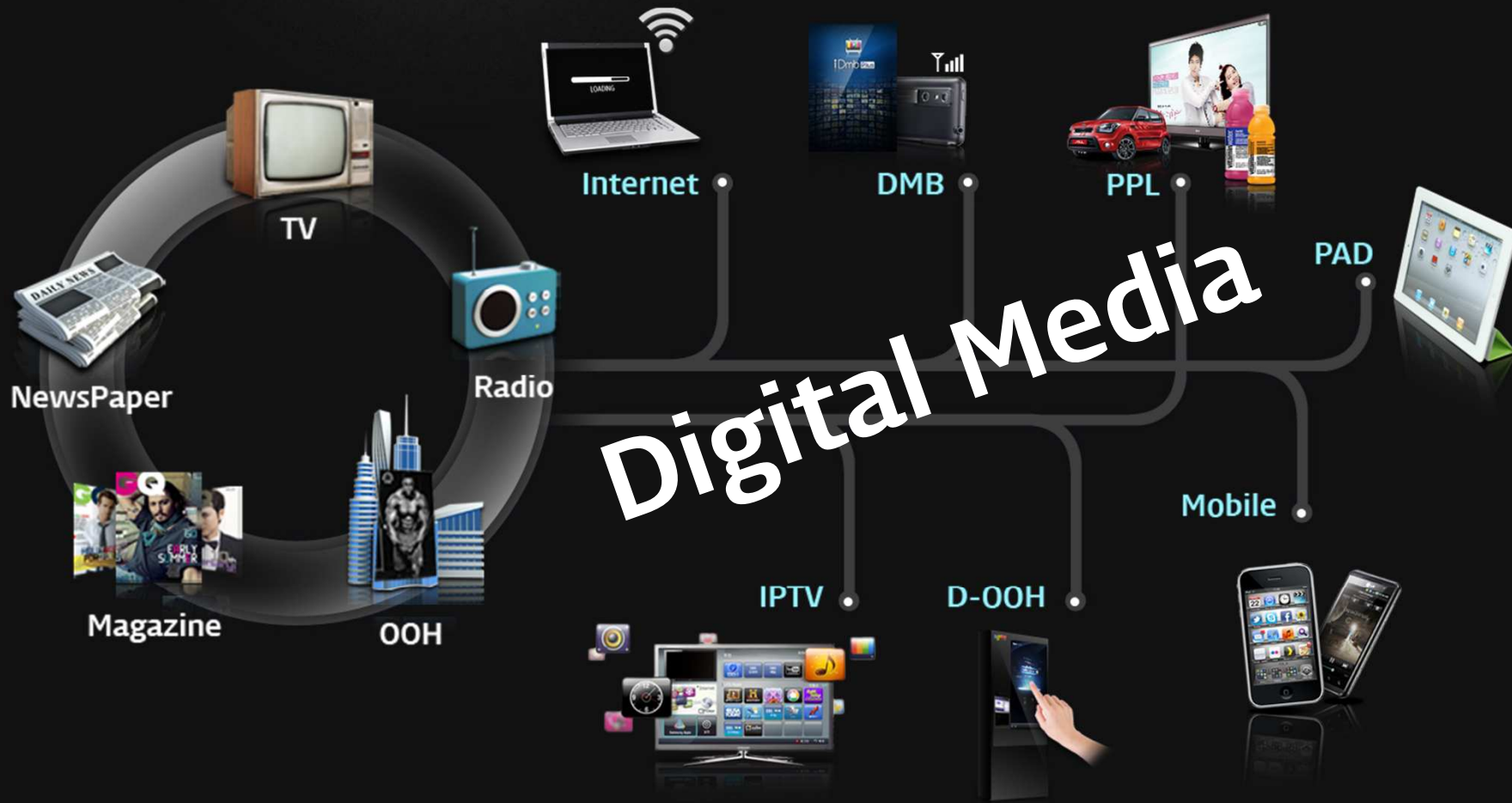


# 모바일 마케팅 사례와 성공전략

다음 커뮤니케이션  
남영시



# Media의 변화와 발전



# Media의 변화와 발전



*The Future of Screen Technology*  
an open innovation concept video

# Media의 변화와 발전

ONE WAY  
broadcast

# Media의 변화와 발전

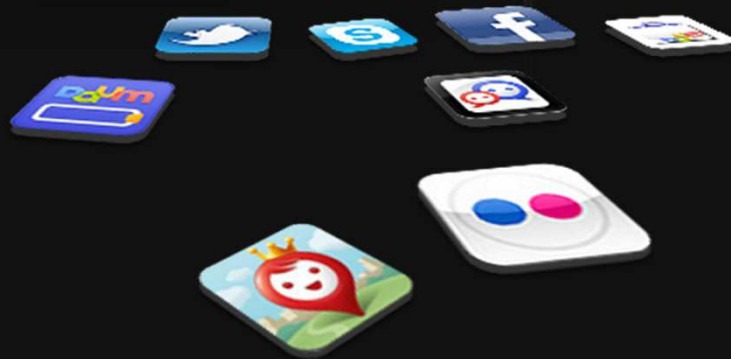


TWO WAY  
interactive





# 2012년 하반기 모바일 시장, 어디까지 왔을까?

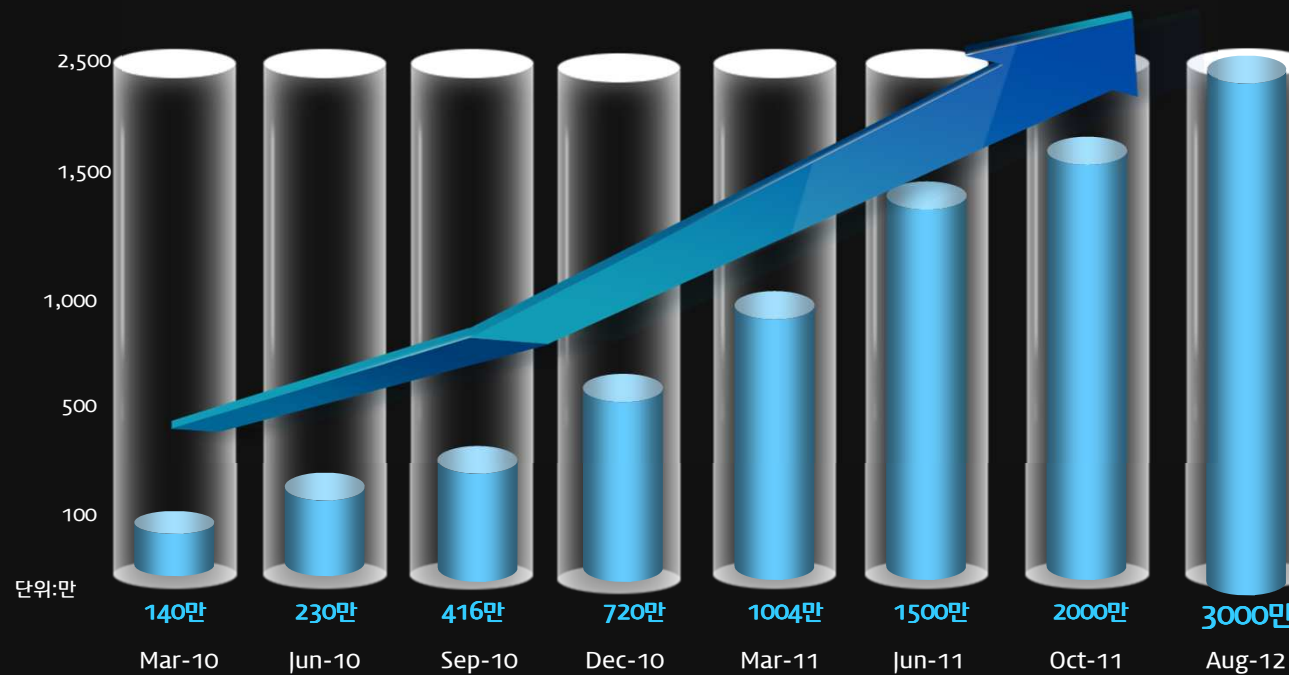


# 한국, 8월 스마트폰 가입자 3천만명 고지에

한국은 이통사가 모바일 시장을 리드

스마트폰 시장 초고속 성장, **전국민의 60%** 이상 육박

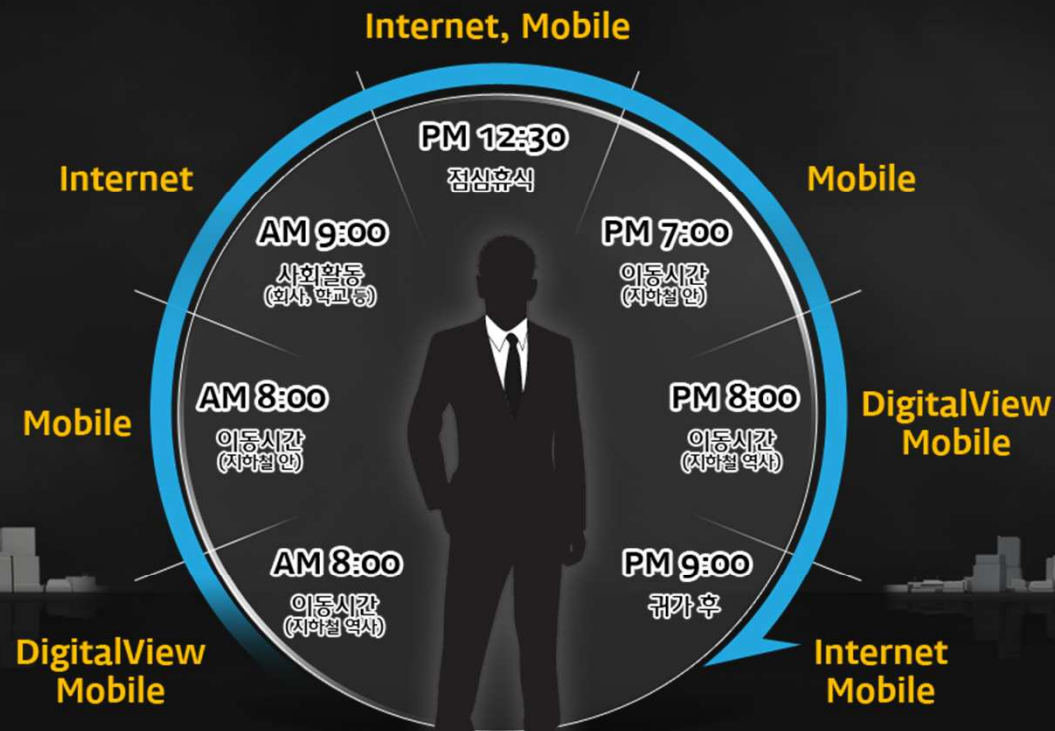
[국내 스마트폰 가입자 추이]



※ Source : <스마트폰이용실태조사 보고서>, 한국인터넷진흥원, 2012

# Anywhere? Everywhere!

Maximizing Exposure + Extensive Coverage



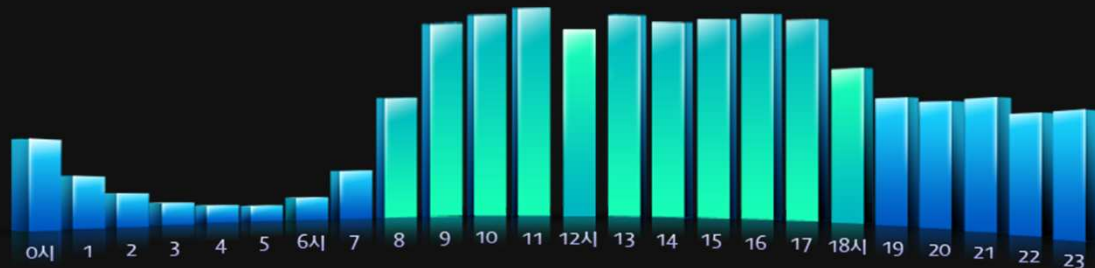


# Anywhere? Everywhere!

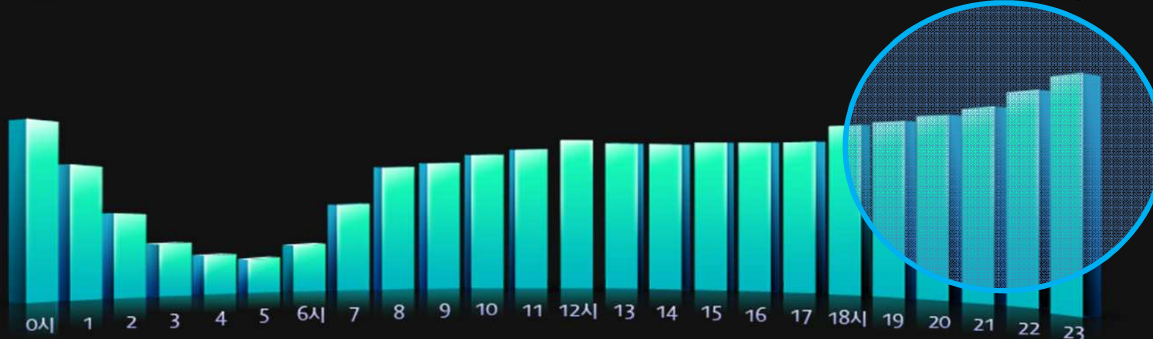
## 전통적인 PC 트래픽을 보완하는 모바일

스마트폰을 통한 트래픽은 주로 점심시간대와 출 퇴근시간대, 잠들기 직전 (22시-1시) 집중 발생!

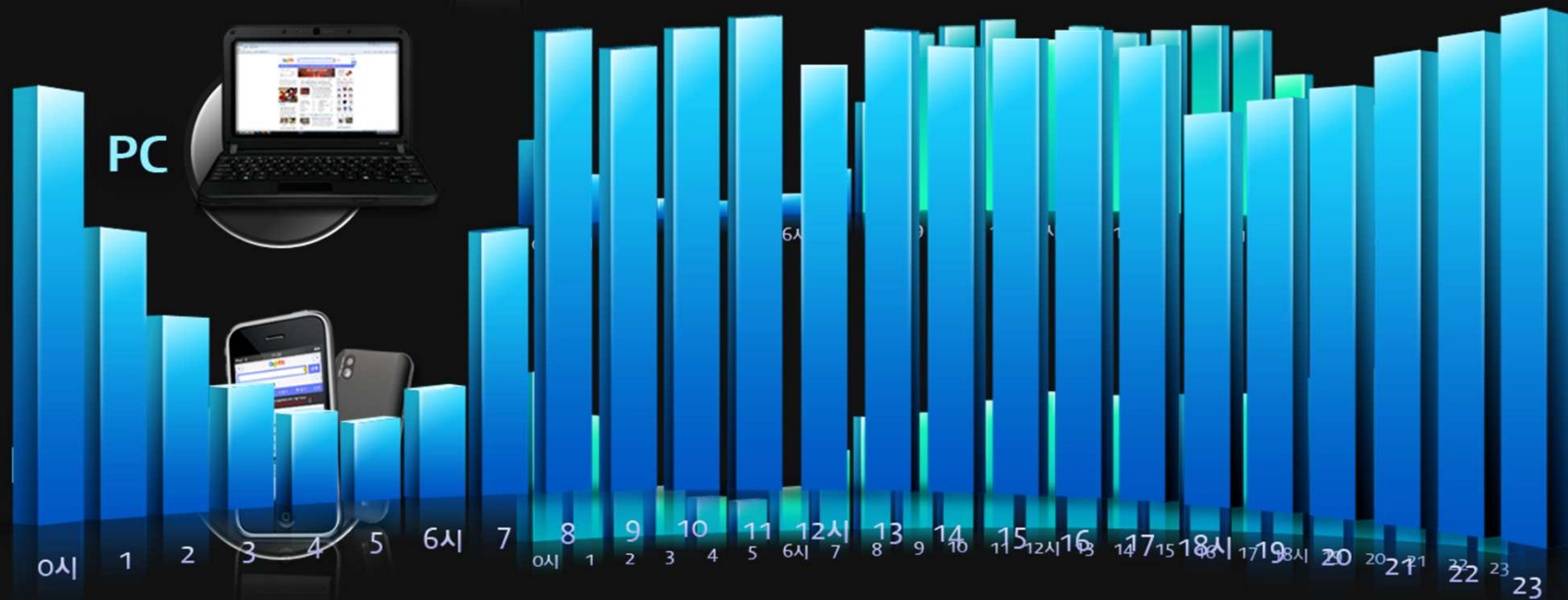
PC



Mobile



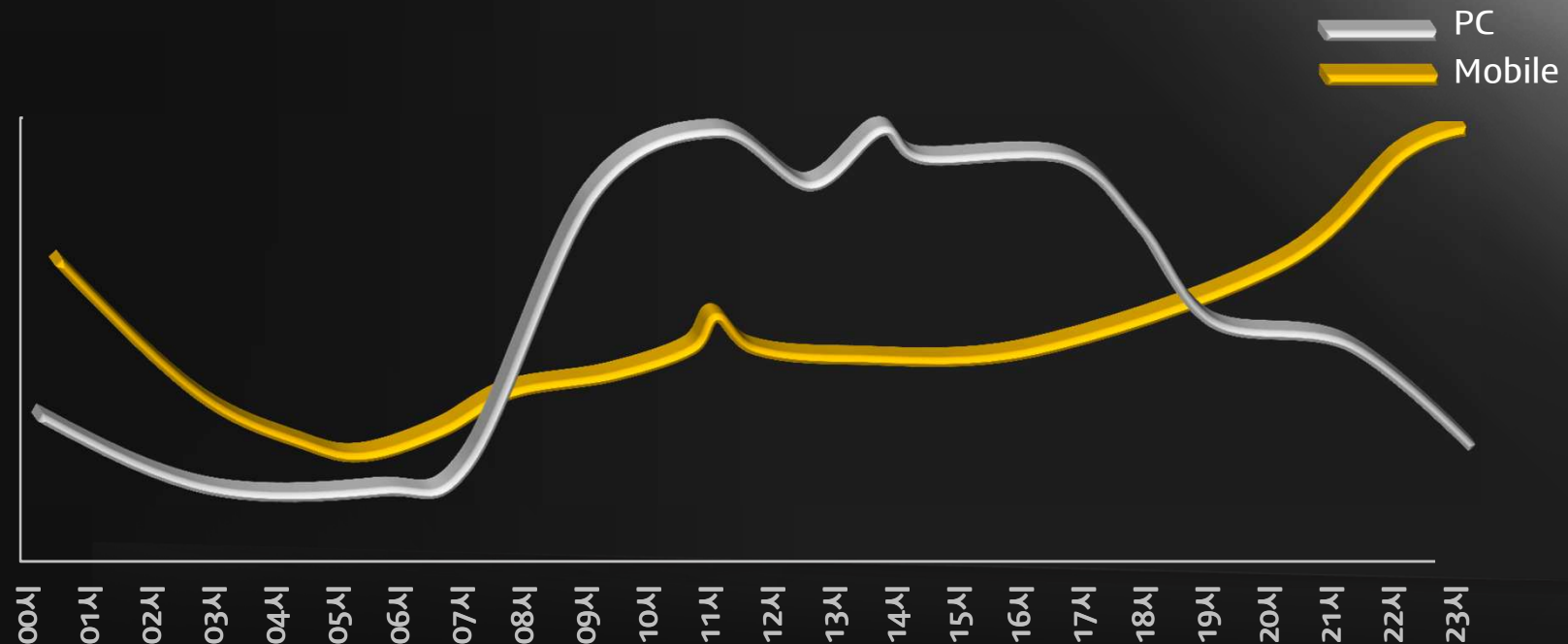
# Anywhere? Everywhere!



# Anywhere? Everywhere!

전통적인 PC 트래픽을 보완하는 모바일

= 기존 PC 사용 시간대와 겹치지 않은  
**새로운 트래픽 생성!**

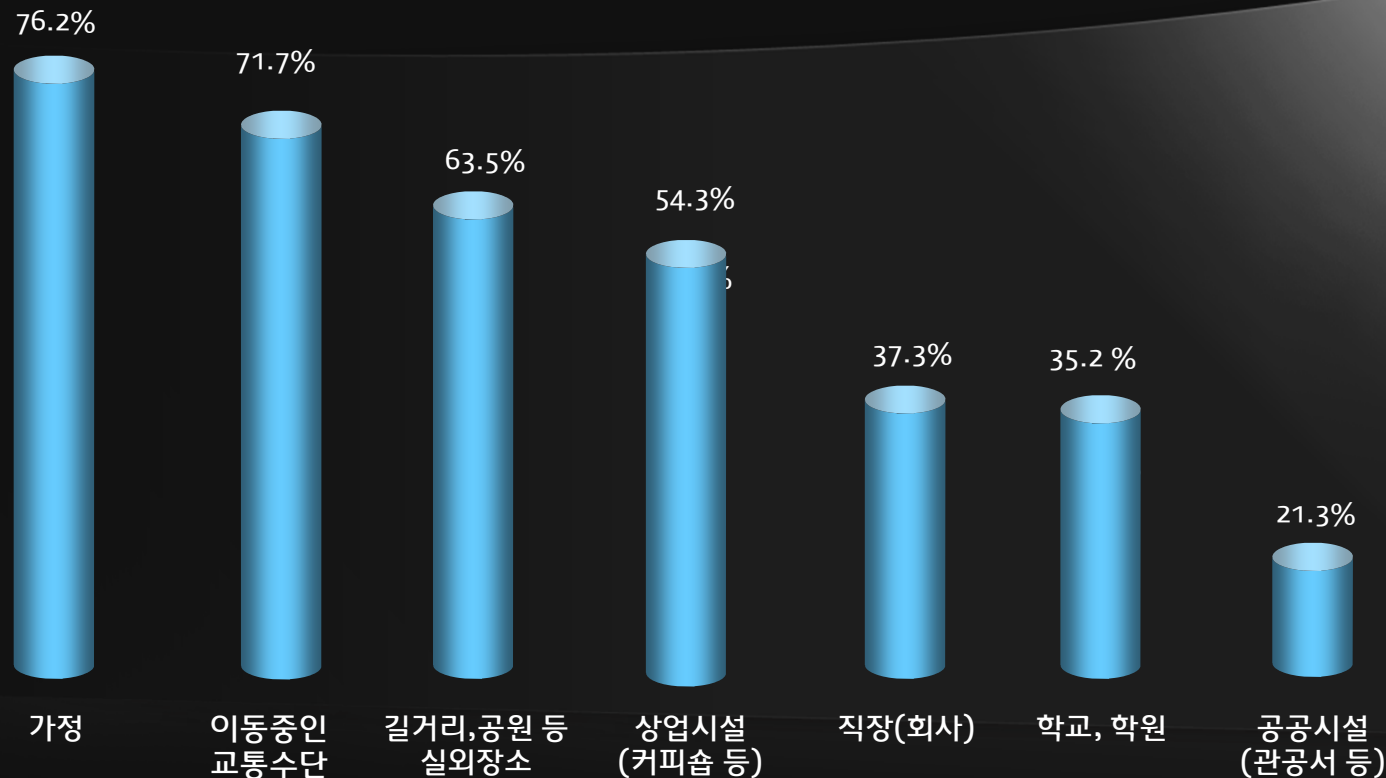


※ Source : Daum 내부 데이터

# Anywhere? Everywhere!

스마트폰 이용자 70% 이상이 ‘가정’이나 ‘이동 중 교통수단’에서 주로 이용  
 실외장소에서 사용하는 경우도 63.5% = **실외 인터넷 이용 확대**

[스마트폰 이용자의 모바일 접점지]



# So What ?

스마트 폰 & 태블릿 PC의 사용은 ‘직장-집’을 벗어나  
 모든 생활 단위 **잠재고객에게 광고 메시지가 전달될 Coverage**를 확장하고  
 자연스러운 광고 접촉을 통한 **구매 및 매출 발생의 가능성** 상승!

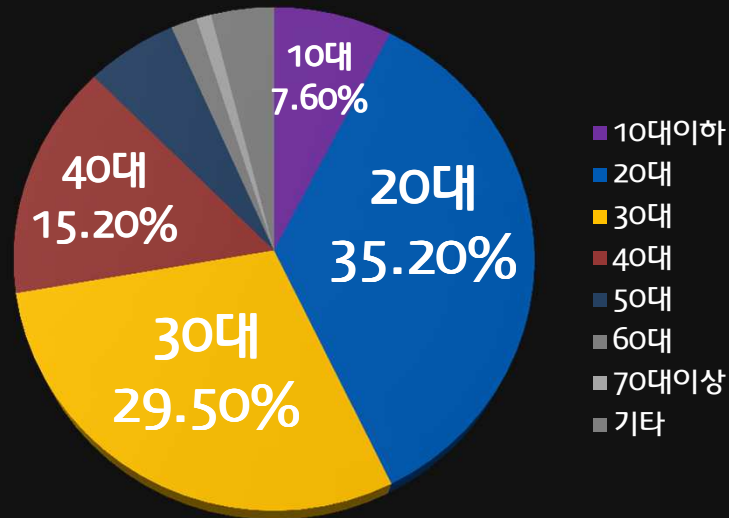


# 한국, 8월 스마트폰 가입자 3천만명 고지에

보급율이 높아지며 고전적인 이용자 대신

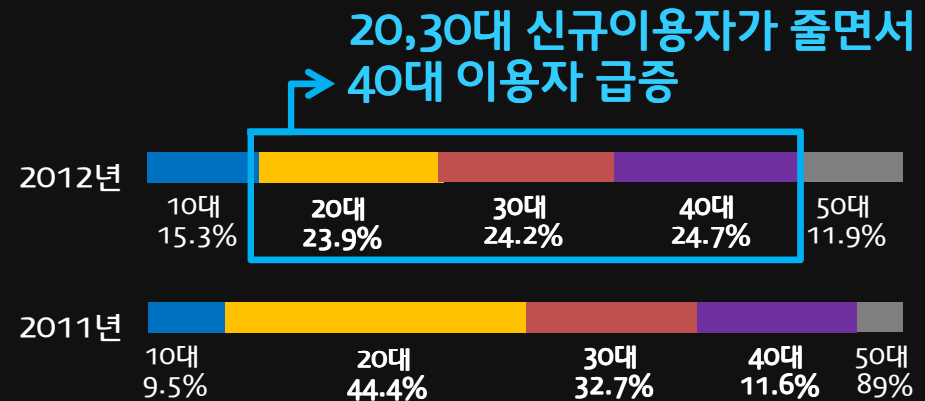
30~40 대 신규 이용자 급증

[연령대별 국내 스마트폰 가입자 비중]



[신규 스마트폰 이용자 연령별 비중]

\* 스마트폰 이용기간이 6개월 미만인 신규 이용자 현황



자료:방통위 '모바일콘텐츠이야기' 발표자료 2012

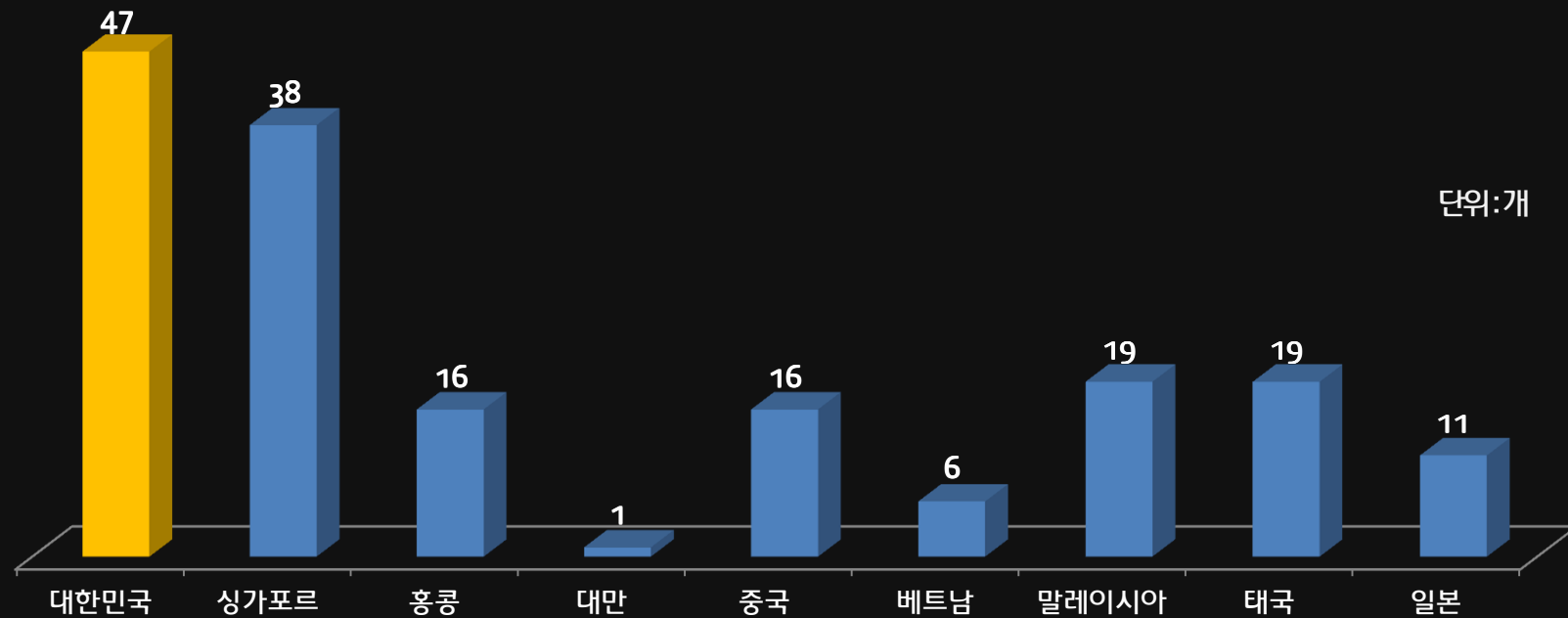
# 모바일 앱에 유난히 집중

## 한국, 앱 이용도 가장 높아

스마트폰 사용시간의 91.1% 를 차지할 정도로 앱 활용도 ↑

웹의 다양한 정보보다 단순하고 집중 된 정보를 제공하는 앱 선호

[아시아 국가별 정기적으로 사용하는 모바일 앱 갯수 비교]



자료: Nilsen 2012 스마트시장 리서치

# 모바일 앱에 유난히 집중

한국, 앱 이용도 가장 높아

폭발적인 성장, 이제는 성숙단계의 시장

2007년 앱스토어로 시작, 2012년 누적 다운로드 **270억건 돌파**

[모바일 앱]



**70만개** 유효 어플리케이션

-애플앱스토어 2012년 6월 기준-

[이용자]

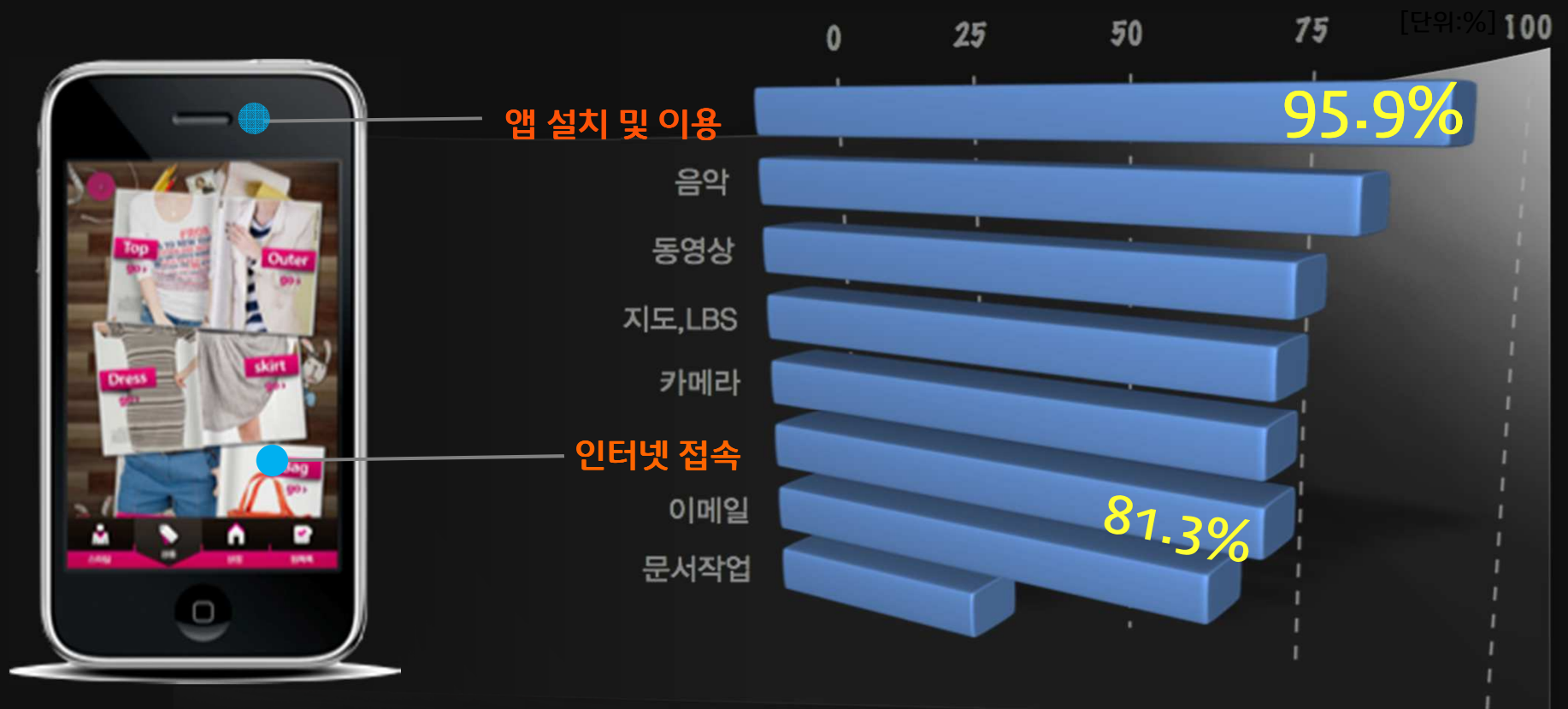


스마트폰 이용자 **2,700만명** 이상  
아이폰 이용자 한 명 당  
평균 **80개** 어플리케이션 다운로드



# 모바일 앱에 유난히 집중

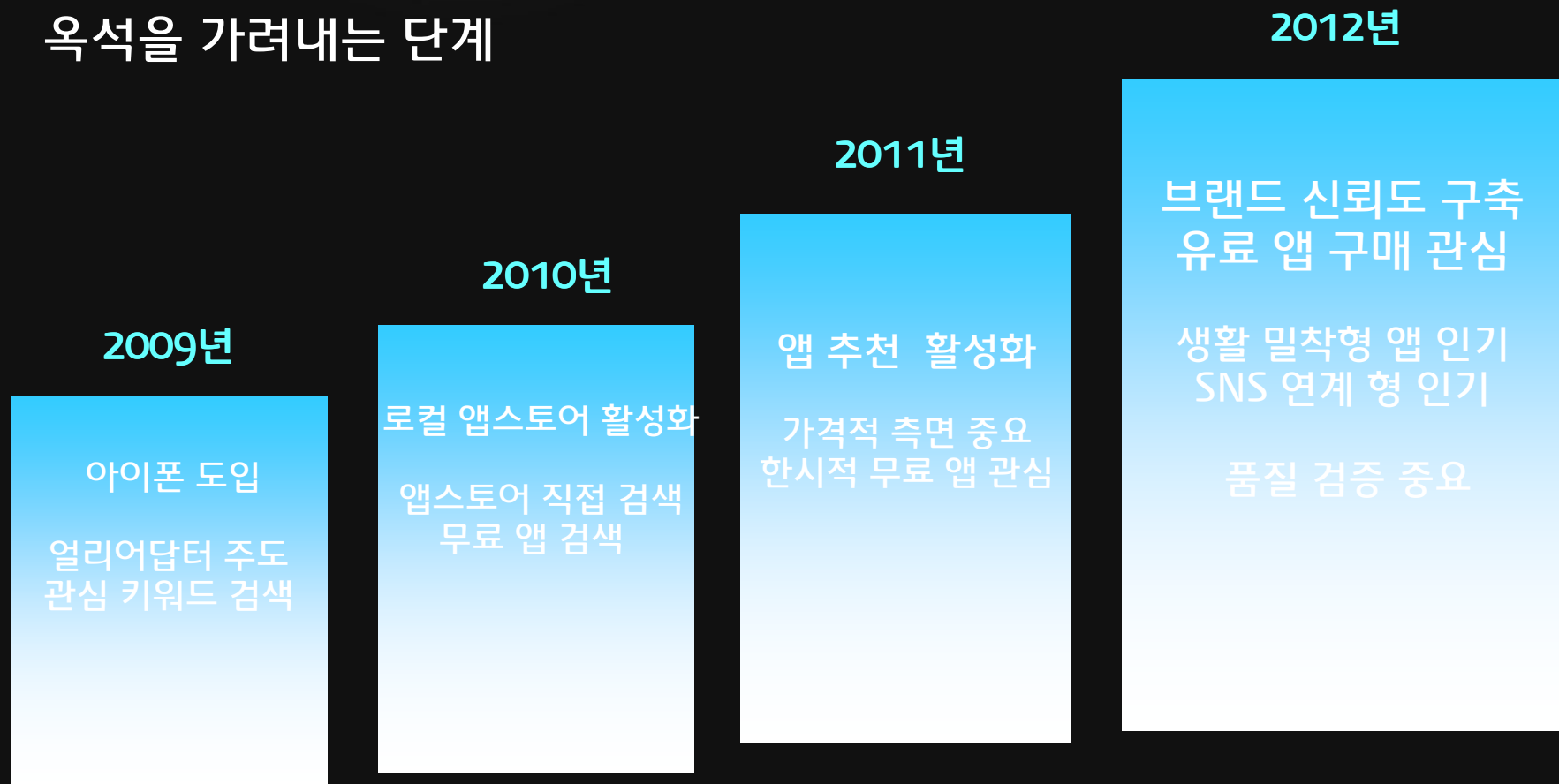
하루 500개 이상의 신규 앱들이 등록 되는 국내 모바일 시장,  
스마트폰 활용의 근간으로 자리 잡은 어플리케이션 이용



자료: <스마트폰이용실태조사보고서> 한국인터넷진흥원 2012

# 내가 쓸 앱은 내가 알아!

스마트폰 보급 3년,  
이제는 사용자들이 필요한 앱을 분석하고 선별해  
옥석을 가려내는 단계

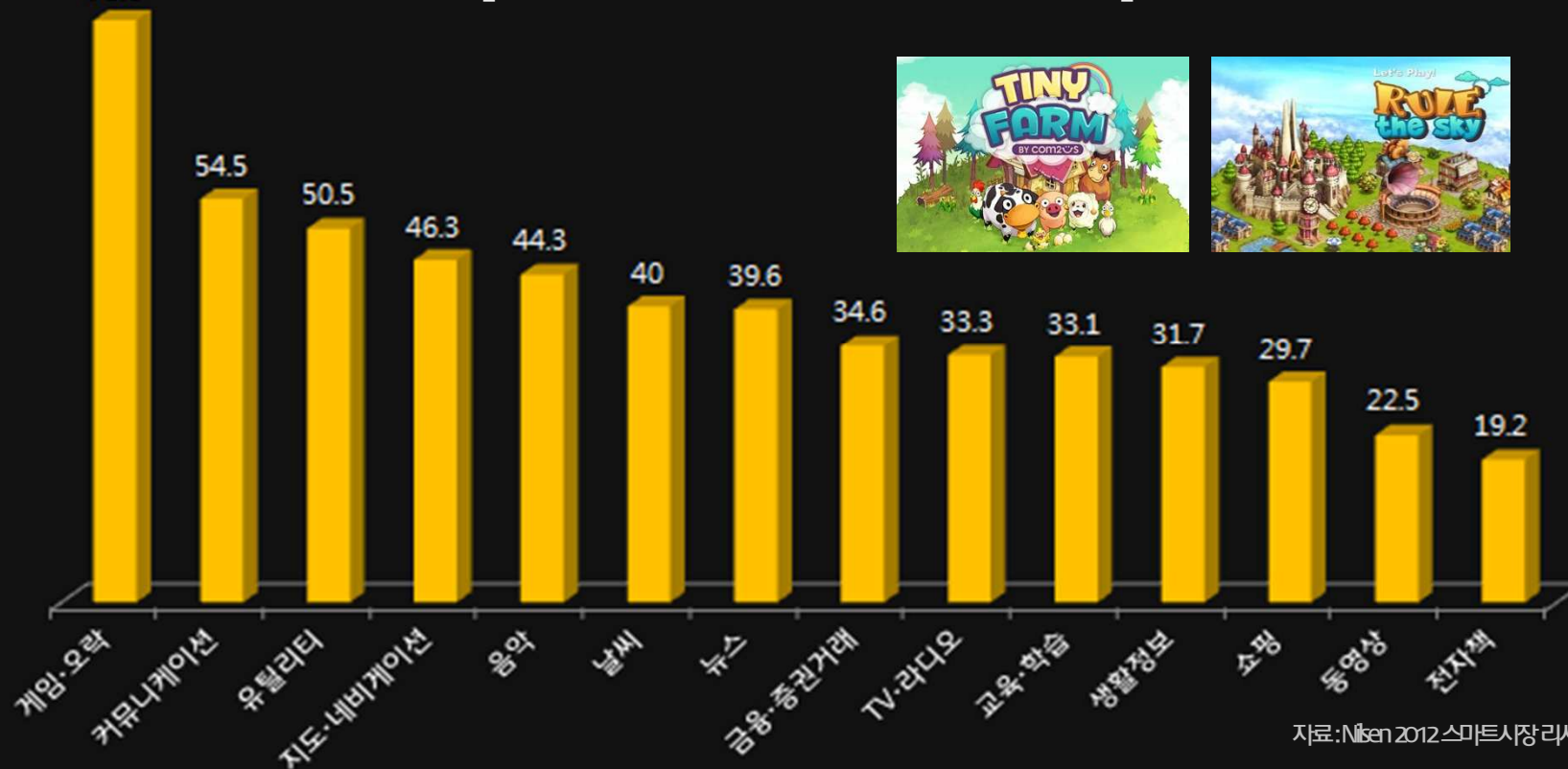


# 2011 국내 게임 카테고리 개방이 시장 촉매로 작용

이제는 1차적 게임기능을 떠나  
롤더스카이, 타이니팜, 스머프빌리지 **모바일 소셜게임의 강세**

78.6%

[국내 카테고리별 앱 다운로드 분포]



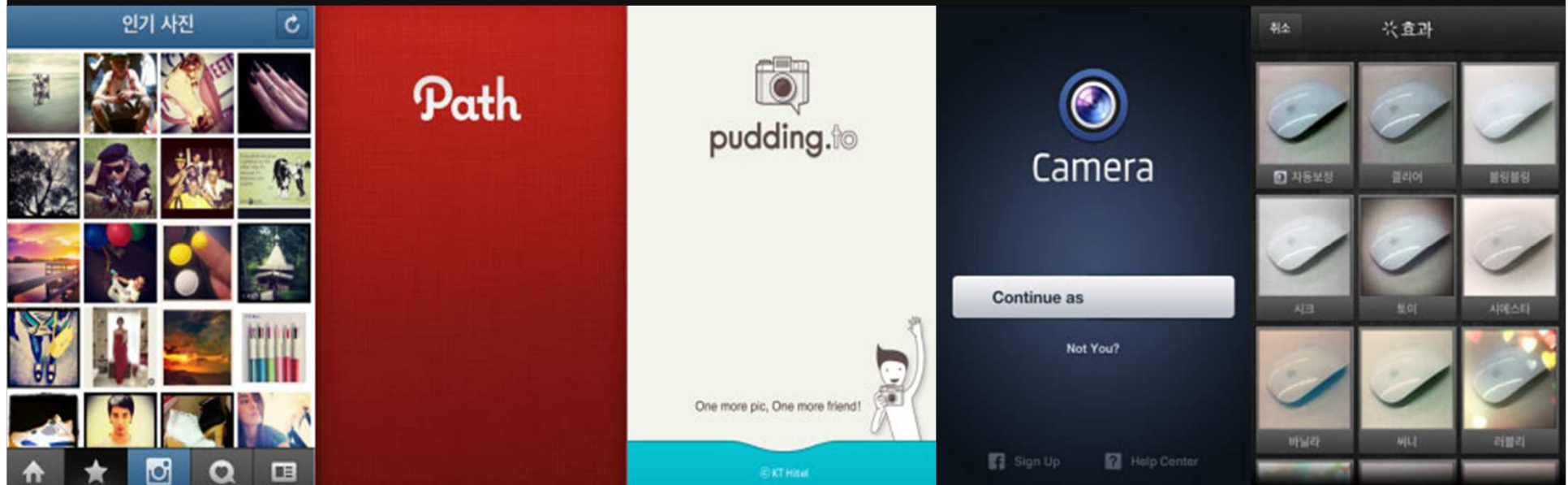
자료: Nilsen 2012 스마트시장 리서치

# 대세는 Social, Connecting

단순 모바일 게임, 유틸리티를 넘어

생산된 콘텐츠로 관계를 맺으며 소셜 그래프를 만드는 **버티컬 SNS 의성장**

※ 버티컬 SNS : 종합적인 소셜 그래프 공유가 아닌 특정 관심분야만 공유하는 SNS 서비스

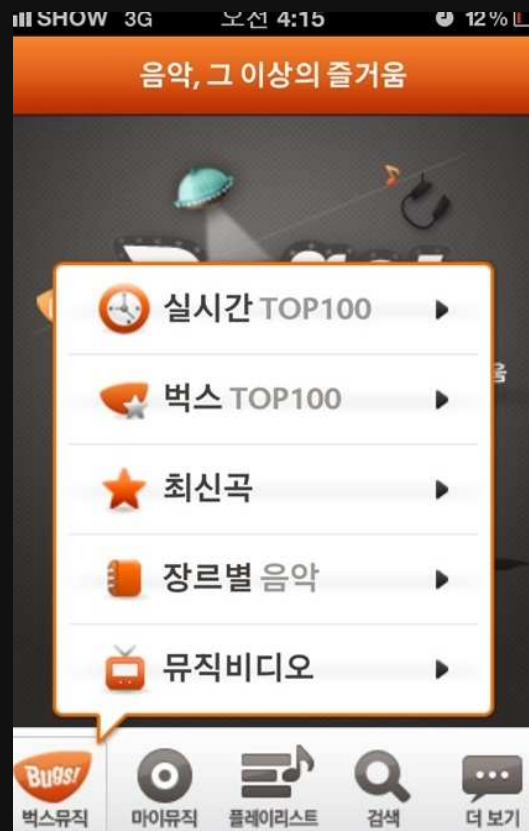


Ex. 스마트폰 초기 인기를 끌었던 사진 앱들은 path, 인스타그램처럼 커뮤니케이션의 수단으로 확장되고 있다.

# 다양해지는 앱 마케팅 전략

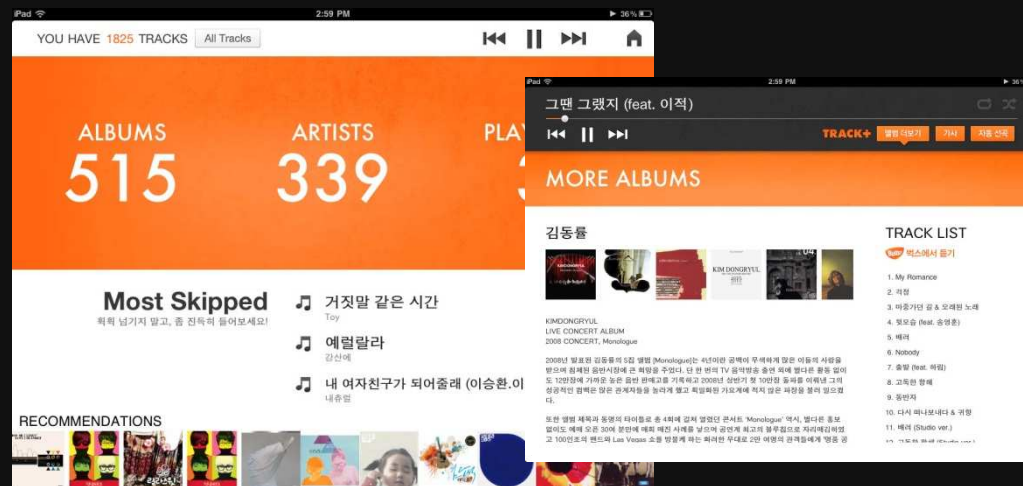
“ 네가 들었던 음악? 나도 좀 들어보자”

상호간 홍보채널 활용 및 이용 유도



모바일 박스 + 번외편 '트릿뮤직', '트랙플러스'

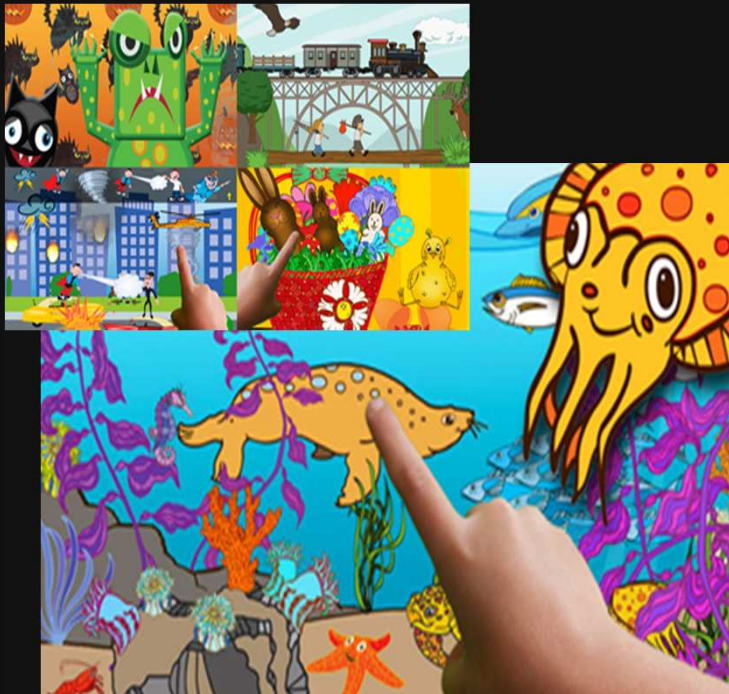
: 단순히 음악을 검색 하고 듣는 것을 떠나  
음악 듣는 방법을 다변화하고 사용자 간 공유



# 다양해지는 앱 마케팅 전략

“사용자들은 완벽한 앱을 기다려주지 않아”

실시간 트렌드를 반영하여 시리즈물을 선보이는 **앱 Spin off 전략**



Merge Mobile의 'Clicky Sticky'



카카오톡의 Spin off App 전략



# 다양해지는 앱 마케팅 전략

“무료 인기앱 상위 30위 Rank 보장합니다”

문자메세지, 앱 채널 추천, 블로그 채널 리뷰로 다운로드 순위 유도  
 온라인 바이럴 마케팅 대행사 "하루에 문의 전화만 50건이 넘어"



# 모바일 상거래 시장의 발전

모바일 구매 및 결제 **20~30대 여성**이 리드



출·퇴근 시간 대 주문 몰리고  
젊은 엄마들 이용 빈도 높아...

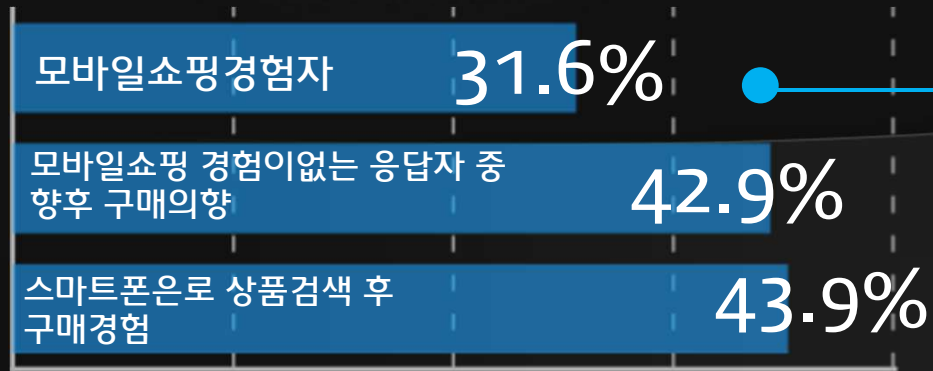
11번가 2012 상반기 모바일쇼핑거래액  
**1000억원 돌파!**

2012 한국온라인쇼핑협회 리포트

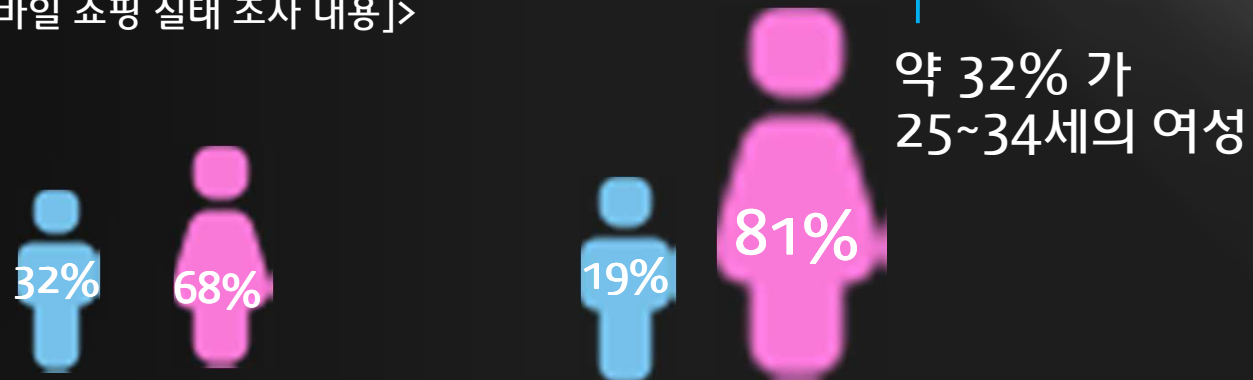


# 모바일 상거래 시장의 발전

모바일 구매 및 결제 **20~30대 여성**이 리드



<모바일 쇼핑 실태 조사 내용>



온라인 구매 이용자

모바일 구매 이용자

<모바일쇼핑과 온라인쇼핑의 이용자의 성별 비중>

# 모바일 상거래 시장의 발전

최근 여성에 비해 긴 쇼핑시간을 부담스러워 하는  
**남성이용객들도 증가**

2011년 11월 '모바일 쇼핑 경험이 있다'  
 남성 응답자 비율 13.9%

2012년 7월, **51.9%** 로  
**8개월 사이 3배 증가!**



자료 : 2012.7 대한상공회의소

# 모바일 상거래 시장의 발전

“한국인은 신용카드만큼 스마트폰을 활용한 거래에 긍정적”

2012 국내 모바일 뱅킹 등록 고객 **2,400만명**

모바일 결제 서비스의 증가로 모바일 구매 시장 활성화

[국내 모바일 뱅킹 등록고객]

50.6%  
2400만명

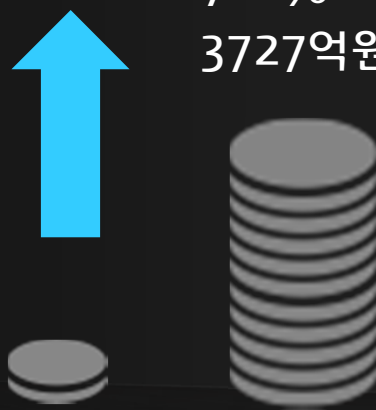


2011

2012

[모바일 뱅킹 이용금액]

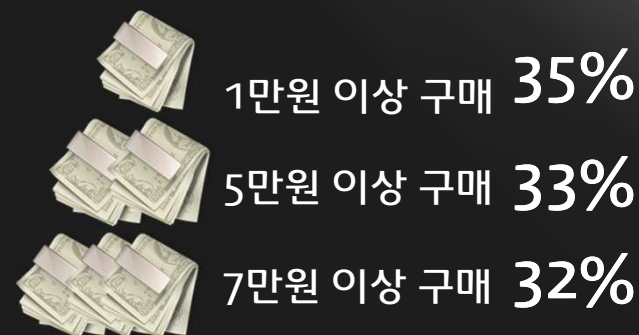
700%  
3727억원



2011

2012

[모바일 구매금액별 비중]



그러다 보니...

“모바일 광고 시장을 잡아라!”

2,000년대 중반부터 수많은 Global Ad Network 업체 등장!  
이미 **Red Ocean!** 보다 진화된 Ad Network 플랫폼만이 생존



# 모바일 광고, 어디까지 왔을까?

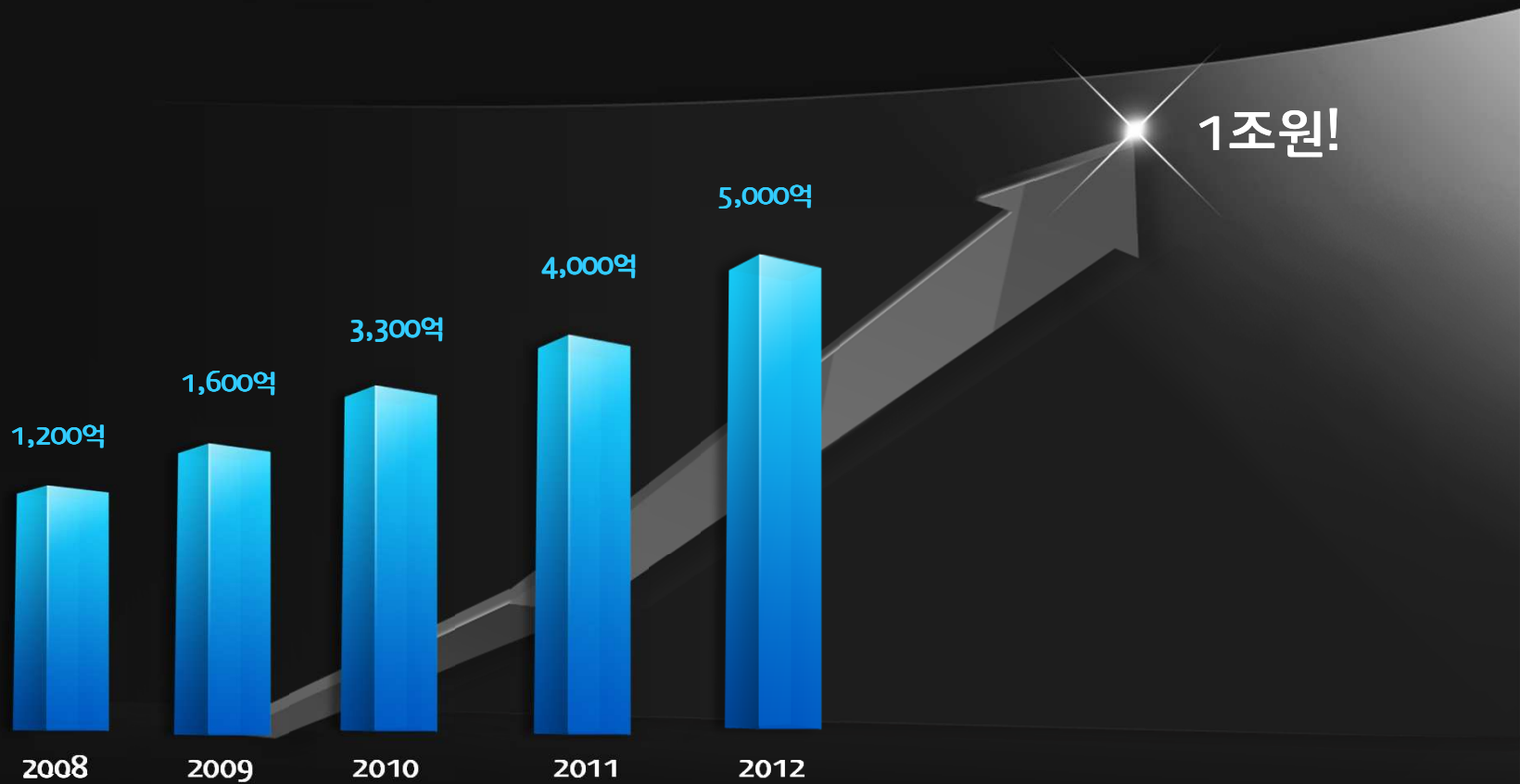


# 움직이고~ 펼쳐지고~ 3D 까지!



# 점점 더 커지는 모바일 광고 시장

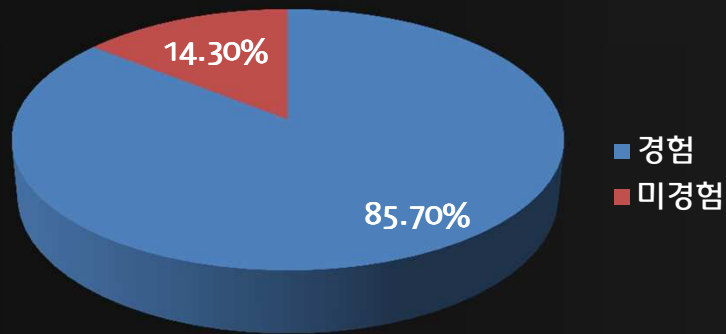
2012년 국내 모바일 광고 시장은 5,000억 원 규모의 성장세 지속  
 2015년, 온라인 광고의 31%에 육박하는 1조원 시장 예상!



※ Source : KNP 'Smart Market Trend' 리서치 2012.5

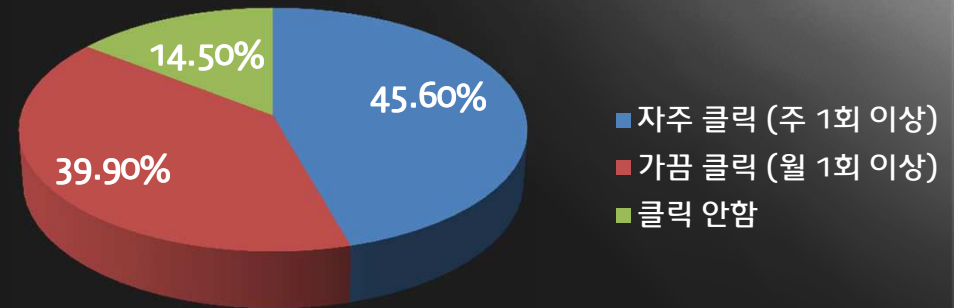
# 모바일 광고, 얼마나 클릭해봤니?

모바일 광고 경험



스마트폰 이용자의 85.7 %가  
모바일 광고를 경험!

모바일 광고 클릭 주기



연령대 증가에 따라  
클릭율은 높아지는 경향

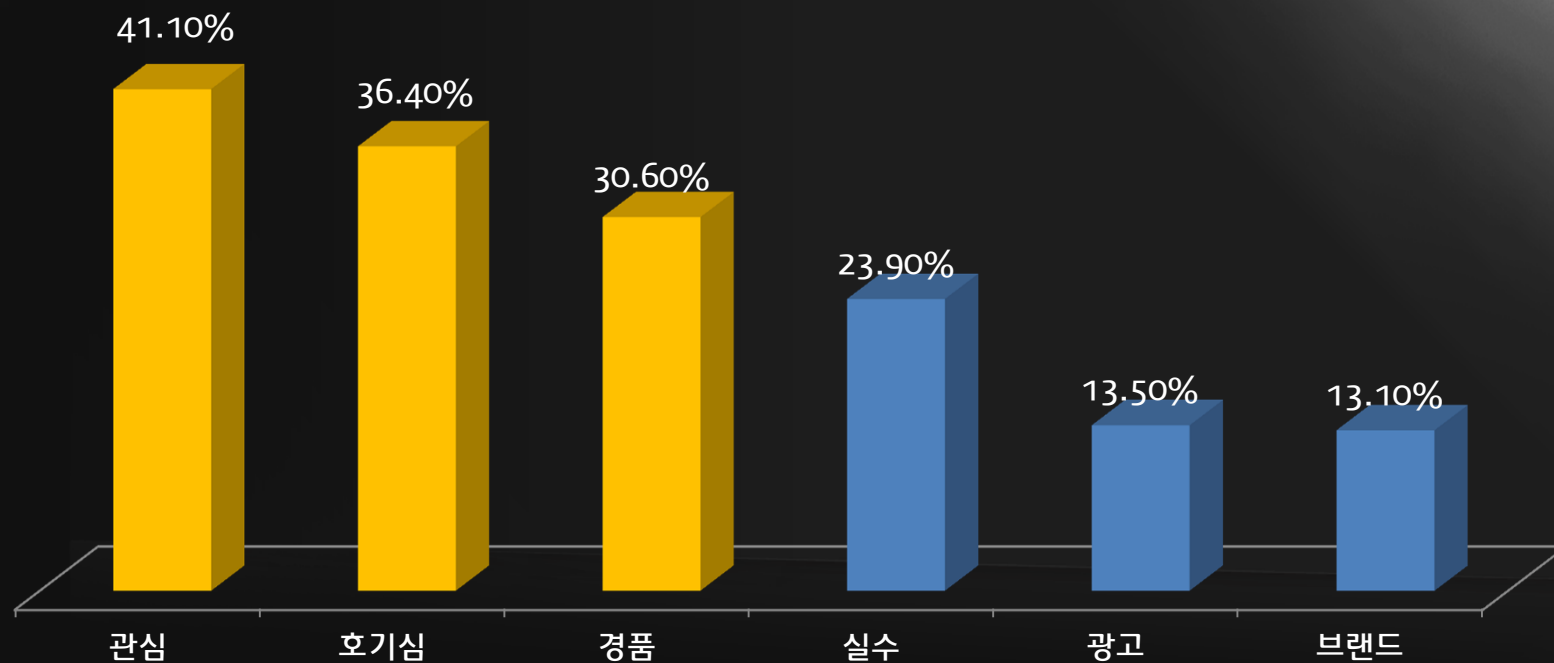



# 왜 클릭했을까?

제품, 서비스에 대한 관심 41.1%, 호기심 유발로 인한 클릭 36.4%

스마트폰 이용자 시선 끌기에 효과적

모바일 광고 클릭 이유





2012년 칸 국제 광고제  
모바일 광고 수상작 살펴보기

2012년 칸 광고제 모바일 부문 신설  
전 세계 총 900여 점 출품, 치열한 경쟁!

# 1. Emart Sunny SALE

“그림자가 완성되면 세일은 터진다!”

낮 시간대 판매 저조를 극복하고자, 그림자 QR코드를 활용한 마케팅 진행!

2012년 3월 집행, 전 월 대비 이마트 회원 58% 증가  
점심 시간대 모바일 발행 쿠폰 12,000 건



## 2. Where my Coke?

“내 코카콜라는 언제올까”

밴딩머신으로 코카콜라를 보내면,  
스마트폰으로 **실시간 이동 경로**가 한 눈에!



### 3. CHOK CHOK

“콜라를 흔들고 배지를 얻어라”

TV CF가 나올 때 스마트폰을 흔들면  
즉시 할인쿠폰과 경품 메시지 발송

광고 방영 1일째, 앱스토어 무료 앱 1등

1달 후, 38만건 다운로드 기록, 홍콩 브랜드 앱중 가장 높은 스코어 차지

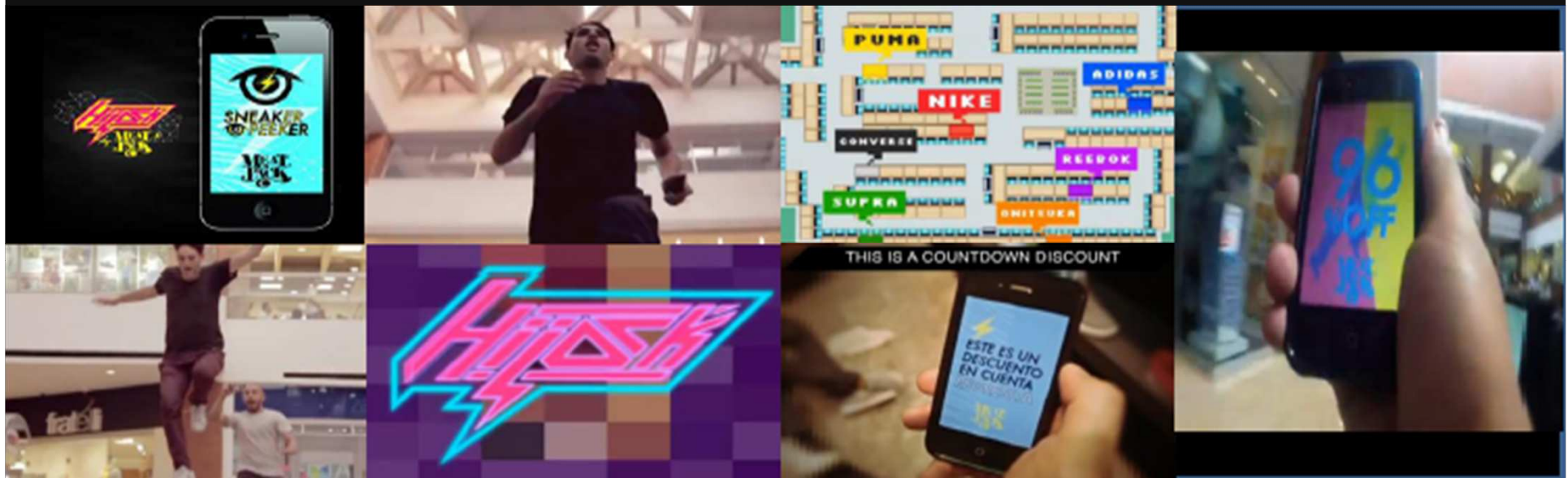


# 4. MEATPACK

“경쟁사로 가지 말란 말이야!”

신발 편집 매장 MEATPACK,  
GPS 활용해 타 매장 방문 고객에게 실시간 할인율이 변하는 쿠폰 제공

99% 할인부터 시작하는 쿠폰  
이 파격적인 쿠폰을 쓰려면 뛰어라!



# 칸 수상작으로 본 모바일 광고의 방향

1. 모바일의 확장성 이용  
직접적인 **경험 제공**
2. 크로스미디어 마케팅 구현  
기존의 매체와 결합  
**즉석 양방향 통신** 지원



# 그럼 이런 광고 홍보를 위한 플랫폼은?





# 국내 모바일 광고 시장

## 업계 1위 '아담'을 선두로

'애드몹', '카울리' 등 IT 기업들이 사업에 뛰어 들어

LG U+애드' 'T애드' '올레 애드' 등 이동통신사까지 모바일 광고 플랫폼 사업에 진출하며 경쟁체제 돌입

구분	아담 	애드몹 	Cauly 	인모비 	T ad 	U+ AD 
매체수	6,000여 개 Daum+Web+App	6만여 개 App(해외포함)	8,000천 여개 App	1만여 개 App(해외포함)	1,500여 개 App+nate	1,090개 App+Web
PV	150억	80억	60억	90억	50억	17억
CPC 단가	50원	-	150원	100원	100원	150원
CPM 단가	2,000원	4,000원	10,000원	2,000원	2,000원	1,500원



Ad@m은 모바일 Daum을 비롯한 제휴 모바일 웹, 스마트폰 앱에 광고를 노출하여  
모바일까지 고객 접점을 확대할 수 있는

**모바일 네트워크 광고 플랫폼**입니다.

(‘아담’이라고 읽습니다)

# 국내 최다 집행사례 확보, 검증된 모바일 광고 플랫폼

**연간 약 1,300 여 개 이상의 광고 캠페인 사례**  
**Ad@m** 을 통해 모바일광고의 효과를 경험!

# 진화하는 Mobile Campaign Example ( Ad@m)



# 1. 증강현실 활용

## 브랜드앱과 놀이가 만났다 게임 아이템으로 등장한 모바일 광고

증강현실(AR) 속 쉐보레 자동차 캐릭터를 캐치하면  
다양한 경품을 제공하는 모바일 앱 이벤트 어플리케이션



## 2. PC web + 모바일 활용

PC와 모바일로 시너지효과  
 모바일 SNS 연계 → PC 트래픽으로 연계

모바일 랜딩페이지로 광고를 리트윗하는 이용자들에게 경품 제공  
 PC web으로 트래픽 확장되며 캠페인 종료 후에도 바이럴 활성화



### 3. 오프라인 매장으로 이용자 유도

## 커피 쿠폰 SMS 제공 매장 방문 유도 통한 추가매출 견인

신제품 커피 무료 증정 쿠폰을 SMS를 이용하여 확산  
모바일에서 유저의 관심과 행동이 오프라인 매장까지 이어지는 효과

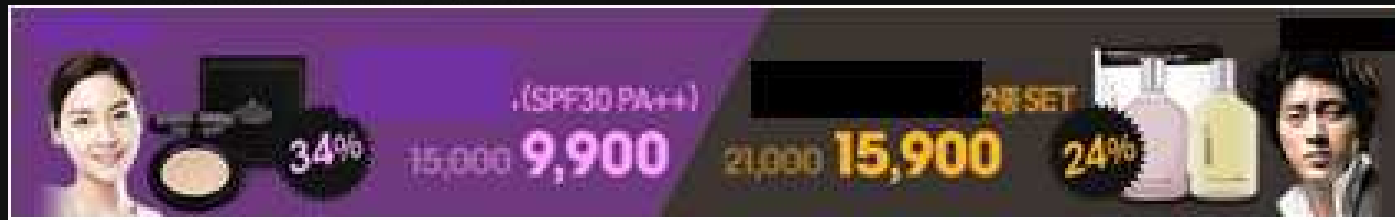
문자발송 건수  
110만 건

1주일간 매장방문&커피교환  
3,700명



#### 4. 오픈마켓을 활용한 모바일 결제 유도

### PC + Mobile 상호보완적 프로모션



제품 소개 → 판매 페이지는 오픈마켓 연결

30% 할인 특가판매 배너 노출

→ 실제 구매 페이지는  
오픈마켓으로 연결,

회원가입/결제 이슈 해결

**판매 물량 조기소진**

**ROAS 550% 매출 발생!**







# Mobile Temperature



How about you?

Success on, **Daum**  
**Thank You**

고맙습니다!

남 영 시  
010-6396-7073  
youngsi@daumcorp.com