**「アニものづくりアワード2022（京都アニものづくりアワード2022）」　エントリーシート**

**応募先：entry@animono.jp　　提出期限2022年7月15日(金)　必着**

提出日：2022年　　月　　日

|  |
| --- |
| * エントリー部門（重複可）※左端のボックスに、応募エントリーのチェックを入れてください
 |
| ☐ | （１）アニメーションＣＭ部門 | TVやWEBなどで公開されたアニメ動画による広告プロモーション作品 |
| ☐ | （２）コンテンツコラボ部門 | 既存IP（アニメ、マンガ、キャラクター等）とのタイアップやコラボ作品 |
| ☐ | （３）オリジナルコンテンツ部門  | オリジナルのキャラクターやコンテンツを活用した商品や広告プロモーション作品 |
| ☐ | （４）クラフトデザイン部門 | パッケージ、ノベルティ、工芸品等において優れたクラフトデザインを行った作品 |
| ☐ | （５）テクノロジー・イノベーション部門 | IT技術を活用したエンターテインメント性および技術革新性が高い作品 |
| □ | （７）地方創生部門 | 地域の産業振興や観光振興等を目的としたコラボ作品や聖地巡礼関連作品 |

※下記（1ページ目）にご記入いただく内容は、作品情報としてホームページ等で公開します。

|  |  |
| --- | --- |
| ■作品名 |  |
| ■企業・団体名／商品・サービス・事業等　名称 |  |
| ■タイアップコンテンツ名※オリジナル制作の場合は不要 |  |
| ■企画概要（200文字以内。ニュースサイトに掲載された記事のURLなども添えていただいて構いません※文字数外） |  |
| ■作品ＵＲＬ※ない場合は不要 |  |
| ■権利表記※（C）などの表記が必要なもの |  |
| ■制作会社※制作に携わったプロダクション、広告会社などが該当します。 |  |

※下記（2ページ目）にご記入いただく内容は、**審査のみに使用し、外部には公開しません。**

|  |  |
| --- | --- |
| ■解決したかった課題（200文字以内）記載例）売上対策、ブランド向上、認知度ＵＰ、新規層獲得、新商品販促、観光誘致…Etc |  |
| ■企画詳細（400文字以内）記載例）・施策の立脚点、狙い・活用したコンテンツの起用理由・伝えたいメッセージ・実施企画の流れ・マーケティングのゴール・苦労した点…Etc. |  |
| ■成　果（200文字以内）記載例）・売上実績・サイトＰＶ、SNSシェア数・ＰＲ露出数や実績・消費者の声 |  |
| ■実施・公開・発売した時期、期間　※2020年1月1日～2022年6月30日の間に公開・実施・発売されたものが対象です | 　　　　　　年　　　　　月　　　　日　～　　　　　　年　　　　　月　　　　　　日 |
| ■問い合わせ担当者※アワード事務局からの問い合わせにご対応できる方をご記入ください。 | お名前：　　　　　　　　　　　　　　　会社名・部署名／： 電話番号：　　　　　　　　　　　　　　携帯電話：メールアドレス： |

**【キービジュアル、サイトキャプチャー、商品画像等がある場合は下の余白エリアに添付してください。最大10点】**

**※映像素材がある場合は別途オンラインでご送付ください。**

|  |
| --- |
| **応募にあたっての確認事項　※［ ］内に丸印を記入してください。** |
| ［ ］わたくしは権利元、発売元などに許諾をとって出品をしています。［ ］応募作品に関してトラブルになった場合、応募者の責任とし、「アニものづくりアワード」には一切責任を負わせません［ ］応募した作品や画像は、「アニものづくりアワード」主催者が認めたイベントやメディアなどにおいて、無償で使用することを承諾します。［ ］「アニものづくりアワード」実施規約を遵守します。 |