20 16 ост ______ no. 262

CASE STUDY

디지털 미디어 광고사례

INDEX

디지털 미디어 광고 사례

Internet: A. 보건복지부 - 대국민 금연응원 프로젝트

Internet & IPTV: B. 한국방송광고진흥공사 - 경쟁위주사회문화

A. 보건복지부 - 대국민 금연응원 프로젝트

· Target : 30-49세 남녀

· Period: 2016년 6월 1일~6월 30일

· Media: 유튜브, 페이스북, 다윈, 네이버, m네이버

Campaign Creative





Campaign Result

공익 목적으로 집행된 캠페인으로 타깃 영상 노출 극대화 목표 영상 노출 상품 운영 및 타깃팅 전략으로 우수한 영상 조회수 달성

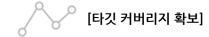
- 보건복지부는 아빠를 걱정하는 어린아이 영상을 통해 '금연의 이유'를 생각하게 하는 캠페인 집행
- 타깃 영상 도달을 높이기 위한 영상 전문 매체 및 포털 동영상 상품 노출
- 정확한 타깃 도달로 자녀를 둔 30-40대 사이에서 영상 화제, 임팩트있는 캠페인 메시지 전달
- 1) 공익적인 메시지 전달을 위해 '영상 노출'에 초점을 두고 캠페인 진행
- 2) 캠페인 초반 타깃 이용이 높은 시간대에 네이버 타임보드를 집행하여 주목도 높은 메시지 전달, 캠페인 기간동안 모바일 지면에 꾸준히 노출하여, 안정적인 타깃 커버리지 확보
- 3) 영상 전문 매체 집행을 통해 유효 타깃에게 영상 노출을 극대화,영상 플랫폼별 특성을 활용한 타깃팅과 운영 최적화를 통해 노출 대비 높은 조회수 달성

*Source: 나스미디어 내부 자료

보건복지부 - 대국민 금연응원 프로젝트



[높은 조회수 달성]





용병 비콘의 첫의뢰는?! (마인크래프트!) [비콘]







네이버를 활용한 시간 및 노출 전략으로 임팩트 있는 메시지 전달, 넓은 커버리지 확보

동영상 전문 매체를 활용하여 효과적으로 영상 조회수 달성 플랫폼별 타깃팅 적용하여 캠페인 최적화, 제안 대비 우수한 결과 달성

〈다윈〉

B. 한국방송광고진흥공사 - 경쟁위주사회문화

· Target : 전체

· Period : 2016년 6월 13일 ~ 7월 25일

· Media: Internet(네이버, 다음), olleh TV PrePlay/HomePlay

Campaign Creative





Campaign Result

경쟁사회에서 지친 이들을 향한 이세돌 프로의 위로와 공감 메시지 커버리지 확보 및 노출 극대화를 위한 주요 포털 메인과 IPTV 광고 집행

- 국내 대표 포털 메인면의 동영상 상품을 활용하여 노출 극대화
- olleh TV Preplay/HomePlay 노출로 olleh TV 이용자 대상으로 주목도 높은 영상 노출
- 진정성 있는 메시지 전달과 높은 이용자 도달로 공익 캠페인의 목적 달성
- 1) 알파고 대국으로 이슈가 된 이세돌 프로가 경쟁사회를 사는 이들에게 '괜찮아, 잘하고 있어'라는 메시지를 전하는 공익 캠페인 집행
- 2) 노출 커버리지를 높이기 위해 포털 메인면 위주로 집행, 동영상이 자동 재생되는 상품을 활용하여 자연스러운 영상 노출 및 한국방송광고진흥공사 채널로 이용자 유입 유도
- 3) Olleh TV 이용자 대상으로 높은 광고 노출률 달성, 비용 효율적으로 메시지 전달 가능

*Source: 나스미디어 내부 자료

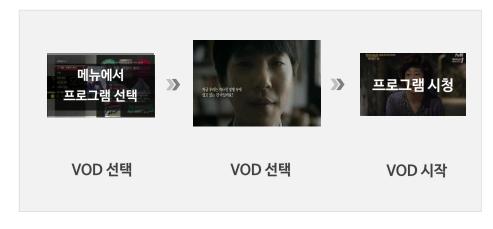
한국방송광고진흥공사-경쟁위주사회문화

[Internet - 커버리지 확보]

[olleh tv - 캠페인 메시지 전달]



포털 메인면에 동영상이 자동 노출되는 상품 집행 높은 주목도로 커버리지 확보하며 광고주 채널로 이용자 유입 유도



PrePlay 및 HomePlay 집행하여 캠페인 노출에 집중, 높은 노출 달성률로 공익적인 메시지 전달에 성공

more than expected! nasmedia

나스미디어의 뉴스레터(나스리포트)를 수신하면 디지털 시장과 트렌드를 분석, 소개하는 다양한 리포트를 정기적으로 받아보실수 있습니다.

• 신청 방법: 나스미디어 홈페이지에서 뉴스레터 신청