나 브랜드가 나와있는 출품작은 접수하지 않음

#### ● MP3

- Minimum of 64kbps (mono) up to a maximum of 196kbps
- 파일형태: MP3(stereo) with a compression ratio of 22:1
- 파일크기: 최대 3MB

#### ● URL

- 심사위원들이 Case Study를 본 후 전체 작품을 볼 수 있는 URL을 제출할 것
- 필요하면 사용자이름과 패스워드도 함께 제출할 것
- 심사용 URL은 2019년 12월 31일까지 활성화되어야함

#### ● Physical Material

- 디자인 샘플 원본을 제출해야 함
- 1개이상의 카테고리에 출품한 경우 출품한 카테고리마다 따로따로 샘플을 보내야 함
- 출품작을 붙이거나 접지 말 것. 모든 출품작은 봉투에 넣어 평평하게 보낼 것
- Poster 출품작은 마운트해서 제출할 것; 600mm x 400mm(24 in x 16 in) 이내의 보드에 25mm(1인치)의 마진을 두고 작품을 마운트할 것.
- 캠페인 출품작은 작품별로 따로따로 마운트해서 제출. JPEG(s)도 반드시 업로드할 것

#### ● Video case studies

- 심사위원들에게 출품작의 아이디어를 가장 잘 설명하는 것에 목표를 둘 것
- 심사위원들은 출품작을 아이디어와 그 완성도의 강점을 평가함. 비디오 케이스 스터디 그 자체를 평가하지 않음.
- 비디오 케이스에 포함되지 않은 크레딧은 LIA 웹사이트와 LIA annual에 올려짐

#### AMBIENT 부문

- 출품대상: 공공장소에서 노출된 빌보드, 포스터 등의 광고물. 스티커, 영수증, 스트리트 퍼니처, 쇼핑카트, 수화물용 카트, 쓰레기통 등을 포함하지만 이것만으로 한정되지는 않음
- 제출 양식: MOV, MP4, JPEG 파일, **실물 제출 없음**

#### Single 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: Self-Promotion, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals

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

Ecommerce

**Educational Institutions: 교육기관**

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

Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권, 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 유제품 포함. 소매점은 포함되지 않음  
 Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함  
 Home Furnishings/Appliances: 가정이나 정원용 가구, 설비 포함  
 Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함  
 Media Promotion: 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함  
 NGO: 지역, 국가, 글로벌 규모의 비영리나 자원봉사자 그룹으로 구성된 비정부 기구  
 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, 잡화점, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함  
**Tagline/Endline** 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글แคม페인이나 다목적 용도로 사용됨,  
**Tone of Voice:** 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음  
 Travel: 항공사, 호텔, 유람선 포함  
 Utilities: 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

## BILLBOARD 부문

- 출품대상: 옥외에 집행된 대형 포맷. 정적, 인터랙티브, 디지털 빌보드 포함
- 제출 양식: MOV, MP4, JPEG 파일, 실물 제출 없음
- 캠페인출품작: 관련파일을 따로따로 업로드할 것

### Single Categories: 출품작당 1작품

Apparel: 신발, 핸드백, 액세서리 포함  
 Art Direction  
 Automotive: 자동차 부품 포함  
 Banking/Financial/Insurance  
 Beverages - Alcoholic  
 Beverages - Non-Alcoholic  
 Business-to-Business

Confections/Snacks  
 Corporate Image: Self-Promotion, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함  
 Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals  
 Ecommerce  
**Educational Institutions: 교육기관**  
 Electronic Equipment: TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함  
 Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권, 뮤직페스티벌, 스포츠 포함  
 Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 유제품 포함. 소매점은 포함되지 않음  
 Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함  
 Home Furnishings/Appliances: 가정이나 정원용 가구, 설비 포함  
 Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함  
 Innovative Use of Billboard Must be entered as a Video Case Study  
 Media Promotion: 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함  
 NGO: 지역, 국가, 글로벌 규모의 비영리나 자원봉사자 그룹으로 구성된 비정부 기구  
 Personal Items/Gift Items: 담배, 선글라스, 시계, 보석 포함  
 Pet Products: 애견용품  
 Public Service/Social Welfare: 자선단체, 정당, 교육기관, 이권단체 포함  
 Recreational: CDs, DVDs, 장난감, 게임, 골프채, 제트스키 포함  
 Retail: 레스토랑, 잡화점, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함  
**Tagline/Endline** 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,  
**Tone of Voice:** 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음  
 Travel: 항공사, 호텔, 유람선 포함  
 Use of Copywriting  
 Use of Illustration  
 Use of Photography  
 Use of Typography  
 Utilities: 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

## 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

- Branded Entertainment는 오락에 바탕을 두고 브랜드 마케팅 전략을 보완하거나 투자하기 위한 비클. Branded Entertainment는 브랜드의 독창성, 포지셔닝이나 마케팅 목표로 여겨지는 모든 콘텐츠(대본공연이나 즉흥공연, 코미디나 드라마, 시리즈나 단편)를 포함함. 이것의 주된 목표는 소비자들에게 오락을 제공하든가 경험을 얻게 하는 것임. Netflix, Hulu, Amazon 등이 포함됨.
- 제출 양식: MOV, MP4, MP3 파일, **실물 제출 없음**
  - 완전한 작품이 올려져 있는 URL을 제출할 수 있음. 만약 심사위원들이 케이스 스테디를 본 후 완전한 작품을 보고자 할 경우 이 URL을 통해 봄
  - 15분이 넘는 출품작은 케이스 스테디로 제출
  - 5분 미만의 출품작은 오리지널 포맷으로 제출

## Single Categories

Augmented Reality: 출품자는 컨셉을 설명하고 이용객이 경험하는 것과 같은 실제 AR 경험을 보여주는 케이스 스테디로 제출할 것.  
Branded IP  
Documentary Feature Film  
Documentary Short Film  
Documentary TV Program  
Entertainment Audio: 음악, 라디오, 오디오, 사운드  
Experiential/Live Events  
Games  
Music Videos  
Online Episode/Special

Podcast

Reality/Unscripted/Alternative TV Show

Scripted Feature Film

Scripted Short Film

Scripted TV Movie

Scripted TV Show

Social Awareness 공공서비스나 자선 활동 포함

Sponsored Commercial

Taped or Live Event

Virtual Reality : 출품자는 컨셉을 설명하고 이용객이 경험하는 것과 같은 실제 AR 경험을 보여주는 케이스 스테디로 제출할 것.

## Series/Campaign Categories:

Multi-Channel Storytelling: 스토리를 얘기하고 film, experiential, digital, social games, print 등과 같은 다양한 형태의 미디어에 노출시켜 이야기에 깊이를 더해나가는 것. 이 카테고리는 1개 미디어만을 사용하는 것이 아닌 새로운 미디어 또는 하나의 메인 콘텐츠를 위한 주동력으로 여러 장면들을 사용하는 통합 캠페인

Online Series

Reality/Unscripted/Alternative Series

Scripted Series

## DESIGN 부문

- 제출 양식: MOV, MP4, JPEG, 실물
  - Case Studies로 제출할 카테고리:
    - Branded Content
    - Experiential Marketing
    - Innovative Use of Design
    - Product Development
  - .MOV나 .MP4로 제출할 카테고리:
    - Digital Installations
    - Installations/Displays
    - Motion Graphics – Animation
    - Motion Graphics – Typograph



## Single Categories: 출품작당 1작품

Annual Reports

Art Direction

Brand Identity - Local, Regional, Global 포함

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

Brochures/Catalogues - Business-to-Business

Brochures/Catalogues - Consumer

Calendars

Client Promotion: Client가 집행한 프로모션

Corporate Identity: 명함, 초대장, 회사 서식 등

Data Visualization

Digital Installations

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

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

Editorial Design: 잡지표지, 책표지 포함

Experiential Design 소비자 체험에 의해 브랜드에 대한 긍정적인 인식을 심어주기 위해 고안된 제품, 반응, 서비스, 이벤트, 환경 디자인

Innovative Use of Design Video Case Study로 출품

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

Logos

Motion Graphics - Animation

Motion Graphics - Typography

Naming 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

Non-Profit

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

Posters

Product Design Products: 시장에 이미 출시된 제품 디자인

Product Development Products: 프로토타입이나 아직 시장에 출시되지 않은 제품 디자인

Retail Space: pop-up 스토어나 가게 윈도우 등과 같은 소매 공간을 위한 디자인

Self-Promotion: 출품사 자체 프로모션

Signage: 사인에이지

Spatial Design : 공공장소, 버스 정류장, 공항, 공원, 사무 공간 포함

Sustainable Design: 제품이 환경에 미치는 영향을 고려하여 특별히 고안된 디자인

Tagline/Endline 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글แคม페인이거나 다목적 용도로 사용됨,

Tone of Voice: 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Use of Copywriting

Use of Illustration

Use of Photography

Use of Typography

## 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

Motion Graphics - Animation Campaign

Motion Graphics - Typography Campaign

Poster Campaign

Use of Copywriting Campaign

Use of Illustration Campaign

Use of Photography Campaign

Use of Typography Campaign

## 샘플 발송

- ① 디자인 샘플 원본을 제출해야 함
- ② 하나 이상의 카테고리에 출품한 경우 출품한 카테고리마다 따로따로 샘플을 보내야 함
- ③ 출품작을 붙이거나 접지 말 것. 모든 출품작은 봉투에 넣어 평평하게 보낼 것
- ④ Poster 출품작은 마운트해서 제출할 것; 600mm x 400mm(24 in x 16 in) 이내의 보드에 25mm(1인치)의 마진을 두고 작품을 마운트할 것.
- ⑤ 캠페인 출품작은 작품별로 따로따로 마운트해서 제출.
- ⑥ JPEG(s)도 반드시 업로드할 것
- ⑦ 출품사가 출품작의 반납을 요청할 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. 작품 반납은 출품할 때 요청할 것.

## DIGITAL 부문

- 출품대상: Digital Apps, Digital Adverts, Banners, Games, Mobile, Social Media, AR, VR, Wearables, Websites
- 제출 양식: URL과 3 - 5 JPEGs, **실물 제출 없음**
- JPEGs는 출품작이 소트리스트에 선정되면 사용하는 것으로, 심사에는 사용되지 않음

### Single Categories : 출품작당 1작품

Animation/Motion Graphics: 애니메이션, 홀로그램, 모션 그래픽 포함

Apparel: 신발, 핸드백, 액세서리 포함

Apps

Art Direction

**Augmented Reality 증강현실**

Automotive: 자동차부품 포함

Banking/Financial/Insurance

Banners

Beverages - Alcoholic

Beverages - Non-Alcoholic

Branded Content

Business-to-Business

Confections/Snacks

Copywriting

Corporate Image: 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals

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

**Educational Institutions 교육기관**

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

Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권, 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 유제품 포함. 소매점은 포함되지 않음

Games

Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함

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

Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함

Illustration

Image Design: 아트웍, 이미지 형상, 사진 등 포함

Innovative Use of Digital

Media Promotion: 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

Microsites

Mobile Advertising

Music/Sound Design: 음악, 브랜드 파트너십, sonic branding 포함

**Naming** 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

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, 잡화점, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

Self-Promotion: 출품사 자체 프로모션

**Tagline/Endline** 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

**Tone of Voice:** 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라



고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Travel: 항공사, 호텔, 유람선 포함

Typography

UI - User Interface & Navigation The user's interactive journey

Use of Data

Use of Social Media

Utilities: 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

UX - User Experience : 행동적이거나 감정적인 반응에 초점을 맞춘 디자인

Viral

Virtual Reality

Visual Design

Weird Wonderful Work

### Entry Requirements:

- ① 모든 URL은 2019년 12월 31일까지 활성화되어야 함
- ② 심사용 URL에는 심사위원들에게 보여주고자 하는 모든 요소들을 올릴 것. 랜딩페이지에는 심사받을 작품에 대한 컨셉, 번역, 설명 등을 포함시킬 것
- ③ 가능하면 live URL을 제출할 것
- ④ 필요하면 사용자이름과 패스워드도 함께 제출할 것
- ⑤ (URL 주소, 사용자이름 및 패스워드 등이 맞지 않아) 출품작을 볼 수 없으면, 자격을 상실하고 심사를 하지 못함. 이 경우 출품료는 반납되지 않음

### Health & Wellness 부문

- 개인위생, 자가진단, 건강회복 및 유지, 복지를 위한 소비자용 건강 제품이나 서비스를 위한 뛰어난 작품을 심사위원들이 평가함. 여기에는 뛰어난 아이디어와 비조제약인 OTC제품(의사처방없이도 판매되는 의약품, 제품/기구나 앱들이 포함됨), 건강 서비스(건강 보험이나 시설 포함)를 촉진시키는 커뮤니케이션과 건강관련 교육, 서비스, 혁신, 사회적 책임/인지, 동종요법과 자연 치료, 운동, 동물 건강 등과 같은 기업 커뮤니케이션도 출품 가능. 제약산업의 규제와 규정들이 심사할 때 반영될 수 있음
- LIA는 Health & Wellness 심사에 부적합한 출품작은 옮길 수 있는 권한을 가짐. 출품작은 비밀로 다루지며, 허락을 받은 수상작에 한해 웹사이트에 고지됨.
- 출품: 모든 미디어에서 출품할 수 있음, Ambient, Billboard, Branded Entertainment, Design, Digital, Innovation, Non-Traditional, Package Design, Poster, Print,

Radio & Audio, TV/Cinema/Online Film, Verbal Identity

○ 제출 양식: MOV, MP4, JPEG, MP3, URL, 실물

Moving components는 MOV나 MP4 파일로 출품

### Single Categories : 출품작당 1작품

Animal Health

Corporate Communication

Devices and Diagnostics: 진단, 예방, 의료적 치료 목적으로 사용되는 특정한 지침, 장치, 임플란트나 이와 관련된 제품 포함

Education and Services

Environmental Health

Fitness: 개인 트레이너, 체육관, 연습센터 포함

Health Institutions/Insurance: 클리닉, 병원, 외래환자병원, 재활시설, memory centers 포함

Homeopathic and Natural Remedies: 약초치료법, 보완제, 기능음식, 미세영양소, 오메가 3, 노화방지제, 생균제, 발포성 비타민 음료 포함

Innovation 혁신적인 기술이나 아이디어 사용. 전통적인 광고형태는 받지 않음

Naming 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

OTC - Over-the-Counter: 처방전이 필요없는 약이나 연고 포함

Podcast

Social Responsibility/Awareness: 모금활동 포함

Tagline/Endline 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

Tone of Voice: 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Use of Social Media

### Campaign Categories: 출품작당 2~6 작품

Campaign

Multi-platform: 하나의 멀티 채널 아이디어. 이 카테고리 출품작은 커뮤니케이션을 위한 최소 2개 이상의 채널/플랫폼을 갖고 있어야 함

## Health & Wellness - Craft 부문

- 개인위생, 자가진단, 건강회복 및 유지, 복지를 위한 소비자용 건강 제품이나 서비스를 위한 뛰어난 작품을 심사위원들이 평가함. 여기에는 뛰어난 아이디어와 비조계약인 OTC제품(의사처방없이도 판매되는 의약품, 제품/기구나 앱들이 포함됨), 건강 서비스(건강 보험이나 시설 포함)를 촉진시키는 커뮤니케이션과 건강관련 교육, 서비스, 혁신, 사회적 책임/인지, 동종요법과 자연 치료, 운동, 동물 건강 등과 같은 기업 커뮤니케이션도 출품 가능. 제약산업의 규제와 규정들이 심사할 때 반영될 수 있음
- Craft 출품작은 Craft 전문 심사위원들이 평가함
- 카테고리들이 연관성이 있으면 동일한 작품의 출품회수는 제한이 없음
- 출품작은 비밀로 다루지며, 허락을 받은 수상작에 한해 웹사이트에 고지됨.
- 출품: 모든 미디어에서 출품할 수 있음, Ambient, Billboard, Branded Entertainment, Design, Digital, Innovation, Non-Traditional, Package Design, Poster, Print, Radio & Audio, TV/Cinema/Online Film, Verbal Identity
- 제출 양식: MOV, MP4, JPEG, MP3, URL, 실물  
Moving components는 MOV나 MP4 파일로 출품

### Single Categories : 출품작당 1작품

Animation  
Art Direction  
Cinematography  
Copywriting  
Direction  
Editing  
Illustration  
Music & Sound Design  
Photography  
Production Design  
Typography  
Visual Effects

### Campaign Categories: 출품작당 2~6 작품

Animation Campaign  
Art Direction Campaign

Cinematography Campaign  
Copywriting Campaign  
Direction Campaign  
Editing Campaign  
Illustration Campaign  
Music & Sound Design Campaign  
Photography Campaign  
Production Design Campaign  
Typography Campaign  
Visual Effects Campaign

## INTEGRATION 부문

- Integration은 다른 매체를 위한 아이디어가 아니라 가장 신선하고 혁신적인 방법으로 사회를 통합시키고 문화에 영향을 줄 수 있는 아이디어를 말함. 하나의 채널이든 멀티 채널이든 상관없이.
- 제출 양식: Case Study를 MOV나 MP4로 업로드. 1개작품당 1개의 파일만 제출, **실물 제출 없음**

### Single Categories

Business- to-Business  
Business- to-Consumer  
Public Service/Social Awareness

## Music & Sound 부문

- 제출 양식: MOV나 MP4: **실물 제출 없음**

### Single Categories : 출품작당 1작품

**Audio Branding** 독특하고 소유권이 있는 사운드나 음악을 사용해 브랜드의 실체와 가치를 보여주는 방법

Experiential Use of Music & Sound: 라이브 이벤트, 지속적인 실험, 박물관, 테마가 있는 장소 등을 포함한 음악이나 사운드 디자인이 특정 브랜드를 위한 실험적인 분위기를 조성하기 위해 만들어진 것. 케이스 스터디(3분을 넘으면 안되나 실제 작업한 원래 형태로 출품할 수 있음. 케이스 스터디로 출품할 수 없다면 제공되어야 할 환경과 함께 음악이나 사운드 디자인에 관한 자세한 서면 설명서로 제출할 수

있음

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 스톱 음악을 의미하지 않음. 오리지널 아티스트와 오리지널 노래 제목을 제출해야 함

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

Music Original - Song: 가사가 있는 음악은 제출한 필름과 크리에이티브하게 만들어져 있어야 함. 기존의 트랙이나 스톱 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. 이것은 고전적인 관점에서 보면 음악이 아니다.

Sound Editing: 동시녹음, 효과음, 사운드 효과의 사용이나 조작을 통해 필름의 스토리보드에 도움을 주기 위해 새로운 세계를 만들어내는 것

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

## Music Video 부문

○ 제출 양식: MOV나 MP4: **실물 제출 없음**

○ Music Videos는 방송이나 출시된 것과 완전히 동일한 오리지널 포맷으로 제출할 것

### Single Categories : 출품작당 1작품

Animation

Best Music Video

Choreography

Cinematography

Direction

Editing

Visual Effects

## Non-Traditional 부문

○ 제출 양식: MOV, MP4, **실물 제출 없음**

○ 출품작 당 1개만 업로드할 수 있음

### Single Categories : 출품작당 1작품

Apparel: 신발, 핸드백, 액세서리 포함

Automotive: 자동차 부품 포함

Banking/Financial/Insurance

Beverages - Alcoholic

Beverages - Non-Alcoholic

Branded Content

Business-to-Business

Confections/Snacks

Corporate Image: Self-Promotion, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals

Direct Marketing

**Ecommerce** 구글, 이베이, 익스페디아, 아마존 등

**Educational Institutions** 교육기관

Electronic Equipment: TV, 모바일 폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함

Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권, 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

Experiential

Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 유제품 포함. 소매점은 포함되지 않음

Guerrilla Marketing

Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함

Home Furnishings/Appliances: 가정이나 정원용 가구, 설비 포함

Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함

Interactive Installations

Live Events - Beyond Advertising: Best Use of Event 포함

Media Promotion: 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

NGO: 지역, 국가, 글로벌 규모의 비영리나 자원봉사자 그룹으로 구성된 비정부 기구

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, 잡화점, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

Travel: 항공사, 호텔, 유람선 포함

Utilities: 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

## Package Design 부문

○ 제출 양식: 실물이나 JPEG

○ 제출된 작품들은 반납되지 않음

### Single Categories : 출품작당 1작품

Apparel: 신발, 스포츠웨어, 핸드백, 액세서리 포함

Art Direction

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

Entertainment/Music: DVD, CD, 레코드 포함

Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 포함

Gift Items

Graphic Design

Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함

Liquors: 증류주와 리큐어

**Naming** 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

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

Sustainable Packaging 제품의 환경 영향을 고려해 특별히 제도된 패키징

**Tagline/Endline** 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글แคม페인이거나 다목적 용도로 사용됨,

Tobacco Products

Toiletries: 샴푸, 치약, 방향제, 선블록/태닝 제품 포함

**Tone of Voice:** 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Use of Copywriting

Use of Illustration

Use of Photography

Use of Typography

Wines: 와인, 샴페인 포함

### Product Line Categories: 최소 2 요소이상

Art Direction Product Line

Graphic Design Product Line

Product Line

Use of Copywriting Product Line

Use of Illustration Product Line

Use of Photography Product Line

Use of Typography Product Line

### Entry Requirements:

① 실제 패키지 샘플 1개 제출. Product Line으로 출품할 경우, 이 라인에서 제작되는 특정

아이템의 실제 패키지를 1개 제출해야 함.

- ② 내용물을 빼면 패키지 외관이 변형될 경우 내용물이 있는 그대로 제출
- ③ 하나 이상의 카테고리에 출품한 경우 출품한 카테고리마다 따로따로 샘플을 보내야 함
- ④ 출품작을 붙이거나 접지 말 것. 모든 출품작은 봉투에 넣어 평평하게 보낼 것
- ⑤ 모든 출품작의 JPEG(s) 파일을 업로드해야 함. Product Line에 출품할 경우 전체 라인 JPEG와 함께 출품작을 가장 잘 나타내는 JPEGs 몇 장을 함께 업로드할 것
- ⑦ 출품작 반납요청: 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. 작품 반납은 출품할 때 요청할 것.

## Pharmaceuticals 부문

- 엄격히 통제되고 있는 제약산업에서 훌륭한 작품은 심사위원들이 알아본다. 출품작은 제약/건강관련 클라이언트와 서비스부터 헬스케어 전문가, 환자, 타겟 오디언스까지 포함된다. Medical 부문은 백신, 처방제품과 서비스(브랜드있는 것과 없는 것 포함), 기기와 진단술, 건강 교육과 서비스, 사회적 책임/인지, 수의학에 걸친 커뮤니케이션이 포함됨. 헬스케어 전문가를 위한 비의약품 뿐만 아니라 기업 커뮤니케이션, 의사나 헬스케어 제공자들을 위한 전문적인 서비스를 판촉하기 위한 커뮤니케이션도 포함됨
- 제약산업의 규제와 규정들이 심사때 반영될 수 있음
- LIA는 Health & Wellness 심사에 부적합한 출품작은 옮길 수 있는 권한을 가짐. 출품작은 비밀로 다루지며, 허락을 받은 수상작에 한해 웹사이트에 고지됨.
- 출품: 모든 미디어에서 출품할 수 있음, Ambient, Billboard, Branded Entertainment, Design, Digital, Innovation, Non-Traditional, Package Design, Poster, Print, Radio & Audio, TV/Cinema/Online Film, Verbal Identity
- Charity and/or Pro-bono 카테고리 출품작들도 Grand LIA를 받을 수 있음
- 제출 양식: MOV, MP4, JPEG, MP3, URL, 실물  
Moving components는 MOV나 MP4 파일로 출품

**Regulated Branded Pharma Categories:** 브랜드가 있는 의약품이나 의약품규제자 문위원회나 조정팀 (Veeva, JRC, Zinc, 정부/업계에서 주관하는 비슷한 조직)에 의해 승인받은 작품. 출품작당 1작품

Business-to-Business

Corporate Communication

Devices and Diagnostics: 진단, 예방, 의료적 치료 목적으로 사용되는 특정한 지침,

장치, 임플란트나 이와 관련된 제품 포함

Education and Services

Innovation 기술의 혁신적인 사용이 혁신적인 아이디어. 전통적인 광고 형태와 다른 양식

Naming 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

Pharmaceuticals and Vaccines

Physicians and Healthcare Providers – Professional Services

Tagline/Endline 태그라인/앤드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

Tone of Voice: 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Use of Social Media

Veterinary 수의사

**Regulated Unbranded Pharma Categories:** 제약회사에서 생산되나 아직 제품명이 없는 제품. 이 제품은 주로 의학전문가나 환자들의 질병에 대한 인식을 알리기 위해 생산된다. 이 작품 역시 의학 또는 법적자문팀이나 MLR의 승인을 받은 작품이어야 함. 출품작당 1작품

Business-to-Business

Corporate Communication

Devices and Diagnostics: 진단, 예방, 의료적 치료 목적으로 사용되는 특정한 지침, 장치, 임플란트나 이와 관련된 제품 포함

Education and Services

Innovation 기술의 혁신적인 사용이 혁신적인 아이디어. 전통적인 광고 형태와 다른 양식

Naming 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

Pharmaceuticals and Vaccines

Physicians and Healthcare Providers – Professional Services

Tagline/Endline 태그라인/앤드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적인

로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

Tone of Voice: 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Use of Social Media

Veterinary 수의사

**Charity and/or Pro-bono Categories** 영리목적이 아니거나 의학전문가를 위한 작품. 이 카테고리 출품작들은 주로 병원이나 제약회사 등과 같은 곳의 장기기증, 암치료등과 같은 공공 캠페인임

Fundraising

Social Responsibility/Awareness

**Campaign Categories:** 출품작당 2~6 작품

Campaign

Multi-platform: 하나의 멀티 채널 아이디어. 이 카테고리 출품작은 커뮤니케이션을 위한 최소 2개 이상의 채널/플랫폼을 갖고 있어야 함

## Pharmaceuticals - Craft 부문

- 엄격히 통제되고 있는 제약산업에서 훌륭한 작품은 심사위원들이 알아본다. 출품작은 제약/건강관련 클라이언트와 서비스부터 헬스케어 전문가, 환자, 타깃 오디언스까지 포함된다. Medical 부문은 백신, 처방제품과 서비스(브랜드있는 것과 없는 것 포함), 기기와 진단술, 건강 교육과 서비스, 사회적 책임/인지, 수의학에 걸친 커뮤니케이션이 포함됨. 헬스케어 전문가를 위한 비의약품 뿐만 아니라 기업 커뮤니케이션, 의사나 헬스케어 제공자들을 위한 전문적인 서비스를 판촉하기 위한 커뮤니케이션도 포함됨
- 제약산업의 규제와 규정들이 심사때 반영될 수 있음
- Craft 출품작은 Craft 전문 심사위원들이 평가함
- 카테고리들이 연관성이 있으면 동일한 작품의 출품회수는 제한이 없음
- 출품작은 비밀로 다루지며, 허락을 받은 수상작에 한해 웹사이트에 고지됨.
- 출품: 모든 미디어에서 출품할 수 있음, Ambient, Billboard, Branded Entertainment, Design, Digital, Innovation, Non-Traditional, Package Design, Poster, Print, Radio & Audio, TV/Cinema/Online Film, Verbal Identity
- 제출 양식: MOV, MP4, JPEG, MP3, URL, 실물

Moving components는 MOV나 MP4 파일로 출품

**Single Categories :** 출품작당 1작품

Animation

Art Direction

Cinematography

Copywriting

Direction

Editing

Illustration

Music & Sound Design

Photography

Production Design

Typography

Visual Effects

**Campaign Categories:** 출품작당 2~6 작품

Animation Campaign

Art Direction Campaign

Cinematography Campaign

Copywriting Campaign

Direction Campaign

Editing Campaign

Illustration Campaign

Music & Sound Design Campaign

Photography Campaign

Production Design Campaign

Typography Campaign

Visual Effects Campaign

## Podcast 부문

- 컴퓨터나 모바일기기 등에서 인터넷에서 다운로드할 수 있는 디지털 오디오 프로그램. 일반적으로 시리즈물이며 신청자에게 자동으로 다운로드받을 수 있게 할 수 있음. Podcast는 브랜드, 회사, 서비스의 마케팅이나 판촉용으로도 사용됨. 시리즈나 싱글로 출



- 품할 수 있음
- 제출 양식: MOV/MP4, MP3, Case Study. 오래된 Podcast는 원본이 있는 URL 제출을 권함. 이것은 심사위원들이 작품 전체를 보겠다고 요청할 경우에만 사용될 것임, **실물 제출 없음**

#### Single Categories: 출품작당 1작품

Branded Podcast  
Self-Promotion

#### Poster 부문

- 제출 양식: JPEG, MOV, MP4, **실물 제출 없음**
- ① Static Posters: JPEG.
- ② Interactive/Digital Posters: MOV나 MP4로 업로드.
- ③ 캠페인: 작품별로 따로따로 JPEG, MOV, MP4로 업로드. 캠페인 출품작은 모든 요소를 포함시킨 Case Study로 제출

#### Single Categories: 출품작당 1작품

Apparel: 신발, 핸드백, 액세서리 포함

Art Direction

Automotive: 자동차 부품 포함

Banking/Financial/Insurance

Beverages - Alcoholic

Beverages - Non-Alcoholic

Business-to-Business

Confections/Snacks

Corporate Image: Self-Promotion, 제품이 없는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals

**Ecommerce** 구글, 이베이, 익스페디아, 아마존 등

**Educational Institutions** 교육기관

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

Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권, 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 유제품 포함. 소매점은 포함되지 않음

Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함

Home Furnishings/Appliances: 가정이나 정원용 가구, 설비 포함

Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함

Media Promotion: 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Naming** 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

NGO: 지역, 국가, 글로벌 규모의 비영리나 자원봉사자 그룹으로 구성된 비정부 기구

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, 잡화점, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Tagline/Endline** 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

**Tone of Voice**: 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Travel: 항공사, 호텔, 유람선 포함

Use of Copywriting

Use of Illustration

Use of Photography

Use of Typography

Utilities: 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

#### 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

- 제출 양식: JPEG, MOV, MP4, 실물
- 아래 카테고리만 실물을 받음
  - Direct Marketing - Business-to-Business
  - Direct Marketing - Consumer

### Single Categories: 출품작당 1작품

Apparel: 신발, 핸드백, 액세서리포함

Art Direction

Automotive: 자동차 부품 포함

Banking/Financial/Insurance

Beverages - Alcoholic

Beverages - Non-Alcoholic

Business-to-Business

Confections/Snacks

Corporate Image: Self-Promotion, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals

Direct Marketing - Business-to-Business 인쇄된 봉투나 소포장으로 우편서비스를 통해 보내진 것에 한함. 판촉물은 디자인부문의 Direct Mail - Business-to-Business에 출품할 것

Direct Marketing - Consumer 인쇄된 봉투나 소포장으로 우편서비스를 통해 보내진 것에 한함. 판촉물은 디자인부문의 Direct Mail - Consumer에 출품할 것

**Ecommerce** 구글, 이베이, 익스페디아, 아마존 등

**Educational Institutions** 교육기관

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

Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권, 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 유제품 포함. 소매점은 포함되지 않음

Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함

Home Furnishings/Appliances: 가전이나 정원용 가구, 설비 포함

Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함

Media Promotion: 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

**Naming** 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

NGO: 지역, 국가, 글로벌 규모의 비영리나 자원봉사자 그룹으로 구성된 비정부 기구

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, 잡화점, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

**Tagline/Endline** 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

**Tone of Voice:** 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Travel: 항공사, 호텔, 유람선 포함

Use of Copywriting

Use of Illustration

Use of Photography

Use of Typography

Utilities: 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

### 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

## Production & Post Production 부문

- 제출 양식: MOV, MP4
- 캠페인 출품작: 각각의 작품을 따로따로 MOV나 MP4로 업로드할 것
- 영어로 방영되거나 출시되지 아니한 출품작은 영어 더빙이나 자막을 삽입해서 제출할 것

### Single Categories: 출품작당 1작품

Cel Animation: 전통적 애니메이션 또는 손으로 그린 애니메이션  
CGI Animation  
Cinematography  
Direction  
Editing  
New Director: 6작품 미만의 작품을 감독한 새로운 감독  
Performance/Casting: 동물 캐스팅 포함  
Production Design  
Virtual Reality: 출품자는 컨셉을 설명하고 이용객이 경험하는 것과 같은 실제 AR 경험을 보여주는 케이스 스터디로 제출할 것  
Visual Effects

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

Cel Animation Campaign: 제품과 광고주가 동일해야 함. 전통적 애니메이션 또는 손으로 그린 애니메이션  
CGI Animation Campaign: 제품과 광고주가 동일해야 함.  
Direction Campaign: 제품, 광고주, 프로덕션이 같아야 함.  
New Director Body of Work Campaign: 6작품 미만의 작품을 감독한 새로운 감독

## Radio & Audio 부문

- 제출 양식: MP3, MOV, MP4, **실물 제출 없음**
  - Innovative Use of Radio, Podcasts는 가능하면 MOV나 MP4로 제출
- 캠페인 출품작:
  - 각각의 작품을 따로따로 MP3, MOV, MP4로 업로드할 것
  - 캠페인은 모든 요소들을 보여주는 1개의 Case Study로 업로드할 것
- 비영어 출품작

- 영어로 방영되거나 노출되지 않은 출품작은 오리지널 자국어로 제출할 것
- 오리지널 음악/사운드 이펙트에 영어로 더빙한 사본을 제출할 것
- 사본 제출이 어려울 경우 자막을 삽입해서 제출할 것

### Single Categories: 출품작당 1작품

Adapted Music  
Apparel: 신발, 핸드백, 액세서리 포함  
Automotive: 자동차 부품 포함  
Banking/Financial/Insurance  
Beverages: 음료, 맥주, 와인, 주스 포함  
Conceived & Produced by Station  
Confections/Snacks  
Corporate Image: Self-Promotion, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함  
Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals  
Direction: 스크립트 처리와 아이디어의 전체적인 완성도를 판단한다. 여기에는 캐스팅의 독창성, 인상적인 배우의 연기, 내면적인 그림을 형상화시켜나가는 능력, 톤과 속도 등이 포함됨

**Ecommerce** 구글, 이베이, 익스페디아, 아마존 등

**Educational Institutions** 교육기관

Electronic Equipment: TV, 모바일폰, 컴퓨터, 카메라, 게임 콘솔 포함  
Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권, 뮤직페스티벌, 스포츠 포함  
Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 유제품 포함. 소매점은 포함되지 않음  
Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함  
Home Furnishings/Appliances: 가정이나 정원용 가구, 설비 포함  
Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함  
Humour  
Idents  
Innovation Use of Radio & Audio: 반드시 Video Case Study 형태로 제출  
Media Promotion: 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함  
**Naming** 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

Original Music

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

Podcast (2018년 신설)

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

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

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

Scriptwriting Must include the actual script

Sound Design

**Tagline/Endline** 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

**Tone of Voice:** 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Travel: 항공사, 호텔, 유람선 포함

Use of Music

Utilities: 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

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

Campaign

Public Service/Social Welfare Campaign

#### **Social Influencers 부문**

○ 제출양식: URL, MOV, MP4, **실물 제출 없음**

○ 심사할 때 Digital assets 요구되면 URL을 제출할 것

#### **Product / Service Categories**

Automotive

Beauty 화장품, 세면용품, 개인용품 포함

DIY 집수리나 기술도 포함

Fashion & Accessories

Gaming & Technology

Healthcare

Leisure 라이브 이벤트, 박물관, 아트 갤러리, 스포츠 등 포함

Lifestyle

Media

PSA: 자선, 정당, 교육기관, 소비자단체, NGO 등 포함

Travel 여행, 관광, 교통 포함

#### **Creative Technique Categories**

Cinematography

Copywriting

Creative Direction

Direction

Editing

Graphic Design

**Naming** 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과 핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

Original Music - Lyrics

Original Music - Score

Production Design

Sound Design

**Tagline/Endline** 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로 사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은 싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

**Tone of Voice:** 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고 적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Visual Effects

Innovative Use of Social

Live Stream

Social Media Page 브랜드나 개인을 보여주는 전반적인 미디어

Social Media 브랜드나 개인을 보여주기 위한 싱글 소셜 미디어

Unboxing

Use of Facebook

Use of Instagram

Use of Snapchat

Use of Twitter  
Use of YouTube  
Vlog

## THE NEW 부문

- The NEW는 브랜드와 광고대행사에 새로운 역할을 하는 광고 아이디어의 새로운 형태임. 새로 떠오르는 미디어 기술(AR/VR/tech/data), 탐구(actions/brand experiences) 또는 새로운 형태의 아이디어나 공급체인(influencer, native)을 말함. The NEW는 새로운 광고 질서가 완전히 성숙될 때까지 배양하는 페트리접시이다.
- 제출양식: MOV, MP4, **실물 제출 없음**
- 작품당 하나만 업로드할 수 있음

### Single Categories

Augmented Reality: 디지털 경험은 라이브 액션 이미지(카메라나 직접 보는 것으로)와 CG 이미지(오버레이나 카메라 기능을 이용한 조작 등과 같이)는 실용적이고 유용하고 크리에이티브한 방식이다. 이것은 모든 매체(모바일장치, 컴퓨터 도구나 라이브 경험 등)에서 사용할 수 있다. 출품자는 컨셉을 설명하고 사용자들이 경험하게 되는 실제의 AR 경험을 자세히 설명하는 케이스스터디로 제출할 것

Brand Action; 브랜드 액션은 광고에 정보를 제공할 수도 있으나 광고 자체는 아니다. Small Business Saturday나 Red Bull Stratos에서의 실제 스텐트 행위, McWhopper와 같은 PR스텐트 혹은 REI OptOutside와 같은 특별한 프로그램.

Creative Technology: 기술은 크리에이티브한 방법으로 사용된다. 기술은 스토리텔링이나 스토리 그 자체를 용이하게 하는데 사용될 수 있다. 심사위원들은 기술이 재치있고 크리에이티브하게 사용된 기술을 찾고 있다. 그것이 옛날 기술을 사용한 새로운 방법이든 독특하고 혁신적이고 획기적인 패션의 새로운 기술이든 상관없음.

Experiential: 라이브 경험은 사람들에게 제품, 서비스, 브랜드에 반응하거나 빠져들게 한다.

Media Creativity: 아이디어나 콘텐츠는 전통적 크리에이티브 보다는 미디어 에이전시나 속성에서 발전된다

Media Innovation: 소비자나 브랜드의 편익을 위해 비전통적인 방법으로 전통적인 미디어를 배치를 사용하거나 새로운 미디어 기회를 만들어내는 것

Native Advertising: (일반적으로 온라인) 출판물의 내용은 출판사의 편집방향과 비슷하거나 광고주가 광고주의 브랜드를 프로모션할 의도로 지불하는 비용 맞게 내부적

으로 만들어짐

Self-Promotion: 개인이나 광고대행사의 후원 아래 프로모션용으로 만들어진 아이디어. 회사, 개인, 학생 및 Recent Graduates(25세미만)만 출품할 수 있음

Technology Development: 소비자들이 자신의 제품이나 서비스에 반응을 보일 수 있는 방법으로 사용된 새로운 기술

Virtual Reality: 디지털 경험은 사람의 시각을 대신해서 스크린 장치를 사용하며 경험에 몰입하고 반응함. 1인이나 여러 명을 대상으로 할 수도 있다. 출품자는 컨셉을 설명하고 이용객이 경험하는 것과 같은 실제 AR 경험을 보여주는 케이스 스터디로 제출할 것

## TV/Cinema/Online Film 부문

- 제출 양식: MOV, MP4, **실물 제출 없음**
- 캠페인 출품작: 각각의 작품을 따로따로 MOV나 MP4로 업로드할 것
- 영어로 방영되거나 출시되지 아니한 출품작은 영어 더빙이나 자막을 삽입해서 제출할 것

### Single Categories: 출품작당 1작품

Apparel: 신발, 핸드백, 액세서리포함

Automotive: 자동차 부품 포함

Banking/Financial/Insurance

Beverages - Alcoholic

Beverages - Non-Alcoholic

Branded Content

Confections/Snacks

Copywriting

Corporate Image: Self-Promotion, 제품이 포함되지 않는 기업이미지, 이벤트 스폰서십 포함

Cosmetics/Toiletries/Pharmaceuticals

**Ecommerce** 구글, 이베이, 익스페디아, 아마존 등

**Educational Institutions** 교육기관

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

Entertainment: 공연장, 동물원, 박물관, 영화관, 방송 프로그램, 복권, 뮤직페스티벌, 스포츠 포함

Foods: 포장식품, 냉동식품, 유아용품, 유제품 포함. 소매점은 포함되지 않음

Health Care Services: 병원, 클리닉, 양로원 포함

Home Furnishings/Appliances: 가정이나 정원용 가구, 설비 포함

Household Products: 세제, 페인트, 건전지, 백열전구 포함

Humour

Idents

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

Media Promotion: 잡지, 신문, Radio/TV방송국 포함

Movie Trailers

Naming 연상적이고 기억에 남을 수 있도록 새로운 제품이나 브랜드의 포지셔닝과  
핵심을 나타낼 수 있도록 새로운 브랜드나 제품 이름을 만들

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, 잡화점, 체육관, 캐더링/명소, 휘발유/가스주유소, 여행사 포함

Social Media

Tagline/Endline 태그라인/엔드라인 거의 모든 브랜드/제품 커뮤니케이션에 지속적으로  
사용되고 브랜드 포지셔닝에 효율적으로 사용되는 한 줄이나 한 문장. 이것은  
싱글캠페인이나 다목적 용도로 사용됨,

Title Sequences

Tone of Voice: 문어나 구어 커뮤니케이션에 있어 제품이나 브랜드를 위한 특이하고  
적절한 보이스의 개발. 브랜드의 향기라고도 표현할 수 있다. 만약 브랜드를 친구라  
고 부른다면, 당신은 누구와 얘기하는 것인지 알 수 있음

Travel: 항공사, 호텔, 유람선 포함

Utilities: 가스회사, 모바일폰회사, 전기회사, 전화번호부 포함

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

Campaign

Ident Campaign

Public Service/Social Welfare Campaign