



**HUMAN
INTELLIGENCE
ADFEST
2024**

ENTRY KIT

エントリーキット

RULES & REGULATIONS

規則／規制

ENTRY RULES

エントリー規則

ELIGIBILITY

エントリー資格

JUDGING

審査

AWARDING THE LOTUS WINNERS

ロータス賞の授賞

SPECIAL AWARDS

特別賞

FEES & KEY DATES

エントリー費／主要日程

ENTRY GUIDELINE

エントリーガイドライン

ENTRY SUBMISSION

エントリー申し込み

HOW TO SUBMIT

申し込み方法

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

WRITTEN SUBMISSION

作品説明書

MATERIAL GUIDELINE

提出資料ガイドライン

SENDING MATERIAL OF ENTRIES

エントリー資料の送付

TREATMENT AND PUBLICATION OF ENTRIES & MISCELLANEOUS

応募作品の取り扱いと出版&その他

CATEGORIES

カテゴリー

BRAND EXPERIENCE LOTUS

ブランド・エクスペリエンス・ロータス

COMMERCE LOTUS

コマース・ロータス

DESIGN LOTUS

デザイン・ロータス

DIGITAL & SOCIAL LOTUS

デジタル&ソーシャル・ロータス

DIGITAL CRAFT LOTUS

デジタル・クラフト・ロータス

DIRECT LOTUS

ダイレクト・ロータス

EFFECTIVE LOTUS

エフェクティブ・ロータス

ENTERTAINMENT LOTUS

エンターテインメント・ロータス

FILM CRAFT LOTUS

フィルム・クラフト・ロータス

FILM LOTUS

フィルム・ロータス

INNOVA LOTUS

イノバ・ロータス

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

MEDIA LOTUS

メディア・ロータス

MOBILE LOTUS

モバイル・ロータス

NEW DIRECTOR LOTUS

ニュー・ディレクター・ロータス

OUTDOOR LOTUS

アウトドア・ロータス

PR LOTUS

PR ロータス

PRESS LOTUS

プレス・ロータス

PRINT & OUTDOOR CRAFT LOTUS

プリント&アウトドア・クラフト・ロータス

RADIO & AUDIO LOTUS

ラジオ&オーディオ・ロータス

SUSTAINABLE LOTUS *NEW*

サステイナブル・ロータス *新設*

- Only one party may enter a particular work into a given sub-category. It must be agreed in advance between the parties concerned. If a work is entered twice in the same sub-category, ADFEST will accept the first entry submitted.
1つのサブカテゴリーに特定作品をエントリー（応募）できるのは1社のみです。複数社が携わった作品については、どの会社がエントリー主体となるかを事前に関係者間で合意して下さい。もし1つのサブカテゴリーに同一作品が複数社からエントリーされた場合、ADFESTは最初のエントリー分のみを受け付けます。
- **ADFEST reserves the right to disqualify entries that fail to provide required documentations. Entries that have been run purely to make them eligible for competition will be disqualified and the submitting organisation may be banned from ADFEST competitions for a period of 3 years.**
ADFESTは、必須書類が提出されなかったエントリー作品を失格とする権限を有します。エントリー要件を満たすことのみを目的に実施されたエントリーは失格となり、提出者は3年間にわたりADFESTコンペへの参加が禁止されます。
- ADFEST Organiser reserves the right to move entries to more appropriate Lotus category or sub-category.
主催者は、エントリー作品をより適当な別カテゴリーないしサブカテゴリーに移す権限を有します。
- Brand Communication which might offend national or religious sentiments or public taste will not be accepted.
国民感情、宗教感情、あるいは公共性を害する／損なう可能性のある広告／ブランド・コミュニケーション作品は受け付けません。
- ADFEST reserves the right to disqualify inappropriate and offensive entries.
ADFEST主催者は、不適切あるいは攻撃的／侮辱的なエントリー作品を失格とする権限を有します。
- ADFEST Organiser reserves the right to disqualify an entry if full payment is not made before judging commences.
ADFEST主催者は、審査開始までにエントリー費が完納されなかった作品を失格とする権限を有します。
- No refund will be given for wrong entries, withdrawn entries or disqualified entries.
不正なエントリー作品、エントリー受付後に撤回された作品、失格となったエントリー作品について、エントリー費は払い戻されません。
- Entry credits CANNOT be revised after Friday 26th January 2024. Any requests for changes are subject to the approval of the Organiser. **A fee of THB 2,000 per request will be charged for each change if approved.**
応募書類に記載されたクレジット（情報）は、2024年1月26日（金曜日）より後には変更できません。変更に関するリクエストについては、主催者の承認が必要です。**変更が承認された場合、1回のリクエストにつき2,000バーツの手数料がかかります。**

- Entry submissions to ADFEST are open to companies involved in advertising, communications, and production industry throughout Asia and the Pacific, including Australia, New Zealand, and the Middle East.
アジア太平洋地域(オーストラリア・ニュージーランド・中東を含む)で広告、メディア、制作業界に関わる会社は、ADFEST へのエントリーができます。
 - The company must be based in the region regardless of where the entry was designed, implemented, published or aired. Works created for clients in the region, but by companies based elsewhere are not eligible.
 - ADFEST にエントリーする会社は、エントリー作品がどこの地域で企画、実施、出版、放送されたかに関わらず、その地域にその拠点が存在していなければなりません。上記の地域に拠点を置くクライアントのために制作された作品であっても、上記の国・地域に拠点を置かない会社はエントリー資格を有しません。
 - All Brand Communication must have been commercially launched between **1st December 2022 and 31st December 2023**. **Except:**
エントリーされるすべての広告/ブランド・コミュニケーション作品は、2022年12月1日から2023年12月31日までの間に商業公開されていなければなりません。例外：
Works can be launched between **1st January 2022 and 31st December 2023**(in the past 2 years):
2022年1月1日から2023年12月31日(過去2年間)に公開された作品をエントリーできます。
 - **Brand Experience Lotus: Customer Acquisition & Retention (BE17)**
▪ ブランド・エクスペリエンス・ロータス : カスタマーアキュイジション&リテンション (BE17)
 - **Commerce Lotus: Customer Acquisition & Retention (CM11)**
▪ コマース・ロータス : カスタマーアキュイジション&リテンション (CM11)
 - **Direct Lotus: Customer Acquisition & Retention (DM16)**
▪ ダイレクト・ロータス : カスタマーアキュイジション&リテンション (DM16)
 - **Effective Lotus (except EF02 Long-Term Creativity and Lotus Roots sub-category (LREF))**
▪ エフェクティブ・ロータス (EF02 ロング・ターム・クリエイティビティおよびロータス・ルーツのサブカテゴリー (LREF) を除く)
 - **New Director Lotus: ND01-ND08**
▪ ニュー・ディレクター・ロータス : ND01-ND08
 - Works can be launched between **1st January 2021 and 31st December 2023** (in the past 3 years):
2021年1月1日から2023年12月31日まで(過去3年間)に公開された作品をエントリーできます。
 - **Effective Lotus: Long-Term Creativity (EF02)**
▪ エフェクティブ・ロータス : ロング・ターム・クリエイティビティ (EF02)
- Works that have entered ADFEST in the past years are not eligible, except for entries into:
過去に ADFEST にエントリーした作品の再エントリーはできません。但し、以下のエントリーは例外となります。
 - **Brand Experience Lotus: Customer Acquisition & Retention (BE17)**
▪ ブランド・エクスペリエンス・ロータス : カスタマーアキュイジション&リテンション (BE17)
 - **Commerce Lotus: Customer Acquisition & Retention (CM11)**
▪ コマース・ロータス : カスタマーアキュイジション&リテンション (CM11)
 - **Direct Lotus: Customer Acquisition & Retention (DM16)**
▪ ダイレクト・ロータス : カスタマーアキュイジション&リテンション (DM16)
 - **Effective Lotus: EF01-EF06**
▪ エフェクティブ・ロータス : EF01-EF06

- All Brand Communication must be designed for public exposure except:
すべての広告／ブランド・コミュニケーション作品は一般公開・露出を前提に企画されていなければなりません。但し以下のサブカテゴリーは例外となります：
 - *INNOVA Lotus: Innovation in Prototype Technology (IN03)*
イノバ・ロータス：イノベーション・イン・プロトタイプ・テクノロジー (IN03)
While entries submitted to Innovation in Prototype Technology (IN03) do not need to be public, they must have at least been launched or tested to a small group of people and executed to some extent not merely a prototype idea.
イノベーション・イン・プロトタイプ・テクノロジー (IN03) へのエントリー作品は、一般公開されている必要はありませんが、最低でも少人数のグループに公開または試験公開されており、かつ作品は単に原案レベルではなく、一定程度の完成度を持っていなければなりません。
 - *New Director Lotus: Portfolio Spot (ND06) & Film School (ND07)*
ニュー・ディレクター・ロータス：ポートフォリオ・スポット (ND06) & フィルム・スクール (ND07)
- All Brand Communication must have been made within the context of a paying contract with the client, except:
エントリーされるすべての広告／ブランド・コミュニケーション作品は、クライアントとの有償契約に基づいて制作された作品でなければなりません。但し、以下は例外となります：
 - Self-Promotion sub-categories: for Self-Promotion or works for non-profit organisations, the works must be endorsed and approved by the client.
セルフ・プロモーションサブカテゴリー：セルフ・プロモーションまたは非営利団体のために NPO (非営利団体) のために制作された作品は、クライアントからの推薦、承認が必要です。
 - *New Director Lotus: Online Film (ND05), Portfolio (ND06), Film School (ND07), and Short Films for ADFEST 2024 by The Fabulous Five (ND08)*
ニュー・ディレクター・ロータス：オンラインフィルム (ND05)、ポートフォリオ (ND06)、およびフィルム・スクール (ND07)、および ADFEST 2024 ショートフィルム「The Fabulous Five」(ND08)
- Entries cannot be made without the prior permission of the advertiser/owner of the rights of the commercial or advertisement.
事前に広告主／権利の所有者の許可を取ったコマーシャルまたは広告作品しかエントリーできません。
- Entries which have infringed any of its country of origin's voluntary or regulatory codes of practice are not eligible. It is the responsibility of the entrant to withdraw such work immediately should an infringement arise.
制作された国の公序良俗あるいは倫理関連規定を侵害した作品はエントリー資格を有しません。エントリー後にそうした侵害が起きた・発覚した場合、応募者の責任においてエントリーを即時撤回しなければなりません

Judging will be done by a panel of industry experts and the procedure overview is as follow:

審査は、業界のエキスパートたちで構成される審査員団によって行われます。審査手順は概略以下の通りです：

- **Shortlists** determined from 1st Round independent remote judging
ショートリストは、第1ラウンドから独立したリモート審査で決定されます
- **Finalists** determined from juries' votes after discussions on each shortlisted & call-in entries
ファイナリストは、候補者とコールインの各エントリーについての討議の後、審査員の投票から決定されます
- **Winners** determined from juries' votes after discussions on finalists
受賞作品は、ファイナリストについての討議の後、審査員の投票から決定されます

The decision of the Juries in all matters related to the awarding of medals will be final and binding.
受賞作品の選定に関しては、審査員団の判断が最終的なものであり、かつ拘束力を持ちます。

Interest Voting: At all stages of judging, a jury may not vote or be involved in any discussion on entries submitted by his/her company in his/her own city or on entries submitted by an overseas office for which he/she worked during the time the entries were produced.

利害関係者による審査: 審査員は、審査のすべての段階において、自身が自国で所属する会社からの応募作品、または自身が当該作品の制作時に所属していた自国外の会社からの応募作品については、投票や討議に関わることはできません。

ロータス賞の授賞

The juries will make the final decision on the allocation of medal winners.

審査員は、ゴールド、シルバー・ブロンズの各メダル(賞) 該当者を最終決定します。

- If they feel none of the works is a Lotus winner, juries may not award any Lotus winner in that sub-category.
各サブカテゴリーにおいて、審査員団によってロータス賞に該当する作品がないと判断された場合、当該サブカテゴリーにおいてロータス賞受賞者はなしとなる場合があります。
- There is no limit on the Lotus winners.
ロータス賞の数に制限はありません。
- Gold winners that are NOT for non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs will compete for the Grande of their respective Lotus.
非営利団体、財団、慈善団体、NGO ではない金賞受賞者は、それぞれのロータスのグランデで競争します。
- Gold winners that are for non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs will compete for the Grande for Humanity and cannot compete in the Grande of Lotus.
非営利団体、財団、慈善団体、NGO の金賞受賞者は、グランデ・フォー・ヒューマニティのために競争し、グランデ・オブ・ロータスで競争することはできません。

Lotus winners will receive a trophy and a certificate. Finalists will be given certificates.

ロータス各賞の受賞者にはトロフィーと賞状が贈られます。ファイナリストには賞状が贈られます。

LOTUS	AWARD
INNOVA Lotus イノーバ・ロータス Lotus Roots ロータス・ルーツ	If there is only One INNOVA Lotus & Lotus Roots awarded, Grande of Lotus will not be awarded. 受賞したイノーバ・ロータス&ロータス・ルーツが1つしかない場合、グランデ・オブ・ロータスは授与されません。 If there are two or more INNOVA Lotus & Lotus Roots awarded, the juries must vote for the Grande of Lotus. 2つ以上のイノーバ・ロータス&ロータス・ルーツが授与された場合、審査員はグランデ・オブ・ロータスに投票する必要があります。
Brand Experience Lotus ブランド・エクスペリエンス・ロータス Commerce Lotus コマース・ロータス Design Lotus デザイン・ロータス Digital & Social Lotus デジタル&ソーシャル・ロータス Digital Craft Lotus デジタル・クラフト・ロータス Direct Lotus ダイレクトロータス Effective Lotus エフェクティブ・ロータス Entertainment Lotus エンターテイメントロータス Film Craft Lotus フィルム・クラフト・ロータス Film Lotus フィルム・ロータス Media Lotus メディア・ロータス Mobile Lotus モバイル・ロータス	If there is only One Gold Lotus awarded, Grande of Lotus will not be awarded. ゴールド・ロータスの受賞者が1人だけの場合、グランデ・オブ・ロータスは授与されません。 If there are two or more Gold Lotus awarded, the juries must vote for the Grande of Lotus. 2つ以上のゴールド・ロータスが授与された場合、審査員はグランデ・オブ・ロータスに投票する必要があります。



New Director Lotus
ニュー・ディレクター・ロータス
Outdoor Lotus
アウトドア・ロータス
PR Lotus
PR ロータス
Press Lotus
プレス・ロータス
Print & Outdoor Craft
Lotus
プリント&アウトドア・クラフト・
ロータス
Radio & Audio Lotus
ラジオ&オーディオ・ロータス
Sustainable Lotus ***NEW***
サステイナブル・ロータス
新設



ロータス賞の授賞

The Grande for Humanity, which will be judged by the panel comprising of all the Jury Presidents, is an award recognizing creative excellence, where non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs Gold winners from the following Lotus categories:

グランデ・フォー・ヒューマニティは優れてクリエイティブな以下のロータス・カテゴリーからのロータス・カテゴリーに対して贈られる賞で、全カテゴリー(部門)の審査員長で構成される審査員団によって審査されます。

- Brand Experience Lotus
ブランド・エクスペリエンス・ロータス
- Commerce Lotus
コマース・ロータス
- Design Lotus
デザイン・ロータス
- Digital & Social Lotus
デジタル&ソーシャル・ロータス
- Direct Lotus
ダイレクト・ロータス
- Effective Lotus
エフェクティブ・ロータス
- Entertainment Lotus
エンターテインメント・ロータス
- Film Lotus
フィルム・ロータス
- Media Lotus
メディア・ロータス
- Mobile Lotus
モバイル・ロータス
- Outdoor Lotus
アウトドア・ロータス
- PR Lotus
PR ロータス
- Press Lotus
プレス・ロータス
- Radio & Audio Lotus (Except Audio Craft Lotus sub-categories)
ラジオ&オーディオ・ロータス
- Sustainable Lotus ***NEW***
サステイナブル・ロータス ***新設***

and non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs winners of:

非営利団体、財団、慈善団体、NGO の受賞者は次のとおりです。

- INNOVA Lotus
イノーバ・ロータス
- Lotus Roots
ロータス・ルーツ

compete for Grande for Humanity (but not for Grande in their respective Lotus categories).

グランデ・フォー・ヒューマニティの対象です(ただし、それぞれのロータス・カテゴリーではグランデは対象外)。

The determinant of eligible work is the brand/client/advertiser of the work. That is, the work must be for non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs including non-profit foundations & associations, appeals, charities & donations, volunteers, etc.

審査対象にあたるかどうかは、作品のブランド/クライアント/広告主が決めます。つまり、作品は非営利団体、財団、慈善団体、NGO(非営利団体および団体、抗議団体、慈善団体および寄付、ボランティアなど)を対象としている必要があります。

ADFEST 2024 Special Awards include:

- Network of the Year
ネットワーク・オブ・ザ・イヤー
- Agency of the Year
エージェンシー・オブ・ザ・イヤー
- Independent Agency of the Year
インディペンデント・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー
- Digital Agency of the Year
デジタル・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー
- Media Agency of the Year
メディア・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー
- PR Agency of the Year
PR・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー
- Production Company of the Year
プロダクション・カンパニー・オブ・ザ・イヤー
- Advertiser of the Year
アドバイザー・オブ・ザ・イヤー

Each entrant's inputs in marked fields of the online submission will be taken as final to count toward the scoring of these Special Awards. Please make sure the spelling (even spacing) of what you enter in the online submission is accurate and consistent to ensure all your well-deserved points are awarded. As Credits are provided by the entrant and only credits submitted at the point of entry via the ADFEST entry site are used and cannot be changed retrospectively.

各応募者のオンライン申し込み時の記載内容が、最終情報として特別賞の集計時に使用されます。すべての獲得ポイントが正確に積算されるために、申し込みの際は、入力文字の綴り(スペースも含む)が正確で一貫していることを確認して下さい。クレジットは応募者により提供され、ADFEST エントリーサイトを通じてエントリー時に提出されたクレジットのみが使用されます。過去に遡って変更することはできません。

ADFEST is not responsible for unallocated scores due to typo mistakes or name inconsistencies done on the entrant's part.

ADFEST は、応募者のタイプミス、名前の不一致により点数が割り当てられない場合の責任を負いません。

Credit revisions cannot be made after Friday 26th January 2024 and must be done in writing to Nat@ADFEST.com. Any requests for changes are subject to the approval of the Organiser. A fee of **THB 2,000 per request** will be charged for each change if approved.

記載内容の変更は、2024年1月26日(金)までに Nat@ADFEST.com 宛てにメールで通知された場合のみ受け付けます。 変更に関するリクエストについては、主催者の承認が必要です。変更が承認された場合、**1回のリクエストにつき2,000バーツ**の手数料がかかります。

NETWORK OF THE YEAR

ネットワーク・オブ・ザ・イヤー

This award is given to the Network (own whole or majority stake in the company) that earned the highest score calculated from the credit entered in "Network" (regardless of Entrant Company) from the finalists and winners in all Lotus categories.

本賞は、(実際の業種にかかわらず)「Network」として登録し、かつ以下のカテゴリーファイナリスト以上への入賞・入選によって獲得したポイントの積算で最高得点となったネットワーク(親会社および親会社が全株または多数株を保有する子会社)に対して贈られます。

Note: Holding Company CANNOT be entered as Network!

注: 持株会社は「Network」として登録できません!

AGENCY OF THE YEAR

エージェンシー・オブ・ザ・イヤー

This award is given to the Agency that earned the highest score calculated from the credit entered in “Agency” (regardless of Entrant Company) from the finalists and winners in all Lotus categories.

本賞は、(実際の業種にかかわらず)「Agency」として登録し、かつ以下のカテゴリーにおいてファイナリスト以上への入選・入賞によって獲得したポイントの積算で最高得点となったエージェンシーに対して贈られます。

INDEPENDENT AGENCY OF THE YEAR

インディペンデント・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー

This award is given to the Independent Agency that earned the highest score calculated from the credit entered in “Agency” (regardless of Entrant Company) and declared itself as an Independent Agency from the finalists and winners in all Lotus categories.

本賞は、自らをインディペンデント(独立系)エージェンシーであると宣言して(実際の業種にかかわらず)「Agency」として登録し、かつ以下のカテゴリーにおいてファイナリスト以上への入選・入賞によって獲得したポイントの積算で最高得点となったインディペンデント・エージェンシーに対して贈られます。

DIGITAL AGENCY OF THE YEAR

デジタル・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー

This award is given to the Agency that earned the highest score calculated from the credit entered in “Agency” (regardless of Entrant Company) from the finalists and winners in the following Lotus categories:

本賞は、(実際の業種にかかわらず)「Agency」として登録し、かつ以下のカテゴリーにおいてファイナリスト以上への入選・入賞によって獲得したポイントの積算で最高得点となったエージェンシーに対して贈られます:

- Digital & Social Lotus
デジタル・クラフト・ロータス
- Digital Craft Lotus
デジタル&ソーシャル・ロータス
- Mobile Lotus
モバイル・ロータス
- Lotus Roots sub-category in the above Lotus categories
上記各ロータス・カテゴリーにおける、ロータス・ルーツのサブカテゴリー

MEDIA AGENCY OF THE YEAR

メディア・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー

This award is given to the Agency that earned the highest score calculated from the credit entered in “Media Agency” (regardless of Entrant Company) from the finalists and winners in the following Lotus category:

本賞は、(実際の業種にかかわらず)「Media Agency」として登録し、かつ以下のカテゴリーにおいてファイナリスト以上への入選・入賞によって獲得したポイントの積算で最高得点となったエージェンシーに対して贈られます:

- Media Lotus (including Lotus Roots sub-category)
メディア・ロータス(ロータス・ルーツのサブカテゴリーを含む)

PR AGENCY OF THE YEAR

PR・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー

This award is given to the Agency that earned the highest score calculated from the credit entered in “PR Agency” (regardless of Entrant Company) from the finalists and winners in the following Lotus category:

本賞は、(実際の業種にかかわらず)「PR Agency」として登録し、かつ以下のカテゴリーにおいてファイナリスト以上への入選・入賞によって獲得したポイントの積算で最高得点となったエージェンシーに対して贈られます:

- PR Lotus (including Lotus Roots sub-category)
PR ロータス(ロータス・ルーツのサブカテゴリーを含む)

PRODUCTION COMPANY OF THE YEAR

プロダクション・カンパニー・オブ・ザ・イヤー

The ADFEST Production Company of the Year is awarded for excellence in craftsmanship and technical prowess. ADFEST プロダクション・カンパニー・オブ・ザ・イヤーは、クラフトマンシップと技術力に優れた者に授与されます。

This award is given to the production company that earned the highest score calculated from the credit entered in “Film Production Company”, “Print Production Company”, “Post-Production Company”, “Special Effects Company” and “Sound Production Company” (regardless of Entrant Company) from the finalists and winners in the following Lotus categories:

本賞は、(実際の業種にかかわらず)「フィルム・プロダクション・カンパニー」、「プリント・プロダクション・カンパニー」、「ポストプロダクション・カンパニー」、「スペシャル・エフェクト・カンパニー」、「サウンド・プロダクション・カンパニー」として登録し、かつ以下のカテゴリーにおいてファイナリスト以上への入選・入賞によって獲得したポイントの積算で最高得点となったプロダクション・カンパニーに贈られます。

- Audio Craft sub-categories (RA10-RA14) in Radio & Audio Lotus
ラジオ&オーディオ・ロータスのオーディオ・クラフト・サブカテゴリー (RA11-RA14)
- Digital Craft Lotus
デジタル・クラフト・ロータス
- Film Craft Lotus
フィルム・クラフト・ロータス
- New Director Lotus
ニュー・ディレクター・ロータス
- Print & Outdoor Craft Lotus
プリント&アウトドア・クラフト・ロータス
- Lotus Roots sub-category in the above Lotus categories (except Radio & Audio Lotus)
上記各ロータス・カテゴリーにおける、ロータス・ルーツのサブカテゴリー (ラジオ&オーディオ・ロータスを除く)

Note: A given production company will only be counted ONCE for a particular entry. That is, if the same production company is entered under Film Production Company, Print Production Company, Post-Production Company, Special Effects Company and Sound Production Company, that company will only be awarded once for that entry.

注: 1つの制作会社は、特定の作品エントリーに関しては1度だけ授賞対象として数えられます。すなわち、同一の制作会社が「Film Production Company」、「Print Production Company」、「Post-Production Company」、「Special Effects Company」および「Sound Production Company」としてエントリーしている場合、この会社は当該エントリーに関して1度だけ賞が贈られます。

If the same production company (same legal entity in same country) has multiple branches in the same country, points will be counted as one production company.

同一の制作会社(同じ国の同じ法人)が同じ国に複数の支店を持つ場合、ポイントは1つの制作会社として数えられます。

ADVERTISER OF THE YEAR

アドバタイザー・オブ・ザ・イヤー

This award is given to the Advertiser that earned the highest score calculated from the credit entered in “Advertiser” (regardless of Entrant Company) from the finalists and winners in all Lotus categories.

本賞は、(実際の業種にかかわらず)「Advertiser」として登録し、かつ以下のカテゴリーにおいてファイナリスト以上への入選・入賞によって獲得したポイントの積算で最高得点となったアドバタイザーに対して贈られます。

SPECIAL AWARDS SCORING

特別賞のポイント計算

ALL LOTUS CATEGORIES (Except INNOVA Lotus/Lotus Roots) 全ロータスカテゴリー(イノーバ・ロータス&ロータス・ルーツを除く)	
Finalist ファイナリスト	1 Point 1 ポイント
Bronze ブロンズ	3 Points 3 ポイント
Silver シルバー	7 Points 7 ポイント
Gold ゴールド	15 Points 15 ポイント
Grande グランデ	30 Points 30 ポイント
INNOVA LOTUS/LOTUS ROOTS/GRANDE FOR HUMANITY イノーバ・ロータス、ロータス・ルーツ&グランデ・フォー・ヒューマニティ	
Finalist ファイナリス	7 Points 7 ポイント
INNOVA Lotus/Lotus Roots イノーバ・ロータス&ロータス・ルーツ	20 Points 20 ポイント
Grande グランデ	35 Points 35 ポイント

SINGLE/CAMPAIGN SCORING

複数の単独作品が構成するキャンペーン作品のポイント計算

For sub-categories where single entries are submitted, juries may group single entries into a campaign. In which case, the scoring for the campaign will be scored from the point for that award plus additional campaign point (1 point each). 単独エントリーを応募するサブカテゴリーでは、審査員は単独エントリーを1つのグループにまとめて、キャンペーンとすることができます。その場合 当該キャンペーンが獲得するポイントは、受賞のレベルに応じたポイントと、追加のキャンペーンポイント(追加1作品ごとに1ポイント)の合算となります。

For example, a Silver campaign comprising of 3 single entries will be awarded 9 points: that is, 7 points for the Silver win, plus 2 campaign points. A Gold campaign winner with 4 single entries will be awarded a total of 18 points: 15 points for the Gold win plus 3 campaign points, and so on.

例えば、シルバーを受賞したキャンペーンが3つの単独エントリー作品で構成されていた場合、当該キャンペーンは9ポイントを獲得します。すなわち、1作目でシルバー受賞に相当する7ポイント、2作目と3作目でそれぞれキャンペーンポイントを1ポイントずつが加算されます。あるいは、ゴールドを受賞したキャンペーンが4つの単独エントリーで構成されていた場合、当該キャンペーンは18ポイントを獲得します。すなわち、1作目でゴールド受賞に相当する15ポイント、2作目、3作目、4作目でそれぞれキャンペーンポイントを1ポイントずつ、が合算されます。

MULTIPLE AGENCIES/NETWORKS

複数のエージェンシー/ネットワークによる合作

If a work or campaign constitutes work(s) from multiple agencies and networks, the scores of the winning work will be allocated proportionately.

1つの作品ないしキャンペーンが、複数のエージェンシーやネットワークによる合作である場合、入選・入賞時のポイントは各社に案分されます。

Example 1: An entry that is the collaboration between Agency A (Network 1) & Agency B (Network 2) wins Gold (15 points).

例 1: エージェンシーA(ネットワーク1傘下)とエージェンシーB(ネットワーク2傘下)が共同で制作したエントリー作品がゴールド(15ポイント)に入賞した場合の配分:

Agency A	7.5 points	Network 1	7.5 points
Agency B	7.5 points	Network 2	7.5 points
エージェンシーA	7.5ポイント	ネットワーク1	7.5ポイント
エージェンシーB	7.5ポイント	ネットワーク2	7.5ポイント

Example 2: A campaign entry grouped from 3 single entries wins Grande of Film Lotus (30 points), where:

例 2: 以下のように複数の会社が共同制作した3作品で構成されるキャンペーンが、フィルム・ロータスのグランデ(30ポイント)を受賞した場合:

Single Entry 1:	Agency X	Network α
Single Entry 2:	Agency Y	Network α
Single Entry 3:	Agency Z	Network β
エントリー作品 1:	エージェンシーX	ネットワークα
エントリー作品 2:	エージェンシーY	ネットワークα
エントリー作品 3:	エージェンシーZ	ネットワークβ

The points will be awarded as follow:

ポイントは以下のように配分されます:

Agency X, Agency Y, Agency Z	10 points each
Network α	20 points
Network β	10 points
エージェンシーX、エージェンシーY、エージェンシーZ	各 10ポイントずつ
ネットワークα	20ポイント
ネットワークβ	10ポイント

TIED POINTS

同点

In the event that points are tied between multiple Networks/Agencies/Production Companies, the Special Award will be awarded to the Network/Agency/Production Company that won the highest number of the highest ranking medal. ポイントが複数のネットワーク/エージェンシー/制作会社で同点の場合、特別賞は、最高ランクのメダルの獲得数が最大であるネットワーク/エージェンシー/制作会社に授与されます

For example, both Agency A & Agency B both receive 95 points for Agency of the Year, where:

たとえば、エージェンシーAとエージェンシーBの両方が、エージェンシー・オブ・ザ・イヤーで95ポイントを受け:

Agency A won:

Grande for Humanity	35 points
Grande of Film Lotus	30 points
2 x Gold Lotus winners	30 points

Total 95 points

エージェンシーAの獲得数:

グランデ・フォー・ヒューマニティ	35ポイント
グランデ・オブ・フィルム・ロータス	30ポイント
2 x ゴールド・ロータス受賞者	30ポイント

合計 95ポイント

Agency B won:

1 x INNOVA Lotus	20 points
4 x Gold Lotus winners	60 points
1 x Silver Lotus winner	7 points
1 x Lotus Roots finalist	7 points
1 x Direct Lotus finalist	1 point

95 points

エージェンシーBの獲得数:

1 x イノバ・ロータス	20ポイント
4 x ゴールド・ロータス受賞者	60ポイント
1 x シルバー・ロータス受賞者	7ポイント
1 x ロータスルーツファイナリスト	7ポイント
1 x ダイレクト・ロータスファイナリスト	1ポイント

95ポイント

Agency A is the winner of Agency of the Year.

エージェンシーAは、エージェンシー・オブ・ザ・イヤーを受賞します。

FEES & KEY DATES

エントリー費／主要日程

Back to Content
コンテンツに戻る

FOR ALL LOTUS CATEGORIES

全ロータス・カテゴリー

FEES & DEADLINES エントリー費&期日	Entry Confirmation & Invoice Generation Deadline エントリー確認書& 請求書作成期日	Payment Deadline 支払期日	Materials & Documents Deadline 資料& 文書期日
Early Bird Rate 早期レート	Friday 15 th December 2023 2023年12月15日(金)	Friday 22 nd December 2023 ¹ 2023年12月22日(金) ¹	Friday 19 th January 2024 2024年1月19日(金)
Regular Rate 通常レート	Friday 12 th January 2024 2024年1月12日(金)	Friday 19 th January 2024 ² 2024年1月19日(金) ²	

Early Bird Rate¹: If payment is not received by **Friday 22nd December 2023**, 11.59 pm BKK time (UTC+7), the Early Bird Rate invoice will be voided and a new invoice with the Regular Rate will be issued.

早期レート¹: 2023年12月22日(金)午後11時59分BKK時間(UTC+7)までに支払いが行われなかった場合、早期レートの請求書は無効となり、通常レートの新しい請求書が発行されます。

Regular Rate²: If payment is not received by **Friday 19th January 2024**, 11.59 pm BKK time (UTC+7), the Regular Rate invoice will be voided and a new invoice with late fees will be issued.

通常レート²: 2024年1月19日(金)午後11時59分BKK時間(UTC+7)までに支払いが行われなかった場合、通常レートの請求書は無効となり、延滞料を含む新しい請求書が発行されます。

FEES BY LOTUS ロータスによる料金	EARLY BIRD RATE 早期レート	REGULAR RATE 通常レート	LATE FEE 延滞料
	Invoice by 15 th Dec 2023 請求書は2023年12月15日 日まで Payment by 22 th Dec 2023 支払いは2023年12月22日 日まで	Invoice by 12 th Jan 2024 請求書は2024年1月12日 まで Payment by 19 th Jan 2024 支払いは2024年1月19日 まで	Invoice after 12 th Jan 2024 請求書は2024年1月 12日以降
Brand Experience Lotus ブランド・エクスペリエンス・ロータス	THB15,500	THB17,500	THB19,500
Commerce Lotus コマース・ロータス			
Design Lotus デザイン・ロータス			
Digital & Social Lotus デジタル&ソーシャル・ロータス			
Digital Craft Lotus デジタル&クラフト・ロータス			
Direct Lotus ダイレクトロータス			
Effective Lotus			



FEES & KEY DATES

エントリー費／主要日程

Back to Content
コンテンツに戻る

エフェクティブ・ロータス Entertainment Lotus エンターテイメント・ロータス Film Craft Lotus フィルム・クラフト・ロータス Film Lotus フィルム・ロータス Media Lotus メディア・ロータス Mobile Lotus モバイル・ロータス New Director Lotus ニュー・ディレクター・ロータス Outdoor Lotus アウトドア・ロータス PR Lotus PR ロータス Press Lotus プレス・ロータス Print & Outdoor Craft Lotus プリント&アウトドア・クラフト・ロータス Radio & Audio Lotus ラジオ&オーディオ・ロータス Sustainable Lotus *NEW* サステイナブル・ロータス *新設*			
INNOVA Lotus イノーバ・ロータス Lotus Roots ロータス・ルーツ	THB23,000	THB25,000	THB27,000
Film School (under New Director Lotus) フィルム・スクール(ニュー・ディレクター・ロータスの下)	THB7,750	THB8,750	THB9,750

Note: All entry fees are inclusive of VAT 7%

注: すべてのエントリー費には付加価値税 7%が含まれています

PAYMENT

支払い

FOR OVERSEA

海外向け

- **Bank Transfer**

銀行振込

Payment in Baht, without deductions is due immediately to Payment Method by bank transfer to:

タイバーツ建てで手数料等を差し引かない規定額を、以下の口座に申し込みと同時に銀行送金にて納付して下さい。

Account Name:	Plannova Co., Ltd.
口座名:	
Account Number:	179-403-6879
SWIFT Code:	BKKBTHBK
SWIFT コード:	
Bank Name:	Bangkok Bank Pcl., Bangchak Branch
銀行名:	
Bank Address:	2109 Sukhumvit Road, Bangchak, Prakanong,
銀行住所:	Bangkok 10250 Thailand

- There is an additional charge 250 baht per transaction made via bank transfer. It is imperative that you cover all bank charges (all local & overseas charges borne by remitter), otherwise your entry submission may be refused.

銀行送金には、その都度 250 バーツの手数料がかかります。あらゆる手数料は応募者負担（納付者がすべての国内、海外送金手数料を負担）となり、これに従わないエントリーは受け付けられません。

- Please email the transfer slip/evidence to Arunya@ADFEST.com and Da@ADFEST.com

メールで確認書／銀行送金完了の証憑（控え）を Arunya@ADFEST.com および Da@ADFEST.com に送ってください。

- **Credit Card**

クレジットカード

- There is an additional charge 3.2%.
3.2%の手数料がかかります。

FOR THAILAND ONLY

タイ国内のみ

- **Cheque/Bank Transfer**

小切手／銀行振込

Account Name:	Plannova Co., Ltd.
口座名:	
Saving A/C number:	140-255601-9
普通預金口座番号:	
Bank Name:	Siam Commercial Bank Pcl., Siyeaksiwara Branch
銀行名:	

- **Credit Card**

クレジットカード

- There is an additional charge 3.2%.
 - 3.2%の手数料がかかります。

TERMS & CONDITIONS

諸条件

- Entrant is responsible for all bank charges and fees. ADFEST must receive the full amount as stated in the invoice for the entry submission process to be complete.
応募者には、エントリー費の納付において、すべての銀行手数料、その他手数料を負担する責任があります。ADFESTが請求書に記載した全額を受領しないと、エントリー申し込みの手続きは完了しません。
- No refund will be given for wrong, disqualified or withdrawn entries.
不正なエントリー、失格したエントリー、撤退したエントリーに対してエントリー費は返金されません。

Brand Experience awards creative works that have all brand building through the dimension of experience design, activation, immersive, retail and 360° consumer engagement. Entries should demonstrate how the consumer journey, experience of the brand and optimisation of every touch point led to increased brand affinity and commercial success.

ブランド・エクスペリエンス・ロータスは、エクスペリエンス・デザイン、アクティベーション、没入型体験、リテール、360度カスタマー・エンゲージメントなどによるブランド構築を行うクリエイティブ作品に対して贈られます。応募作品は、消費者マナー・ジャーニー、ブランド体験、全タッチポイントの最適化が、どのようにブランド・アフィニティ(愛着)や商業的成功につながったのかを説明して下さい。

The decision of the Juries on Brand Experience Lotus winner will be based on 4 criteria and weighted as follow: 審査員がブランド・エクスペリエンス・ロータスを審査する際の4基準と配点は以下の通りです:

- Creativity/Idea/Insight 30%
クリエイティビティ/アイデア/インサイト(30%)
- Strategy 20%
戦略(20%)
- Execution 30%
実施内容(30%)
- Results 20%
結果(20%)

Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry. 実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

USE OF MEDIA	MATERIALS 提出資料
<p>BE01 Guerrilla Marketing & Stunts BE01 ゲリラ・マーケティング&スタント Guerrilla marketing tactics, stunts (publicity stunts, street stunts), pop-up events to drive consumer engagement. 消費者とのエンゲージメントを促進するための、ゲリラ・マーケティング戦術、スタント(パブリシティ・スタント、ストリート・スタント)、ライブ/ポップアップ・イベント。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長2分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>BE02 Live Experiences & Events BE02 ライブ・エクスペリエンス&イベント Big-scale events such as sport events, live shows, festivals, concerts, corporate entertainment, built stages, etc. to engage consumers. 消費者とのエンゲージメントを目的としたスポーツイベント、ライブショー、フェスティバル、コンサート、コーポレート・エンターテインメント、舞台等の大規模イベント。</p>	
<p>BE03 Exhibitions & Installations BE03 展示会とインスタレーション Space utilisation or use of a more permanent feature to drive consumer engagement, including galleries, exhibitions, fairs, trade shows, vending machines, floor graphics, transit advertising, etc. ギャラリーでの展示会、フェア、見本市、自動販売機、フロア・グラフィックス、交通広告などの、空間活用あるいは常設設備の使用による消費者とのエンゲージメント促進。</p> <p><u>Note:</u> Works entered into BE03 cannot be re-entered into Digital Installations (BE11). <u>注:</u> BE03 へのエントリー作品は、デジタル・インスタレーション (BE11) への同時エントリーはできません。</p>	

BE04 Ambient: Small Scale

BE05 アンビエント:スモール・スケール

Items in bars & restaurants, glasses, beer mats & ashtrays, petrol pumps, flyers, stickers, signage, door hangers.

バー/レストラン内のアイテム、グラス、ビアマット、灰皿、給油ポンプ、フライヤー、ステッカー、サイネージ、ドアハンガー。

Note: 'Small Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution.

注:“スモール・スケール”とは作品自体のサイズを指します。数量や配布規模を指しません。

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation
(max. 2 minutes)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

BE05 Ambient: Large Scale

BE05 アンビエント:ラージ・スケール

Non-traditional outdoor/3D billboards including non-standard shaped sites, ticket barriers, signage, wallscape, digital billboards, window clings, building wrapping, helicopter banners and executions that utilise a space or an existing permanent feature, etc.

標準形状以外の場所を含む従来型ではないアウトドア/3D ビルボード、改札口、サイネージ、壁面、デジタル・ビルボード、窓スペース、ビル・ラッピング、ヘリコプター・バナーや、スペース/既存施設を利用した施策等。

Note: 'Large Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution.

注:“ラージ・スケール”とは作品自体のサイズ/スケールを指します。数量や配布規模を指しません。

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

BE06 In-Store Experience

BE06 インストア・エクスペリエンス

In-store communications including product & shelf display, in-store merchandising & promotion, pop-up stores, events, sampling, etc. designed to drive consumer engagement with a brand.

消費者のブランドとのエンゲージメントを促進するための、プロダクト&シェルフ・ディスプレイ、インストア・マーチャンダイジング&プロモーション、ポップアップ・ストア、イベント、サンプリング等を含むインストア・コミュニケーション。

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL

	URL
<p>USE OF MEDIA ユース・オブ・メディア</p>	<p>MATERIALS 提出資料</p>
<p>BE08 Use of Print & Conventional Outdoor BE08 ユース・オブ・プリント&コンベンショナル・アウトドア Magazines, newspapers, inserts, trade journals, other printed collaterals, posters, billboards, etc. 雑誌、新聞、インサート、業界誌、その他印刷されたコラテラル、ポスター、ビルボードなど。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Written Submission 作品説明書 Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>BE09 Use of Mobile & Devices BE09 ユース・オブ・モバイル&デバイス Use of technology for mobile or other portable devices such as mobile applications, widgets, Bluetooth and geolocation technology (RFID, NFC, GPS), QR codes, etc. The work should show how it engages the consumer and lead to interaction with the brand. 携帯やその他のポータブルデバイスに使用されるモバイル・アプリ、ウィジェット、ブルートゥース(RFID, NFC, GPS), ジオロケーション・テクノロジー、QR コードなどのような技術。作品は、それがどのように消費者とエンゲージし、ブランドと相互に影響し合うのかを示さなければなりません。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Written Submission 作品説明書 Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>BE10 Use of Digital & Social Platforms BE10 ユース・オブ・デジタル&ソーシャル・プラットフォーム Digital (websites, microsities, banners ads, eDMs, messaging, search engine and viral campaigns & social platforms (social media platforms, networking sites, social activities, streaming platforms, online communities, blogs, etc.) that enhance brand experience or engagement. ブランド体験またはエンゲージメントを強化するデジタル(Web サイト、マイクロ/サイト、Web バナー広告、eDM、メッセージング、検索エンジン、バイラル・キャンペーン&ソーシャルプラットフォーム(ソーシャルメディアフォーマット、ネットワークキングサイト、ソーシャルアクティビティ、ストーリーミングプラットフォーム、オンラインコミュニティ、ブログなど)</p>	<p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> URL URL

TECHNOLOGY	MATERIALS 提出資料
<p>BE11 Digital Installations BE11 デジタル・インスタレーション Immersive digital experiences and events which are set up to engage and interact with consumers including VR/AR installations, multi-screen, multidimensional experience, etc. 消費者とのエンゲージメントおよび関係の強化を目的として設定された、没入型デジタル体験 (VR/AR インスタレーション、マルチ・スクリーン、多次元型体験等を含む)</p> <p>Note: Works entered into BE11 cannot be re-entered into Exhibitions & Installations (BE03). 注: BE11 へのエントリー作品は、展示会とインスタレーション (BE03) への同時エントリーはできません。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Written Submission 作品説明書 Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter

BE12 Emerging Technology & Tech-led Brand Experience

BE12 エマージング・テクノロジー&テック-レッド・ブランド・エクスペリエンス

Use of existing or emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, virtual worlds, wearable technology, geolocation technology (RFID, NFC, GPS), voice activated technology, blockchain technology, etc. to engage consumers and enhance the consumer experience with the brand.

AI、新しい現実（VR、AR、MR、XR）、ゲーミフィケーション、仮想世界、ウェアラブル・テクノロジー、ジオロケーション・テクノロジー（RFID、NFC、GPS）、音声起動テクノロジー、ブロックチェーンテクノロジー等、既存または新しい技術を活用し、消費者を引きつけ、ブランドで消費者の体験を強化します。

Note: Emerging Technology doesn't include prototypes of early stage technology.
注：エマージング・テクノロジーは、初期段階の技術のプロトタイプを含みません。

BE13 Branded Games

BE13 ブランデッド・ゲーム

Branded games that target and engage consumers through games including, but not limited to online games, mobile games, apps, to enhance the consumer experience with the brand.

ブランデッド・ゲームは、オンラインゲーム、モバイルゲーム、アプリなどのゲームを通じて消費者を対象にしエンゲージさせるもので、ブランドで消費者の体験を強化します。

- ・ クライアントの推薦文

Optional オプション

- ・ URL
URL

STRATEGY

戦略

BE14 Launch/Re-Launch

BE14 ロンチ/再ロンチ

Launch or re-launched a brand, product or service.
ブランド、製品またはサービスのロンチまたは再ロンチ。

BE15 Competitions & Promotions

BE15 コンペ&プロモーション

Competitions or promotional incentives used to drive consumer engagement with a brand.
消費者とブランドとのエンゲージメントを促進するための、コンペティションまたは販促的インセンティブ。

BE16 Sponsorship & Brand Partnership

BE16 スポンサーシップ&ブランド・パートナーシップ

Partnerships and/or sponsorships that create immediate and long-term brand experiences or activations.
即時的、長期的なブランド体験またはアクティベーションを創出するような、パートナーシップおよび/またはスポンサーシップ。

BE17 Customer Acquisition & Retention ***NEW***

BE17 カスタマーアクイジション&リテンション ***新設***

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- ・ Written Submission
作品説明書
- ・ Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- ・ Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- ・ Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Required

必須

- ・ Written Submission
作品説明書
- ・ Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- ・ Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- ・ Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- ・ URL
URL

Consumer engagement that effectively attracts, maintains, or strengthens customer relationships with the brand.

ブランドとの関係を効果的に引き付け、維持し、強化する消費者エンゲージメント。

Note: Entrants must indicate how the campaign successfully retain consumer loyalty (eligibility period: past 2 years).

注：応募者は、キャンペーンが消費者のロイヤリティを維持したことを示さなければなりません（対象期間：過去2年間）。

INTEGRATED CAMPAIGN

インテグレートッド・キャンペーン

BE18 Integrated Brand Experience Campaign

BE18 インテグレートッド・ブランド・エクスペリエンス・キャンペーン

Campaign that effectively and seamlessly utilises multiple mediums/channels to enhance and enrich consumer experience and engagement.

複数のメディア／チャンネルを効果的かつシームレスに活用することにより、消費者の体験やエンゲージメントを強めるキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRBE Lotus Roots

LRBE ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Cultural Context Explanation
文化的側面からの解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

Commerce Lotus awards creative and innovative solutions to enhance the consumer experience and drive business sales including both offline commerce and eCommerce (Social Commerce, mCommerce, or Digital Commerce).
コマース・ロータスは、オフラインコマースとeコマース(ソーシャル・コマース、mコマース、デジタルコマース)の両方を含む、消費者の体験を強化しビジネスの販売量を促進するクリエイティブで革新的なソリューションに対して贈られます。
The decision of the Juries on Commerce Lotus winner will be based on 4 criteria and weighted as follow:
審査員がコマース・ロータスを審査する際の4基準と配点は以下の通りです:

- Creativity/Idea/Insight 30%
クリエイティビティ/アイデア/インサイト (30%)
- Strategy 20%
戦略 (20%)
- Execution 20%
実施内容 (20%)
- Results 30%
結果 (30%)

Each campaign/set of execution constitutes one entry.
キャンペーン/実施内容ごとに1エントリーと数えます。

COMMERCE LOTUS コマース・ロータス	MATERIALS 提出資料
<p>CM01 eCommerce Websites CM01 eコマース Web サイト</p> <p>Creative utilisation of websites to drive business sales. ビジネスの販売量を促進するための Web サイトの創造的活用。</p>	<p>Required <u>必須</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • URL • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長2分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>CM02 Social & Influencer Commerce CM02 ソーシャル&インフルエンサー・コマース</p> <p>Creative utilisation of online social platforms or influencers to engage consumers to drive business sales. オンラインソーシャルプラットフォームやインフルエンサーの創造的活用により消費者エンゲージメントを強化し、ビジネスの販売量を促進。</p>	
<p>CM03 mCommerce CM03 mコマース</p> <p>Creative utilisation of application of mobile commerce to drive business sales. This may include, but not limited, to apps, wallets, reward/loyalty programs. ビジネスの販売量を促進するためのモバイルコマースのアプリケーションの創造的活用。これには、アプリ、ウォレット、報酬/ロイヤルティ・プログラムなどが含まれますが、これらに限定されるものではありません。</p>	
<p>CM04 Entertainment Commerce CM04 エンターテインメント・コマース</p> <p>Campaign that effectively combines entertainment content and commerce to engage consumers and drive business sales. Includes brand partnerships and collaborations, theatre, gaming, sports, music, virtual worlds, etc. エンターテインメントコンテンツとコマースを効果的に組み合わせて、消費者エンゲージメントを強化し、ビジネスの販売量を促進。ブランド・パートナーシップ/コラボレーション、シアター、ゲーム、スポーツ、音楽、仮想世界等。</p>	
<p>CM05 Sustainable Commerce CM05 サステイナブル・コマース</p> <p>Application of environmentally friendly and sustainable commerce practices including use of sustainable/recycled materials for products or packaging, eco-friendly supply chain and logistics, waste management and recycling practices, use of clean energy, etc.</p>	
	<p>Required <u>必須</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長2分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional <u>オプション</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • URL

環境に配慮した持続可能な商業慣行の適用。これには、製品や梱包に持続可能なリサイクル材料を使用すること、環境に配慮したサプライチェーンと物流、廃棄物管理とリサイクルの実践、クリーンエネルギーの使用などが含まれます

CM06 Innovative Commerce

CM06 革新的コマース

Innovative and inventive use of new or existing platforms, technology, or channels to drive business sales.

ビジネスの販売量を促進するための新たな、または既存のプラットフォーム、テクノロジー、チャネルの革新的かつ独創的な活用。

EXPERIENCE & ENGAGEMENT

エクスペリエンス&エンゲージメント

CM07 In-Store Experiences

CM07 インストア・エクスペリエンス

In-store communications including product & shelf display, in-store merchandising & promotion, pop-up stores, events, sampling, etc. that drive business sales.

ビジネスの売上げを促進するための、プロダクト&シェルフ・ディスプレイ、インストア・マーチャндаイジング&プロモーション、ポップアップ・ストア、イベント、サンプリング等を含むインストア・コミュニケーション。

CM08 Customer Targeting

CM08 カスタマー・ターゲティング

Campaign that creatively and effectively target, engage, or retain consumers to enhance their experience and drive business sales including relevant content, promotions, incentives, etc.

その経験を強化しビジネスの販売量を促進するため、創造的かつ効果的に消費者をターゲットにし、エンゲージメントを高め、維持するキャンペーンで、関連するコンテンツ、プロモーション、インセンティブなど、消費者体験を向上させ、ビジネスセールスを促進します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL

TECHNOLOGY

テクノロジー

CM09 Use of Technology

CM09 ユース・オブ・テクノロジー

Campaign that effectively utilises immersive and emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, virtual worlds, wearable technology, geolocation technology (RFID, NFC, GPS), voice activated technology, blockchain technology, and all other emerging technology to drive business sales.

AI、新しい現実(VR、AR、MR、XR)、ゲーミフィケーション、仮想世界、ウェアラブル・テクノロジー、ジオロケーション・テクノロジー(RFID、NFC、GPS)、音声起動テクノロジー、ブロックチェーンテクノロジー、その他のあらゆる新興テクノロジー等の没入型および新しい技術を効果的に活用し、ビジネスセールスを促進するキャンペーン。

Note: Emerging Technology doesn't include prototypes of early stage technology.
注：エマージング・テクノロジーは、初期段階の技術のプロトタイプを含みません。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL

TECHNOLOGY

テクノロジー

CM10 Payment Solutions ***NEW***

CM10 決済ソリューション ***新設***

Campaign that creatively and innovatively offers payment solutions that motivate consumer purchases or ease consumer purchasing experience including biometric verification technology, blockchain technology, softwares, apps, digital wallets, interactive & touch technology, customer reward automation, etc.

生体認証技術、ブロックチェーン技術、ソフトウェア、アプリ、デジタルウォレット、インタラクティブ&タッチ技術、カスタマーリワードオートメーション等、消費者の購買意欲を高める、または消費者の購買体験を容易にする決済ソリューションを創造的かつ革新的に提供するキャンペーン。

Note: This doesn't include prototypes of early stage technology.

注：これには初期段階の技術のプロトタイプは含まれていません。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL

STRATEGY

戦略

CM11 Customer Acquisition & Retention ***NEW***

CM11 カスタマーアクイジション&リテンション ***新設***

Campaign that effectively attracts, maintains, or strengthens customer relationships to drive engagement and business sales. Includes online and offline commerce such as competitions, promotional incentives, geofencing, app, use of social & digital platforms, etc.

消費者との関係を効果的に引き付け、維持、強化し、消費者エンゲージメントおよびビジネスセールスを促進。コンペティション、販促的インセンティブ、ジオフェンシング、アプリ、ソーシャルおよびデジタル・プラットフォームの使用など、オンラインおよびオフラインのコマース等を含みます。

Note: Entrants must indicate how the campaign successfully retain consumer loyalty (eligibility period: past 2 years).

注：応募者は、キャンペーンが消費者のロイヤリティを維持したことを示さなければなりません(対象期間：過去2年間)。

CM12 Innovative Commerce Solutions ***NEW***

CM12 革新的コマースソリューション ***新設***

Campaign or brand initiative that creatively and innovatively adapts to changes in consumer behaviour or challenges in the marketplace to offer new commerce solutions.

消費者行動や市場における課題の変化に創造的かつ革新的に適応し、新たなコマースソリューションを提供するキャンペーンやブランド・イニシアチブ。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL

INTEGRATED CAMPAIGN

インテグレートッド・キャンペーン

CM13 Integrated Commerce

CM13 インテグレートッド・コマース

Effective and seamless utilisation and integration of multiple platforms, technology, or channels.

複数のプラットフォーム、テクノロジー、チャネルの効果的かつシームレスな活用と統合。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter



- ・ クライアントの推薦文

Optional
オプション

- ・ URL
URL

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRCM Lotus Roots

LRCM ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, or language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required
必須

- ・ Written Submission
作品説明書
- ・ Cultural Context Explanation
文化的側面からの解説
- ・ Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- ・ Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- ・ Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional
オプション

- ・ URL
URL



Design Lotus awards works of design craftsmanship where the design elevates the brand communication objectives. デザイン・ロータスは、ブランド・コミュニケーションの目的達成を推進すべく、クラフトマンシップが発揮されたデザイン作品に対して贈られます。

The decision of the Juries on Design Lotus winner will be based on the following criteria:

審査員がデザイン・ロータスを審査する際の基準と配点は以下の通りです:

Design-based with no Functionality

機能性に関連しないデザイン作品

Creativity/Idea/Insight	40%
クリエイティビティ/アイデア/インサイト	40%
Execution & Craft	30%
制作物と技術	30%
Brand Engagement & Justification	30%
ブランド・エンゲージメントと根拠	30%

Design-based with Functionality

機能性に関連するデザイン作品

Creativity/Idea/Insight	30%
クリエイティビティ/アイデア/インサイト	30%
Execution & Craft	30%
制作物と技術	30%
Brand Engagement & Justification	20%
ブランド・エンゲージメントと根拠	20%
Functionality	20%
機能性	20%

Each campaign/set of execution constitutes one entry. キャンペーン/実施内容ごとに1エントリーと数えます。

BRANDING ブランディング	MATERIALS 提出資料
<p>DE01 New Brand Identity DE01 ニューブランド・アイデンティティー</p> <p>Design of a new brand or corporate identity for any product, service or organisation. あらゆる製品、サービス、組織の新しいブランドまたはコーポレート・アイデンティティーのデザイン。</p> <p>Note: Works entered into DE01 cannot be re-entered into Rebrand of an existing Brand (DE02). 注: DE01 への応募作品は、リブランド・オブ・エグジスティング・ブランド (DE02) への同時エントリーはできません。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長2分) Actual Work or Demo video (max. 1 minute) 現物の作品またはデモビデオ(最長1分)
<p>DE02 Rebrand of an Existing Brand DE02 リブランド・オブ・エグジスティング・ブランド</p> <p>Design to rebrand an existing brand identity for any product, service or organisation.</p> <p>Note: Works entered into DE02 cannot be re-entered into New Brand Identity (DE01). Previous brand identity design should be provided for reference. 注: DE02 への応募作品は、ニューブランド・アイデンティティー (DE01) への同時エントリーはできません。過去のブランド・アイデンティティーのデザインを参照用に提供してください。</p>	

PRODUCT DESIGN プロダクト・デザイン	MATERIALS 提出資料
<p>Design that creatively and effectively integrates form and function. Products include FMCG, durable consumer goods, appliances, and automotive products. 創造的かつ効果的にフォームと機能を統合したデザイン。製品には、日用消費財、耐久消費財、家電製品、自動車製品等を含みます。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>DE03 Product Design: Consumer Products DE03 プロダクト・デザイン:コンシューマー・プロダクト</p> <p>Design that enhances the brand value and experience.</p> <p>How the scale of the creative idea and execution fits the scale of the problem; how the idea works for the particular brand, production execution, and the form and functionality of the design will also be considered.</p>	

DE04 Product Design: Innovative Design**DE04 プロダクト・デザイン:イノバティブ・デザイン**

Innovative design that redefines or explores inventive utilisation of technology, production process, or use of materials to create a functional and practical product.

Note: Works entered into DE04 cannot be re-entered into Other: Innovative Design (DE20). Works must be at least at the prototype stage to be eligible to enter. Conceptual ideas are not eligible.

For prototype works, potential for scalability and production execution will also be considered.

注: DE04 への応募作品は、他への同時エントリーはできません: イノバティブ・デザイン (DE20)。応募資格を得るには、作品は少なくともプロトタイプ段階である必要があります。概念的なアイデアは資格がありません。プロトタイプ作品については、スケーラビリティおよび実施内容実行可能性も評価されます。

DE05 Product Design: Sustainable Design**DE05 プロダクト・デザイン:サステイナブル・デザイン**

Product design that addresses social or environmental issues and introduces long-term solutions to raise the standard and quality of life. Includes environmental and sustainable energy, education, health & hygiene, disaster relief, etc. solutions.

Note: Works entered into DE05 cannot be re-entered into Other: Sustainable Design (DE21). Works must be at least at the prototype stage to be eligible to enter. Conceptual ideas are not eligible.

注: DE05 への応募作品は、他への同時エントリーはできません: サステイナブル・デザイン (DE21)。応募資格を得るには、作品は少なくともプロトタイプ段階である必要があります。概念的なアイデアは資格がありません。プロトタイプ作品については、スケーラビリティおよび制作実行可能性も評価されます。

For prototype works, potential for scalability and production execution will also be considered.

Optional**オプション**

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

PACKAGING DESIGN**パッケージング・デザイン****DE06 Packaging Design: Consumer Products****DE06 パッケージング・デザイン: コンシューマー・プロダクト**

Packaging design of physical products used for promotion, sales, or displays.

プロモーション、販売、またはディスプレイに使用される物理的製品のパッケージデザイン。

DE07 Packaging Design: Sustainable Design *NEW***DE07 パッケージング・デザイン: サステイナブル・デザイン *新設***

Packaging design that aims to reduce harm on the environment including, but not limited to, materials used, resource & energy consumption, and production process. This includes recyclable or compostable materials, multi-use packaging, or refurbish materials.

環境への負荷を減らすことを目的としたパッケージング・デザイン。使用する材料、リソース&エネルギー消費、生産プロセスなどが含まれますが、これらに限定されません。これには、リサイクル可能または堆肥化可能な材料、多目的包装、または再生材料が含まれます。

MATERIALS**提出資料****Required****必須**

- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional**オプション**

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

COMMUNICATION DESIGN

コミュニケーション・デザイン

DE08 Brand Collateral & Publications

DE08 ブランド・コラテラル&パブリケーション

Physical brand collateral materials e.g.stationary, direct mail, calendars, flyers, leaflets, tickets, postcards, invitations, greetings cards, books, magazines, reports, catalogues, brochures, press kits, etc.

物理的資料（例： 文房具、ダイレクトメール、カレンダー、フライヤー、リーフレット、チケット、ポストカード、招待状、グリーティング・カード、書籍、雑誌、レポート、カタログ、パンフレット、プレスキット等）。

Note: E-Book and online publication are not eligible and should be submitted to DE18: Digital & Interactive Design.

注：E-ブックおよびオンライン出版物はエントリー対象外ですが、DE18：デジタル&インタラクティブ・デザインへのエントリーが可能です。

DE09 Poster

DE09 ポスター

Printed poster design.

印刷ポスターデザイン。

Note: Digital poster is not eligible and should be submitted into DE18: Digital & Interactive Design.

注：デジタル・ポスターはエントリー対象外ですが、DE18：デジタル&インタラクティブ・デザインへのエントリーが可能です。

DE10 Type Design

DE10 タイプ・デザイン

Design and creation of new typefaces including font styles and font families.

フォントスタイルやフォントファミリーなど、新しいタイプフェイスのデザインと作成。

DE11 Illustration

DE11 イラストレーション

DE12 Self-Promotion

DE12 セルフ・プロモーション

Design of collateral, souvenir, products, etc. for own company's or client's promotion.

自身の会社またはクライアントのプロモーションのためのコラテラル、土産、製品などのデザイン。

DE13 Limited Special Editions ***NEW***

DE13 リミテッド・スペシャル・エディション ***新設***

Special edition products designed and produced in a limited quantity for a one-time occasion.

1度限りの機会のために数量限定でデザインおよび生産されたスペシャル・エディション製品。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

Required

必須

- Digital Presentation Image or Digital Image
デジタル・プレゼンテーション画像またはデジタル画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

Required

必須

- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)



現物の作品またはデモビデオ(最長1分)

EXPERIENTIAL DESIGN

エクスペリエンシャル・デザイン

DE14 Point of Sale: Small Scale

DE14 ポイント・オブ・セール:スモール・スケール

In-store communications including product & shelf display, in-store merchandising, signage, poster, POS communication, structural graphics, retail bags & boxes, etc. designed to drive sales at point of purchase.

購入ポイントで販売量を促進するためデザインされたプロダクト&シェルフ・ディスプレイ、インスタ・マーチャндаイジング、サインージ、ポスター、POS コミュニケーション、立体グラフィックス、リテール・バッグ&ボックスなど。

Note: 'Small Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution.

注:“スモール・スケール”とは作品自体のサイズを指します。数量や配布規模を指しません。

DE15 Point of Sale: Large Scale

DE15 ポイント・オブ・セール:ラージ・スケール

Permanent or temporary construction including retail & specialist stores, pop-up stores, installations, etc. at point of purchase.

購入ポイントの小売店・専門店、ポップアップストア、インスタレーションなどの、永続的または一時的な建築。

Note: 'Large Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution.

注:“ラージ・スケール”とは作品自体のサイズ/スケールを指します。数量や配布規模を指しません。

MATERIALS

提出資料

Required必須

- Digital Presentation Image or Digital Image
デジタル・プレゼンテーション画像またはデジタル画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optionalオプション

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長1分)

EXPERIENTIAL DESIGN

エクスペリエンシャル・デザイン

DE16 Exhibitions, Events & Public Environment

DE16 展示会、イベント、公共の環境

Exhibitions, installations, festivals, events, expos, trade fairs, galleries & museums, office & residential spaces, transportation & transit spaces.

展示会、インスタレーション、フェスティバル、イベント、エキスポ、見本市、美術館/博物館、オフィス/居住空間、輸送/トランジット空間。

MATERIALS

提出資料

Required必須

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

DIGITAL DESIGN

デジタル・デザイン

DE17 Motion Design

DE17 モーション・デザイン

Motion graphics, video, moving images, animation.

モーション・グラフィックス、ビデオ、ムービング・イメージ、アニメーション。

MATERIALS

提出資料

Required必須

- Original Work
オリジナル作品
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optionalオプション

	<ul style="list-style-type: none"> • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
<p>DE18 Digital & Interactive Design DE18 デジタル&インタラクティブ・デザイン</p> <p>Design created for the digital platform to enhance customer journey and experience. Includes static graphic, icon, websites, microsites, digital poster, digital publications, apps and digital installations. カスタマー・ジャーニーと体験を促進するデジタル・プラットフォームに対応するように制作されたデザイン。静止画グラフィック、アイコン、Web サイト、マイクロサイト、デジタル・ポスター、デジタル出版物、アプリ、デジタル・インストール等。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>DE19 Social Related Design</p> <p>Design that utilises social platforms including social media platforms, networking sites, social activities, etc. ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティ等のソーシャル・プラットフォームを活用したデザイン。</p>	<p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> • URL URL

<p>INNOVATION イノベーション</p>	<p>MATERIALS 提出資料</p>
<p>DE20 Innovative Design DE20 イノバティブ・デザイン</p> <p>Innovative design that redefines or explores inventive utilisation of technology, production process, or use of materials. 技術、生産工程、素材の使用方法の独創的な利用を再定義または探求する革新的なデザイン。</p> <p>Note: Works entered into DE20 cannot be re-entered into Product Design: Innovative Design (DE04). Works must be at least at the prototype stage to be eligible to enter. Conceptual ideas are not eligible. For prototype works, potential for scalability and production execution will also be considered. 注: DE20 への応募作品は、プロダクト・デザインへの同時エントリーはできません: イノバティブ・デザイン (DE04)。応募資格を得るには、作品は少なくともプロトタイプ段階である必要があります。概念的なアイデアは資格がありません。プロトタイプ作品については、スケーラビリティおよび実施内容実行可能性も評価されます。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> • URL URL
<p>DE21 Sustainable Design *NEW* DE21 サステイナブル・デザイン *新設*</p> <p>Design that addresses social or environmental issues and introduces long-term solutions to raise the standard and quality of life. Includes environmental and sustainable energy, education, health & hygiene, disaster relief, etc. solutions. 社会や環境に関する問題を提起し、長期ソリューションを紹介し、生活の水準・質を上げるデザイン。環境問題、持続可能エネルギー、教育、健康と衛生、災害復旧等に関するソリューションを含みます。</p> <p>Note: Works entered into DE21 cannot be re-entered into Product Design: Sustainable Design (DE05). Works must be at least at the prototype stage to be eligible to enter. Conceptual ideas are not eligible. For prototype works, potential for scalability and production execution will also be considered. 注: DE21 への応募作品は、プロダクト・デザインへの同時エントリーはできません: サステイナブル・デザイン (DE05)。応募資格を得るには、作品は少なくともプロトタイプ段階である必要があります。概念的なアイデアは資格がありません。プロトタイプ作品については、スケーラビリティおよび実施内容実行可能性も評価されます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actual Work or Demo video (max. 1 minute) 現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

も評価されます。

INTEGRATED CAMPAIGN

インテグレートッド・キャンペーン

DE22 Integrated Design Campaign

DE22 インテグレートッド・デザイン・キャンペーン

Campaign that effectively and seamlessly utilises multiple mediums.
複数のメディアを効果的かつシームレスに活用するキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRDE Lotus Roots

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, or language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Cultural Context Explanation
文化的側面からの解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL
- Original Work
オリジナル作品
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

Digital & Social Lotus awards creative utilisation of the digital and social media platforms as well as its tools and capabilities to engage and enhance the consumer experience. The decision of the juries will focus on the creative idea, execution and consumer engagement.

デジタル&ソーシャル・ロータスは、消費者のエンゲージメント体験を強化するため、デジタルおよびソーシャル・プラットフォームやそのツールと能力の創造的活用に贈られます。審査員団は、実施内容およびユーザー体験における創造的なアイデア、実施内容および消費者エンゲージメントに重点を置いて審査・決定します。

- The same work can only be entered ONCE in Film & Series (DI02-DI04)
ひとつの作品は、動画&シリーズ(DI02-DI04)に1度だけエントリーができます。

Each campaign/set of execution constitutes one entry
キャンペーン/実施内容ごとに1エントリーと数えます。

WEBSITE

Web サイト

A single website or microsite. If the work consists of more than 1 digital platform, please submit to the Integrated Digital & Social Campaign (DI17).
単一 Web サイトまたはマイクロサイト。作品が複数のデジタル・プラットフォームにまたがる場合は、インテグレートド・デジタル&ソーシャル・キャンペーン (DI17) にエントリーして下さい。

MATERIALS 提出資料

DI01 Website

DI01 Web サイト

A single website including main site, microsites and short-term microsites. Includes websites for products, services, and corporations.
メイン・サイト、マイクロ・サイト、短期間のキャンペーン・サイトを含む、単一 Web サイト。製品、サービス、および企業の Web サイトなどです。

Required

必須

- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

FILM & SERIES

フィルム&シリーズ

Note: Can select only one sub-category under Film & Series.

注: フィルム&シリーズでは、サブカテゴリーを 1つだけ選択できます。

MATERIALS

提出資料

DI02 Social Film

DI02 ソーシャル・フィルム

Film specifically created for social platforms for widespread sharing. Juries will take into account the number of views.
広くシェアするためにソーシャルプラットフォーム用に特に作成された動画。審査員は、ビュー数を考慮します。

Required

必須

- URL
URL
- Original Film
オリジナル動画
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

DI03 Social Film Series

DI03 ソーシャル・フィルム・シリーズ

Film series specifically created for social platforms for widespread sharing. Juries will take into account the number of views.
広くシェアするためにソーシャルプラットフォーム用に特に作成された動画シリーズ。審査員は、ビュー数を考慮します。

Optional

オプション

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)

Note: All episodes should be uploaded in a single video file with 3 seconds black/color between each episode

注: すべてのエピソードは、1つのビデオファイルにアップロードし、各エピソードの間に3秒間の黒味/カラーを挟んでください。

DI04 Interactive Film

DI04 インタラクティブ動画

Interactive film that allows users to control, customise or alter the course

of their experience.
ユーザー自身が体験をコントロール、カスタマイズまたは変更できるインタラクティブ動画。

SOCIAL ENGAGEMENT

ソーシャル・エンゲージメント

Work will be judged specifically on how well the social platform been used on its execution. 応募作品は、どのようにソーシャル・プラットフォームが上手に活用されているかに、特に重点を置いて審査されます。

MATERIALS 提出資料

DI05 Community Engagement & Management

DI05 コミュニティ・エンゲージメント&マネジメント

Campaign that effectively utilises social media platforms, networking sites, social activities, etc. to target, build, engage, or maintain online communities to build and enhance consumers relationship with the brand. ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティなどをして、ターゲットを絞り、構築し、オンラインコミュニティにエンゲージしたり、維持したりして、ブランドと消費者との関係を構築し強化するキャンペーン。

Required

必須

- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

DI06 Real-time Response

DI06 リアルタイム・レスポンス

Campaign that effectively utilises social media platforms, networking sites, social activities, etc. to call for real-time response and social engagement. ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティなどを効果的に活用して、リアルタイムの応答やソーシャルエンゲージメントを求めるキャンペーン

DI07 Use of Data

DI07 ユース・オブ・データ

Campaign that effectively utilises data and insights on social platforms to engage consumers socially to enhance their relationship with the brand. ソーシャルプラットフォーム上のデータとインサイトを効果的に活用して、消費者を社会的にエンゲージさせ、ブランドとの関係を強化するキャンペーン。

DI08 Brand Storytelling

DI08 ブランド・ストーリーテリング

Campaign that effectively engages consumers on social platforms through storytelling to enhance consumer relationship with the brand. ストーリーテリングを通じて消費者をソーシャルプラットフォームに効果的にエンゲージさせ、ブランドとの消費者関係を強化するキャンペーン。

DI09 New Realities & Emerging Technology

DI09 ニュー・リアリティ&エマージング・テクノロジー

Campaign that effectively utilises immersive and emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, virtual worlds, wearable technology, geolocation technology (RFID, NFC, GPS), voice activated technology, blockchain technology, and all other emerging technology to engage consumers on social platforms and enhance their relationship with the brand.

AI、新しい現実 (VR、AR、MR、XR)、ゲーミフィケーション、仮想世界、ウェアラブル・テクノロジー、ジオロケーション・テクノロジー (RFID、NFC、GPS)、音声起動テクノロジー、ブロックチェーンテクノロジー、その他のあらゆる新興テクノロジー等の没入型および新しい技術を効果的に活用して、ソーシャル・プラットフォームで消費者をエンゲージさせ、ブランドとの関係を強化するキャンペーン。

DI10 Social Commerce

DI10 ソーシャル・コマース

Campaign that effectively utilises social media platforms, networking sites, social activities, etc. to drive eCommerce or mCommerce sales.

ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティ等を効果的に活用して、eコマースやmコマースの売上を促進するキャンペーン。



DI11 Social Purpose

DI11 社会的目的

Campaign that effectively utilises social media platforms, networking sites, social activities, etc. to call for social engagement or action for a social cause.

ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティなどを効果的に活用して、社会的理由のためソーシャルエンゲージメントや活動を求めるキャンペーン。

CONTENT & INFLUENCERS

コンテンツ & インフルエンサー

DI12 User Generated Content

DI12 ユーザー・ジェネレーテッド・コンテンツ

Campaign that effectively engages consumers to participate and collaborate with the brand on social platforms to enhance their relationship.

ソーシャルプラットフォームで消費者をエンゲージさせ、ブランドに参加し、共同作業を行うことで、ブランドとの関係を強化するキャンペーン。

DI13 Content Placement

DI13 コンテンツ配置

Campaign that effectively manages content placement on social platforms to engage consumers and enhance their relationship with the brand.

ソーシャルプラットフォーム上のコンテンツ配置を効果的に活用して、消費者を社会的にエンゲージさせ、ブランドとの関係を強化するキャンペーン。

DI14 Use of Influencer

DI14 ユース・オブ・インフルエンサー

Campaign that effectively utilises talents, celebrities, influencers, KOLs, creators, etc. on social platforms to engage consumers and enhance their relationship with the brand.

ソーシャルプラットフォームでタレント、セレブリティ、インフルエンサー、KOL、クリエイターなどを効果的に活用して、消費者をエンゲージさせ、ブランドとの関係を強化するキャンペーン。

DI15 Organic Reach & Influence ***NEW***

DI15 オーガニックリーチ&インフルエンス ***新設***

Campaign that effectively achieves organic reach on social platforms, and campaign is picked-up by celebrities, influencers, KOLs, creators, etc. to further expand campaign's reach.

ソーシャル・プラットフォームでオーガニックリーチを効果的に達成するキャンペーンで、セレブリティ、インフルエンサー、KOL、クリエイター等がキャンペーンを取り上げることで、キャンペーンのリーチをさらに拡大します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

INNOVATION

イノベーション

DI16 Innovative Use of Social

DI16 ソーシャルの革新的使用

Campaign that creatively and innovatively utilises social media platforms, networking sites, social activities, online communities, etc. to engage consumers and enhance their relationship with the brand.

ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティ、オンラインコミュニティなどを創造的かつ革新的に活用して、消費者との関わりを深め、ブランドとの関係を強化するキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

インテグレートッド・キャンペーン

DI17 Integrated Digital & Social Campaign

DI17 インテグレートッド・デジタル&ソーシャル・キャンペーン

Campaign that effectively and seamlessly utilises multiple social platforms/channels

複数のソーシャルプラットフォーム/チャネルを効果的かつシームレスに活用するキャンペーン。

提出資料

Required**必須**

- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRDI Lotus Roots

LRDI ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, or language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required**必須**

- Cultural Context Explanation
- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional**オプション**

- Original Work
オリジナル作品



Digital Craft Lotus awards technological craftsmanship, where design and function enhance user experience using digital elements and capabilities. The decision of the juries will focus on the creative idea, craftsmanship in its execution and user experience.

デジタル・クラフト・ロータスは、デザインと機能がユーザー体験を強化し、あるいはデジタル要素をうまく利用した、テクノロジーにおけるクラフトマンシップの価値に対して贈られます。審査員団は、実施内容およびユーザー体験における創造的なアイデアとクラフトマンシップに重点を置いて審査・決定します。

Each campaign/set of execution constitutes one entry.
キャンペーン/実施内容ごとに1エントリーと数えます。

DESIGN デザイン Overall creative aesthetic value of the work. 作品全体の美的価値	MATERIALS 提出資料
CD01 User Interface (UI) CD01 ユーザー・インターフェース(UI) User Interface design interaction with consumers that optimises the brand on a digital platform through presentation and overall user experience. デジタル・プラットフォームにおける、ユーザー・インターフェースのデザイン表示および全体的なユーザー体験を通じた消費者との交流によるブランド価値の最適化。	Required 必須 <ul style="list-style-type: none"> • URL URL • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長2分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 Optional オプション <ul style="list-style-type: none"> • Original Work オリジナル作品 Recommended 推奨 <ul style="list-style-type: none"> • 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the crafts and technical skills involved in the production. (max. 2 minutes) • 制作に関わる技術や技能について、審査員の理解を促す「メイキング」(制作風景)またはデモ VOD (最長2分)。
CD02 Video & Moving Image CD02 ビデオ&動画 Use of online video, moving images, motion graphics, animation, interactive video, or other digital footage that enhances aesthetic and user experience. 美的価値およびユーザー体験を高めるオンライン・ビデオや動画、モーショングラフィックス、アニメーション、インタラクティブビデオ、その他のデジタル映像の使用。	
CD03 Digital Illustration & Image Design CD03 デジタル・イラストレーション&イメージ・デザイン Digital Illustration and image design utilised creatively for the digital platform, including 3D modelling, still imagery, photography, artwork, and image manipulation to enhance the user experience. ユーザー体験を強化するために、3Dモデリング、静止画、写真、アートワーク、イメージ・マニピュレーション(加工)を含むデジタル・プラットフォーム上で、クリエイティブな方法で活用されたデジタル・イラストレーションおよびイメージ・デザイン。	
CD04 Music & Sound Design CD04 音楽&サウンド・デザイン Music or Sound Design, including branded music and sound design, utilised creatively to enhance the user experience. ユーザー体験を強化するためにクリエイティブな方法で活用された、ブランド化された音楽またはサウンド・デザイン。	
CD05 Overall Aesthetic Design CD05 全体的なデザインの美しさ The overall aesthetic design that enhances the user experience. ユーザー体験を強化する、作品全体のデザインの美しさ。	

FUNCTION 機能 Practicality, Functionality & Performance of the work. 作品の実用性、機能性およびパフォーマンス	MATERIALS 提出資料
CD06 UX & Journey Design CD06 ユーザー体験&ジャーニー・デザイン How the design fluidly results in the overall cohesive interactive user experience with...	Required 必須 <ul style="list-style-type: none"> • URL

作品のデザインがどのように、全体として統一感があり双方向のユーザー体験に結実しているかを、機能性に重点を置いて評価します。

CD07 Native & Built-In Feature Integration

CD07 ネイティブ&ビルトイン・フィーチャー・インテグレーション

Creative utilisation of built-in and existing integral features of a digital device such as mobile, tablet, desktop, laptop, or other digital device including built-in cameras, microphones, touchscreens, Bluetooth, mobile sensors, GPS, etc.

モバイル、タブレット、デスクトップ、ラップトップ、あるいはビルトイン・カメラ、マイク、タッチスクリーン、ブルートゥース、モバイル・センサー、GPSなどの各種デジタル機器・装置における、組み込み型および既存の一体型フィーチャー(機能)を創造的に活用した作品。

CD08 Experience Design: Multi-Platform

CD08 体験デザイン:マルチプラットフォーム

Immersive digital experiences (include both large and small scales) and events designed to engage and/or interact with consumers such as VR, AR, MR, XR, digital installations, motion chairs, multi-screen and multi-dimensional experiences.

VR、AR、MR、XR、デジタル・インスタレーション、モーション・チェア、マルチ・スクリーン、マルチ・ディメンショナル体験などを含む、没入型のデジタル体験(大規模、小規模の両方を含む)やイベント。

CD09 Overall Functional Design

CD09 全体的なデザインの機能性

The overall excellence in performance and functionality.
全体としてパフォーマンスおよび機能性に優れた作品。

URL

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

DATA & TECHNOLOGY

データ&テクノロジー

CD10 Use of Data

CD10 ユース・オブ・データ

Campaign that demonstrates and utilises innovative use of data to engage consumers whether through its collection, compilation, development, and/or visualisation to enhance the user experience and/or brand communication. The jury will consider how data is presented or utilised to enhance brand experience.

消費者の体験を強化および/またはビジネスの販売を促進する、消費者とのエンゲージメントを目的として、データの収集、編集、開発および/または可視化といった革新的な活用を実行したキャンペーン。審査員団は、ブランド体験を向上させるために、いかにデータが提供され、または活用されたのかを評価の対象とします。

CD11 Use of Technology

CD11 ユース・オブ・テクノロジー

Campaign that innovatively utilises existing or new technology such as AI, chatbots, automation, avatars, virtual influencers, apps, cloud services, etc. to enhance brand experience.

ブランド体験を向上させるために、AI、チャットボット、オートメーション、アバター、バーチャル・インフルエンサー、アプリ、クラウドサービス等、既存または新しいテクノロジーを革新的に活用するキャンペーン。

Note: This doesn't include prototypes of early stage technology.

注: これには初期段階の技術のプロトタイプは含まれていません。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRCD Lotus Roots

LRCD ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, or language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture. ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required**必須**

- Cultural Context Explanation
文化的側面からの解説
- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional**オプション**

- Original Work
オリジナル作品

Recommended**推奨**

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the crafts and technical skills involved in the production.
(max. 2 minutes)
- 制作に関わる技術や技能について、審査員の理解を促す「メイキング」(制作風景) またはデモ VOD。



Direct Lotus goes beyond the ambit of traditional direct marketing to encompass all or any kind of communication where it is possible to deliver measurable results in the consumer as well as business to business marketing.

ダイレクト・ロータスは、トラディショナルなダイレクト・マーケティングの範疇を超えて、消費者およびビジネス・トゥ・ビジネス (B2B) に関する、計測可能な結果を出せるあらゆるコミュニケーションを対象とします。

Direct medium can be used individually or in combination where there is a simple and clear method to measure success.

成果を測定できるシンプルで明確な方法があれば、ダイレクト媒体を個別にあるいは組み合わせて使用できます。

The key to successful Direct communication is "targeted relationship" with measurable results.

ダイレクト・コミュニケーションの鍵は「ターゲテッド・リレーションシップ」と計測できる成果です。

The decision of the Juries on Direct Lotus winner will be based on 5 criteria and weighted as follow:

審査員がダイレクト・ロータスを審査する際の 5 基準と配点は以下の通りです:

- Creativity/Idea/Insight 40%
クリエイティビティ/アイデア/インサイト 40%
- Strategy 10%
戦略 (10%) 10%
- Execution & Craft 20%
実施内容と技術 20%
- Results 20%
結果 20%
- Creative Targeting 10%
クリエイティブ・ターゲティング 10%

Each campaign/set of execution constitutes one entry.

キャンペーン/実施内容ごとに 1 エントリーと数えます。

USE OF DIRECT ユース・オブ・ダイレクト	MATERIALS 提出資料
<p>DM01 Mailing DM01 郵便物</p> <p>One-dimensional and multi-dimensional mailing including greeting cards, inserts, samples and pop-ups where there are clear and measurable results. グリーティング・カード、インサート類、サンプル/ポップアップメールを含む、明確で計測可能な結果が出せる平面および立体郵便物。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分) • Actual Work or Demo video (max. 1 minute) 現物の作品またはデモビデオ (最長 1 分)
<p>DM02 Low Budget Campaign DM02 ロウ・バジェット・キャンペーン</p> <p>Best creative use of direct with a production budget of below USD 1 per item, excluding agency fee. 制作単価がエージェント手数料を除いて 1 米ドル未満の優れた作品。</p>	
<p>DM03 Film & Audio DM03 フィルム & オーディオ</p> <p>Film developed for TV, cinema, web, mobile, or outdoor and communication developed for radio or other use of audio media including radio spots, DJ mentions, radio promos, etc. where there are clear and measurable results. 明確で計測可能な結果が出せる、テレビ、映画、Web、モバイルまたはアウトドア向けに制作された動画作品、あるいはラジオその他のオーディオ・メディアのために制作されたラジオ・スポット、DJ の話、ラジオ・プロモーション等。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter

	<p>クライアントの推薦文</p> <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> URL URL
<p>DM04 Print & Conventional Outdoor DM04 プリント&コンベンショナル・アウトドア</p> <p>Print and outdoor communication, where there is a direct call to action and measurable results. Includes magazines, newspapers, posters, billboards, etc. 直接行動喚起し、計測可能な結果が出せる、印刷作品あるいは在来型アウトドア・コミュニケーション作品。を含む雑誌、新聞、ポスター、ビルボード等などが含まれます。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Written Submission 作品説明書 Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>DM05 Ambient: Small Scale DM05 アンビエント:スモール・スケール</p> <p>Use of the surrounding area or environment where there are clear and measurable results. Small scale includes glasses, napkins, beer mats, ashtrays, petrol pumps, flyers, stickers, signage, etc. 近隣の地域や環境を利用し、直接行動喚起し、計測可能な結果が出せる作品。スモール・スケール(小規模)には、グラス、ナプキン、ビアマット、灰皿、給油ポンプ、フライヤー、ステッカー、サインージなどが含まれます。</p> <p>Note: 'Small Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution 注: "スモール・スケール"とは作品自体のサイズを指します。数量や配布規模を指しません。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Written Submission 作品説明書 Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> Actual Work or Demo video (max. 1 minute) 現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)
<p>DM06 Ambient: Large Scale DM06 アンビエント:ラージ・スケール</p> <p>Use of the surrounding area or environment where there are clear and measurable results. Large scale includes supersized and non-standard shaped sites, floor media, events, live stunts, etc. 近隣の地域や環境を利用し、直接行動喚起し、計測可能な結果が出せる作品。ラージ・スケールには、超大型で標準外の形状の土地、床メディア、イベント、ライブ・スタント等が含まれます。</p> <p>Note: 'Large Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution. 注: "ラージ・スケール"とは作品自体のサイズ/スケールを指します。数量や配布規模を指しません。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Written Submission 作品説明書 Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>DM07 Field Marketing DM07 フィールド・マーケティング</p> <p>Field marketing targeting consumers face-to-face to build relationship with clear and measurable results including shopper marketing campaigns, on ground promotions, events, sampling, door-2-door campaigns, demo, direct sales, etc. 明確で測定可能な結果を出す、消費者をターゲットとした対面で関係を築くフィールド・マーケティングには、ショッパー・マーケティング・キャンペーン、オン・グランド・プロモーション、イベント、サンプリング、戸別訪問、ダイレクト・セール</p>	

スなどが含まれます。

DIGITAL デジタル

DM08 Online & Digital Platforms

DM08 オンライン&デジタル・プラットフォーム

Use of online and digital platforms including websites, microsites, banners ads, eDMs, messaging, widgets, games, search engine and viral campaigns where the activities have clear and measurable results.

Web サイト、マイクロ・サイト、Web バナー広告、eDM、メッセージング、ウィジェット、ゲーム、検索エンジン、バイラル・キャンペーンなどを含むオンラインやデジタルプラットフォームを使用したアクティビティが、明確で計測可能な結果が出せる作品。

DM09 Use of Social Media Platforms

DM09 ユース・オブ・ソーシャル・メディア・プラットフォーム

Use of social platforms including social media platforms, networking sites, social activities, streaming platforms, online communities, blogs, etc. with clear and measurable results.

明確で測定可能な結果を出すソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティ、ストリーミングプラットフォーム、オンラインコミュニティ、ブログなどのソーシャルプラットフォームの利用。

DM10 Mobile & Devices

DM10 モバイル&デバイス

Use of technology for mobile and portable devices including mobile applications, widgets, bluetooth and geolocation technology (RFID, NFC, GPS), QR codes, etc. with clear and measurable results.

明確で測定可能な結果を出す、携帯やその他のポータブルデバイスに使用されるモバイル・アプリ、ウィジェット、ブルートゥース、ジオロケーション・テクノロジー(RFID, NFC, GPS)、QR コードなどの技術の利用。

DM11 Real-time Response

DM11 リアルタイム・レスポンス

Use of direct marketing tools and activities to target consumers to call for real-time response with clear and measurable results.

明確で測定可能な結果を出すリアルタイムの応答を求める、消費者をターゲットにしたダイレクト・マーケティング・ツールとアクティビティの利用。

DM12 User Generated Content

DM12 ユーザー・ジェネレーテッド・コンテンツ

Use of direct marketing tools and activities to engage consumers with clear and measurable consumer engagement, participation, and/or brand collaboration.

明確で測定可能な消費者エンゲージメント、参加、および/またはブランドコラボレーションに消費者をエンゲージさせるダイレクト・マーケティング・ツールとアクティビティの利用。

MATERIALS 提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

DATA & TECHNOLOGY データ&テクノロジー

DM13 Use of Data

DM13 ユース・オブ・データ

Campaign that effectively utilises data to identify, profile and target specific consumers to engage and build relationships with consumers with clear and measurable results.

明確で測定可能な結果を出し、特定の消費者を消費者にエンゲージし関係を構築するため特定し、プロファイルし、ターゲットとするために、データを効果的に活用しているキャンペーン。

MATERIALS 提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)

DM14 New Realities & Emerging Technology

DM14 ニュー・リアリティー&エマージング・テクノロジー

Campaign that creatively utilises immersive and emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, virtual worlds, wearable technology, geolocation technology (RFID, NFC, GPS), voice activated technology, blockchain technology, and all other emerging technology to engage consumers with clear and measurable results.

明確で測定可能な結果を消費者に提供するために、AI、新しい現実（VR、AR、MR、XR）、ゲーミフィケーション、仮想世界、ウェアラブル・テクノロジー、ジオロケーション・テクノロジー（RFID、NFC、GPS）、音声起動テクノロジー、ブロックチェーンテクノロジー、その他のあらゆる新興テクノロジー等の没入型および新しい技術を効果的に活用するキャンペーン。

Note: Emerging Technology doesn't include prototypes of early stage technology.

注：エマージング・テクノロジーは、初期段階の技術のプロトタイプを含みません。

DM15 Use of Games

DM15 ユース・オブ・ゲーム

Campaign that effectively utilises gaming including online games, mobile games, in-game experiences, simulations tokens, puzzles, etc. to target specific consumers to engage consumers with clear and measurable results.

明確で測定可能な結果を消費者に提供するために、特定の消費者をターゲットにした、オンラインゲーム、モバイルゲーム、ゲーム体験、シミュレーショントークン、パズルなど、効果的にゲームを活用するキャンペーン。

- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional オプション

- URL
URL

STRATEGY

戦略

DM16 Customer Acquisition & Retention

DM16 カスタマーアキュイジション&リテンション

Campaign that targets consumers to establish/maintain relationships with the brand or drive consumer loyalty for the brand.

消費者がブランドと関係を作る／維持することやブランドへの消費者のロイヤリティを促進するためのキャンペーン。

Note: Entrants must indicate how the campaign successfully retain consumer loyalty (eligibility period: past 2 years).

注：応募者は、キャンペーンが消費者のロイヤリティを維持したことを示さなければなりません（対象期間：過去2年間）。

DM17 Launch/Re-Launch

DM17 ロンチ／再ロンチ

Campaign created to launch or re-launched a brand, product or service.

ブランド、製品またはサービスのロンチまたは再ロンチのためのキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

INTEGRATED CAMPAIGN

DM18 Integrated Direct Campaign

DM18 インテグレートド・ダイレクト・キャンペーン

Campaign that effectively and seamlessly utilises multiple mediums/channels. Entries should include details of measurable results of the campaign.

複数のメディア／チャンネルを効果的かつシームレスに活用しているキャンペーン。エントリー作品には、キャンペーンの計測結果の詳細を含んでいなければなりません。

MATERIALS

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional オプション

- URL
URL
- Actual Work or

Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

LOTUS ROOTS

LRDM Lotus Roots

LRDM ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, or language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Cultural Context Explanation
文化的側面からの解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品またはデモビデオ(最長 1 分)

Effective Lotus awards works that are not only creative, but also have significant and measurable impact. エフェクティブ・ロータスは、クリエイティブであるだけでなく、重要で測定可能な影響を与える作品に贈られます。

The decision of the Juries on Effective Lotus winner will be based on 4 criteria and weighted as follow: 審査員がエフェクティブ・ロータスを審査する際の 4 基準と配点は以下の通りです:

- Creativity/Idea/Insight 30%
- クリエイティビティ/アイデア/インサイト 30%
- Strategy 15%
- 戦略 15%
- Execution 15%
- 実施内容 15%
- Results 40%
- 結果 40%

Each campaign/set of execution constitutes one entry.

キャンペーン/実施内容ごとに 1 エントリーと数えます。

EFFECTIVE LOTUS エフェクティブ・ロータス	MATERIALS 提出資料
<p>EF01 Campaign Success EF01 キャンペーン・サクセス</p> <p>Campaign that demonstrates measurable success in achieving specified objectives. 特定の目標を達成するために測定可能な成功を示すキャンペーン。</p> <p>Note: Entrants must indicate the number/quantity of the increase in results to show campaign effectiveness, not simply a percentage increase of the results to support their entry. 注: 応募者は、キャンペーン効果を示すために、実施の結果増加した具体的な数字・数量を提示しなければなりません(エントリー目的で単に増加率だけを提示するのではなく)。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> • URL URL
<p>EF02 Long-Term Creativity EF02 ロング・ターム・クリエイティビティー</p> <p>Campaign that demonstrates long-term measurable success in achieving specified objectives over the years. 特定の目標を長年にわたって達成するために、長期的に測定可能な成功を示すキャンペーン。</p> <p>Note: Entrants must indicate how sustained brand effectiveness was achieved as part of a longer term campaign (eligibility period: past 3 years). 注: 応募者は、長期キャンペーンにおいてどのようにブランド有効性が持続されたのかを示さなければなりません(対象期間: 過去 3 年)。</p>	
<p>EF03 Small Budget EF03 スモール・バジェット</p> <p>Campaign that creatively and effectively utilises limited budget to achieve objectives. This is only eligible for campaigns with a total budget under USD 200,000 (including all media & production budget). 目標達成のために、限られた予算を創造的かつ効果的に活用するキャンペーン。これは、総予算 20 万米ドル未満(すべての媒体費および制作費を含む)で行ったキャンペーンにのみ適用されます。</p> <p>Note: Entrants must indicate the number/quantity of the increase in results to show campaign effectiveness, not simply a percentage increase of the results to support their entry. Entrants must also clearly indicate a breakdown of the budget. 注: 応募者は、キャンペーン効果を示すために、実施の結果増加した具体的な数</p>	

字・数量を提示しなければなりません(エントリー目的で単に増加率だけを提示するのではなく)。応募者はまた、予算の内訳を明示しなければなりません。

EF04 Launch/Re-launch ***NEW***

EF04 ロンチ/再ロンチ ***新設***

Campaign for launch or re-launch of a brand, product, or service.

ブランド、製品、またはサービスのロンチまたは再ロンチのためのキャンペーン。

EF05 Customer Acquisition & Retention ***NEW***

EF05 カスタマーアキュイジション&リテンション ***新設***

Campaign that effectively targets consumers to drive engagement or strengthen customer relationships with the brand.

消費者を効果的にターゲティングして、ブランドとのエンゲージメントを促進したり、関係を強化したりするキャンペーン。

Note: Entrants must indicate the number/quantity of the increase in new customer activities or the number of retained customers.

注: 応募者は、新規の顧客活動または継続顧客の増加数/数量を提示しなければなりません

EF06 Collaboration & Partnership ***NEW***

EF06 コラボレーション&パートナーシップ ***新設***

Campaign that demonstrates effective brand collaboration or partnership to achieve objectives.

目標達成のための効果的なブランドコラボレーションまたはパートナーシップを示すキャンペーン。

Note: Entrants must indicate how the collaboration or partnership has an effect on business results.

注: 応募者は、コラボレーションまたはパートナーシップが業績にどのような影響を与えるか示さなければなりません。

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LREF Lotus Roots

LREF ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, or language, insights, or context.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。

Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Cultural Context Explanation
文化的側面からの解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
- URL

Entertainment Lotus awards brand-funded creative content and entertainment that is created or co-created seamlessly into a platform to engage consumers.

エンターテイメント・ロータスは、消費者を引き付けるためプラットフォームにシームレスに制作または共同制作された、ブランドが資金を提供するクリエイティブなコンテンツやエンターテインメントに贈られます。

The decision of the Juries on Entertainment Lotus winner will be based on 4 criteria and weighted as follow:

審査員がエンターテイメント・ロータスを審査する際の 4 基準と配点は以下の通りです：

- Creativity/Idea/Insight 30%
- クリエイティビティ/アイデア/インサイト 30%
- Strategy 20%
- 戦略 20%
- Execution 20%
- 実施内容 20%
- Results 30%
- 結果 30%

Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.

実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに 1 エントリーと数えます。

FILM フィルム	MATERIALS 提出資料
<p>EN01 Fiction & Non-Fiction Film: Up to 5 minutes EN01 フィクション&ノンフィクション・フィルム: 最長 5 分 Branded fiction & non-fiction film, series, documentaries, docuseries, reality film for TV, cinema, online, video-on-demand and streaming platforms. TV、映画、オンライン、ビデオオンデマンド、ストリーミング・プラットフォーム用のブランド・フィクション&ノンフィクション・フィルム、シリーズ、ドキュメンタリー、ドキュシリーズ、リアリティーフィルム。</p> <p><u>Note:</u> for series & docuseries, all episodes should be uploaded in a single video file with 3 seconds black/colour between each episode. 注意: シリーズ&ドキュシリーズでは、全エピソードは、1つのビデオファイルにアップロードし、各エピソードの間に3秒の黒み/カラーを挟んでください。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Original Film オリジナル動画 • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> • URL URL • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
<p>EN02 Fiction & Non-Fiction Film: 5-30 minutes EN02 フィクション&ノンフィクション・フィルム: 5~30 分 Branded fiction & non-fiction film, series, documentaries, docuseries, reality film for TV, cinema, online, video-on-demand and streaming platforms. TV、映画、オンライン、ビデオオンデマンド、ストリーミング・プラットフォーム用のブランド・フィクション&ノンフィクション・フィルム、シリーズ、ドキュメンタリー、ドキュシリーズ、リアリティーフィルム。</p> <p><u>Note:</u> for series & docuseries, all episodes should be uploaded in a single video file with 3 seconds black/colour between each episode. 注意: シリーズ&ドキュシリーズでは、全エピソードは、1つのビデオファイルにアップロードし、各エピソードの間に3秒の黒み/カラーを挟んでください。</p>	<p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> • URL URL • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)

EN03 Fiction & Non-Fiction Film: Over 30 minutes

EN03 フィクション&ノンフィクション・フィルム:30分以上

Branded fiction & non-fiction film, series, documentaries, docuseries, reality film for TV, cinema, online, video-on-demand and streaming platforms.

TV、映画、オンライン、ビデオオンデマンド、ストリーミング・プラットフォーム用のブランド・フィクション&ノンフィクション・フィルム、シリーズ、ドキュメンタリー、ドキュシリーズ、リアリティーフィルム。

Note: for series & docuseries, all episodes should be uploaded in a single video file with 3 seconds black/colour between each episode.

注意: シリーズ & ドキュシリーズでは、全エピソードは、1つのビデオファイルにアップロードし、各エピソードの間に3秒の黒み/カラーを挟んでください。

MUSIC & AUDIO

音楽&オーディオ

EN04 Branded Music Content

EN04 ブランド化された音楽コンテンツ

Branded entertainment through music including music videos, collaboration between brand and artist to promote brand or artist.

ミュージックビデオ、プロモーションを目的とした、ブランドとアーティストのコラボレーションによる音楽を通じたブランデッド・エンターテインメント。

EN05 Live Experience: Music *NEW*

EN05 ライブ体験: 音楽 *新設*

Branded entertainment utilising music-led live events to enhance experience for the audience including concerts, live stunts, festivals, events, installations, virtual worlds, etc.

コンサート、ライブ・スタント、フェスティバル、イベント、インスタレーション、仮想世界等、オーディエンス体験を向上させる、音楽主導のライブイベントを活用したブランデッド・エンターテインメント。

EN06 Audio Content

EN06 オーディオ・コンテンツ

Branded entertainment or content created for radio, podcasts or other audio platforms.

ラジオ、ポッドキャスト、またはその他のオーディオ・プラットフォーム用に制作されたブランデッド・エンターテインメントまたはコンテンツ。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Original Work or Video Presentation (max. 2 minutes)
オリジナル作品またはプレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

DIGITAL & TECHNOLOGY

デジタル&テクノロジー

EN07 Live Broadcast

EN07 ライブ放送

Branded entertainment or content utilising live broadcast or online streaming.

ライブ放送またはオンラインストリーミングを活用したブランデッド・エンターテインメントまたはコンテンツ。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional



オプション

- URL
URL
- Video of broadcast (max. 30 minutes)
放送用ビデオ（最長 30 分）

DIGITAL & TECHNOLOGY

デジタル&テクノロジー

EN08 Digital, Social & Emerging Technology

EN08 デジタル、ソーシャル&エマージング・テクノロジー

Branded entertainment or content utilising websites, microsities, social platforms, mobile technology, and emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, virtual worlds, voice activated technology, blockchain technology, and all other emerging technology to engage consumers.

Web サイト、マイクロサイト、ソーシャル・プラットフォーム、モバイル・テクノロジー、AI、新しい現実（VR、AR、MR、XR）、ゲーミフィケーション、仮想世界、音声起動テクノロジー、ブロックチェーンテクノロジー、その他のあらゆる新興テクノロジー等の新しいテクノロジーを活用し、消費者エンゲージメントを向上させるブランデッド・エンターテインメントまたはコンテンツ。

Note: Emerging Technology doesn't include prototypes of early stage technology.
注: エマージング・テクノロジーは、初期段階の技術のプロトタイプを含みません。

EN09 User Generated Content

EN09 ユーザー・ジェネレーテッド・コンテンツ

Branded entertainment or content utilising content created by consumers through collaboration, content creation, or contribution.

消費者がコラボレーション、コンテンツ創作、投稿等により創り出したコンテンツを活用したブランデッド・エンターテインメントまたはコンテンツ。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長 2 分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

SPORTS & GAMES

スポーツ&ゲーム

EN10 Sports

EN10 スポーツ

Branded entertainment or content utilising athletes, sports teams, or associations to create content that engages consumers.

消費者とエンゲージし、アスリート、スポーツ・チームや団体を活用したブランデッド・エンターテインメントまたはコンテンツ。

EN11 eSports & Games

EN11 e スポーツ&ゲーム

Branded entertainment or content utilising eSports and games to create content that engages consumers.

消費者とエンゲージし、e スポーツやゲームを活用したブランデッド・エンターテインメントまたはコンテンツ。

EN12 Live Experience: Sports ***NEW***

EN12 ライブ体験：スポーツ ***新設***

Branded entertainment utilising sports-led live events to enhance experience for the audience including sports/eSports events, live stunts, installations, virtual worlds, etc.

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長 2 分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

スポーツ/e スポーツイベント、ライブ・スタント、インスタレーション、仮想世界等、オーディエンス体験を向上させる、スポーツ主導のライブイベントを活用したブランデッド・エンターテインメント。

COLLABORATION & PARTNERSHIP

コラボレーション&パートナーシップ

EN13 Use of Talent/Celebrity

EN13 ユース・オブ・タレント/セレブリティ

Branded entertainment or content utilising strategic collaboration with talents, celebrities, influencers, KOLs, or creators to create content that engages consumers and enhances the brand.

タレント、セレブリティ、インフルエンサー、KOL、クリエイターとの戦略的コラボレーションにより、消費者をエンゲージさせ、ブランド価値を高めるブランデッド・エンターテインメントまたはコンテンツ。

EN14 Sponsorship & Partnership

EN14 スポンサーシップ&パートナーシップ

Branded entertainment or content integrating brand into an existing platform or program including brand sponsorship or partnership collaborations in films, TV programs, radio shows, livestreams, etc.

ブランドを既存のプラットフォームまたはプログラムに統合するブランデッド・エンターテインメントまたはコンテンツ。これには、映画、テレビ番組、ラジオ番組、ライブストリーム等でのブランドのスポンサーシップやパートナーシップによるコラボレーションが含まれる。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

EXPERIENTIAL

体験型

EN15 Live Experience *NEW*

EN15 ライブ体験 *新設*

Branded entertainment utilising live events to enhance experience for the audience including live stunts, festivals, events, installations, expos & trade fairs, virtual worlds, etc.

ブランドエンターテインメントライブスタント、フェスティバル、イベント、インスタレーション、展示会、見本市、仮想世界等、ライブイベントを利用して視聴者の体験を向上させます。

Note: Music-led and sports-led live events must be entered into Live Experience: Music (EN05) or Live Experience: Sports (EN12) respectively.

注: 音楽主導のライブイベントおよびスポーツ主導のライブイベントは、以下のライブ体験へエントリーしてください：音楽 (EN05) またはライブ体験：それぞれの、スポーツ (EN12)。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

INTEGRATED CAMPAIGN

インテグレートッド・キャンペーン

EN16 Integrated Entertainment Campaign

EN16 インテグレートッド・エンターテインメント・キャンペーン

Campaign that effectively and seamlessly utilises multiple mediums. 複数のメディアを効果的かつシームレスに活用するキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像

- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文
- Optional**
オプション
- URL
URL

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LREN Lotus Roots

LREN ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, or language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture. ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Cultural Context Explanation
文化的側面からの解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ(最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL
- Original Work
オリジナル作品

Film Craft Lotus awards craftsmanship and technical prowess in film production that are not only flawlessly executed, but also enhance the idea.

フィルム・クラフト・ロータスは、完璧に実施された上で、アイデアを強化したフィルム制作におけるクラフトマンシップと優れた技術力に対して贈られます。

For Film Craft Lotus categories (CF01-CF15):

- Each execution constitutes one entry. Executions which form a campaign must be entered and paid for as single entries.
実施内容単位で1エントリーとなります。複数の実施内容が1つのキャンペーンを構成する場合、それぞれが単独作品としてのエントリーとなり、作品ごとにエントリー費が発生します。

For Breakthrough in Production (CF16) and Lotus Roots (LRCF):

プロダクションにおけるブレイクスルー (CF16) およびロータス・ルーツ (LRCF) :

- Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.
実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

PRODUCTION プロダクション	MATERIALS 提出資料
<p>CF01 Directing CF01 ディレクティング</p> <p>How the director's vision enhances the story and makes the idea stronger. 演出家のビジョンがいかに物語を膨らませ、アイデアを強化したかが評価されます。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Original Film オリジナル動画 Client Endorsement Letter or Media Schedule クライアントの推薦文または媒体スケジュール
<p>CF02 Script CF02 脚本</p> <p>How the interpretation and development of the script enhance the story and make the idea stronger. The origin and development of the script can be either from agency or production. 脚本の解釈と進化がいかに物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。脚本のオリジナルと進化版は、エージェンシーと制作会社のどちらからでも構いません</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Original Film オリジナル動画 English Script 英語の脚本 Client Endorsement Letter or Media Schedule クライアントの推薦文または媒体スケジュール
<p>CF03 Cinematography CF03 シネマトグラフィ</p> <p>How the cinematography enhances the story and makes the idea stronger. Namely, through composition, style of photography, lighting and use of camera techniques. 撮影がいかに物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。具体的にはコンポジション、写真のスタイル、照明、カメラ技術の使用等です。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Original Film オリジナル動画 Client Endorsement Letter or Media Schedule クライアントの推薦文または媒体スケジュール
<p>CF04 Production Design CF04 プロダクション・デザイン</p> <p>How the execution of a cohesive overall aesthetic via production design, including set design, location builds and prop design enhance a story and make the idea stronger. セットデザイン、ロケーションの構成、小道具デザインなどを含むプロダクション・デザイン全体から伝わる美しさ/趣きがいかに物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Original Film オリジナル動画 Client Endorsement Letter or Media Schedule クライアントの推薦文または媒体スケジュール
<p>CF05 Costume Design CF05 衣装デザイン</p> <p>How the costume designer's vision of props and wardrobes enhances the director's vision and makes the idea stronger. 衣装デザイナーの小道具や衣装に対するビジョンがいかに演出家のビジョンを</p>	<p>Recommended 推奨</p> <ul style="list-style-type: none"> 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the crafts

現に寄与し、アイデアを強化するかが評価されます。

CF06 Casting

CF06 キャスティング

How the casting selections bring the idea to life and enhance the delivery of the script. Script can be either way (agency or production/director).

キャストिंगがいかにかアイデアに命を吹き込み、脚本の力を高めるかが評価されます。脚本はどの段階でも構いません（エージェンシーまたは制作会社/演出家）。

CF07 Use of Talent/Celebrity

CF07 ユース・オブ・タレント/セレブリティ

How the use of the talent, celebrity, influencer, or KOLs enhances the idea and brings the script to life.

タレント、セレブリティ、インフルエンサー、KOLの起用がいかにかアイデアを充実させ、脚本に命を吹き込んだかが評価されます。

and technical skills involved in the production of the film. (max. 2 minutes)
映画制作に関わる技術や技能について、審査員の理解を促す「メイキング」（制作風景）またはデモ VOD（最長 2 分）。

- If a 'making of' or demo VDO is not feasible, entrant can submit a presentation image.
「メイキング」（制作風景）またはデモ VDO を用意できない場合は、応募者はプレゼンテーション画像を提出できます。

POST-PRODUCTION

ポストプロダクション

CF08 Editing

CF08 エディティング

How the editing enhances the story and makes the idea stronger.

編集がいかにか物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。

CF09 Colour Grading

CF09 カラー・グレーディング

How the colour grading enhances a story and makes the idea stronger.

カラー・グレーディングがいかにか物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。

CF10 Special Effects: In-Camera

CF10 スペシャル・エフェクト:カメラ機材

How the execution of in-camera practical effects (e.g. pyrotechnics, mechanized props, models, atmospheric effects) or in-camera optical effects (e.g. multiple exposure, ramping speed, shutter adjustment, time-lapse, mattes) enhance the story and make the idea stronger.

カメラ機材の応用効果（例：パイロテクニクス、プロップの機械化、モデル、大気効果）、あるいはカメラ機材の光学効果（多重露光、ランピング・スピード、シャッター調整、タイムラプス、マット仕上げ）が、いかにか物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。

Note: Works involving digital visual effects must be entered into Special Effects: Digital Visual Effects (CF11).

注: デジタル・ビジュアル・エフェクトを活用した作品はスペシャル・エフェクトにエントリーして下さい。デジタル・ビジュアル・エフェクト(CF11)。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画
- Client Endorsement Letter or Media Schedule
クライアントの推薦文または媒体スケジュール

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画
- Client Endorsement Letter or Media Schedule
クライアントの推薦文または媒体スケジュール

Recommended

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the crafts and technical skills involved in the production of the film. (max. 2 minutes)
映画制作に関わる技術や技能について、審査員の理解を促す「メイキング」（制作風景）またはデモ VOD（最長 2 分）
- If a 'making of' or demo VDO is not feasible, entrant can submit a presentation image.
「メイキング」（制作風景）またはデモ VDO を用意できない場合は、応募者はプレゼンテーション画像を提出できます。

POST-PRODUCTION

ポストプロダクション

CF11 Special Effects: Digital Visual Effects

CF11 スペシャル・エフェクト: デジタル・ビジュアル・エフェクト

How the digitally created or manipulated imagery (CGI) enhances a story and makes the idea stronger.

デジタル的に創られ、または処理された画像（CGI）が、いかに物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。

Note: Works involving the integration of in-camera effects must be entered into Special Effects: In-Camera (CF10).

注: カメラ本体の機能・効果を使って制作された作品は、スペシャル・エフェクトにエントリーして下さい: カメラ機材 (CF10)。

CF12 Animation (In-Camera or Digital)

CF12 アニメーション(カメラ機材またはデジタル)

How the execution of the animation (including character/asset design, build, 2D/3D animation and integration, stop motion, motion graphics) enhance a story and make the idea stronger.

アニメーションの実施内容（キャラクター／アセットのデザイン、構造、2D／3Dアニメーションとインテグレーション、ストップ・モーション、モーション・グラフィックス）がいかに物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画
- Client Endorsement Letter or Media Schedule
クライアントの推薦文または媒体スケジュール

Recommended

推奨

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the crafts and technical skills involved in the production of the film. (max. 2 minutes)
映画制作に関わる技術や技能について、審査員の理解を促す「メイキング」（制作風景）またはデモ VOD（最長2分）。
- If a 'making of' or demo VDO is not feasible, entrant can submit a presentation image.
「メイキング」（制作風景）またはデモ VDO を用意できない場合は、応募者はプレゼンテーション画像を提出できます。

MUSIC & SOUND

音楽&サウンド

CF13 Original Music Score

CF13 オリジナル楽曲

How the original composition of music enhances the story and makes the idea & execution stronger.

作曲された一連のオリジナル楽曲がいかに物語を膨らませ、アイデアと実施内容を強化するかが評価されます。

Note: Works entered into CF13 cannot be re-entered into Use of Music Track (CF14).

注: CF13 への応募作品は、ユース・オブ・ミュージック・トラック(CF14)への同時エントリーはできません。

CF14 Use of Music Track

CF14 ユース・オブ・ミュージック・トラック

How the choice, integration, reproduction, adaptation or re-mixing of preexisting music enhance the story and make the idea stronger.

既存曲を選曲し、並べ、あるいは再録音、リミックスすることで、いかに物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。

Note: Works entered into CF14 cannot be re-entered into Original Music Score (CF13).

注: CF14 への応募作品は、オリジナル楽曲(CF13)への同時エントリーはできません。

CF15 Sound Design

CF15 サウンド・デザイン

How the sound design enhances a story and makes the idea stronger.

サウンド・デザインがいかに物語を膨らませ、アイデアを強化するかが評価されます。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画
- Client Endorsement Letter or Media Schedule
クライアントの推薦文または媒体スケジュール

OTHER その他

CF16 Breakthrough in Production

CF16 プロダクションにおけるブレイクスルー

How the production from idea to execution innovatively redefines production capabilities. The crafts utilised in the production should reflect unparalleled or groundbreaking achievements in production including production methods or technological applications.

アイデアから実施までの制作が、制作能力を革新的に再定義するかが評価されます。プロダクションに使用される技術は、プロダクションの方法や技術の応用など、プロダクションにおける比類のない、または画期的な成果を反映している必要があります。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Original Film
- オリジナル動画
- Client Endorsement Letter or Media Schedule
クライアントの推薦文または媒体スケジュール

Recommended

推奨

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the crafts and technical skills involved in the production of the film. (max. 2 minutes)
映画制作に関わる技術や技能について、審査員の理解を促す「メイキング」（制作風景）またはデモ VOD（最長2分）
- If a 'making of' or demo VDO is not feasible, entrant can submit a presentation image.
- 「メイキング」（制作風景）またはデモ VDO を用意できない場合は、応募者はプレゼンテーション画像を提出できます。

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRCF Lotus Roots

LRCF ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, or language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテクストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Original Film
オリジナル動画
- Client Endorsement Letter or Media Schedule
クライアントの推薦文または媒体スケジュール

Recommended

推奨

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the crafts and technical skills involved in the production of the film. (max. 2 minutes)
映画制作に関わる技術や技能について、審査員の理解を促す「メイキング」（制作風景）またはデモ VOD（最長2分）。
- If a 'making of' or demo VDO is not feasible, entrant can submit a presentation image.
「メイキング」（制作風景）またはデモ VDO を用意できない場合は、応募者はプレゼンテーション画像を提出できます。



The same work (identical version & duration) can only be entered ONCE in Broadcast (F01-10) and ONCE in Online Film: Products & Services (F11-F20)

同じ（バージョン&尺の長さが同一の）作品は、放送（F01-F10）に一回、オンラインフィルムに一回のみエントリーが可能です：プロダクト&サービス（F11-F20）

For Broadcast (F01-10), Online Film: Products & Services, and Viral Film (F11-F21), Other Films (F24-F25):
放送（F01-10）、オンラインフィルム：プロダクト&サービス、バイラルフィルム（F11-F21）、その他のフィルム（F24-F25）：

- Each execution constitutes one entry. Executions which form a campaign must be entered and paid for as single entries.
実施内容単位で1エントリーとなります。複数の実施内容が1つのキャンペーンを構成する場合、それぞれが単独作品としてのエントリーとなり、作品ごとにエントリー費が発生します。

For Micro Short Film (F22), Web Series (F23), and Lotus Roots (LRF):
マイクロショートフィルム（F22）、Webシリーズ（F23）、ロータス・ルーツ（LRF）：

- Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.
実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

BROADCAST 放送	MATERIALS 提出資料
F01 Broadcast: Food & Beverages F01 放送：フード&ビバレッジ	Required 必須 <ul style="list-style-type: none"> • Original Film オリジナル動画 • Media Schedule 媒体スケジュール
F02 Broadcast: Consumer Goods F02 放送：コンシューマー・グッズ Beauty & healthcare products, pharmaceutical products, household maintenance & cleaning products, electronics & appliances, home decorations & furniture, fashion, toys, sportswear & equipment, other FMCG & consumer durable goods. 美容&ヘルスケア製品、医薬品、住宅メンテナンス&掃除製品、電子機器&家電製品、住宅装飾用品&家具、ファッション、玩具、スポーツウェア&用具、その他の日用消費財&耐久消費財。	
F03 Broadcast: Automotive F03 放送：自動車 Vehicles, boats, and other automotive including automotive accessories. 車両、ボート、その他の自動車で、自動車アクセサリーを含む。	
F04 Broadcast: Retail F04 放送：リテール Retail stores including online stores, restaurants including cafes & bars. オンラインストアなどの小売店、カフェやバーなどのレストラン。	
F05 Broadcast: Travel & Leisure F05 放送：トラベル&レジャー Transportation & travel services, hotel & resorts, sports, gaming, gambling, and other recreational facilities, festivals & events, museums. 輸送・旅行サービス、ホテル・リゾート、スポーツ、ゲーム、ギャンブル、その他のレクリエーション施設、フェスティバル・イベント、美術館・博物館。	
F06 Broadcast: Media & Entertainment F06 放送：メディア&エンターテイメント Film, music, publications, broadcasting stations, digital platforms, streaming service providers, podcasts, music services, and other media & entertainment services. 映画、音楽、出版、放送局、デジタル・プラットフォーム、ストリーミングサービスプロバイダー、ポッドキャスト、音楽サービス、その他のメディア&エンターテイメントサービス。	

F07 Broadcast: Finance & Real Estate

F07 放送：ファイナンス&不動産

Financial & investment institutions, insurance, and real estate.

金融・投資機関、保険、不動産。

F08 Broadcast: Business & Commercial Public Services

F08 放送：ビジネス&コマーシャル・パブリック・サービス

B2B, B2C, and other professional business services. Commercial Public Services including telecommunications, waste management, education, law enforcement, utilities, healthcare.

B2B、B2C、その他のプロフェッショナルビジネスサービス。電気通信、廃棄物管理、教育、法の執行、公益事業、医療を含む商業公共サービス。

F09 Broadcast: Corporate Image & Corporate Social Responsibility

F09 放送：コーポレート・イメージ&コーポレート・ソーシャル・レスポンスビリティ

Brand's concerted effort and commitment to address social, environmental, or economic issues for the betterment of society and also increases positive corporate image.

より良い社会作りのために社会、環境、経済的な課題に取り組むブランドの協調的な努力とコミットメントで、企業イメージの向上にもつながるもの。

F10 Broadcast: Public Services & Cause Appeals

F10 放送：パブリック・サービス&コーズ・アピール

Announcements by non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs to raise awareness, change public attitudes, or change behaviour on health & safety, environmental issues, societal issues, and public services issues.

非営利団体、財団、慈善団体、NGO による、健康&安全、環境問題、社会問題、公共サービス問題に関する意識を高め、国民の姿勢や行動を変えるための告知。

ONLINE FILM

オンライン動画

F11 Online Film: Food & Beverages

F11 オンラインフィルム：フード&ビバレッジ

F12 Online Film: Consumer Goods

F12 オンラインフィルム：コンシューマー・グッズ

Beauty & healthcare products, pharmaceutical products, household maintenance & cleaning products, electronics & appliances, home decorations & furniture, fashion, toys, sportswear & equipment, other FMCG & consumer durable goods.

美容&ヘルスケア製品、医薬品、住宅メンテナンス&掃除製品、電化&家電製品、住宅装飾用品&家具、ファッション、玩具、スポーツウェア&用具、その他の日用消費財&耐久消費財。

F13 Online Film: Automotive

F13 オンラインフィルム：自動車

Vehicles, boats, and other automotive including automotive accessories.

車両、ボート、その他の自動車で、自動車アクセサリーを含む。

F14 Online Film: Retail

F14 オンラインフィルム：リテール

Retail stores including online stores, restaurants including cafes & bars.

オンラインストアなどの小売店、カフェやバーなどのレストラン。

F15 Online Film: Travel & Leisure

F15 オンラインフィルム：トラベル&レジャー

Transportation & travel services, hotel & resorts, sports, gaming,

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画
- URL
URL
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文



gambling, and other recreational facilities, festivals & events, museums.

輸送・旅行サービス、ホテル・リゾート、スポーツ、ゲーム、ギャンブル、その他のレクリエーション施設、フェスティバル・イベント、美術館・博物館。

F16 Online Film: Media & Entertainment

F16 オンラインフィルム：メディア&エンターテインメント

Film, music, publications, broadcasting stations, digital platforms, streaming service providers, podcasts, music services, and other media & entertainment services.

映画、音楽、出版、放送局、デジタル・プラットフォーム、ストリーミングサービスプロバイダー、ポッドキャスト、音楽サービス、その他のメディア&エンターテインメントサービス。

F17 Online Film: Finance & Real Estate

F17 オンラインフィルム：ファイナンス&不動産

Financial & investment institutions, insurance, and real estate.

金融・投資機関、保険、不動産。

F18 Online Film: Business & Commercial Public Services

F18 オンラインフィルム：ビジネス&コマーシャル・パブリック・サービス

B2B, B2C, and other professional business services. Commercial Public Services including telecommunications, waste management, education, law enforcement, utilities, healthcare.

B2B、B2C、その他のプロフェッショナルビジネスサービス。電気通信、廃棄物管理、教育、法の執行、公益事業、医療を含む商業公共サービス。

F19 Online Film: Corporate Image & Corporate Social Responsibility

F19 オンラインフィルム：コーポレート・イメージ&コーポレート・ソーシャル・レスポンシビリティ

Brand's concerted effort and commitment to address social, environmental, or economic issues for the betterment of society and also increases positive corporate image.

より良い社会作りのために社会、環境、経済的な課題に取り組むブランドの協調的な努力とコミットメントで、企業イメージの向上にもつながるもの。

F20 Online Film: Public Services & Cause Appeals

F20 オンラインフィルム：パブリック・サービス&コーズ・アピール

Announcements by non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs to raise awareness, change public attitudes, or change behaviour on health & safety, environmental issues, societal issues, and public services issues.

非営利団体、財団、慈善団体、NGO による、健康&安全、環境問題、社会問題、公共サービス問題に関する意識を高め、国民の姿勢や行動を変えるための告知。

F21 Viral Film

F21 バイラルフィルム

Films created primarily to be shared or distributed online.

主にオンラインでのシェアまたは配信を目的として制作された動画。

F22 Micro Short Film

F22 マイクロショートフィルム

Micro short films for social platforms such as TikTok, Facebook, Instagram, Twitter, etc.

TikTok、Facebook、Instagram、Twitter 等のソーシャル・プラットフォーム用のマイクロショートフィルム。

Note: Set of execution can be entered as one entry, where each micro short film cannot exceed 15 seconds, and total executions cannot exceed 60 seconds.

注：実施内容のセットは、1エントリーとして数えられます。各マイクロショ

トフィルムは 15 秒を超えてはならず、実施内容時間の合計は 60 秒を超えてはなりません。

F23 Web Series *NEW*

F23 Web シリーズ *新設*

A series of online films.

オンラインフィルムシリーズ。

Note: Series must consist of at least 2 episodes with episodes weaved into a single video file.

注: シリーズは、エピソードを 1 つのビデオファイルに組み入れた 2 つ以上のエピソードで構成されている必要があります。

OTHER FILMS

その他のフィルム

F24 Other Screens

F24 その他のスクリーン

Film created for any other screens other than TV, cinema or online. Includes events, festivals, expos, shows, exhibitions, and other public or private events.

テレビ、映画、オンライン以外のスクリーン用に制作されたフィルム。イベント、フェスティバル、エキスポ、ショー、展示会、その他の公的または私的なイベントを含む。

F25 New Realities & Emerging Technology *NEW*

F25 ニュー・リアリティー&エマージング・テクノロジー *新設*

Film that creatively utilises immersive and emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), live action photography, gamification, virtual worlds, and all other emerging technology.

AI、新しい現実 (VR、AR、MR、XR)、ライブ・アクション・フォトグラフィー、ゲーミフィケーション、仮想世界、その他のあらゆるエマージング・テクノロジー等の没入型および新興テクノロジーを創造的に活用するフィルム。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

Required

- Original Film
オリジナル動画
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

Recommended

推奨

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the immersive and emerging technology utilised with the film. (max. 2 minutes)
- 映画で活用される没入型および新興技術について、審査員の理解を促す「メイキング」(制作風景)またはデモ VOD (最長 2 分)。

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRF Lotus Roots

LRF ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Original Film



ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテクストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

オリジナル動画

- **Client Endorsement Letter or Media Schedule**

クライアントの推薦文または
媒体スケジュール

Optional

オプション

- URL
URL
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長
2分）

Recommended

推奨

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the immersive and emerging technology utilised with the film. (max. 2 minutes)
映画で活用される没入型および新興技術について、審査員の理解を促す「メイキング」（制作風景）またはデモ VOD（最長 2 分）。

INNOVA Lotus entries will be judged on their level of genuine innovation, talk-value, and results. The entry may utilise only one media or across multiple mediums.

イノーバ・ロータスの応募作品は、真の革新性、話題性、実施結果のレベルについて審査されます。単一媒体での実施作品も、複数の媒体にわたる実施作品も、エントリー可能です。

INNOVA Lotus will be presented to world-class concepts that have made a dramatic impact on the marketplace i.e. unique, "landmark" ideas, technologies, designs, applications or creative properties that have pushed the marketing industry into uncharted territory.

INNOVA (イノーバ)・ロータスは、市場に劇的なインパクトを与えた、世界レベルの卓越したコンセプトに対して贈られます(すなわちマーケティング業界がこれまで未踏の領域に踏み出した、ユニークで画期的なアイデア/技術/デザイン/アプリ/クリエイティブ資産)。

Shortlisted INNOVA Lotus entries are required* to present their works to the juries and delegates at ADFEST 2024 on Thursday 21st March 2024 in Pattaya.

INNOVA (イノーバ)・ロータスにエントリーしてショートリストに残った作品の応募者は、審査員団と代表者に対して、2024年3月21日(木)にパタヤで開催される ADFEST 2024 で作品のプレゼンテーションを行うことが求められます*。

***Failure of a shortlisted entry to send a presenter forfeits the entry's right to be eligible to become a Finalist or INNOVA Lotus winner.**

*ショートリストに残った作品の応募者がプレゼンターを送り込めない場合、ファイナリストまたは INNOVA (イノーバ)・ロータスの受賞者となる資格をなく奪われます。

The same work can only be entered ONCE in IN01-IN03 but it may be re-entered into other sub-categories.

同じ作品は IN01-IN03 に 1 度しかエントリーできませんが、他のサブカテゴリーには同時エントリーが可能です。

Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.

実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに 1 エントリーと数えます。

INNOVA LOTUS イノーバ・ロータス	MATERIALS 提出資料
<p>IN01 Innovation in Creativity IN01 イノベーション・イン・クリエイティビティ Campaign must clearly demonstrate a breakthrough in creative idea, execution, or innovation that provides communication or business solutions for the brand. Includes innovative ideas, as well as product innovations that create solutions to the challenges. キャンペーンが、クリエイティブ・アイデアや実施によるブレークスルー、あるいはコミュニケーション上/ビジネス上のソリューションをブランドにもたらすイノベーション、を実証したかどうかを評価します。革新的なアイデアと、課題に対するソリューションを生み出す製品の革新を含みます。</p> <p>Note: Technological innovations should be entered into Innovation in Technology (IN02) or Innovation in Prototype Technology (IN03). 注: 技術革新に関連する作品は、イノベーション・イン・テクノロジー (IN02) またはイノベーション・イン・プロトタイプ・テクノロジー(IN03)へのエントリーとなります。 Works must be at least at the prototype stage to be eligible to enter. Conceptual ideas are not eligible. 応募資格を得るには、作品は少なくともプロトタイプ段階である必要があります。概念的なアイデアは資格がありません。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> Written Submission 作品説明書 Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分) Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> URL URL
<p>IN02 Innovation in Technology IN02 イノベーション・イン・テクノロジー Campaign must clearly demonstrate technological innovativeness that may utilize big data, innovative tools, invention, platforms or other measures that lead to an improvement or solutions. The solutions may or may not lead to the brand.</p>	



ムなどを活用した技術革新により課題を改善・解決したことを実証したかどうかを評価します。このソリューションは、ブランドにつながる場合も、そうでない場合もあります。

IN03 Innovation in Prototype Technology

IN03 イノベーション・イン・プロトタイプ・テクノロジー

Campaign with technological innovativeness but yet to be marketed or launched openly in the market. The technology can be prototype, beta, or pre-production stage. While the technology has yet to be launched, it must have at least been tested. Concept ideas are not acceptable.

市場未公開のキャンペーン、プロトタイプ、ベータ版、プリプロダクション段階を含む革新的技術を伴うキャンペーン。当該技術は、未公開であっても最低限テストが行われている必要があります、コンセプト・アイデア段階の作品は受け付けられません。

IN04 Scalable Innovation

IN04 スケーラブル・イノベーション

Campaign with scalability of innovation to expand the presence, use, and impact of the innovation. Includes expansion through Scaling Up (scaling effectiveness or economies of scale), Scaling Out (geographic or demographic expansion to new market segments), and Scaling Deep (maximising impact of innovation).

イノベーションの存在、使用、影響などの拡張性があるキャンペーン。スケールアップ（効果の拡大またはスケールの経済性）、スケールアウト（新しい市場セグメントへの地理的または人口統計的な拡大）、およびスケール・ディープ（イノベーションの影響を最大化）による拡張が含まれます。

Note: Submitted works do not need to achieve scalability yet, but should be able to demonstrate potential for scalability.

注: 応募作品は、まだ拡張性を達成している必要はありませんが、拡張性の可能性を示すことが求められます。

IN05 Sustainable Innovation

IN05 サステイナブル・イノベーション

Campaign with innovation initiatives to address social or environmental issues to raise the standard and quality of life. Includes environmental and sustainable energy, education, health & hygiene, disaster relief, etc. solutions.

社会的・環境的課題に対して革新的な取り組みを行い、生活の水準・質を向上させるキャンペーン。環境問題、持続可能エネルギー、教育、健康と衛生、災害復旧等に関するソリューションを含みます。

IN06 Innovation for Humanity

IN06 ヒューマニティのためのイノベーション

Campaign with innovation initiatives with the potential to transform and improve the quality of life of people on a significant scale. Includes initiatives to improve social or gender equality, education, healthcare, human rights, or other social justice issues.

人々の生活の質を大幅に変化させ向上させる可能性を秘めた革新的取り組みを行うキャンペーン。社会または男女の平等、教育、ヘルスケア、人権、その他の社会正義の課題を改善するための取り組みが含まれます。

IN07 Innovation in Local Culture Application

IN07 イノベーション・イン・ローカル・カルチャー・アプリケーション

Campaign must demonstrate how the innovation is culturally relevant whether through solving a local issue or problem in terms of culture, religion, beliefs, traditions or languages.

キャンペーンの持つ革新要素が、文化・宗教・伝統・言語などの面で地域の課題・問題を解決することを通じて、当該イノベーションが文化との親和性を持つことが実証されたかどうかの評価されます。

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテクストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

For Lotus Roots submissions, please enter into the Lotus Roots sub-category in the appropriate Lotus Award category.

ロータス・ルーツについては、適切なロータス賞のロータス・ルーツサブカテゴリーにエントリーして下さい。

MATERIALS

提出資料

See specific materials in each Lotus.

ロータス・ルーツについては、適切なロータス賞のロータス・ルーツにエントリーして下さい。



Media Lotus awards creative and effective use of media channels to help achieve business goals and objectives. メディア・ロータスは、ビジネス目標と目的の達成を支援する、メディアチャネルのクリエイティブかつ効果的な活用に贈られます。

The decision of the Juries on Media Lotus winner will be based on 4 criteria and weighted as follow: 審査員がメディア・ロータスを審査する際の4基準と配点は以下の通りです:

- Creativity/Idea/Insight 30%
- クリエイティビティ/アイデア/インサイト 30%
- Strategy 20%
- 戦略 20%
- Execution 20%
- 実施内容 20%
- Results 30%
- 結果 30%

Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry. 実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

USE OF MEDIA ユース・オブ・メディア	MATERIALS 提出資料
<p>ME01 Use of Screens & Displays ME01 ユース・オブ・スクリーン&ディスプレイ TV, cinema, video-on-demand, in-flight screening, digital & interactive screens, online film, and other online service providers. テレビ、映画、ビデオオンデマンド、飛行機の機内番組、デジタル&インタラクティブ・スクリーン、オンライン動画その他のサービスプロバイダー。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長2分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>ME02 Use of Audio ME02 ユース・オブ・オーディオ Radio, podcasts, and other audio platforms. ラジオ、ポッドキャスト、その他のオーディオ・プラットフォーム。</p>	
<p>ME03 Use of Print & Conventional Outdoor ME03 ユース・オブ・プリント&コンベンショナル・アウトドア Magazines, newspapers, inserts, trade journals, printed collaterals, posters, billboards. 雑誌、新聞、インサート、業界誌、印刷されたコラテラル、ポスター、ビルボード。</p>	
<p>ME04 Use of Ambient: Small Scale ME04 ユース・オブ・アンビエント: スモール・スケール Items in bars & restaurants, glasses, beer mats & ashtrays, petrol pumps, flyers, stickers, signage, door hangers. バー/レストラン内のアイテム、グラス、ビアマット、灰皿、給油ポンプ、フライヤー、ステッカー、サイネージ、ドアハンガー。</p> <p>Note: 'Small Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution. 注: 「スモール・スケール」とは作品自体のサイズを指します。数量や配布規模を指しません。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長2分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actual Work or Demo video (max. 1 minute) 現物の作品またはデモビデオ (最長1分)

ME05 Use of Ambient: Large Scale

ME05 ユース・オブ・アンビエント：ラージ・スケール

Supersize sites, 3D and non-standard shaped sites, ticket barriers, floor media and other adaptations, signage, buildings or street furniture.
超大型のサイト、3Dや定形外のサイト、改札口、床メディア、その他アダプテーション、サイネージ、ビルディング、街頭設置物。

Note: 'Large Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution.

注: 「ラージ・スケール」とは作品自体のサイズを指します。数量や配布規模を指しません。

ME06 Use of Events

ME06 ユース・オブ・イベント：

Exhibitions, events, expos & trade fairs, festivals, etc.

展示会、イベント、エキスポ&見本市、フェスティバル等。

ME07 Use of Guerrilla Marketing & Stunts

ME07 ユース・オブ・ゲリラ・マーケティング&スタント

Guerrilla marketing tactics, stunts (publicity stunts, street stunts), pop-up events.

ゲリラ・マーケティング戦術、スタント（パブリシティ・スタント、ストリート・スタント）、ポップアップ・イベント。

ME08 Use of Digital Platforms

ME08 ユース・オブ・デジタル・プラットフォーム

Websites, microsites, banner ads, email marketing, games, widgets.

Web サイト、マイクロサイト、バナー広告、電子メールマーケティング、ゲーム、ウィジェット。

Note: Social media-led campaigns should be entered to Use of Social Platforms (ME10)

注: ソーシャルメディアによるキャンペーンは、ユース・オブ・ソーシャル・プラットフォーム(ME10)にエントリーして下さい。

ME09 Use of Mobile & Devices

ME09 ユース・オブ・モバイル&デバイス

Campaign that effectively utilises technology for mobile and portable devices including mobile applications, widgets, Bluetooth and geolocation technology (RFID, NFC, GPS), QR codes, etc.

モバイルアプリケーション、ウィジェット、Bluetooth、位置情報技術(RFID、NFC、GPS)、QRコード等、モバイルおよびポータブルデバイス向けの技術を効果的に活用するキャンペーン。

ME10 Use of Social Platforms

ME10 ユース・オブ・ソーシャル・プラットフォーム

Campaign that effectively utilises social platforms including social media platforms, networking sites, social activities, streaming platforms, online communities, blogs, etc.

ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティ、ストーリーミング・プラットフォーム、オンラインコミュニティ、ブログ等のソーシャル・プラットフォームを有効に活用するキャンペーン。

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

DATA & TECHNOLOGY

データ&テクノロジー

ME11 Use of Data

ME11 ユース・オブ・データ

Campaign that effectively utilises creative use of data collected, created, or generated including real-time data to execute its media plan.

リアルタイムデータ等、収集、作成、生成されたデータを効果的に活用してメディアプランを実行するキャンペーン。

ME12 Use of Technology

ME12 ユース・オブ・テクノロジー

Campaign that effectively utilises existing or emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, virtual worlds, wearable technology, geolocation technology (RFID, NFC, GPS), voice activated technology, blockchain technology, etc.

AI、新しい現実 (VR、AR、MR、XR)、ゲーミフィケーション、仮想世界、ウェアラブル・テクノロジー、ジオロケーション・テクノロジー

(RFID、NFC、GPS)、音声起動テクノロジー、ブロックチェーンテクノロジー等、既存または新しい技術を効果的に活用するキャンペーン。

Note: Emerging Technology doesn't include prototypes of early stage technology.
注: エマージング・テクノロジーは、初期段階の技術のプロトタイプを含みません。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ (最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

CONTENT & INFLUENCERS

コンテンツ&インフルエンサー

ME13 Branded Entertainment & Content: Program & Platforms

ME13 ブランデッド・エンターテイメント&コンテンツ：プログラム&プラットフォーム

Campaign that effectively utilises an entertainment or content funded (or co-funded) and generated by the brand for TV, cinema, series, program sponsorships, or partnerships.

テレビ、映画、シリーズ、プログラムのスポンサーシップ、またはパートナーシップのためにブランドが出資し (または共同出資し) 制作したエンターテイメントやコンテンツを効果的に活用するキャンペーン。

ME14 Branded Entertainment & Content: Digital & Social Platforms

ME14 ブランデッド・エンターテイメント&コンテンツ：デジタル&ソーシャル・プラットフォーム

Campaign that effectively utilises an entertainment or content funded (or co-funded) and generated by the brand for digital (websites, microsites, banners ads, eDMs, messaging, search engine and viral campaigns & social platforms (social media platforms, networking sites, social activities, streaming platforms, online communities, blogs, etc.).

デジタル (ウェブサイト、マイクロサイト、バナー広告、eDM、メッセージング、検索エンジン、ウイルスキャンペーン&ソーシャル・プラットフォーム (ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティ、ストリーミング・プラットフォーム、オンラインコミュニティ、ブログなど) のために、ブランドが出資し (または共同出資し) 制作したエンターテイメントやコンテンツを効果的に活用するキャンペーン。

ME15 Use of Influencer *NEW*

ME15 ユース・オブ・インフルエンサー *新設*

Campaign that effectively utilises talents, celebrities, influencers, KOLs, creators, etc.

タレント、セレブリティ、インフルエンサー、KOL、クリエイターを効果的に活用するキャンペーン等。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ (最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

STRATEGY

戦略

ME16 Media Strategy

ME16 メディア戦略

Campaign that effectively utilises insights to effectively target the right consumers with the right content and message, in the right tone, to achieve the brand's communication goals.

適切なコンテンツとメッセージを適切なトーンで適切な消費者に効果的にターゲティングし、ブランドのコミュニケーション目標を達成するため、インサイトを有効に活用するキャンペーン。

ME17 Media Planning & Execution

ME17 メディア・プランニング&エクゼキューション

Campaign that effectively determines how, when, how often, and who to the target, and flawlessly executed the media plan in order to achieve the brand's communication goals.

ブランドのコミュニケーション目標を達成するために、目標を達成する方法、時期、頻度、対象者を効果的に決定し、プランを完璧に実施するキャンペーン。

ME18 Audience Insights ***NEW***

ME18 オーディエンス・インサイト ***新設***

Campaign that effectively utilises consumer insights and behaviours to formulate and tailor the media plan appropriately. Entries should indicate how the insights attributed to the success of the media plan.

消費者のインサイトや行動を効果的に活用して、メディアプランを適切に策定および調整するキャンペーン。応募作品は、メディアプランの成功にインサイトがどのように作用したかを示して下さい。

ME19 Collaboration & Media Partnership ***NEW***

ME19 コラボレーション&メディア・パートナーシップ ***新設***

Campaign that demonstrates effective brand collaboration or partnership between brand and media to strengthen its media plan and achieve the brand's communication goals.

メディアプランを強化し、ブランドのコミュニケーション目標を達成するために、ブランドとメディア間の効果的なブランドコラボレーションまたはパートナーシップを示すキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

INTEGRATED CAMPAIGN

インテグレートッド・キャンペーン

ME20 Integrated Media Campaign

ME20 インテグレートッド・メディア・キャンペーン

Campaign that effectively and seamlessly utilises multiple mediums.

複数のメディアを効果的かつシームレスに活用するキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品または
デモビデオ（最長1分）

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRME Lotus Roots

LRME ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテクストなど、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL
- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品または
デモビデオ (最長 1 分)



Mobile Lotus awards creative and innovative use of mobile, portable, wearable devices and technology to target and engage consumers.

モバイル・ロータスは、消費者をターゲットにしエンゲージする、携帯、ポータブル、ウェアラブルな機器および技術のクリエイティブで革新的な活用に対して贈られます。

Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.

実施内容／キャンペーン／実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

MOBILE CAMPAIGN モバイル・キャンペーン	MATERIALS 提出資料
<p>MB01 Use of Mobile MB01 ユース・オブ・モバイル Campaign centrally led by mobile including mobile websites, apps, games, etc. on mobile and portable devices. 携帯やポータブルデバイスのモバイルウェブサイト、アプリ、ゲーム等のモバイルが中心的役割を担うキャンペーン。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • URL or URL link to Application URL またはアプリへの URL リンク • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ（最長2分） • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>MB02 Messaging Campaign MB02 メッセージング・キャンペーン Campaign that effectively utilises messaging platforms including SMS/MMS, instant & video messaging, push notifications, photo sharing, etc. SMS/MMS、インスタント&ビデオメッセージング、プッシュ通知、写真共有等のメッセージング・プラットフォームを効果的に利用するキャンペーン。</p>	

MOBILE DESIGN モバイル・デザイン	MATERIALS 提出資料
<p>MB03 Mobile Website MB03 モバイル Web サイト Websites designed for mobile devices, including social networking sites, brand sites, online commerce, news, sites etc. including standalone mobile websites purely accessible on a mobile device as well as other website content that is created for a mobile device, including responsive design. ソーシャル・ネットワーキング・サイト、ブランド・サイト、e コマース、ニュース、サイト等、モバイル機器用にデザインされた Web サイト。モバイル機器でのみアクセス可能なスタンドアロン Web サイトの他、レスポンシブ・デザイン等モバイル機器向けに作られた Web サイト・コンテンツも含まれます。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • URL or URL link to Application URL またはアプリへの URL リンク • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ（最長2分） • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>MB04 User Experience for Mobile MB04 ユーザー・エクスペリエンス・フォー・モバイル User experience design for mobile enhancing customer satisfaction and loyalty by improving the usability, ease to use, and pleasure provided in the interaction between the customer and the product. 有用性、利便性、顧客と製品とのインタラクション（相互作用）を通じた楽しさの向上による顧客満足とロイヤルティを向上させる、モバイル向けのユーザー体験デザイン。</p>	
<p>MB05 Mobile Games MB05 モバイルゲーム Brand related games designed for and played on mobile phones, tablets or any other portable devices, whether pre-installed, downloaded or hosted on a mobile website. ブランドに関連し、モバイルフォン、タブレットその他のポータブル・デバイス用にデザインされ、プレーできるゲームで、プレ・インストール式、ダウンロード式、モバイル Web サイトにホストされている形式の</p>	

いずれも対象となります。

MB06 Application & Utility

MB06 アプリケーション&ユーティリティー

Applications and utilities designed for mobile and portable devices to engage the consumer with the brand. Can be pre-installed, downloaded or distributed.

モバイルおよびポータブル機器用にデザインされたアプリケーションとユーティリティーで、消費者をブランドにエンゲージするもの。プレ・インストール、ダウンロード、配信のいずれも対象となります。

Required

必須

- URL or URL link to Application
URL またはアプリへの URL リンク
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長 2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Demo video (max. 1 minute)
デモビデオ（最長 1分）

TECHNOLOGY

テクノロジー

MB07 Mobile Technology: Location

MB07 モバイル・テクノロジー：ロケーション

Campaign that creatively utilises geolocation technology (RFID, NFC, GPS) or other proximity technology for mobile devices.

モバイルデバイス用のジオロケーション・テクノロジー（RFID、NFC、GPS）またはその他の近接技術をクリエイティブに活用するキャンペーン。

MB08 Mobile Technology: New Realities & Emerging Technology

Mb08 モバイル・テクノロジー：ニュー・リアリティ&エマージング・テクノロジー

Campaign that creatively utilises immersive and emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, virtual worlds, voice activated technology, blockchain technology, and all other emerging technology for mobile devices.

AI、ニューリアリティ（VR、AR、MR、XR）、ゲーミフィケーション、仮想世界、音声起動テクノロジー、ブロックチェーンテクノロジー、その他のあらゆるモバイル機器向け新興テクノロジー等、没入型・新興テクノロジーをクリエイティブに活用するキャンペーン。

Note: Emerging Technology doesn't include prototypes of early stage technology.

注：エマージング・テクノロジーには、初期段階の技術のプロトタイプは含まれません。

MB09 Mobile Technology: Wearable & Connectivity

MB09 モバイル・テクノロジー：ウェアラブル&コネクティビティ

Campaign that creatively utilises wearable technology including smart watches, fitness trackers, and connected devices including smart TV, smart home appliances etc.

スマートウォッチ、フィットネストラッカー等のウェアラブル・テクノロジーとスマートテレビ、スマート家電等の接続機器をクリエイティブに活用するキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- URL or URL link to Application
URL またはアプリへの URL リンク
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長 2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

MB10 Mobile Technology: Innovative Use of Technology

MB10 モバイル・テクノロジー：イノベティブ・ユース・オブ・テクノロジー

Campaign that creatively utilises other technology for mobile features including camera, microphone, speaker, accelerometer, and touchscreen, such as face & fingerprint ID, sensor (motion, light, sound, proximity), voice activated technology, noise cancellation, mobile scanning technology, interactive & touch technology, etc.

カメラ、マイク、スピーカー、加速度計、フェイス&フィンガープリントID等のタッチスクリーン、センサー（モーション、ライト、サウンド、近接）、音声起動テクノロジー、ノイズキャンセル、モバイルスキキャンテクノロジー、インタラクティブ&タッチテクノロジー等、その他のテクノロジーをモバイル機能にクリエイティブに活用するキャンペーン。

TECHNOLOGY

テクノロジー

MB11 mCommerce

MB11 m コマース

Campaign that creatively utilises application of mobile commerce that optimises the user experience and increases brand engagement and benefit. This may include, but not limited to, apps, wallets, reward/loyalty programs.

ユーザー体験を最適化し、ブランド・エンゲージメントとメリットを向上させるモバイルコマースのアプリケーションをクリエイティブに活用するキャンペーン。これには、アプリ、ウォレット、リワード/ロイヤルティプログラム等が含まれます。

MB12 Use of Data

MB12 ユース・オブ・データ

Campaign that effectively utilises data for mobile and other portable devices.

モバイルデバイスやその他のポータブルデバイス向けのデータを効果的に活用するキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- URL or URL link to Application
URL またはアプリへの URL リンク
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長 2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

SOCIAL & INFLUENCER

ソーシャル&インフルエンサー

MB13 Use of Social

MB13 ユース・オブ・ソーシャル

Campaign that effectively utilises social media platforms, networking sites, social activities, etc.

ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャルアクティビティ等を効果的に活用するキャンペーン。

MB14 Social Commerce

MB14 ソーシャル・コマース

Campaign that creatively utilises the online social platforms to drive business impact and/or to engage the consumer with the brand through content, online sales, or other initiatives.

オンラインソーシャルプラットフォームをクリエイティブに活用し、コンテンツ、オンライン販売、その他のイニシアチブを通じてビジネスへの影響を促進したり、消費者をブランドにエンゲージするキャンペーン。

MB15 Mobile-led Influencer ***NEW***

MB15 モバイルレッド・インフルエンサー***新設***

Campaign that creatively utilises influencers, creators, or streamers to engage consumers through portable platforms.

インフルエンサー、クリエイター、ストリーマーをクリエイティブに活用し、消費者をモバイルプラットフォームを通じてエンゲージするキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- URL or URL link to Application
URL またはアプリへの URL リンク
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長 2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文



キャンペーン。

INTEGRATED CAMPAIGN

インテグレートッド・キャンペーン

MB16 Integrated Mobile Campaign

MB16 インテグレートッド・モバイル・キャンペーン

Campaign that effectively and seamlessly utilises mobile technology and other mediums, where the campaign's mobile element integrates across other channels.

モバイルテクノロジーとその他のメディアを効果的かつシームレスに活用したキャンペーンで、キャンペーンのモバイル要素が他のチャンネルと統合されているもの。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- URL or URL link to Application
URL またはアプリへの URL リンク
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長 2 分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRMB Lotus Roots

LRMB ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- URL or URL link to Application
URL またはアプリへの URL リンク
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長 2 分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文



New Director Lotus awards up-and-coming new directors to give them exposure to the creative community and help launch their directorial careers.

ニュー・ディレクター・ロータスは新進気鋭の監督に贈られ、クリエイティブ・コミュニティへの露出を促し、監督としてのキャリアをスタートさせる手助けをします。

- For New Director Lotus, works submitted must have been directed during a Director's first two years of Director career (Eligibility period: 1st January 2022 and 31st December 2023).
ニュー・ディレクター・ロータスへの応募作品は、監督としてのキャリアの最初の2年間に手掛けられたものでなければなりません（対象期間：2022年1月1日～2023年12月31日）。
- For Portfolio Spot (ND06), works submitted do not need to be commercially broadcasted and Assistant Directors and students are also eligible.
ポートフォリオ・スポット（ND06）への応募作品は、商業放送された作品である必要はなく、アシスタント・ディレクター（助監督）や学生も応募資格を有します。
- For Film School (ND07), entries must be part of a film school project.
フィルム・スクール（ND07）へのエントリー作品は、学校の映像制作プロジェクトの一環として作られたものでなければなりません。
- For Short Films for ADFEST 2024 by The Fabulous Five (ND08), the Director must have started a Director career after March 2022. That is, no more than 2 years professional experience as a Director.
ショート・フィルムス・フォー・ADFEST2024・バイ・ザ・ファビュラス・ファイブ（ND08）への応募作品は、2022年3月以降に監督としてのキャリアをスタートさせた監督によるものでなければなりません（すなわち、監督としてのプロ経験が2年以内であること）。

Each execution constitutes one entry. Executions which form a campaign must be entered and paid for as single entries.

実施内容単位で1エントリーとなります。複数の実施内容が1つのキャンペーンを構成する場合、実施内容ごとのエントリーとなり、実施内容ごとにエントリー費用が発生します。

The same work (identical version & duration) can only be entered ONCE in New Director Lotus, but it can be re-entered into Lotus Roots (LRND).

同じ作品（同一のバージョンと期間）のニュー・ディレクター・ロータスへの応募は一度に限りますが、ロータス・ルーツ（LRND）への再応募は可能です。

NEW DIRECTOR LOTUS ニュー・ディレクター・ロータス	MATERIALS 提出資料
<p>ND01 Commissioned Spot ND01 コミッションド・スポット</p> <p>Eligible works must be works created for clients for the purpose of on-air TV or cinema broadcast, and other non-broadcast medium such as internal promotion or special event screening. テレビ放送や映画館での上映、あるいは内部向けプロモーションやスペシャル・イベントでの上映等放送以外の媒体での上映を目的とし、クライアントのために制作された作品がエントリー資格を有します。</p>	<p>Required <u>必須</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Original Film オリジナル動画 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional <u>オプション</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • URL URL
<p>ND02 Music Video ND02 ミュージック・ビデオ</p>	
<p>ND03 Short Film: Up to 10 minutes ND03 ショート・フィルム：10分以内</p> <p>Eligible works must be works created for clients for the purpose of broadcast program, internal promotion, or special event screening. テレビ番組、内部向けプロモーション、スペシャル・イベントでの上映を目的とし、クライアントの依頼で制作された作品がエントリー資格を有します。</p>	
<p>ND04 Short Film: Over 10 minutes ND04 ショート・フィルム：10分以上</p> <p>Eligible works must be works created for clients for the purpose of broadcast program, internal promotion, or special event screening. テレビ番組、内部向けプロモーション、スペシャル・イベントでの上映</p>	

を目的とし、クライアントの依頼で制作された作品がエントリー資格を有します。

ND05 Online Film

ND05 オンライン・フィルム

Eligible works must be created for online film, website, email, or mobile devices.

オンライン動画、Web サイト、e メール、モバイル機器のために制作された作品がエントリー資格を有します。

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画
- URL
URL
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

ND06 Portfolio Spot

ND06 ポートフォリオ・スポット

Works directed for the purpose of building a director's reel without a client or on-air broadcast.

特定のクライアントの依頼ではなく、放送を目的としない、監督の作品集の制作のために制作された作品。

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画

ND07 Film School

ND07 フィルム・スクール

Eligible works must be films created for school projects.

学校のプロジェクトの一環として制作された動画がエントリー資格を有します。

Required

必須

- Original Film
オリジナル動画
- Certified Letter from Institution
所属機関の証明書

ND08 Short Films for ADFEST 2024 by the Fabulous Five

ND08 ショート・フィルムス・フォー・ADFEST2024・バイ・ザ・ファビュラス・ファイブ

ND08 is a non-entry fee basis. Eligible entrants submit scripts under the ADFEST 2024 theme, Human Intelligence, where only 5 selected scripts will become the Fabulous Five New Directors. The Fabulous Five will premiere their short films on stage at ADFEST 2024.

ND08 はエントリー費用無料です。応募資格のある応募者は、ADFEST2024 のテーマである「ヒューマン・インテリジェンス」をテーマに書かれた脚本をエントリーし、その中から選ばれた 5 本の脚本が「ファビュラス・ファイブ・ニュー・ディレクター」となります。ファビュラス・ファイブによる短編映画は ADFEST2024 のステージでプレミア上映されます。

For more information, refer to the Fabulous Five's Rules & Regulations or visit [Fabulous Five](#).

詳細については、ファビュラス・ファイブの規定を参照するか、[ファビュラス・ファイブ](#)をご覧ください。

Required

必須

- Script
脚本
- Script Submission Form to ADFEST
ADFEST への脚本応募フォーム

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRND Lotus Roots

LRND ロータスルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Original Film
オリジナル動画
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL



URL

- Certified Letter from Institution
所属機関の証明書



Outdoor Lotus awards creative and innovative use of out-of-home marketing executions.

アウトドア・ロータスは、家庭外マーケティング実施のクリエイティブで革新的な活用に対して贈られます。

For Poster (OD01-OD06), and Traditional Billboard (OD07):

ポスター (OD01-OD06) およびトラディショナル・ビルボード (OD07) :

- Each execution constitutes one entry. Executions which form a campaign must be entered and paid for as single entries.

実施内容単位で1エントリーとなります。複数の実施内容が1つのキャンペーンを構成する場合、実施内容ごとのエントリーとなり、実施内容ごとにエントリー費用が発生します。

- The same work can only be entered ONCE in Products & Services (OD01-OD06)
同じ作品のプロダクト&サービス (OD01-OD06) への応募は一度に限ります。

For Use of Outdoor (OD08-OD16), and Lotus Roots (LROD):

ユース・オブ・アウトドア (OD08-OD16) およびロータス・ルーツ (LROD) :

- Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.
実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

POSTER

ポスター

Traditional static posters including printed 2-dimensional & digital posters.

印刷された平面ポスターやデジタルポスターを含む従来のスタティック (静的) ポスター。

Note: Animated posters must be entered into Animated Billboard/Poster (OD08).

注: アニメーション・ポスターは、アニメーション・ビルボード/ポスター (OD08) にエントリーすること。

MATERIALS

提出資料

OD01 Consumer Goods

OD01 コンシューマー・グッズ

Food & beverages, beauty & healthcare products, pharmaceutical products, household maintenance & cleaning products, electronics & appliances, home decoration & furniture, fashion, toys, sportswear & equipment, other FMCG & consumer durable goods.

食品・飲料、美容・ヘルスケア製品、医薬品、家庭用メンテナンス・掃除用製品、電子機器・家電製品、家庭用装飾・家具、ファッション、玩具、スポーツウェア・用具、その他の日用消費財・耐久消費財。

Required

必須

- Digital Image
デジタル画像
- Picture of Work on the Location
現場に掲出されている作品の写真
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

OD02 Automotive

OD02 オートモーティブ

Vehicles, boats, and other automotive including automotive accessories.

車両、ボート、その他の自動車で、自動車アクセサリを含む。

OD03 Retail, Leisure & Entertainment

OD03 リテール、レジャー&エンターテイメント

Retail stores including online stores, restaurants including cafes & bars.

Transportation & travel services, hotel & resorts, sports, gaming,

gambling, and other recreational facilities, festivals & events, museums.

Film, music, publications, broadcasting stations, digital platforms,

streaming service providers, podcasts, music services, and other media & entertainment services.

オンラインストア等の小売店、カフェやバー等のレストラン。輸送・旅行サービス、ホテル・リゾート、スポーツ、ゲーム、ギャンブル、その他のレクリエーション施設、フェスティバル・イベント、美術館・博物館。映画、音楽、出版、放送局、デジタルプラットフォーム、ストリーミングサービスプロバイダー、ポッドキャスト、音楽サービス、その他のメディア・エンターテイメントサービス。

OD04 Finance, Business & Commercial Public Services

OD04 ファイナンス、ビジネス&コマーシャル・パブリック・サービス

Financial & investment institutions, insurance, and real estate. B2B, B2C, and other professional business services. Commercial Public Services

including telecommunications, waste management, education, law

enforcement, utilities, healthcare.

金融・投資機関、保険、不動産。B2B、B2C、その他の専門的なビジネスサービス。電気通信、廃棄物管理、教育、法の執行、公益事業、医療を含む商業公共サービス。

OD05 Corporate Image & Corporate Social Responsibility

OD05 コーポレート・イメージ&コーポレート・ソーシャル・レスポンスイビリティ

Brand's concerted effort and commitment to address social, environmental, or economic issues for the betterment of society and also increases positive corporate image.

より良い社会作りのために社会、環境、経済的な課題に取り組むブランドの協調的な努力とコミットメントで、企業イメージの向上にもつながるもの。

OD06 Public Services & Cause Appeals

OD06 パブリック・サービス&コーズ・アピール

Announcements by non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs to raise awareness, change public attitudes, or change behaviour on health & safety, environmental issues, societal issues, and public services issues.

健康と安全、環境問題、社会問題、公共サービス問題についての認識を高め、市民の意識や行動を変えるための、非営利組織、財団、慈善団体、NGO による告知。

USE OF OUTDOOR

ユース・オブ・アウトドア

OD07 Traditional Billboard

OD07 トラディショナル・ビルボード

Traditional 2-dimensional billboards including static digital billboards for standardised, formatted billboard spaces including highway and transit billboards.

幹線道路や交通機関のビルボード等、標準化され、フォーマット化された広告掲示スペース向けの従来型の平面広告で、スタティックなデジタル看板を含む。

OD08 Animated Billboard/Poster

OD08 アニメーション・ビルボード/ポスター

Standardised, formatted outdoor digital screens for motion content or animation including digital billboards, digital posters, transit displays, LED displays, etc.

デジタル看板、デジタルポスター、交通機関のディスプレイ、LEDディスプレイ等、モーション・コンテンツやアニメーション向けに標準化され、フォーマット化された屋外デジタルスクリーン。

Note: Works entered into OD08 cannot be re-entered into Poster (OD01-06) and Traditional Billboard (OD07).

注: OD08 への応募作品は、ポスター (OD01-06) およびトラディショナル・ビルボード (OD07) への同時エントリーはできません。

OD09 Transit

OD09 トランジット

Non-standardised, non-formatted transit and vehicle advertising including use of vehicles, non-standardised transit locations such as stations, airports, car parks, roads, etc.

車両や、駅、空港、駐車場、道路等の標準化されていない交通の場の使用等、標準化されていない、フォーマット化されていない交通機関・車両の広告。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Picture of Work on the Location
現場に掲出されている作品の写真
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ (最長 2分)

USE OF OUTDOOR

ユース・オブ・アウトドア

OD10 Ambient: Small Scale

OD10 アンビエント：スモール・スケール

Non-standardised, non-formatted small scale ambient advertising to engage consumers in unique and creative ways including promotional items, merchandise, giveaways, flyers, signage, etc.

販促品、商品、景品、チラシ、看板等、ユニークでクリエイティブな方法で消費者を惹きつける、標準化されていない、フォーマット化されていない小規模なアンビエント広告。

Note: 'Small Scale' refers to the physical size of the object, not the quantitative volume or scale of distribution.

注: 「スモール・スケール」とは作品自体のサイズを指します。数量や配布規模を指しません。

OD11 Ambient: Exhibition & Installation

OD11 アンビエント：エキシビション&インスタレーション

Non-standardised, non-formatted ambient advertising to engage consumers in unique and creative ways including exhibitions, digital & interactive installations, projection mapping, displays, etc.

展示会、デジタル&インタラクティブ・インスタレーション、プロジェクション・マッピング、ディスプレイ等、消費者をユニークでクリエイティブな方法で惹きつける、標準化されていない、フォーマット化されていないアンビエント広告。

OD12 Ambient: Special Build

OD12 アンビエント：スペシャル・ビルド

Non-standardised, non-formatted large scale construction ambient advertising to engage consumers in unique and creative ways including supersize sites, 3D and non-standard shaped sites, pop-up stores, etc.

超大型サイト、立体や非標準的な形状のサイト、ポップアップ・ストア等、ユニークでクリエイティブな方法で消費者を惹きつける、標準化されていない、フォーマット化されていない大型建設アンビエント広告。

OD13 Events, Guerrilla Marketing & Stunts

OD13 イベント、ゲリラ・マーケティング・スタント

Guerrilla marketing tactics, stunts (publicity stunts, street stunts), pop-up & promotional events, concerts, etc.

ゲリラ・マーケティング戦術、スタント（パブリシティ・スタント、ストリート・スタント）、ポップアップ・プロモーションイベント、コンサート等。

OD14 Interactive & Immersive Experiences

OD14 インタラクティブ&イマーシブ・エクスペリエンス

Campaign that effectively engages and interacts with consumers in unique and creative ways including interactive experiences, experiential marketing, and use of technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, geolocation technology (RFID, NFC, GPS), voice activated technology, etc.

インタラクティブな体験や体験型マーケティング、AI、ニューリアリティ（VR、AR、MR、XR）、ゲーミフィケーション、ジオロケーション・テクノロジー（RFID、NFC、GPS）、音声起動テクノロジー等のテクノロジーの活用等、ユニークでクリエイティブな方法で効果的に消費者を惹きつけ、消費者と交流するキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Picture of Work on the Location
現場に掲出されている作品の写真
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品または
デモビデオ（最長1分）

Required

必須

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Picture of Work on the Location
現場に掲出されている作品の写真
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

INNOVATION

イノベーション

OD15 Innovative Use of Outdoor

OD15 イノベータータイプ・ユース・オブ・アウトドア

Campaign that innovatively utilises outdoor media including traditional outdoor, ambient, and use of technology that enhance consumer experience.

従来のアウトドア、アンビエント、消費者体験を向上させるテクノロジーの使用等、屋外メディアを革新的に活用したキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Picture of Work on the Location



	<p>現場に掲出されている作品の写真</p> <ul style="list-style-type: none"> • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional <u>オプション</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Actual Work or Demo video (max. 1 minute) 現物の作品または デモビデオ (最長 1 分)
--	---

INTEGRATED CAMPAIGN インテグレートッド・キャンペーン	MATERIALS 提出資料
<p>OD16 Integrated Outdoor Campaign OD16 インテグレートッド・アウトドア・キャンペーン Campaign that effectively and seamlessly utilises multiple platforms and channels, where the outdoor element plays a major role. 複数のプラットフォーム・チャンネルを効果的かつシームレスに活用したキャンペーンで、アウトドアの要素がその主な役割を担っているもの。</p>	<p>Required <u>必須</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Picture of Work on the Location 現場に掲出されている作品の写真 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional <u>オプション</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Actual Work or Demo video (max. 1 minute) 現物の作品または デモビデオ (最長 1 分)

LOTUS ROOTS ロータス・ルーツ	MATERIALS 提出資料
<p>LROD Lotus Roots This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture. ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテクスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。</p>	<p>Required <u>必須</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cultural Context Explanation 文化的背景の解説 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分) • Digital Image or Digital Presentation Image デジタル画像または デジタル・プレゼンテーション画像 • Picture of Work on the Location 現場に掲出されている作品の写真 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional <u>オプション</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Actual Work or Demo video (max. 1 minute) 現物の作品または デモビデオ (最長 1 分)

PR Lotus awards the strategy and creative execution that develop, preserve or strengthen the reputation and business of the brand. Entries should demonstrate how the strategy, insight, and creative ideas have a positive impact on the brand's perception leading to changes whether business, societal or cultural.

PR ロータスは、ブランドの評価や事業を発展、維持または強化させる戦略およびクリエイティブ実施内容に対して贈られます。応募作品は、いかにその戦略、インサイト、クリエイティブ・アイデアがブランド認知に良い影響を与え、それが事業、社会、または文化を変えることにつながるかを示すものである必要があります。

The decision of the Juries on PR Lotus winner will be based on 4 criteria and weighted as follow:

審査員が PR ロータスを審査する際の 4 基準と配点は以下の通りです：

- Creativity/Idea/Insight 30%
クリエイティビティ/アイデア/インサイト 30%
- Strategy 20%
戦略 20%
- Execution 30%
実施内容 30%
- Results 20%
結果 20%

Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.

実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに 1 エントリーと数えます。

IMPLEMENTATION 実施	MATERIALS 提出資料
<p>PR01 Corporate Image & Corporate Social Responsibility PR01 コーポレート・イメージ&コーポレート・ソーシャル・レスポンス シビリティ Brand's concerted effort and commitment to address social, environmental, or economic issues for the betterment of society and also increases positive corporate image. より良い社会作りのために社会、環境、経済的な課題に取り組むブランドの協調的な努力とコミットメントで、企業イメージの向上にもつながるもの。</p> <p>Note: Works entered into PR01 cannot be re-entered into Public Services & Cause Appeals (PR02). 注: PR01 への応募作品は、パブリック・サービス&コーズ・アピール (PR02) への同時エントリーはできません。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文
<p>PR02 Public Services & Cause Appeals PR02 パブリック・サービス&コーズ・アピール Announcements by non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs to raise awareness, change public attitudes, or change behaviour on health & safety, environmental issues, societal issues, and public services issues. 健康と安全、環境問題、社会問題、公共サービス問題についての認識を高め、市民の意識や行動を変えるための、非営利組織、財団、慈善団体、NGO による告知。</p> <p>Note: Works entered into PR02 cannot be re-entered into Corporate Image & Corporate Social Responsibility (PR01). 注: PR02 への応募作品は、コーポレート・イメージ&コーポレート・ソーシャル・レスポンスシビリティ (PR01) への同時エントリーはできません。</p>	
<p>PR03 Crisis Management PR03 クライシス・マネジメント Campaign that aims to negate the impact of negative publicity or crisis that might affect the company's credibility and reputation. Entries should include details of the crisis management plan, execution, and demonstrate resolution of the issue. 企業の信用や評価に影響を及ぼす可能性のあるネガティブ・パブリシティあるいはクライシスの影響を無くす目的で実施されるキャンペーン。エントリー作品は、危機管理計画とその実施の詳細を含み、問題解決に</p>	



至ったことを示すものであることが求められます。

PR04 Use of Media Relations

PR04 ユース・オブ・メディア・リレーションズ

Campaign with the media and journalism at its core, where innovative use of media leads to engagement or editorial influence. Entries should include details of media coverage and how the campaign met its communication objectives.

メディアとジャーナリズムを中核としたキャンペーンで、メディアの革新的な活用がエンゲージメントまたは編集上の影響力につながるもの。エントリー作品には、メディア報道の詳細と、キャンペーンがコミュニケーション目標をどのように達成したかを含めることとします。

PR05 Use of Guerrilla Marketing & Stunts

PR05 ユース・オブ・ゲリラ・マーケティング&スタント

Campaign that utilises guerrilla marketing tactics, stunts (publicity stunts, street stunts), pop-up events to increase brand perception and achieve communication objectives.

ゲリラ・マーケティング戦術、スタント（パブリシティ・スタント、ストリート・スタント）、ポップアップイベントを活用して、ブランド認知を高め、コミュニケーション目標を達成するキャンペーン。

PR06 Use of Events

PR06 ユース・オブ・イベント

Big-scale events such as sport events, festivals, concerts, live shows, corporate entertainment, built stages, etc. to increase brand perception and achieve communication objectives.

ブランド認知を高め、コミュニケーション目標を達成することを目的とした、スポーツ・イベント、フェスティバル、コンサート、ライブショー、コーポレート・エンタテインメント、舞台等の大規模イベント。

PR07 Use of Talent/Celebrity

PR07 ユース・オブ・タレント/セレブリティ

Campaign that collaborates with talents, celebrities, influencers, or KOLs to raise awareness, increase brand perception and achieve communication objectives.

意識啓発、ブランド認知の向上、コミュニケーション目標の達成を目的とした、タレント、セレブリティ、インフルエンサーまたは KOL とのコラボレーション・キャンペーン。

PR08 Sponsorship & Partnership

PR08 スポンサーシップ&パートナーシップ

Campaign that utilises sponsorship and/or partnership programme to raise awareness, increase brand perception and achieve communication objectives.

意識啓発、ブランド認知の向上、コミュニケーション目標の達成を目的とした、スポンサーシップやパートナーシップ・プログラムを活用したキャンペーン。

PR09 Launch/Re-launch

PR09 ロンチ/再ロンチ

Campaign for launch or re-launch of a brand, product or service.

ブランド、製品またはサービスのロンチまたは再ロンチのためのキャンペーン。

PR10 Brand Voice & Strategic Storytelling

PR10 ブランド・ボイス&ストラテジック・ストーリーテリング

Campaign that customises communication strategy to establish a brand's perception and identity in a particular way in order to establish brand affinity with its stakeholders.

ステークホルダーとのブランド・アフィニティを確立するため、コミュニケーション戦略をカスタマイズし、独自の方法でブランドの認知とアイデンティティ確立を図るキャンペーン。

DIGITAL & SOCIAL

デジタル&ソーシャル

Works will be judged specifically on how well the digital medium/social platform was used to execute the PR campaign.

作品は特にPRキャンペーン実施においてデジタル・メディア/ソーシャル・プラットフォームを如何にうまく活用したのかが評価されます。

PR11 Use of Social

PR11 ユース・オブ・ソーシャル

Campaign that effectively utilises social media platforms, networking sites, social activities, online communities, etc. to increase brand perception and achieve communication objectives.

ブランド認知の向上とコミュニケーション目標の達成のため、ソーシャル・メディア・プラットフォーム、ネットワーキングサイト、ソーシャル・アクティビティ、オンライン・コミュニティ等を効果的に活用したキャンペーン。

PR12 Real-time Response *NEW*

PR12 リアルタイム・レスポンス*新設*

Campaign that effectively engages consumers to call for real-time response.

消費者を効果的に巻き込み、リアルタイムの反応を呼びかけるキャンペーン。

PR13 Use of Content

PR13 ユース・オブ・コンテンツ

Campaign that effectively creates and distributes content to reach and engage consumers to increase brand perception and achieve communication objectives.

ブランド認知の向上とコミュニケーション目標の達成のため、消費者にリーチし、エンゲージするためのコンテンツを効果的に作成し、配信するキャンペーン。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

DATA & TECHNOLOGY

データ&テクノロジー

PR14 Use of Data

PR14 ユース・オブ・データ

Campaign that effectively utilises research, data or actionable insight as part of the formulation of the PR strategy. Entries should include details of how the research, analytical data, and/or insights contribute to the strategic formulation of the campaign.

PR戦略策定の一環として、リサーチやデータ、実用的なインサイトを効果的に活用したキャンペーン。エントリー作品には、そのリサーチ、分析データまたはインサイトがキャンペーンの戦略構築にどのように貢献するかの詳細を含めることとします。

PR15 PR Effectiveness

PR15 PRエフェクティブネス

Campaign that demonstrates effectiveness with measurable results on the brand's perception and reputation. Entries should include details of measurement methods, analysis, and results to demonstrate quantitatively the effectiveness of the campaign.

ブランドの認知と評価に対する効果を測定可能な結果により示すキャンペーン。エントリー作品は、測定方法、分析、結果の詳細を含み、キャンペーンの効果を定量的に示すものであることが求められます。

PR16 Use of Technology

PR16 ユース・オブ・テクノロジー

Campaign that effectively utilises existing or emerging technology such as AI, new realities (VR, AR, MR, XR), gamification, virtual worlds, wearable technology, geolocation technology (RFID, NFC, GPS), voice activated technology, blockchain technology, robotics & electronic gadgets, etc. to

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

increase brand perception and achieve communication objectives.
ブランド認知を高め、コミュニケーション目標を達成するため、AI、ニューリアリティ（VR、AR、MR、XR）、ゲーミフィケーション、仮想世界、ウェアラブル・テクノロジー、ジオロケーション・テクノロジー（RFID、NFC、GPS）、音声起動テクノロジー、ブロックチェーンテクノロジー、ロボット工学・電子機器等、既存または新興技術を効果的に活用するキャンペーン。

INTEGRATED CAMPAIGN

インテグレートッド・キャンペーン

PR17 Integrated PR Campaign

PR17 インテグレートッド・PR キャンペーン

Campaign that effectively and seamlessly utilises multiple platforms/channels, where the PR element plays a major role. Entries should include details of how the different platforms/channels complement each other to demonstrate how the campaign is truly integrated at its core. PR要素がその中心的な役割を担い、複数のプラットフォーム／チャンネルが効果的かつシームレスに活用されたキャンペーン。エントリー作品には、複数のプラットフォーム・チャンネルが互いに補完し合うことで、キャンペーンの中核がいかに統合されたものとなったかを示す詳細を含めることとします。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRPR Lotus Roots

LRPR ロータスルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture. ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

Press Lotus awards creativity of traditional print advertising including the innovative use of print as the medium. プレス・ロータスは、印刷媒体の革新的な使用等、伝統的な印刷広告におけるクリエイティビティに対して贈られます。

The same work can only be entered ONCE in Products & Services (P01-P06):

同じ作品のプロダクト&サービス (P01-P06) への応募は一度に限ります。

- Each execution constitutes one entry. Executions which form a campaign must be entered and paid for as single entries.
実施内容単位で1エントリーとなります。複数の実施内容が1つのキャンペーンを構成する場合、実施内容ごとのエントリーとなり、実施内容ごとにエントリー費用が発生します。

For Books & Publications (P07), Innovative Use of Print (P08), and Lotus Roots (LRP):

ブック&パブリケーション (P07)、イノベティブ・ユース・オブ・プリント (P08) およびロータス・ルーツ (LRP) :

- Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.
実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

PRODUCTS & SERVICES

プロダクト&サービス

For print advertisement in newspaper, magazine, etc.
新聞、雑誌等の印刷広告。

P01 Consumer Goods

P01 コンシューマー・グッズ

Food & beverages, beauty & healthcare products, pharmaceutical products, household maintenance & cleaning products, electronics & appliances, home decoration & furniture, fashion, toys, sportswear & equipment, other FMCG & consumer durable goods.

食品・飲料、美容・ヘルスケア製品、医薬品、家庭用メンテナンス・掃除用製品、電子機器・家電製品、家庭用装飾・家具、ファッション、玩具、スポーツウェア・用具、その他の日用消費財・耐久消費財。

P02 Automotive

P02 オートモーティブ

Vehicles, boats, and other automotive including automotive accessories.

車両、ボート、その他の自動車で、自動車アクセサリを含む。

P03 Retail, Leisure & Entertainment

P03 リテール、レジャー&エンターテイメント

Retail stores including online stores, restaurants including cafes & bars.

Transportation & travel services, hotel & resorts, sports, gaming, gambling, and other recreational facilities, festivals & events, museums. Film, music, publications, broadcasting stations, digital platforms, streaming service providers, podcasts, music services, and other media & entertainment services.

オンラインストア等の小売店、カフェやバー等のレストラン。輸送・旅行サービス、ホテル・リゾート、スポーツ、ゲーム、ギャンブル、その他のレクリエーション施設、フェスティバル・イベント、美術館・博物館。映画、音楽、出版、放送局、デジタルプラットフォーム、ストリーミングサービスプロバイダー、ポッドキャスト、音楽サービス、その他のメディア・エンターテイメントサービス。

P04 Finance, Business & Commercial Public Services

P04 ファイナンス、ビジネス&コマーシャル・パブリック・サービス

Financial & investment institutions, insurance, and real estate. B2B, B2C, and other professional business services. Commercial Public Services including telecommunications, waste management, education, law enforcement, utilities, healthcare.

金融・投資機関、保険、不動産。B2B、B2C、その他の専門的なビジネスサービス。電気通信、廃棄物管理、教育、法の執行、公益事業、医療を含む商業公共サービス。

P05 Corporate Image & Corporate Social Responsibility

P05 コーポレート・イメージ&コーポレート・ソーシャル・レスポンスビリティ

Brand's concerted effort and commitment to address social, environmental, or economic issues for the betterment of society and also increases positive corporate image.

より良い社会作りのために社会、環境、経済的な課題に取り組むブランドの協調的な努力とコミットメントで、企業イメージの向上にもつながるもの。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Digital Image
デジタル画像
- Tearsheet
掲載誌からの広告切り抜きページ
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

P06 Public Services & Cause Appeals

P06 パブリック・サービス&コース・アピール

Announcements by non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs to raise awareness, change public attitudes, or change behaviour on health & safety, environmental issues, societal issues, and public services issues.

健康と安全、環境問題、社会問題、公共サービス問題についての認識を高め、市民の意識や行動を変えるための、非営利組織、財団、慈善団体、NGOによる告知。

PRINTED PUBLICATIONS

印刷出版物

P07 Books & Publications

P07 ブック&パブリケーション

Printed or published media including books, magazines, annual reports, catalogues, brochures, press kits, covers and digital publications for commercial or promotional purposes.

商業目的または販売促進目的の書籍、雑誌、年次報告書、カタログ、パンフレット、プレスキット、表紙、デジタル出版物等の印刷または出版媒体。

Note: Entrants must indicate whether the publication should be judged in part or as a whole.

注: 応募者は、出版物の一部または全体を審査対象とするかを示すこと。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Actual Work
現物の作品
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分)

INNOVATION

イノベーション

P08 Innovative Use of Print

P08 イノベティブ・ユース・オブ・プリント

Innovative use of print as a medium including interactive print ads, use of new materials, use of printing technology such as 3D printing, use of immersive technology with digital and interactive elements such as downloadable applications, QR codes, AR and NFC to enhance consumer experience. Eligible works must have been published in newspapers, magazines, books, or inserts (digital works are not eligible).

インタラクティブな印刷広告、新素材の使用、3D印刷等の印刷技術の使用、ダウンロード可能なアプリ、QRコード、AR、NFC等のデジタルでインタラクティブな要素による没入型技術の使用等、媒体としての印刷物の革新的な使用により、消費者の体験を向上させるもの。対象となる作品は、新聞、雑誌、書籍、折り込み広告に掲載されたものとします (デジタル作品は対象外)。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Actual Work
現物の作品
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRP Lotus Roots

LRP ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEFEST独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ (最長 2 分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Actual Work or
Demo video (max. 1 minute)
現物の作品または
デモビデオ (最長 1 分)



Print & Outdoor Craft Lotus awards craftsmanship and technical prowess in print production, where skillfulness is an integral part and its execution brings the idea to life.

プリント&アウトドア・クラフト・ロータスは、熟練の技がその不可欠な要素であり、その実施がアイデアに命を吹き込む、印刷物制作における職人技と技術力に対して贈られます。

Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.

実施内容／キャンペーン／実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

PRINT & OUTDOOR CRAFT LOTUS プリント&アウトドア・クラフト・ロータス	MATERIALS 提出資料
CP01 Photography CP01 フォトグラフィー How the photography or use of photography brings the creative idea to life. 写真や写真の使用によって、創造的なアイデアに命を吹き込むかが評価されます。	Required 必須 <ul style="list-style-type: none"> Digital Image or Digital Presentation Image デジタル画像またはデジタル・プレゼンテーション画像 Tearsheet or Client Endorsement Letter 掲載誌からの広告切り抜きページまたはクライアントの推薦文 Optional オプション <ul style="list-style-type: none"> Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
CP02 Illustration CP02 イラストレーション How the illustration or use of illustration brings the creative idea to life. イラストやイラストの使用によって、創造的なアイデアに命を吹き込むかが評価されます。	
CP03 Typography CP03 タイポグラフィー How the typography or font design brings the creative idea to life. タイポグラフィやフォントデザインによって、創造的なアイデアに命を吹き込むかが評価されます。	
CP04 Art Direction CP04 アート・ディレクション How the art direction brings the creative idea to life. アートディレクションによって、創造的なアイデアに命を吹き込むかが評価されます。	
CP05 Copywriting CP05 コピーライティング How the writing of the copy, including headline, body, and tagline bring the creative idea to life. 見出し、本文、タグライン等のコピーの作成によって、創造的なアイデアに命を吹き込むかが評価されます。	
CP06 Retouching CP06 レタッチ How the retouching and image manipulation bring the creative idea to life. レタッチやイメージ・マニピュレーションによって、創造的なアイデアに命を吹き込むかが評価されます。	
CP07 Computer Generated Imagery (CGI) CP07 コンピューター・ジェネレーテッド・イメージリー (CGI) How CGI such as 3D modeling, lighting, rendering, etc. bring the creative idea to life. 3Dモデリング、ライティング、レンダリング等のCGIによって、創造的なアイデアに命を吹き込むかが評価されます。	

CP08 Production Design

CP08 プロダクション・デザイン

How the production design & styling including wardrobe, props contribute to the final image and bring the creative idea to life.

衣装、小道具等のプロダクションデザインとスタイリングが最終的なイメージにどのように貢献し、創造的なアイデアに命を吹き込むかが評価されます。

Required

必須

- Digital Image or Digital Presentation Image
- デジタル画像またはデジタル・プレゼンテーション画像
- Tearsheet or Client Endorsement Letter
- 掲載誌からの広告切り抜きページまたはクライアントの推薦文

Recommended

推奨

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of how the production design bring the creative idea to life. (max. 2 minutes)
- プロダクションデザインによって創造的なアイデアに命が吹き込まれるかについて、審査員の理解を促す「メイキング」(制作風景)またはデモ VOD (最長2分)。

INNOVATION

イノベーション

CP09 Innovative Use of Printing Technique *NEW*

CP09 イノベティブ・ユース・オブ・プリンティング・テクニク*新設*

Innovative use of printing techniques such as 3D printing, or use of new materials.

3D プリンティング等の印刷技術の革新的な使用、または新素材の使用。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ (最長2分)
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Actual Work
現物の作品

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRCP Lotus Roots

LRCP ロータスルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Tearsheet or Client Endorsement Letter
掲載誌からの広告切り抜きページまたはクライアントの推薦文

Optional

オプション

- Actual Work
現物の作品

Recommended

推奨

- Original Layout/Layers/Stages Images or Source Photography



オリジナル・レイアウト/レイヤー/ステージ画像またはソース写真

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of how the production design bring the creative idea to life. (max. 2 minutes)
プロダクションデザインによって創造的なアイデアにいかにか命が吹き込まれるかについて、審査員の理解を促す「メイキング」（制作風景）またはデモ VOD（最長2分）。



Radio & Audio Lotus awards creativity through the use of the audio medium including radio, podcasts, and other audio streaming platforms. Audio Craft sub-categories also award craftsmanship.

ラジオ&オーディオ・ロータスは、ラジオ、ポッドキャスト、その他のオーディオストリーミングプラットフォーム等々のオーディオメディアの活用を通じたクリエイティビティに対して贈られます。オーディオ・クラフトのサブカテゴリーは、クラフトマンシップに対しても贈られます。

For Radio Spots (RA01-RA06):

ラジオ・スポット (RA01-RA06) :

- **Entries must be aired on the radio.**
応募作品はラジオで放送されたものに限りです。
- **The same work (that is, identical version & duration) can only be entered ONCE in Radio Spots.**
同じ作品 (バージョンと期間が同じもの) のラジオ・スポットへの応募は一度に限りです。
- **Each execution constitutes one entry. Executions which form a campaign must be entered and paid for as single entries.**
実施内容単位で1エントリーとなります。複数の実施内容が1つのキャンペーンを構成する場合、実施内容ごとのエントリーとなり、実施内容ごとにエントリー費用が発生します。

For Audio Craft (RA10-RA13):

オーディオ・クラフト (RA10-RA13) :

- **Each execution constitutes one entry. Executions which form a campaign must be entered and paid for as single entries.**
実施内容単位で1エントリーとなります。複数の実施内容が1つのキャンペーンを構成する場合、実施内容ごとのエントリーとなり、実施内容ごとにエントリー費用が発生します。

For Innovative Use of Radio & Audio (RA07-RA09), Sonic Branding (RA14) in Audio Craft, and Lotus Roots (LRR):

イノベティブ・ユース・オブ・ラジオ&オーディオ (RA07-RA09) 、オーディオ・クラフト内ソニック・ブランディング (RA14) 、およびロータス・ルーツ :

- **Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.**
実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

RADIO SPOTS ラジオ・スポット	MATERIALS 提出資料
<p>RA01 Consumer Goods RA01 コンシューマー・グッズ</p> <p>Food & beverages, beauty & healthcare products, pharmaceutical products, household maintenance & cleaning products, electronics & appliances, home decoration & furniture, fashion, toys, sportswear & equipment, other FMCG & consumer durable goods.</p> <p>食品・飲料、美容・ヘルスケア製品、医薬品、家庭用メンテナンス・掃除用製品、電子機器・家電製品、家庭用装飾・家具、ファッション、玩具、スポーツウェア・用具、その他の日用消費財・耐久消費財。</p>	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Original Radio Spot オリジナルのラジオ・スポット • English Script 英語の脚本 • Media Schedule or Client Endorsement Letter 媒体スケジュールまたはクライアントの推薦文
<p>RA02 Automotive RA02 オートモーティブ</p> <p>Vehicles, boats, and other automotive including automotive accessories.</p> <p>車両、ボート、その他の自動車で、自動車アクセサリーを含む。</p>	
<p>RA03 Retail, Leisure & Entertainment RA03 リテール、レジャー&エンターテインメント</p> <p>Retail stores including online stores, restaurants including cafes & bars. Transportation & travel services, hotel & resorts, sports, gaming, gambling, and other recreational facilities, festivals & events, museums. Film, music, publications, broadcasting stations, digital platforms, streaming service providers, podcasts, music services, and other media & entertainment services.</p> <p>オンラインストア等の小売店、カフェやバー等のレストラン。輸送・旅行サービス、ホテル・リゾート、スポーツ、ゲーム、ギャンブル、その他のレクリエーション施設、フェスティバル・イベント、美術館・博物</p>	

館。映画、音楽、出版、放送局、デジタルプラットフォーム、ストーリーミングサービスプロバイダー、ポッドキャスト、音楽サービス、その他のメディア・エンターテインメントサービス。

RA04 Finance, Business & Commercial Public Services

RA04 ファイナンス、ビジネス&コマーシャル・パブリック・サービス
Financial & investment institutions, insurance, and real estate. B2B, B2C, and other professional business services. Commercial Public Services including telecommunications, waste management, education, law enforcement, utilities, healthcare.

金融・投資機関、保険、不動産。B2B、B2C、その他の専門的なビジネスサービス。電気通信、廃棄物管理、教育、法の執行、公益事業、医療を含む商業公共サービス。

RA05 Corporate Image & Corporate Social Responsibility

RA05 コーポレート・イメージ&コーポレート・ソーシャル・レスポンス
シビリティ

Brand's concerted effort and commitment to address social, environmental, or economic issues for the betterment of society and also increases positive corporate image.

より良い社会作りのために社会、環境、経済的な課題に取り組むブランドの協調的な努力とコミットメントで、企業イメージの向上にもつながるもの。

RA06 Public Services & Cause Appeals

RA06 パブリック・サービス&コーズ・アピール

Announcements by non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs to raise awareness, change public attitudes, or change behaviour on health & safety, environmental issues, societal issues, and public services issues.

健康と安全、環境問題、社会問題、公共サービス問題についての認識を高め、市民の意識や行動を変えるための、非営利組織、財団、慈善団体、NGO による告知。

INNOVATION

イノベーション

RA07 Use of Radio & Audio as a Medium

RA07 ユース・オブ・ラジオ&オーディオ・アズ・メディア

Innovative use of audio or radio medium in the brand communication. ブランド・コミュニケーションにおけるオーディオ・ラジオ媒体の革新的な使用。

RA08 Use of Audio or Voice Technology

RA08 ユース・オブ・オーディオ・オア・ボイス・テクノロジー

Innovative use of audio or voice technology such as software, apps, AI, voice activated technology, or other technology in the audio or voice production process to enhance the audience experience.

ソフトウェア、アプリ、AI、音声起動テクノロジー等のオーディオ・音声技術や、オーディオ・音声制作過程におけるその他の技術の革新的な使用により、視聴者体験を向上させるもの。

RA09 Branded Content/Podcasts

RA09 ブランデッド・コンテンツ/ポッドキャスト

Brand commissioned content created for radio, podcasts or other audio platforms to enhance the audience experience in the brand communication.

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Client Endorsement Letter or Media Schedule クライアントの推薦文または媒体スケジュール

Optional

オプション

- Original Work オリジナル作品
- Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像

ラジオ、ポッドキャスト、その他のオーディオ・プラットフォーム向けに作成されたブランド委託コンテンツで、ブランド・コミュニケーションにおける視聴者体験を向上させるもの。

AUDIO CRAFT

オーディオ・クラフト

RA10 Use of Music

RA10 ユース・オブ・ミュージック

How the use of music (existing, composed, or rearranged) enhances the radio spot/audio work.

音楽の利用（既存、作曲、または編曲）が、ラジオ・スポット/オーディオ作品をどのように向上させるかが評価されます。

RA11 Casting & Use of Talent/Celebrity

RA11 キャスティング&ユース・オブ・タレント/セレブリティ

How the use of voice talent, celebrity, or influencer whose script delivery enhances the radio spot/audio work.

音声タレント、セレブリティ、またはインフルエンサーの起用とその音声表現の仕方によって、ラジオ・スポット/オーディオ作品がどのように強化されるかが評価されます。

RA12 Sound Design

RA12 サウンド・デザイン

How the use of sound including sound effects, ambient sound, etc. enhances the radio spot/audio work.

サウンドエフェクト、アンビエント・サウンド等のサウンドを使用することで、ラジオ・スポット/オーディオ作品がどのように強化されるかが評価されます。

RA13 Script

RA13 スクリプト

How the scriptwriting enhances the radio spot/audio work.

脚本制作によって、ラジオ・スポット/オーディオ作品がどのように強化されるかが評価されます。

RA14 Sonic Branding ***NEW***

RA14 ソニック・ブランディング***新設***

How the creation of a brand's sonic identity including sonic logos, brand music, UI sounds or brand voice enhances brand value and elevates brand identity.

ソニックロゴ、ブランドミュージック、UI サウンド、ブランドボイス等のブランドのソニックアイデンティティの制作により、ブランド価値とブランドアイデンティティがどのように向上するかが評価されます。

Criteria for consideration includes Appeal (creative concept & technical execution), Brand Fit (amplification and connection to brand identity), Uniqueness (distinctive & ownable by the brand), and Recognition (association with the brand).

審査基準には、魅力（クリエイティブなコンセプトと技術的な実行力）、ブランド・フィット（ブランド・アイデンティティの増幅と関連性）、独自性（特徴的でブランドによる所有可能）、認知度（ブランドの連想性）が含まれます。

Note: Entrants must submit video presentations with details on the creative process and range of sonic branding applications and executions to demonstrate the flexibility of the sonic brand assets.

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Original Work or Video Presentation (max. 2 minutes)
オリジナル作品またはプレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Client Endorsement Letter or Media Schedule
クライアントの推薦文または媒体スケジュール

Optional

オプション

- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像

Recommended

推奨

- 'Making of' or demo VDO to provide juries with a better understanding of the crafts and technical skills involved in the production of the audio. (max. 2 minutes)
オーディオ制作に関わる技術や技能について、審査員の理解を促す「メイキング」（制作風景）またはデモVOD（最長2分）。

Required

必須

- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- Original Work
オリジナル作品
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像

注：応募者は、そのクリエイティブプロセスと、ソニックブランディングの適用・実施範囲に関する詳細を含むプレゼンテーション・ビデオを提出し、ソニックブランド資産の柔軟性を示すことが求められます。

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRRR Lotus Roots

LRRR ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Client Endorsement Letter or Media Schedule
クライアントの推薦文または媒体スケジュール

Optional

オプション

- Original Work
オリジナル作品
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- English Script
英語の脚本

Sustainable Lotus recognises the importance of Sustainable Development Goals and how striving for these Global Goals can drive transformational change and positively impact the world and its people. Creativity, knowhow, technological development and resources are invaluable to achieve social, environmental, and economic sustainability.

サステナブル・ロータスは、持続可能な開発目標の重要性を認識し、これらのグローバル目標の達成に向けた努力がいかに変革を推進し、世界と那些人々にポジティブな影響を与えうるかを表彰するものです。創造性、ノウハウ、技術開発、そして資源は、社会的、環境的、経済的な持続可能性を達成するために非常に貴重なものです。

The decision of the Juries on Sustainable Lotus winner will be based on 4 criteria and weighted as follow:

サステナブル・ロータスの4つの審査基準と配点は下記の通りです：

- | | | |
|---------------------------|-----|-----|
| • Creativity/Idea/Insight | 30% | |
| • クリエイティビティ/アイデア/インサイト | | 30% |
| • Strategy | 15% | |
| • 戦略 | 15% | |
| • Execution | 15% | |
| • 実施内容 | 15% | |
| • Results | 40% | |
| • 結果 | 40% | |

Each execution/campaign/set of execution constitutes one entry.

実施内容/キャンペーン/実施内容のセットごとに1エントリーと数えます。

SOCIAL ソーシャル	MATERIALS 提出資料
ST01 Poverty & Hunger ST01 貧困&飢餓 Campaign initiatives to eradicate poverty, end hunger, achieve food security and improved nutrition and promote sustainable agriculture. 貧困の撲滅、飢餓の撲滅、食糧安全保障と栄養改善の達成、持続可能な農業の促進を目指すキャンペーン・イニシアチブ。	<p>Required 必須</p> <ul style="list-style-type: none"> • Written Submission 作品説明書 • Video Presentation (max. 2 minutes) プレゼンテーション・ビデオ (最長2分) • Digital Presentation Image デジタル・プレゼンテーション画像 • Client Endorsement Letter クライアントの推薦文 <p>Optional オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> • URL URL
ST02 Health & Well-Being ST02 健康&幸福 Campaign initiatives to ensure healthy lives and promote well-being for all. すべての人々の健康的な生活を保証し、幸福を促進するためのキャンペーン・イニシアチブ。	
ST03 Education ST03 教育 Campaign initiatives to ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all. すべての人々に包摂的で公平な質の高い教育を保証し、生涯学習の機会を促進するためのキャンペーン・イニシアチブ。	
ST04 Gender Equality ST04 ジェンダー平等 Campaign initiatives to achieve gender equality and empower all women and girls. ジェンダーの平等を達成し、すべての女性・少女のエンパワーメントを図るためのキャンペーン・イニシアチブ。	

ENVIRONMENT

環境

ST05 Climate Action & Conservation

ST05 気候変動対策&環境保全

Campaign initiatives to combat climate change and its impacts; conserve and sustainably use the oceans, seas and marine resources for sustainable development; and protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forests, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss.

気候変動とその影響との闘い、持続可能な開発のための海洋資源の保全と持続可能な利用、陸上生態系の保護、回復、持続可能な利用の促進、森林の持続可能な管理、砂漠化との闘い、土地劣化の阻止と回復、生物多様性の損失の阻止のためのキャンペーン・イニシアチブ。

ST06 Energy, Sanitation & Sustainable Communities

ST06 エネルギー、衛生&持続可能なコミュニティ

Campaign initiatives to ensure access to affordable, reliable, sustainable and modern energy; availability and sustainable management of water and sanitation; make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable; and ensure sustainable consumption and production patterns.

手頃な価格で信頼性が高く、持続可能で近代的なエネルギーへのアクセス、水と衛生の利用可能性と持続可能な管理、包摂的で安全かつ強靭で持続可能な都市と人間の居住地、および持続可能な消費と生産パターンを保証するためのキャンペーン・イニシアチブ。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

ECONOMIC

経済

ST07 Reduced Inequalities

ST07 不平等の軽減

Campaign initiatives to reduce inequality within and among countries.

国内および国家間の不平等を軽減するためのキャンペーン・イニシアチブ。

ST08 Decent Work & Economic Growth

ST08 ディーセント・ワーク&経済成長

Campaign initiatives to promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all. 持続的、包摂的かつ持続可能な経済成長と、完全かつ生産的雇用、すべての人々のためのディーセント・ワーク（働きがいのある人間らしい仕事）を推進するためのキャンペーン・イニシアチブ。

ST09 Innovation, Infrastructure & Institutions

ST09 イノベーション、インフラ&制度

Campaign initiatives to build resilient infrastructure, promote inclusive and sustainable industrialization and foster innovation; and peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels.

強靭なインフラを構築し、包摂的で持続可能な工業化とイノベーションを促進し、持続可能な開発のための平和で包摂的な社会を構築し、すべての人に司法へのアクセスを提供し、あらゆるレベルにおいて効果的で責任ある包摂的な制度を構築するためのキャンペーン・イニシアチブ。

ST10 Partnerships for the Goals

ST10 目標達成に向けたパートナーシップ

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

Campaign initiatives to strengthen the means of implementation and revitalise the global partnership for sustainable development.
持続可能な開発に向けて実施手段を強化し、グローバル・パートナーシップを活性化するためのキャンペーン・イニシアチブ。

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

LRST Lotus Roots

LRST ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.
ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテクスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

MATERIALS

提出資料

Required

必須

- Written Submission
作品説明書
- Cultural Context Explanation
文化的背景の解説
- Video Presentation (max. 2 minutes)
プレゼンテーション・ビデオ（最長2分）
- Digital Presentation Image
デジタル・プレゼンテーション画像
- Client Endorsement Letter
クライアントの推薦文

Optional

オプション

- URL
URL

All entry details must be completed online. To submit:

作品の応募はすべてオンラインで行います。応募手順は以下の通りです。

- Go to www.ADFEST.com, in menu under "Awards", select "Entry Submission". You will be re-directed to an online entry submission system created by WebEnergy.
www.ADFEST.com にアクセスし、メニューの「Awards」から「Entry Submission」を選択します。
WebEnergy 製作のオンライン・エントリーシステムに転送されます。
- Select the appropriate Lotus Category and complete the online submission.
該当するロータス・カテゴリーを選択し、必要な情報を入力します。
Note: An entry can be pended for further revisions and additions of details until you click "Confirm"
注: 入力内容は「Confirm」をクリックするまでは確定しないため、情報の修正・追加が可能です。
- After you confirmed your entry submission, you can download the Entry Submission form and Entry Confirmation form from the Entry List & Payment.
入力情報の送信を確認後、Entry List & Payment から Entry Submission フォームおよび Entry Confirmation フォームをダウンロードします。
- After you have submitted your payment details, the Invoice will be sent directly to your email and you can also download/print it out from the Payment Summary page.
エントリー費支払いの情報を送信すると、その内容に基づいて応募者のメールアドレス宛てに請求書が送信されます。請求書は Payment Summary のページからダウンロード・印刷することもできます。
- An Entry Summary containing all your entries submitted can be downloaded/printed from the Entry Summary page.
エントリー内容が記載された Entry Summary (エントリー概要書) は、Entry Summary のページからダウンロード・印刷できます。
Note: Your entry is not complete until all required materials, and payment have been received.
注: 必要資料のすべてと支払いが受領されるまで、エントリーは完了しません。

IMPORTANT: Carefully check the credits you enter. If the work is a finalist or winner, As Credits are provided by the entrant and only credits submitted at the point of entry via the ADFEST entry site are used and cannot be changed retrospectively. Any requests for credit changes must be done in writing to Nat@ADFEST.com. Credit changes are not permitted **after Friday 26th January 2024.** Any requests for changes are subject to the approval of the Organiser. A fee of **THB 2,000 per request** will be charged for each change if approved.

重要: クレジットの入力内容は慎重にご確認下さい。作品がファイナリストまたは入賞した場合、クレジットは応募者により提供され、ADFEST エントリーサイトを通じてエントリー時に提出されたクレジットのみが使用されます。過去に遡って変更することはできません。送信後にクレジットの内容を変更したい場合、メールで

Nat@ADFEST.com に申し出て下さい。但し、**2024年1月26日(金)** を過ぎると変更は認められません。_変更に関するリクエストについては、主催者の承認が必要です。変更が承認された場合、**1回のリクエストにつき2,000バーツ**の手数料がかかります。

All entry details must be completed online, so make sure you have read the rules and go through our Lotus categories prior to entering your works to the ADFEST 2024 Online Entry Submission. Our submission system is quite simple to enter. You only need to select the Lotus & sub-categories you wish to submit, enter the entry details including entry title and fill in the credit information of those involved in the creation of the work. You will be required to provide common information as well as some specific details depending on the Lotus categories selected.

エントリー書式への情報入力はおオンラインで行います。規則・規制およびロータス賞各カテゴリーの内容を読んだうえで、ADFEST 2024 Online Entry Submission にアクセスし、必要な内容を入力して下さい。申し込みのシステムは非常にシンプルです。エントリーしたいロータス賞およびサブカテゴリーを選択し、作品タイトルを含むエントリー情報や制作関係者の情報を入力して頂きます。入力情報には、全カテゴリー共通の項目と、カテゴリーごとに異なる項目があります。

Don't worry if you don't have all the information for your entries yet, you can edit your entry details and save them along the way before confirming your entries. You can come back to edit your details and upload your works as long as your entry is not confirmed.

現時点でエントリー情報がすべて揃っていなくても問題ありません。エントリーを確定するまでは、エントリー情報の編集や入力途中の保存ができます。エントリーを確定しない限り、戻って詳細を編集し、作品をアップロードすることが可能です。

Have you ever entered work to ADFEST before?

ADFEST へのエントリーは初めてですか？

If you are new to ADFEST, you need to create an ADFEST account [here](#)

今回が初めての場合、右のリンクから ADFEST のアカウントを作成して下さい：[here](#)

If you need help, please feel free to email Nat, Entry Manager at Nat@ADFEST.com

サポートが必要な場合、エントリー・マネージャーの Nat までお気軽に e メールでご連絡下さい：

Nat@ADFEST.com

WHAT YOU MUST ENTER: ENTRY DETAILS

入力情報：概要

LOTUS CATEGORY

ロータス・カテゴリー

Select Lotus category and sub-category

ロータス賞のカテゴリーとサブカテゴリーを選択して下さい。

ENTRY TITLE

エントリー作品タイトル

Entry Title, Duration (if applicable), Brand, Advertiser, Launch Date of your entry

エントリーする作品タイトル、長さ／尺（当てはまる場合）、ブランド、広告主、作品ロンドン

CREATIVE CREDITS

企画・制作会社の情報

Details of companies involved in the work's creative process e.g. Agency, Media Agency, etc.

エントリー作品の企画・制作過程全体に関わった会社（複数可）の情報（例：エージェンシー、メディア・エージェンシー等）

Details of people who were involved in the work e.g. Adam Johnson, Chief Creative Officer, Plannova

エントリー作品の制作過程全体に関わったスタッフの情報（例：Adam Johnson, Chief Creative Officer, Plannova）

PRODUCTION CREDITS

制作会社の情報

Details of companies involved in the work's production process e.g. Film Production Company, Post-Production Company, Special Effects Company, Sound Production Company, Print Production Company etc.

エントリー作品の制作プロセスに関わった会社（複数も可）の情報（例：映画制作会社、ポストプロダクション会社、特殊効果制作会社、音響制作会社、印刷制作会社等）

Details of people who were involved in the work e.g. Dan Brown, Director, Plannova

エントリー作品の制作プロセスに関わったスタッフの情報（例：Dan Brown, Director, Plannova）

ENTRY CONTACT DETAILS

エントリー作品制作担当者の連絡先

In the event that questions arise during judging, ADFEST may need to contact the team directly involved with the creation of the work for the juries' clarification.

審査の過程で疑問・質問が生じた場合、審査員団に説明するために、ADFEST が作品制作に直接関わったチーム・スタッフに直接連絡する必要がある場合があります。

CLIENT CONTACTS DETAILS

クライアント担当者の連絡先

In the event that questions arise during judging, ADFEST may need to contact the client directly involved with the creation of the work.

審査の途中で疑問点が生じた場合等に、作品制作に直接関わったクライアントへ、ADFEST から連絡させて頂く場合があります。

ADFEST will not contact the client unless it is absolutely necessary to do so in the case that it affects the judging of the work.

ADFEST は、作品の審査に影響を与えると考えられる場合、それが必須だと判断されない限りクライアントへは連絡しません。

IS THIS BRAND NON-PROFIT ORGANISATION, FOUNDATION, CHARITY, OR NGO?

このブランドは非営利団体、財団、慈善団体、NGO ですか？

The determinant of eligible work is the brand/client/advertiser of the work. That is, the work must be for non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs including non-profit foundations & associations, appeals, charities & donations, volunteers, etc. to complete in the Grande for Humanity.

審査対象にあたるかどうかは、作品のブランド/クライアント/広告主に基づいて決定されます。すなわち、グランデ・フォー・ヒューマニティの対象となるには、非営利団体、財団、慈善団体、NGO（非営利財団・社団、抗議団体、慈善団体および寄付、ボランティア等）のための作品である必要があります。

While you are required to declare your brand whether YES or No, ADFEST Organiser reserves the right to determine the entries eligible to compete in the Grande for Humanity.

応募者はブランドが YES か NO かを明示しなければなりません、一方で ADFEST 主催者はエントリー作品がグランデ・フォー・ヒューマニティの審査を受ける資格があるかどうかを判断する権限を有します。

PUBLICATION OF ENTRIES:

エントリー作品の出版：

Can all the materials submitted for your entry be used for public use?

エントリーで提出されたすべての資料は、公共利用可能ですか？

Note: Public Use includes exhibition, award presentation, winners showcase, award annual.

注：公共利用とは、展示会、授賞式、受賞者ショーケース、年鑑等を含みます。

HOW TO SUBMIT

申し込み方法

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

URL:

URL :

URL of your entry

エントリー作品の URL

WRITTEN SUBMISSION:

作品説明書 :

Written information of the work according to the category guidelines.

カテゴリーのガイドラインに基づく、書面の作品情報。



ENTRY DETAILS

概要

LOTUS CATEGORY

ロータス・カテゴリー

Select Lotus category and sub-category you wish to enter.

ロータス賞のカテゴリーとサブカテゴリーを選択して下さい。

ENTRY TITLE

エントリー作品タイトル

The name of the work being entered.

エントリーする作品名を入力して下さい。

CAMPAIGN NAME

キャンペーン名

If your work is part of a campaign, juries may group the single entries and award the works as a campaign if they see fit. In this case, please enter what you would like the campaign to be named.

エントリーする作品がキャンペーンの一部である場合、審査員団が適当と判断したら、複数のエントリーを1つのグループにまとめて、キャンペーンとして扱う場合があります。その場合に希望するキャンペーン名を入力して下さい。

BRAND

ブランド

The product or service of the work (e.g. Dove, Google Play Music, Johnnie Walker)

作品の製品またはサービス名を入力して下さい。(例: Dove, Google Play Music, Johnnie Walker)

ADVERTISER

アドバイザー/広告主

The name of the company or organisation who commissioned the work (e.g. Unilever, Google, Diageo)

作品の制作を依頼した会社または団体名を記入して下さい。(例: Unilever, Google, Diageo)

LAUNCHED DATE

ロンチ日

Launch date of your entry

作品のロンチ日を記入して下さい。

CREATIVE CREDITS

企画・制作会社の情報

Details of the company/ies significantly involved in the creativity of the work.

作品の制作に大きく関わった会社(複数も可)の詳細情報。

You can add multiple companies, but please note that the points will be divided proportionately among the Agencies and Networks.

複数の会社でも記入できますが、付与されるポイントは各エージェンシー、各ネットワーク間で比例配分されることに留意して下さい。

AGENCY

エージェンシー

Agency credit will count towards Agency of the Year, Independent Agency of the Year and Digital Agency of the Year, so make sure your spelling, even spacing or use of symbols are consistent.

エージェンシー情報は、エージェンシー・オブ・ザ・イヤー、インディペンデント・エージェンシー・オブ・ザ・イヤー、デジタル・エージェンシー・オブ・ザ・イヤーのポイント計算で参照されるため、スペースやシンボルを含むスペリングが常に一貫し、誤記が無いように注意して下さい。

AGENCY

エージェンシー



SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

CITY
都市名

AGENCY NETWORK

エージェンシー・ネットワーク

Agency Network credit will count towards Network of the Year, so make sure your spelling, even spacing or use of symbols are consistent.

エージェンシー・ネットワーク情報は、ネットワーク・オブ・ザ・イヤーのポイント計算で参照されるため、スペースやシンボルを含むスペリングが常に一貫し、誤記が無いように注意して下さい。

AGENCY NETWORK

エージェンシー・ネットワーク

CREATIVE TEAM CREDITS

企画・制作チームの情報

Details of people who made significant contribution to the work.

作品に大きく貢献したスタッフの情報。

CHAIRMAN

会長

CHIEF EXECUTIVE OFFICER

最高経営責任者 (CEO)

MANAGING DIRECTOR

代表取締役社長

CHIEF CREATIVE OFFICER

チーフ・クリエイティブ・オフィサー

EXECUTIVE CREATIVE DIRECTOR

エグゼクティブ・クリエイティブ・ディレクター

CREATIVE DIRECTOR

クリエイティブ・ディレクター

ART DIRECTOR

アート・ディレクター

COPYWRITER

コピーライター

EXECUTIVE PRODUCER

エグゼクティブ・プロデューサー

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

INTERACTIVE DESIGNER

インタラクティブ・デザイナー

TECHNICAL DIRECTOR

テクニカル・ディレクター

DEVELOPER

デベロッパー

PROGRAMMER

プログラマー

ANIMATOR SPECIAL EFFECTS

アニメーター・スペシャル・エフェクツ

COMPUTER ARTIST

コンピューター・アーティスト

RETOUCHER

レタッチャー

ILLUSTRATOR

イラストレーター

DESIGNER

デザイナー

RESEACH & DATA ANALYST

リサーチ & データアナリスト

BUSINESS STRATEGY DIRECTOR

ビジネス・ストラテジー・ディレクター

CLIENT SERVICE DIRECTOR

クライアント・サービス・ディレクター

ACCOUNT DIRECTOR

アカウント・ディレクター

ACCOUNT MANAGER

アカウント・マネージャー

ACCOUNT EXECUTIVE

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)

コンテンツに戻る

MARKETING COMMUNICATION MANAGER



**HUMAN
INTELLIGENCE**

**ADFEST 2024
21-23 MAR**

マーケティング・コミュニケーション・マネージャー

STRATEGIC PLANNING DIRECTOR
ストラテジック・プランニング・ディレクター

STRATEGIC PLANNING MANAGER
ストラテジック・プランニング・マネージャー

STRATEGIC PLANNER
ストラテジック・プランナー

PLANNER
プランナー

PR DIRECTOR
PR ディレクター

MEDIA PLANNER
メディア・プランナー

MEDIA BUYER
メディア・バイヤー

OTHER CREATIVE CREDITS
上記以外の制作スタッフ情報

Enter the details (positions & names) of additional creative team members who made significant contribution to the work.

作品に大きく関わった、上記以外の制作チーム・スタッフの情報（肩書、氏名）を入力して下さい。

MEDIA CREDITS
メディア会社の情報

Details of the company/ies significantly involved in the media strategy of the work. If the company/ies involved in both the creative and media strategy, it should be entered in both Agency and Media Agency.

作品のメディア戦略に大きく関わった会社（複数も可）の情報。会社が制作とメディア戦略の両方に関わっている場合は、エージェンシーとメディア・エージェンシーの両方に記入して下さい。

MEDIA AGENCY
メディア・エージェンシー

For Media Lotus entries, the Media Agency credit will count towards Media Agency of the Year, so make sure your spelling, even spacing or use of symbols are consistent.

メディア・ロータスにエントリーするメディア・エージェンシーの情報は、メディア・エージェンシー・オブ・ザ・イヤーのポイント計算で参照されるため、スペースやシンボルを含むスペリングが常に一貫し、誤記が無いように注意して下さい。

MEDIA AGENCY

SAMPLE ENTRY FORMS エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

MEDIA TEAM CREDITS



**HUMAN
INTELLIGENCE**

**ADFEST 2024
21-23 MAR**

メディア・チームの情報

WHO WAS INVOLVED?

誰が関わりましたか？

Enter the details of people who significantly involved in the work. Enter the names of your media team members in the field.

作品に大きく関わったスタッフの情報。メディアチームのスタッフ名を空欄に入力して下さい。

MEDIA PLANNING DIRECTOR

メディア・プランニング・ディレクター

MEDIA PLANNING MANAGER

メディア・プランニング・マネージャー

MEDIA PLANNER

メディア・プランナー

STRATEGIC PLANNING DIRECTOR

ストラテジック・プランニング・ディレクター

STRATEGIC PLANNING MANAGER

ストラテジック・プランニング・マネージャー

STRATEGIC PLANNER

ストラテジック・プランナー

DATA & ANALYTICS MANAGER

データ&アナリティクス・マネージャー

CLIENT DIRECTOR

クライアント・ディレクター

CLIENT MANAGER

クライアント・マネージャー

OTHER MEDIA CREDITS

上記以外のメディア・スタッフ情報

作品に大きく関わった、上記以外のメディア・チーム・スタッフの情報（肩書、氏名）を入力して下さい。

PR CREDITS

PRチームの情報

Details of the company/ies significantly involved in the PR strategy of the work. If the company/ies involved in both the creative and PR strategy, it should be entered in both Agency and PR Agency.

作品のPR戦略に大きく関わった会社（複数可）の情報。会社が制作とPR戦略の両方に関わっている場合

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

even spacing or use of symbols are consistent.

PR ロータスにエントリーする PR エージェンシーの情報は、PR エージェンシー・オブ・ザ・イヤーのポイント計算で参照されるため、スペースやシンボルを含むスペリングが常に一貫し、誤記が無いように注意して下さい。

[Back to Content](#)

コンテンツに戻る

PR AGENCY

PR エージェンシー

CITY

都市名

PR TEAM CREDITS

PR チームの情報

WHO WAS INVOLVED?

誰が関わりましたか？

作品に大きく関わったスタッフの情報。PR チームのスタッフ名を空欄に入力して下さい。

PR DIRECTOR

PR ディレクター

PR MANAGER

PR マネージャー

EXECUTIVE PR

エグゼクティブ PR

PR PLANNER

PR プランナー

SOCIAL MEDIA MANAGER

ソーシャル・メディア・マネージャー

MEDIA RELATIONS

メディア・リレーションズ

INFLUENCER RELATIONS

インフルエンサー・リレーションズ

OTHER PR CREDITS

上記以外のPR スタッフ情報

Enter the details (positions & names) of additional PR team members who made significant contribution to the work.

作品に大きく関わった、上記以外のPR チーム・スタッフの情報（肩書、氏名）を入力して下さい。

PRODUCTION CREDITS

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

Company of the Year, so make sure your spelling, even spacing or use of symbols are consistent.

ラジオ&オーディオ・ロータス内のオーディオ・クラフト・サブカテゴリー(RA10-RA14)、デジタル・クラフト・ロータス、フィルム・クラフト・ロータス、ニュー・ディレクター・ロータス及びプリント&アウトドア・クラフトへのエントリー作品の会社情報は、プロダクション・オブ・ザ・イヤーでポイント計算されることになるため、スペースやシンボルを含むスペリングが常に一貫し、誤記が無いように注意して下さい。

[Back to Content](#)

コンテンツに戻る



FILM PRODUCTION COMPANY

フィルム・プロダクション・カンパニー

Details of the company/ies significantly involved in film production of the work.

作品の映像制作に大きく貢献した会社（複数も可）の情報。

FILM PRODUCTION COMPANY

フィルム・プロダクション・カンパニー

CITY

都市名

FILM PRODUCTION TEAM CREDITS

映像制作チームの情報

Details of people who made significant contribution to the film production of the work.

作品の映像制作に大きく貢献したスタッフの情報。

MANAGING DIRECTOR

代表取締役社長

DIRECTOR

ディレクター

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

ディレクター・オブ・フォトグラフィー

CINEMATOGRAPHER

シネマトグラファー

CAMERAMAN

カメラマン

GAFFER

ギャファー

ASSISTANT DIRECTOR

アシスタント・ディレクター

EXECUTIVE PRODUCER

エグゼクティブ・プロデューサー

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)

コンテンツに戻る

PRODUCTION DESIGNER

プロダクション・デザイナー



LIGHTING
照明

GRADING
グレーディング

CASTING
キャスティング

HAIR & MAKE-UP
ヘア&メイクアップ

STYLIST
スタイリスト

WARDROBE
衣装

OTHER FILM PRODUCTION CREDITS
その他映像制作スタッフ情報

Enter the details (positions & names) of additional team members who made significant contribution to the film production of the work.

作品の映像制作に大きく関わった、上記以外のチーム・スタッフの情報（肩書、氏名）を入力して下さい。

POST-PRODUCTION COMPANY
ポストプロダクション・カンパニー

Details of the company/ies significantly involved in post-production of the work.

作品のポストプロダクションに大きく貢献した会社（複数も可）の情報。

POST-PRODUCTION COMPANY
ポストプロダクション・カンパニー

CITY
都市名

POST-PRODUCTION TEAM CREDITS
ポストプロダクション・チームの情報

Details of people who made significant contribution to the post-production of the work.

作品のポストプロダクションに大きく貢献したスタッフの情報。

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

FLAME ARTIST
フレイム・アーティスト

SPECIAL EFFECTS
スペシャル・エフェクツ

SOUND DESIGNER

サウンド・デザイナー

TECHNICAL DESIGNER

テクニカル・デザイナー

GRAPHIC DESIGNER

グラフィック・デザイナー

COMPOSER

コンポーザー

MOTION GRAPHIC

モーション・グラフィック

MIXER

ミキサー

POST EXECUTIVE PRODUCER

ポスト・エグゼクティブ・プロデューサー

POST PRODUCER

ポスト・プロデューサー

OTHER POST-PRODUCTION CREDITS

その他ポストプロダクション・スタッフ情報

Enter the details (positions & names) of additional team members who made significant contribution to the post-production of the work.

作品のポストプロダクションに大きく関わった、上記以外のチーム・スタッフの情報（肩書、氏名）を入力して下さい。

SPECIAL EFFECTS PRODUCTION COMPANY

スペシャル・エフェクツ・プロダクション・カンパニー

Details of the company/ies significantly involved in Special Effects, Visual Effects, or Animation of the work.

作品の特殊効果、視覚効果、アニメーション制作に大きく関わった会社（複数も可）の情報。

SPECIAL EFFECTS COMPANY

スペシャル・エフェクツ制作会社

SAMPLE ENTRY FORMS
エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

SPECIAL EFFECTS PRODUCTION TEAM CREDITS

スペシャル・エフェクツ制作スタッフ情報

Details of people who made significant contribution to the Special Effects, Visual Effects, or Animation of the work.

作品の特殊効果、視覚効果、アニメーションの制作に大きく関わったスタッフの情報。

VISUAL EFFECTS

ビジュアル・エフェクツ

SPECIAL EFFECTS

スペシャル・エフェクツ

CG DIRECTOR

CG ディレクター

CG SUPERVISOR

CG スーパーバイザー

CG DESIGNER

CG デザイナー

DESIGNER

デザイナー

COMPUTER ARTIST

コンピューター・アーティスト

ANIMATOR

アニメーター

ILLUSTRATOR

イラストレーター

SPECIAL EFFECTS EXECUTIVE PRODUCER

スペシャル・エフェクツ・エグゼクティブ・プロ
デューサー

SPECIAL EFFECTS PRODUCER

スペシャル・エフェクツ・プロデューサー

COMPOSER

コンポーザー

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)

[コンテンツに戻る](#)

SOUND PRODUCTION COMPANY

サウンド・プロダクション・カンパニー

Details of the company/ies significantly involved in sound production of the work.

作品のサウンド・プロダクションに大きく関わった会社（複数も可）の情報。

SOUND PRODUCTION COMPANY



**HUMAN
INTELLIGENCE**

**ADFEST 2024
21-23 MAR**

サウンド・プロダクション・カンパニー

CITY

都市名

SOUND PRODUCTION TEAM CREDITS

サウンド・プロダクション・チーム・スタッフ情報

Details of people who made significant contribution to the sound production of the work.
作品のサウンド・プロダクションに大きく関わったスタッフの情報。

SOUND DESIGNER

サウンド・デザイナー

SOUND ENGINEER

サウンド・エンジニア

SOUND EXECUTIVE PRODUCER

サウンド・エグゼクティブ・プロデューサー

SOUND PRODUCER

サウンド・プロデューサー

MIXER

ミキサー

MUSIC DIRECTOR

ミュージック・ディレクター

MUSIC COMPOSER

ミュージック・コンポーザー

MUSIC ARRANGER

ミュージック・アレンジャー

OTHER SOUND PRODUCTION CREDITS

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

PRINT PRODUCTION COMPANY

プリント・プロダクション・カンパニー

Details of the company/ies significantly involved in print production of the work.
作品のプリント・プロダクションに大きく関わった会社（複数も可）の情報。

PRINT PRODUCTION COMPANY

プリント・プロダクション・カンパニー

CITY
都市名

PRINT PRODUCTION TEAM CREDITS

プリント・プロダクション・チーム情報

Details of people who made significant contribution to the print production of the work.

作品のプリント・プロダクションに大きく関わったスタッフの情報。

PHOTOGRAPHER

フォトグラファー

TYPOGRAPHER

タイポグラファー

RETOUCHER

レタッチャー

ILLUSTRATOR

イラストレーター

DESIGNER

デザイナー

GRAPHIC DESIGNER

グラフィック・デザイナー

PRINT EXECUTIVE PRODUCER

プリント・エグゼクティブ・プロデューサー

PRINT PRODUCER

プリント・プロデューサー

OTHER PRINT PRODUCTION CREDITS

その他プリント・プロダクション・スタッフ情報

Enter the details (positions & names) of additional team members who made significant contribution to the print production of the work.

作品のプリント・プロダクションに大きく関わった、上記以外のチーム・スタッフの情報（肩書、氏名）を入力して下さい。

ENTRY CONTACTS DETAILS

エントリー担当者の連絡先情報

In the event that questions arise during judging, ADFEST may need to contact the team directly involved with the creation of the work for the juries' clarification.

審査の過程で疑問・質問が生じた場合、審査員団に説明するために、ADFEFEST が作品制作に直接関わったチーム・スタッフに直接連絡する必要がある場合があります。

NAME



氏名

POSITION
肩書

MOBILE NUMBER
携帯電話番号

EMAIL
メールアドレス

CLIENT CONTACTS DETAILS

クライアント担当者の連絡先

In the event that questions arise during judging, ADFEST may need to contact the client directly involved with the creation of the work.

審査の途中で疑問点が生じた場合等に、作品制作に直接関わったクライアントへ、ADFESt から連絡させて頂く場合があります。

ADFESt will not contact the client unless it is absolutely necessary to do so in the case that it affects the judging of the work.

ADFESt は、作品の審査に影響を与えると考えられる場合、それが必須だと判断されない限りクライアントへは連絡しません。

NAME
氏名

POSITION
肩書

MOBILE NUMBER
携帯電話番号

EMAIL
メールアドレス

ADDRESS
住所

SAMPLE ENTRY FORMS

エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

WHAT YOU ENTER: SPECIFIC DETAILS

入力情報：詳細

IS THIS BRAND NON-PROFIT ORGANISATION, FOUNDATION, CHARITY, OR NGO?

このブランドは非営利団体、財団、慈善団体、NGO ですか？

The determinant of eligible work is the brand/client/advertiser of the work. That is, the work must be for non-profit organisations, foundations, charities, or NGOs including non-profit foundations & associations, appeals, charities & donations, volunteers, etc. to complete in the Grande for Humanity.

審査対象にあたるかどうかは、作品のブランド/クライアント/広告主に基づいて決定されます。すなわち、グランデ・フォー・ヒューマニティの対象となるには、非営利団体、財団、慈善団体、NGO（非営利財団・社団、抗議団体、慈善団体および寄付、ボランティア等）のための作品である必要があります。

While you are required to declare your brand whether YES or No, ADFEST Organiser reserves the right to determine the entries eligible to compete in the Grande for Humanity.

応募者はブランドが YES か NO かを明示しなければなりません、一方で ADFEST 主催者はエントリー作品がグランデ・フォー・ヒューマニティの審査を受ける資格があるかどうかを判断する権限を有します。

YES

はい

NO

いいえ

PUBLICATION OF ENTRIES

エントリー作品の公開について

*Can all the materials submitted for this entry be used for public use?

※エントリーで提出されたすべての資料は、公共利用可能ですか？

If this work has restrictions on its public use, please specify what can be shown publicly.

もし作品に公共利用の制約がある場合、どの資料・要素を公開して良いか特定して下さい。

YES, ALL MATERIALS SUBMITTED CAN BE MADE PUBLIC.

はい。すべての資料・要素は公開可能です。

NO. PLEASE SELECT ALL THAT APPLY:

いいえ該当する資料・要素をすべて選択して下さい：

VDO

VDO

VDO CAN BE USED FOR AWARD PRESENTATIONS

ビデオは授賞式で使用可能です。

VDO CAN BE USED FOR EXHIBITION

ビデオは展示会で使用可能です。

VDO CAN BE USED FOR WINNERS SHOWCASE

ビデオは受賞者ショーケースで使用可能です。

VDO CAN BE USED FOR AWARD ANNUAL

ビデオは年鑑で使用可能です。

VDO CAN BE USED FOR PRESS KIT

ビデオはプレスキットで使用可能です。

SAMPLE ENTRY FORMS エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

JPEG CAN BE USED FOR EXHIBITION

JPEG データは展示会で使用可能です。

JPEG CAN BE USED FOR WINNERS SHOWCASE

JPEG データは受賞者ショーケースで使用可能です。

JPEG CAN BE USED FOR ANNUAL

JPEG データは年鑑で使用可能です。

JPEG CAN BE USED FOR PRESS KIT



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

JPEG データはプレスキットで使用可能です。

URLS

URL について

Active browsable URL must lead the viewer straight into your entry. Your URL must be active **until 30th April 2024**. URLs must start with <http://> or <https://> and you must provide username and password (if applicable). ADFEST is not responsible for invalid/inactive sites or failure to provide necessary login/download details.

有効かつ閲覧可能な URL で、エントリー作品のページに直接アクセスできなければなりません。URL は、**2024 年 4 月 30 日**までは有効でなければなりません。URL は、<http://> または <https://> のいずれかで始まらなければなりません。なお、必要な場合はユーザー名とパスワードを併せて提供して下さい。ADFEST は、無効ないし停止中のサイト、または必要なログイン/ダウンロード情報が提供されていないことへの責任は負いません。

URL

URL

E.G. <http://www.ADFEST.com>

例 : <http://www.ADFEST.com>

TYPE

種別

Please select from the drop-down

下記メニューから選択して下さい。

- URL link to Application
アプリケーションへの URL リンク
- Online Video
オンライン動画
- Social Page
ソーシャル・ページ
- Website
Web サイト

IF ENTERING 'URL link to Application'

「アプリケーションへの URL リンク」を選択する場合

SAMPLE ENTRY FORMS エントリーフォームのサンプル

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

APP NAME

アプリ名

APP STORE/GOOGLE PLAY USERNAME

APP STORE/GOOGLE PLAY のユーザー名



ADFEST 2024
21-23 MAR

APP STORE/GOOGLE PLAY PASSWORD
APP STORE/GOOGLE PLAY のパスワード

Juries will go through the written submissions during judging, so it is recommended that you provide as much details as possible.

各審査員は、審査中に作品説明書を参照しますので、できる限り詳細な情報を提供されることを推奨します。



BRAND EXPERIENCE LOTUS

ブランド・エクスペリエンス・ロータス

Campaign Summary

キャンペーン概要



Overview of campaign's objective, creativity, idea, insight, strategy, and execution. Summary of the campaign with focus on brand building through the dimension of experience design, activation, immersive experience, retail and 360° consumer engagement.

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施の概要。エクスペリエンス・デザイン、アクティベーション、没入型体験、リテール、360度カスタマー・エンゲージメント等によるブランド構築に重点を置いたキャンペーンの概要。

Entries should demonstrate how the consumer journey, experience of the brand and optimisation of every touch point led to increased brand affinity and commercial success. (300 words max).

応募作品は、コンシューマー・ジャーニー、ブランド体験、全タッチポイントの最適化が、どのようにブランド・アフィニティ（親近感）や商業的成功につながったかを示すものである必要があります（最大 300 ワード）。

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト :

Description of the Creativity/Idea/Insight. (200 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明（最大 200 ワード）。

Strategy:

戦略 :

Description of the target consumer, and how the strategy is appropriate for this target. What is the current relationship/perception of the consumer toward the brand? Include any specific the consumer journey, experience of the brand and how it been optimized on every touch point to increase brand affinity and commercial success? (200 words max).

ターゲットとする消費者の説明と、戦略がそのターゲットにどのように適しているか。ブランドに対する消費者の現在の関係/認識はどのようなものか？具体的なコンシューマー・ジャーニーやブランド体験に加え、ブランド・アフィニティや商業的成功につなげるため、それぞれのタッチ・ポイントでどのように最適化されているかを含む（最大 200 ワード）。

Execution:

実施 :

Description of campaign execution in order of implementation. Placement and timeline of the campaign engage and/or attract the target consumer. (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。ターゲットの消費者を惹きつけ引き寄せる、キャンペーンのプレースメン

WRITTEN SUBMISSION
作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

Result:

結果 :

How the campaign succeeded in achieving the objectives with inclusion of specific results and/or statistical data on the target consumer awareness and behaviour. (200 words max).

キャンペーンがどのように目標を達成したかについて、ターゲットとなる消費者の意識と行動に関する具体的な結果や統計データを含めて記述して下さい（最大 200 ワード）。

WRITTEN SUBMISSION 作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

COMMERCE LOTUS

コマース・ロータス

Campaign Summary

キャンペーン概要



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

Overview of campaign's objective, creativity, idea, insight, strategy, and execution. Summary of this campaign with focus on works have creativity of Commerce solutions to enhance the consumer experience and drive business sales including both offline commerce and eCommerce. Entries should demonstrate how the its effort in the business that define the future (300 words max).

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施の概要。オフライン・コマースと e コマースの両方で消費者体験を向上させ、ビジネスの売上を促進するコマース・ソリューションに創造性のある作品に焦点を当てた本キャンペーンの概要を記述。応募作品は、未来を定義するビジネスにおいて、その取り組みの持つ影響がどのようなものであるかを示すものである必要があります（最大 300 ワード）。

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト :

Description of the Creativity/Idea/Insight. (200 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明（最大 200 ワード）。

Strategy:

戦略 :

Description of the campaign, and how the strategy is appropriate for this target? Include any specific insights on the market and its audience. (200 words max).

キャンペーンの説明と、戦略がいかにかこのターゲットに対して適正なのかについての説明。マーケットとオーディエンスに関する具体的なインサイトを含めて記述して下さい（最大 200 ワード）。

Execution:

実施 :

Description how the idea is implemented for the work that have creativity of Commerce solutions to enhance the consumer experience and drive business sales including both offline commerce and eCommerce? Placement and timeline of the campaign connect and/or attract the target consumer. (200 words max).

オフライン・コマースと e コマースの両方で消費者体験を向上させ、ビジネスの売上を促進するコマース・ソリューションに創造性のある作品について、アイデアをどのように実施したかを説明。ターゲットの消費者をつなげ引き寄せる、キャンペーンのプレースメントとタイムライン（最大 200 ワード）。

WRITTEN SUBMISSION
作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

of the result of the campaign and how it affects in the business that define the future? (200 words max).

キャンペーンがどのように目標を達成したかについて、具体的な結果や統計データを含めて記述して下さいまた、キャンペーン結果の詳細と、未来を定義するビジネスにおけるその影響について（最大 200 ワード）。

[Empty rectangular box for submission details]

WRITTEN SUBMISSION
作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

DIRECT LOTUS

ダイレクト・ロ・タス



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

Campaign Summary

キャンペーン概要

Overview of campaign's objective, creativity, idea, insight, strategy, and execution and craft. Summary of the direct marketing campaign with focus on the creativity. Entries should demonstrate how the appropriate strategy been implemented to the target audience and its results. (300 words max).

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施、技術の概要。創造性に焦点を置いたダイレクト・マーケティング・キャンペーンの概要。応募作品は、いかに適切な戦略がターゲット・オーディエンスに対し実施されたか、そしてその結果を示すものである必要があります（最大 300 ワード）。

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト :

Description of the Creativity/Idea/Insight. (200 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明（最大 200 ワード）。

Strategy:

戦略 :

Description of the target audience of this direct marketing campaign, and how the strategy is appropriate for this target. What is the current relationship/perception of the target toward the brand? Include any specific insights on the market and its audience. (200 words max).

このダイレクト・マーケティング・キャンペーンのターゲット・オーディエンスの説明と、戦略がそのターゲットにどのように適しているか。ブランドに対するターゲットの現在の関係/認識はどのようなものか？マーケットとオーディエンスに関する具体的なインサイトを含めて記述して下さい（最大 200 ワード）。

Execution & Craft:

実施内容&技術 :

Description of campaign execution in order of implementation. Placement and timeline of the campaign connect and/or attract the target consumer. (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。ターゲットの消費者をつなげ引き寄せる、キャンペーンのプレースメントとタイムライン（最大 200 ワード）。

Result:

結果 :

How the campaign succeeded in achieving the objectives with inclusion of specific results and statistical data on how the target audience responded to the campaign? (200 words max).

キャンペーンがどのように目標を達成したかについて、キャンペーンに対するターゲット・オーディエンスの反応に関する具体的な結果や統計データを含めて記述して下さい（最大 200 ワード）。

Empty rectangular box for text input.

WRITTEN SUBMISSION
作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

EFFECTIVE LOTUS

エフェクティブ・ロタス



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

Campaign Summary

キャンペーン概要

Overview of campaign's objective, creativity, idea, insight, strategy, and execution. Summary of the campaign from launch to completion, and its results. (300 words max).

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施の概要。キャンペーンのローンチから終了までのまとめとその結果について（最大 300 ワード）。

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト：

Description of the Creativity/Idea/Insight. (300 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明（最大 300 ワード）。

Strategy:

戦略：

Description of the campaign. Why each chosen channel is appropriate to drive results and make the campaign effective. Include any specific insights on the market and its audience? (300 words max).

キャンペーンの説明。成果を上げ、キャンペーンを効果的なものにする上で、選択された各チャンネルが適切である理由。マーケットとオーディエンスに関する具体的なインサイトを含めて記述して下さい（最大 300 ワード）。

Execution:

実施：

Description of campaign execution in order of implementation. How the execution strengthened the effectiveness of the campaign? (300 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。実施内容がキャンペーンの効果をいかに高めたのかについて（最大 300 ワード）。

Result:

結果：

How the campaign succeeded in achieving the objectives with inclusion of specific results and statistical data? Details of the result of the campaign and how they served the objectives (commercial, marketing, and/or communication). To what extent can you attribute the results to the campaign. Were there other factors that might have affected the results? (300 words max)

キャンペーンがどのように目標を達成したかについて、具体的な結果や統計データを含めて記述して下さい。キャンペーンの結果の詳細と、それが目的（商業、マーケティング、コミュニケーション）にどのように貢献したか。その他の要因はありましたか？

WRITTEN SUBMISSION
作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

効果を示す結果はパーセントだけでなく、増分を数・数量で示して下さい。例えば、販売量であれば単に 50% 増えた、とするのではなく、1,000 ユニットが 1,500 ユニットに増えた、として下さい。

If the work is submitted into EF02: Long-Term Creativity, Entrant must clearly indicate how sustained brand effectiveness was achieved as part of a longer term campaign (eligibility period: past 3 years) (300 words max).

ロング・ターム・クリエイティビティ (EF02) への応募作品については、長期キャンペーン (対象期間: 過去 3 年間) の一環としてブランドの持続的効果がどのように達成されたかを明示して下さい (300 ワード以内)。

If the work is submitted into EF03: Small Budget, Entrant must clearly indicate a breakdown of the budget, which the total budget is under USD 200,000 (including all media & production budget). (300 words max).

スモール・バジェット (EF03) への応募作品については、20 万米ドル以内の規定予算 (すべてのメディアおよび制作予算を含む) の内訳を明示して下さい (300 ワード以内)。

If the work is submitted into EF05: Customer Acquisition & Retention, Entrant must clearly indicate the number/quantity of the increase in new customer activities or the number of retained customers. (300 words max).

カスタマーアクイジション&リテンション (EF05) への応募作品については、新規の顧客活動または継続顧客の増加数・量を明示して下さい (300 ワード以内)。



ENTERTAINMENT LOTUS
エンターテイメント・ロータス



Campaign Summary

キャンペーン概要

Overview of campaign's objective, creativity, idea, insight, strategy, and execution. Summary of the campaign from launch to completion. The campaign's brand-funded creative content and entertainment that is created or co-created seamlessly into a platform to engage consumers., and how the audience was drawn to the campaign. (300 words max).

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施の概要。キャンペーンのローンチから終了までのまとめ。消費者を惹きつけるプラットフォームとしてシームレスに制作または共同制作された、ブランド出資によるキャンペーンのクリエイティブ・コンテンツやエンターテイメントについて、またオーディエンスがキャンペーンにどのように引き寄せられたかについて説明して下さい（300ワード以内）。

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト：

Description of the Creativity/Idea/Insight. (200 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明（200ワード以内）

Strategy:

戦略：

Description of the campaign and its audience. How is the campaign appropriate for the content and the audience?

Include any background information of media landscape, challenges, restrictions in the market, or any specific insights on the market and its audience. (200 words max).

キャンペーンとオーディエンスの説明。コンテンツとオーディエンスに対して、キャンペーンがどのように適しているか。メディアの状況、課題、市場における制約等の背景となる情報や、市場やオーディエンスに関する具体的なインサイトがあれば記載する。（200ワード以内）

Execution:

実施：

Description of campaign execution in order of implementation. Placement and timeline of the campaign engage and/or attract the target consumer. (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。ターゲットの消費者を惹きつけ引き寄せる、キャンペーンのプレースメントとタイムライン。（200ワード以内）

Result:

結果：

How the campaign succeeded in achieving the objectives with inclusion of specific results and impact on the engage consumer? (200 words max).

キャンペーンがどのように目標を達成したかについて、具体的な結果や消費者エンゲージメントへの影響を含めて記述して下さい（200ワード以内）。

WRITTEN SUBMISSION
作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

INNOVA LOTUS

イノーバ・ロータス

Campaign Summary



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

キャンペーン概要

Overview of campaign's objective, creativity, idea, insight, strategy, and execution. Summary of the campaign on their level of genuine innovation, talk-value, and results. (300 words max).

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施の概要。真の革新性、トークバリュー、成果のレベルに関するキャンペーンの概要。(300ワード以内)

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト :

Description of the Creativity/Idea/Insight. (200 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明 (200ワード以内)。

Strategy:

戦略 :

Description of the campaign. What opportunities were there for such innovation? and how the innovation would help achieve the objectives. Include any specific insights on the market and its audience? (200 words max).

キャンペーンの説明。当該イノベーションの創出にはどのような機会があったのか、またそのイノベーションが目標の達成にどのように貢献するか。マーケットとオーディエンスに関する具体的なインサイトを含めて記述して下さい。(200ワード以内)

Execution:

実施 :

For Innovation in Creativity (IN01)

イノベーション・イン・クリエイティビティ (IN01)

Description of campaign execution in order of implementation. How was the campaign breakthrough in creative idea, execution, or innovation that provides communication or business solutions for the brand? (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。ブランドにコミュニケーション上またはビジネス上のソリューションをもたらすクリエイティブなアイデア、実施、またはイノベーションにおいて、当該キャンペーンがどのように画期的なものであったか。(200ワード以内)

For Innovation in Technology (IN02)

イノベーション・イン・テクノロジー (IN02)



か。(200ワード以内)

For Innovation in Prototype Technology (IN03)



イノベーション・イン・プロトタイプ・テクノロジー (IN03)

Description of campaign execution in order of implementation. How was the campaign technological innovativeness but yet to be marketed or launched openly in the market? The technology can be prototype, beta, or pre-production stage. (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。まだ市販または市場公開されていないもので、当該キャンペーンの技術面での革新性はどのようなものであったか。この技術は、プロトタイプ、ベータ版、試作段階のものが想定されます。(200ワード以内)

For Scalable Innovation (IN04)

スケーラブル・イノベーション (IN04)

Description of campaign execution in order of implementation. How was the campaign expand its scalability of innovation to the presence, or use, and impact of the innovation. Includes expansion through Scaling Up (scaling effectiveness or economies of scale), Scaling Out (geographic or demographic expansion to new market segments), and Scaling Deep (maximising impact of innovation)? (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。キャンペーンが、いかにイノベーションの拡張性をイノベーションの存在、使用、影響まで拡大したかについて。スケールアップ（効果の拡大またはスケールメリット）、スケールアウト（新しい市場セグメントへの地理的または人口統計的な拡大）、およびスケール・ディープ（イノベーションの影響を最大化）による拡張が含まれます。(200ワード以内)

For Sustainable Innovation (IN05)

サステナブル・イノベーション (IN05)

Description of campaign execution in order of implementation. How was the campaign initiatives designed for improved and sustainable developments for the environment that create positive impact on the physical environment? (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。キャンペーンの取り組みは、物理環境にプラスの影響を与える環境の改善と持続可能な開発のためにどのように設計されたか。(200ワード以内)

For Innovation for Humanity (IN06)

イノベーション・フォー・ヒューマニティ (IN06)

Description of campaign execution in order of implementation. How was the campaign initiatives with the potential to transform and improve the quality of life of people on a significant scale? Includes initiatives to improve social or gender equality, education, healthcare, human rights, or other social justice issues. (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。キャンペーンが、どのように人々の生活の質を大幅に変化させ向上させる可能性を秘めた革新的取り組みを行ったか。社会または男女の平等、教育、医療、人権、その他の社会正義の課題を

WRITTEN SUBMISSION

作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

For Innovation in Local Culture Application (IN07)

イノベーション・イン・ローカル・カルチャー・アプリケーション (IN07)

Description of campaign execution in order of implementation. How was the campaign is innovative culturally relevant whether through solving a local issue or problem in terms of culture, religion, beliefs, traditions or languages? (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。文化・宗教・信条・伝統・言語等の面で地域の課題・問題を解決することを通じて、キャンペーンの革新性がどのように文化的な重要性を持つか。(200ワード以内)

Result:

結果：

How the innovation succeeded in achieving the objectives with inclusion of specific results and statistical data? (200 words max).

イノベーションがどのように目標を達成したかについて、具体的な結果や統計データを含めて記述して下さい。
(200ワード以内)

WRITTEN SUBMISSION
作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

MEDIA LOTUS

メディア・ロータス

Campaign Summary

キャンペーン概要



Overview of campaign's objective, creativity, idea, insight, strategy, and execution. Summary of this campaign with focus on the creativity and insight and results. Entries should demonstrate how the appropriate media strategy been implemented to the target audience and what the executions and its results. (300 words max).

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施の概要。キャンペーンのまとめを、創造性とインサイトと結果に焦点を置いて記述。応募作品は、いかに適切なメディア戦略がターゲット・オーディエンスに対し実施されたか、そしてその実施内容と結果を示すものである必要があります。(300ワード以内)

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト :

Description of the Creativity/Idea/Insight. (200 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明 (200ワード以内)。

Strategy:

戦略 :

Description of media strategy and target audience. How each media channel is appropriate for the campaign and target? Include any specific insights on the market and its audience. (200 words max).

メディア戦略とターゲット・オーディエンスの説明。各メディア・チャンネルが、キャンペーンとターゲットに対していかに適切か。マーケットとオーディエンスに関する具体的なインサイトを含めて記述して下さい。(200ワード以内)

Execution:

実施 :

Description of media execution in order of implementation. How the media implementation strengthened the overall campaign? (200 words max).

メディア実施内容の時系列順の説明。メディアの導入により、キャンペーン全体がどのように強化されましたか? (200ワード以内)

Result:

結果 :

WRITTEN SUBMISSION

作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

変化をホリものでも結構です。(200ワード以内)

WRITTEN SUBMISSION

作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

PR LOTUS

PR ロータス

Campaign Summary

キャンペーン概要

Overview of campaign's objective,creativity, idea, insight, strategy, and execution. Summary of the campaign with focus on the strategy and creative execution that develop, preserve or strengthen the reputation and business of the



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

brand. Entries should demonstrate how the strategy, insight, and creative idea have a positive impact on the brand's perception leading to changes whether business, societal or cultural. (300 words max).

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施の概要。ブランドの評価や事業を発展、維持または強化させた戦略およびクリエイティブな実施に対して焦点を置いたキャンペーンの概要。応募作品は、いかにその戦略、インサイト、クリエイティブなアイデアがブランド認知に良い影響を与え、それが事業、社会、または文化を変えることにつながるかを示すものである必要があります。(300ワード以内)

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト:

Description of the Creativity/Idea/Insight. (200 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明(200ワード以内)。

Strategy:

戦略:

Description of PR strategy and target audience. How the creativity communication is appropriate for the campaign and target? Include any PR platforms/channels or media. (200 words max).

PR戦略とターゲット・オーディエンスの説明。創造性コミュニケーションが、キャンペーンとターゲットに対していかに適切か。あらゆるプラットフォーム・チャンネルまたはメディアを含めて記述して下さい。(200ワード以内)

Execution:

実施:

Description of PR campaign execution in order of implementation. How the strategy, insight, and creative idea have a positive impact on the brand's perception leading to changes whether business, societal or cultural? (200 words max).

PRキャンペーン実施内容の時系列順の説明。いかにその戦略、インサイト、クリエイティブなアイデアがブランド認知に良い影響を与え、それが事業、社会、または文化を変えることにつながったか。(200ワード以内)

Result:

結果:

How the campaign succeeded in achieving the objectives with inclusion of specific results and statistical data to show

WRITTEN SUBMISSION

作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

で達成された数・量を示して下さい。(200ワード以内)

WRITTEN SUBMISSION
作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

SUSTAINABLE *NEW*

サステナブル *新設*

Campaign Summary

キャンペーン概要



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

Overview of campaign's objective, creativity, idea, insight, strategy, and execution, strategy, and execution. Summary of the campaign with focus on the how the brand striving for these sustainable goals driving transformational change and positively impact the world and its people.

キャンペーンの目的、創造性、アイデア、インサイト、戦略、実施の概要。ブランドが持続可能な開発目標の達成へ向けて努力することで、どのような変革をもたらし、世界と人々にポジティブな影響を与えているかに焦点を当てたキャンペーンの概要。

Entries should demonstrate how the creativity, knowhow, technological development and resources are invaluable to achieve social, environmental and economic sustainability. (300 words max).

応募作品は、社会的、環境的、経済的な持続可能性を達成するために、創造性、ノウハウ、技術開発、そして資源がいかに貴重であるかを示すものであること。(300ワード以内)

Creativity/Idea/Insight:

クリエイティビティ/アイデア/インサイト:

Description of the Creativity/Idea/Insight. (200 words max).

クリエイティビティ/アイデア/インサイトの説明 (200ワード以内)。

Strategy:

戦略:

Description of the strategy and target goal. How was the strategy initiatives planned for achieve the social, environmental and economic that create positive impact on the physical environment. (200 words max).

戦略と対象とする目標の説明。物理的環境にプラスの影響を与える社会的、環境的、経済的な持続可能性の達成のために、どのような戦略の取り組みが計画されたか。(200ワード以内)

Execution:

実施:

Description of campaign execution in order of implementation. How the strategy, insight, and creative idea been striven for these sustainable goals and positive impact on the world and its people? (200 words max).

キャンペーン実施内容の時系列順の説明。持続可能な開発目標を達成し、世界とその人々にプラスの影響を与えるために、戦略、インサイト、クリエイティブなアイデアがどのように実施されたか。(200ワード以内)

WRITTEN SUBMISSION 作品説明書

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

the increasing contribution to those goals or brand's perception leading to changes whether. (200 words max).

キャンペーンがどのように目標を達成したかについて、開発目標への貢献やブランド認知の向上が事業、社会または文化を変えることにつながったことを示す具体的な結果や統計データを含めて記述して下さい。(200ワード以内)

LOTUS ROOTS

ロータス・ルーツ

This is an award unique to ADFEST that is awarded to works that embody local values whether in terms of culture, religion, beliefs, traditions, language, insights, or context. Lotus Roots recognizes works that preserve and celebrate the rich heritage and value of each local culture.

ロータス・ルーツは、ADFEST 独自の賞として、文化、宗教、信条、伝統、言語、インサイト、コンテキスト等、地域の価値観を体現した作品に贈られます。それぞれの地域に固有の文化の、豊かな遺産や価値を護り、称える作品を評価します。

Description how the work culturally relevant. (200 words max).

作品の文化的な重要性についての説明。(200ワード以内)

MATERIAL GUIDELINE 提出資料ガイドライン

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

ACTUAL WORK OR DEMO VIDEO (MAX. 1 MINUTE)

現物の作品またはデモビデオ (最長 1 分)

Any samples, products or other actual materials submitted for judging such as Packaging, Product Design, Flat & Dimensional Direct Mail etc.

審査のために提出される、パッケージ、プロダクト・デザイン、平面／立面ダイレクト・メール等のサンプル、製品、その他実際の素材や資料。

CERTIFIED LETTER FROM INSTITUTION

所属機関の証明書

An official letter from the Academic Institution certifying that the entrant is a student and created the submitted film for a school project.

応募者は学生であり、学校のプロジェクトとして提出作品を制作したという、関係教育機関による認証文書。

CLIENT ENDORSEMENT LETTER IN CLIENT'S LETTERHEAD

クライアントの推薦文（クライアントのレターヘッドを使用）

An official letter from the client certifying that they endorsed the entrant's company to create the work submitted to ADFEST. Note: Your entry will not be shown to the juries if you fail to provide the Client Endorsement Letter in client's letterhead.

ADFEST に応募する作品の制作を、応募者の会社に依頼したことを証明するクライアントからの正式な文書。注: クライアントのレターヘッドが付された推薦状が提出されない場合、エントリー作品は審査されません。



MATERIAL GUIDELINE 提出資料ガイドライン

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

CULTURAL CONTEXT EXPLANATION

文化的背景の解説



**HUMAN
INTELLIGENCE**

**ADFEST 2024
21-23 MAR**

Written explanation of how the work is culturally relevant. It will be in your own interest to explain how the work reflects the local cultural relevance.

応募作品の文化的な重要性の解説。作品が現地の文化的関連性をどのように反映しているかを説明して下さい。

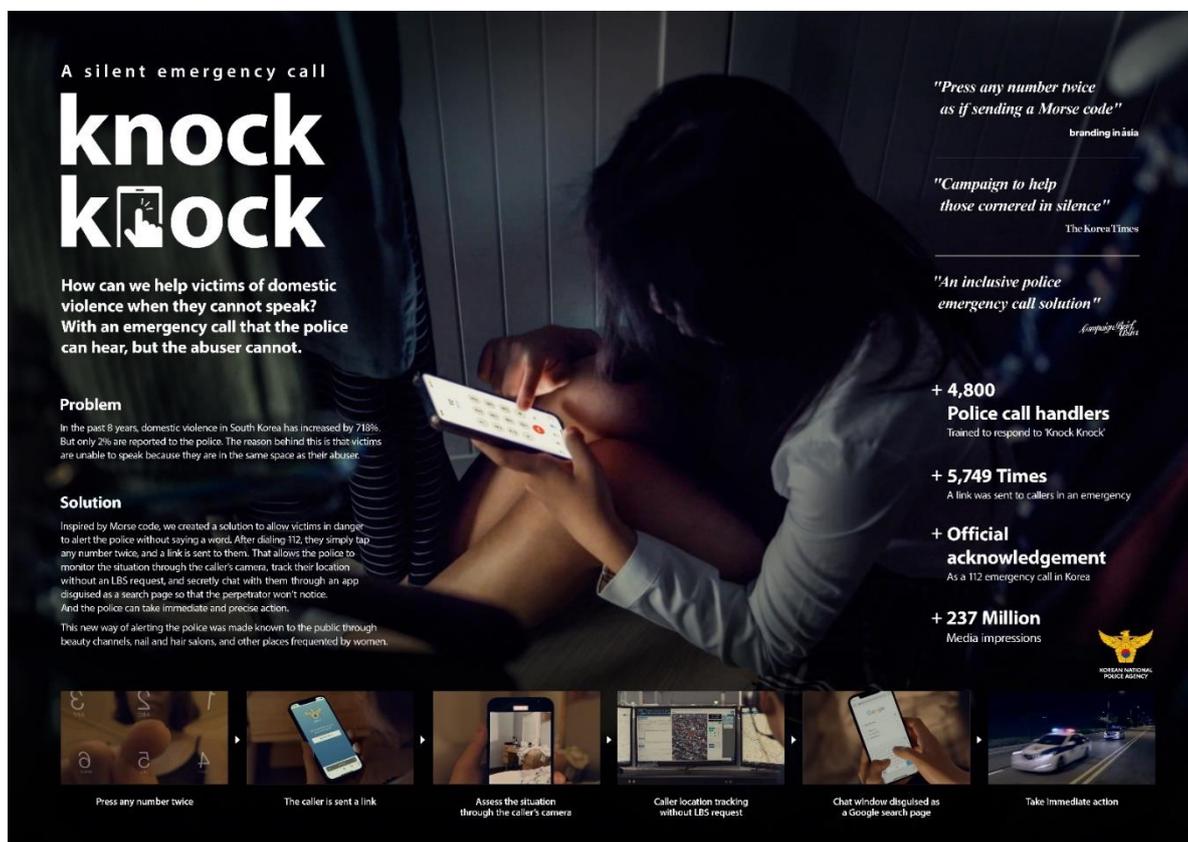
DIGITAL IMAGE or DIGITAL PRESENTATION IMAGE

デジタル画像 または デジタル・プレゼンテーション画像

- JPEG file
JPEG ファイル
- Resolution 300 dpi (CMYK & RGB) minimum A4 size
解像度 300dpi (CMYK & RGB) で、最小 A4 サイズ
- Digital File can be uploaded into the online submission.
デジタルファイルはオンラインのエントリーフォームにアップロードすることができます。

Sample of Digital Presentation Image

デジタル・プレゼンテーション画像のサンプル



Note:

注:

MATERIAL GUIDELINE 提出資料ガイドライン

Back to Content
コンテンツに戻る

Sample of Digital Image

デジタル画像のサンプル



ADFEST 2024
21-23 MAR



Note:

注:

- Ad as it was published
掲載・掲出された広告と同一であること
- No agency logo
エージェンシーのロゴは入れないこと
- No additional text description
説明文書を追記しないこと

MATERIAL GUIDELINE

提出資料ガイドライン

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

ORIGINAL LAYOUT/LAYERS/STAGES IMAGES OR SOURCE PHOTOGRAPHY

オリジナル・レイアウト/レイヤー/ステージ画像またはソース写真

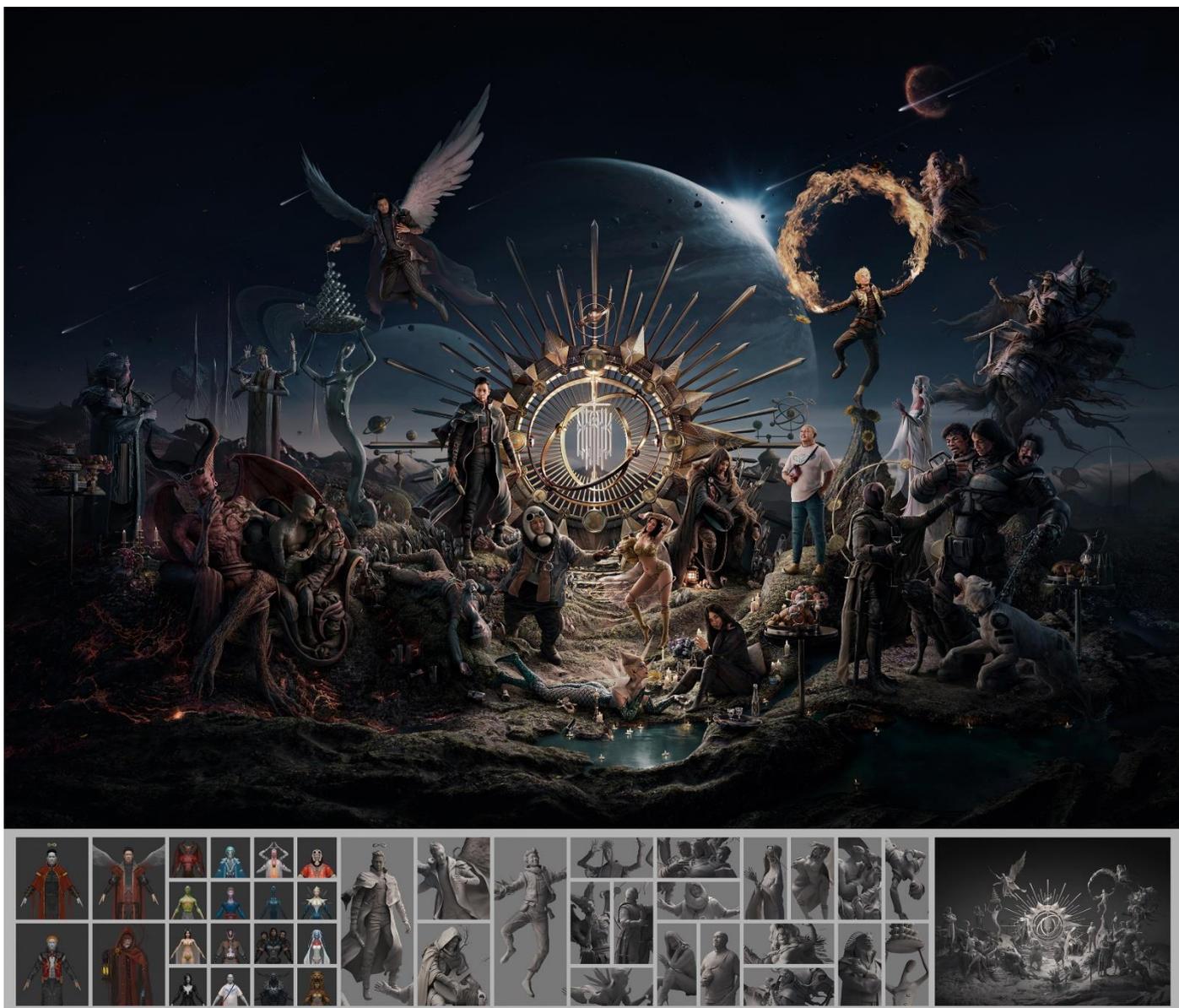


HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

Must be accompanied by the ad in which the work finally appeared in order to judge the image manipulation/3D contribution to the final ad.

最終的な広告への画像加工・3Dの貢献を判断するため、最終的に作品が掲載された広告を添付して下さい。



Note:

注:

- Ad as it was published
掲載・掲出された広告と同一であること
- No agency logo

MATERIAL GUIDELINE 提出資料ガイドライン

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

MEDIA SCHEDULE FROM MEDIA AGENCY

メディア・エージェンシー作成のメディア・スケジュール



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

The original film ad as it was broadcasted or aired. Original film can be uploaded into the online submission.
 放送されたものと同じオリジナル動画広告。オリジナル動画はオンラインのエントリーフォームにアップロードすることができます。

ORIGINAL DIGITAL FILE

オリジナル・デジタル・ファイル

The digital file of the original motion & digital design as it ran such as motion graphic, video, moving image, animated or static graphic, icon, etc. Original digital file can be uploaded into the online submission.

掲載・放送されたものと同じオリジナル動画/デジタル・デザインで、モーショングラフィック、映像、動画、アニメ/静止グラフィック、アイコン等。オリジナル・デジタル・ファイルはオンラインのエントリーフォームにアップロードすることができます。

ORIGINAL RADIO SPOT

オリジナル・ラジオ・スポット

The original radio spot with the running script. Original radio spot can be uploaded into the online submission.

放送脚本を含むオリジナルのラジオ・スポット。オリジナル・ラジオ・スポットはオンラインのエントリーフォームにアップロードすることができます。

Digital File Format

デジタル・ファイル・フォーマット

<ul style="list-style-type: none"> • HD 720p: 1280 x 720 • HD 720p : 1280 x 720 	OR または	<ul style="list-style-type: none"> • Full HD 1080p: 1920 x 1080 • フル HD 1080p : 1920 x 1080
<ul style="list-style-type: none"> • QuickTime (.mov) H.264 • QuickTime (.mov) H.264 		<ul style="list-style-type: none"> • QuickTime (.mov) H.264 • QuickTime (.mov) H.264
<ul style="list-style-type: none"> • MP4 H.264 • MP4 H.264 		<ul style="list-style-type: none"> • MP4 H.264 • MP4 H.264

- Sound: Stereo
サウンド：ステレオ
- 3 seconds black/color bar at the beginning
冒頭で3秒間の黒み/カラー・バー
Do not show the clock/agency/post house slate in encoding
エンコードに時計、エージェンシー、企業スレートを表示しないこと。
- All works must be dubbed or subtitled in English. ADFEST is not accountable for any disadvantage to your entry if translation is not provided.
すべての作品は英語の吹き替えまたは字幕を付けて下さい。 ADFEST は、エントリー作品に英訳が付いていないことにより生じる不利益について責任を負いません。
- For Original Radio Spot with English Subtitles sync to the spoken script and colour-coded by speaker/voice over. For Sample, Click [here](#)
オリジナル・ラジオ・スポットの英語字幕は、話者・ナレーター別に色分けし、音声に合わせて表示して下さい。サンプルは[こちら](#)
Note: Although the sample is not in Quicktime or MP4 format (for purposes of efficiency on the

MATERIAL GUIDELINE

提出資料ガイドライン

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

ORIGINAL TEARSHEET

掲載誌からの広告切り取りページ原本

The page cut from a publication to prove to the juries that this printed ad was published. Your entry will not be shown to the juries if you fail to provide the original tearsheet. Furthermore, digital image must be exactly appeared as the tearsheet.

印刷広告が掲載されたことを審査員に証明するための、出版物からの切り取りページ。切り取りページ原本が提出されない場合、エントリー作品は審査されません。さらに、デジタル画像には広告切り取りページとまったく同じものが表示されていなければなりません。

Note: Original Tearsheet must be sent not print proofs.

注：校正刷りではなく、切り取りページの原本を提出すること。



MATERIAL GUIDELINE 提出資料ガイドライン

Back to Content
コンテンツに戻る

PICTURE OF WORK ON THE LOCATION

現場に掲出されている作品の写真



**HUMAN
INTELLIGENCE**

**ADFEST 2024
21-23 MAR**

Entrant must provide the picture of work on the location.

応募者は、現場で掲出・実施されている作品の写真を貼付して下さい。

- JPEG file (image must be shown on the location).
JPEG ファイル（現場に掲出・実施されている画像）。
- Digital File can be uploaded into the online submission.
デジタルファイルはオンラインのエントリーフォームにアップロードすることができます。



URL
URL

- Active Browsable URL must lead the viewer straight into your entry
有効かつ閲覧可能な URL で、エントリー作品のページに直接アクセスできなければなりません。
- You must provide username and password (if applicable)
ユーザー名とパスワードを提供して下さい（必要な場合）。
- URL must be active until **30th April 2024**.
URL は、**2024 年 4 月 30 日**までは有効でなければなりません。
Note: ADFEST is not accountable if your entry is not judged due to inactivated site

MATERIAL GUIDELINE 提出資料ガイドライン

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

- Launch pages are permitted but must not show any agency branding
ローンチ・ページの提出は可能ですが、エージェンシー名、ロゴ等の表示をしてはいけません。

- Brief synopsis of the entry and the title and client name may be included
エントリー作品の簡潔な概要、タイトル、クライアント名を表示しても構いません。
- Offline URL of the entry (if Online URL is expired)
エントリー作品のオフライン URL (オンライン URL の期限が切れている場合)。

URL LINK TO APPLICATION

アプリへの URL リンク

Any URL Application that can be installed on a mobile device, or downloaded available in the Apple App Store or Google Play Store and can be downloaded throughout the judging periods.

審査期間全体を通じて、携帯機器へのインストールが可能、またはアップルの App Store かグーグルの Google Play Store からダウンロードが可能な、URL のアプリ。

VIDEO PRESENTATION

プレゼンテーション・ビデオ

Video presentation can be uploaded into the online submission.

プレゼンテーション・ビデオはオンラインのエントリーフォームにアップロードすることができます。

VDO SUPPORT

サポート・ビデオ

VDO support to provide the behind the scenes video show to the juries a better understanding of particular methods applied in the production process. It is highly recommended to provide a 2 minutes video in additional to the film as it aired. VDO support can be uploaded into the online submission.

制作過程で用いられた特定の手法について、審査員の理解を促すための制作風景のサポート・ビデオ。ADFEST は、実際に放送された動画のほかに、2 分間のビデオの提出を推奨しています。サポート・ビデオはオンラインのエントリーフォームにアップロードすることができます。

Digital File Format

デジタル・ファイル・フォーマット

• HD 720p: 1280 x 720		• Full HD 1080p: 1920 x 1080
• HD 720p : 1280 x 720		• フル HD 1080p : 1920 x 1080
• QuickTime (.mov) H.264	OR または	• QuickTime (.mov) H.264
• QuickTime (.mov) H.264		• QuickTime (.mov) H.264
• MP4 H.264		• MP4 H.264
• MP4 H.264		• MP4 H.264

- Sound: Stereo
サウンド：ステレオ
- 3 seconds black/color bar at the beginning
冒頭で 3 秒間の黒み/カラー・バー
Do not show the clock/agency/post house slate in encoding
エンコードに時計、エージェンシー、企業スレートを表示しないこと。
- All works must be dubbed or subtitled in English. ADFEST is not accountable for any disadvantage to your entry if translation is not provided.

MATERIAL GUIDELINE

提出資料ガイドライン

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

1. **Long Version:** Maximum duration 2 minutes

1 ロング・バージョン・最長 2 分

To be viewed by the Juries during judging and could be used if your work is a winner in post- Festival promotions.

審査員団が審査中に見るバージョンであり、応募作が受賞した場合にはフェスティバル後のプロモーション活動においても使用可能です。

Note: Videos exceeding 2 minutes limit will be cut-off at the 2 minutes mark and not shown to juries during judging.

注: 2分を超える尺のビデオは、2分の時点でカットされます。審査員団は審査時にカットされた部分を見ません。

2. Short Version: maximum duration 45 seconds

2. ショート・バージョン: 最長 45 秒

To be shown at the award presentation. If the short version (45 seconds) is not provided, ADFEST will use the long version and cut-off after 45 seconds instead.

表彰式で使う素材です。ショート・バージョン (45 秒) の提供がない作品が受賞した場合、ADFEST は表彰式でロング・バージョンを 45 秒まで使用し、以降をカットします。

IMPORTANT: If the video presentation has copyright or licensing concerns for which the video presentation cannot be shown after the festival e.g. on website or promotional activities, entrants must remark these constraints when submitting their entries.

重要: プレゼンテーション・ビデオの内容に著作権・ライセンスに関する懸念があり、フェスティバル終了後には使用できない場合 (Web サイトでの配信、プロモーション活動等)、応募者は作品を提出する時点でその旨をお知らせ下さい。

SENDING MATERIAL OF ENTRIES
エントリー資料の送付

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

For ALL Lotus Categories:

全ロータスカテゴリへのエントリー締切日

Friday 19th January 2024

2024年1月19日 (金)



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

CHECKLISTS

チェックリスト

The following instructions must be strictly adhered to. Failure to do so may loss of materials.
以下の指示を厳守して下さい。これを怠ると、資料の紛失のおそれがあります。

The following documentation must be included for all entries:

すべてのエントリーには以下の書類が同梱されていなければなりません：

- 1) Entry Confirmation Form
エントリー確認書
- 2) Entry Summary Form
エントリー概要書

Note:

注：

- All materials must be provided in the format as specified in Technical Requirements.
すべての応募素材は、技術要件に明記されたフォーマットにて提出して下さい。
- **It is the entrant's responsibility to guarantee arrival of shipment at ADFEST Office and to cover fully all courier, mailing and insurance costs and any import duties where applicable, in advance, up to and including arrival at ADFEST Office.**
応募資料は、応募者の責任において **ADFEST 事務局** に到着させて下さい。配送費、郵送費、保険料、その他配達までに必要な輸入税等の経費は全額、応募者の責任において負担して下さい。
- ADFEST Organiser cannot accept responsibility for non-presentation at ADFEST of materials received in Bangkok **after Friday 19th January 2024.**
ADFEST 主催者は、**2024年1月19日(金)以降** バンコクで受領した資料については、ADFEST で公開されないことに対する責任を負いません。

SENDING OF ENTRIES

エントリー資料送付先

The Entry Package should be couriered to:

エントリー資料（パッケージ）は下記宛に郵送して下さい：

Plannova Co., Ltd.

Plannova Co., Ltd.

c/o ADFEST

c/o ADFEST

1537 Town in Town 3/1

1537 Town in Town 3/1

Srivara Road, Plubpla,

Srivara Road, Plubpla,

Wangthonglang, Bangkok

Wangthonglang, Bangkok

10310, Thailand

10310, Thailand

Tel: +662 530 9300

電話： +662 530 9300

CONTACT

SENDING MATERIAL OF ENTRIES

エントリー資料の送付

[Back to Content](#)
コンテンツに戻る

Nat Luevarapong
Nat Luevarapong



HUMAN
INTELLIGENCE

ADFEST 2024
21-23 MAR

Entry Manager

Entry Manager

Tel: +662 530 9300 ext. 23

電話 : +662 530 9300 内線 23

Mobile: +6687 711 6903

携帯電話 : +6687 711 6903

Email: Nat@ADFEST.com

メールアドレス : Nat@ADFEST.com

**TREATMENT AND PUBLICATION OF
ENTRIES & MISCELLANEOUS**

応募作品の取り扱いと出版&その他

[Back to Content](#)

コンテンツに戻る



**HUMAN
INTELLIGENCE**

**ADFEST 2024
21-23 MAR**

- 1) All entries submitted will become the property of ADFEST Organiser and will not be returned.
提出されたすべてのエントリー作品は ADFEST 主催者にその所有権が属し、返却されません。
- 2) In order to promote the ADFEST, each entrant authorizes ADFEST Organiser to show his/her brand communication materials without charge at public or private presentations, at such time and place and as often as ADFEST Organiser sees fit. In addition, each entrant undertakes to allowing the lending or selling by ADFEST Organiser of the entries to any interested public or private organisation with a view to promoting The ADFEST, either directly or indirectly. If any materials have copyright or licensing concerns for which the material cannot be shown after the festival e.g. on website or promotional activities, entrants must remark these constraints when submitting their entries.

各応募者は、ADFEST 主催者が ADFEST を宣伝する目的で、主催者として適当と判断した時・場所・頻度で、公開・非公開の場において、応募者のブランド・コミュニケーション資料を無償で紹介することを承認するものとします。さらに、各応募者は、ADFEST 主催者が、ADFEST を宣伝する目的で、直接的または間接的に、関心を示す公的または私的団体に対して応募作品を貸与または販売することを許可するものとします。もし、著作権・ライセンスに関する懸念を有するためにフェスティバル開催後に作品が見せられない場合（例：ウェブサイト上で、プロモーション活動において）、応募者は作品提出時に制約の旨を記載しておくなければなりません。

- 3) For further promotional purposes, each entrant of brand communication will supply ADFEST Organiser upon request with a series of different digital copies of each of his/her finalised or award-winning commercials. ADFEST Organiser may also use advertisements submitted for similar purposes.

さらなるプロモーションのため、各ブランド・コミュニケーションの応募者は、ADFEST 主催者の要請に応じて、最終選考に残った、または受賞した各広告の一連の異なるデジタル・コピーを提供するものとします。また、ADFEST 主催者は、提出された広告を類似の目的で使用することがあります。

- 4) Any entry that wins an award may be used by ADFEST Organiser to compile into a collection bearing a designation indicating that the entry has won such an award. Such a collection of award winning materials, nor any extract or extracts from it, may not be copied, marketed or sold. Each entrant agrees to assist ADFEST Organiser in supporting any legal action taken by ADFEST Organiser to prevent a breach of this condition and to supply information to ADFEST Organiser immediately on becoming aware that an unauthorized collection or compilation is being made available for sale or distribution.

受賞作品は、ADFEST 主催者が編纂するコレクションに、受賞作品である旨の記載とともに収録されることがあります。そうした受賞作品のコレクションないしコレクションの抜粋を複製、売買することはできません。各応募者は、この条件の侵害に対する ADFEST 主催者によるあらゆる法的措置を支持すること、また販売・頒布目的の無許可コレクション・コンピレーションの存在を認識した場合は即時 ADFEST 主催者に情報提供することに同意するものとします。

- 5) Each entrant agrees not to hold ADFEST Organiser responsible for any claims made against them by reason of any presentation set out in Clause 2 or the publication of any collection as set out in Clause 4.

各応募者は、上記 2 項の紹介または 4 項のコレクション出版を理由として行われたいかなるクレーム・要求についても ADFEST 主催者にその責任を負わせないことに同意するものとします。

- 6) Winners have the right to use any award given to them for promotional purposes on condition that this is correctly described.

受賞者は、賞に関する適正な説明を行う条件で、当該賞を自身の宣伝目的で使用する権限を有します。

MISCELLANEOUS

TREATMENT AND PUBLICATION OF ENTRIES & MISCELLANEOUS

応募作品の取り扱いと出版 & その他

Back to Content
コンテンツに戻る

2) All entrants must strictly observe the Entry Rules and Regulations. Completion of the summary of entries form will imply full acceptance by each entrant of ADFEST Rules. Non-compliance with any of the Entry Rules and Regulations will result in the automatic disqualification of the entry.

すべての応募者には、エントリー規定の厳格な順守が求められます。エントリー概要書への記入完了と同時に、応募者は ADFEST の規定を完全に受諾したものとみなされます。エントリー規定のいずれかに違反した場合、応募者は自動的にエントリー資格を失います。

The decisions of ADFEST Organiser in all matters relating to the ADFEST 2024 shall be final and binding.

ADFEST 2024 に関連するすべての事項について、ADFEST 主催者による決定は最終的かつ拘束力を持つものです。