

Mobile Marketing

# 국내/해외 모바일 마케팅 사례

2012. 05

## 01. 국내 모바일 마케팅 흐름

- I. 다양한 모바일 마케팅 Tool
- II. 국내 모바일 마케팅 사례

## 02. 해외 모바일 마케팅 성공 사례

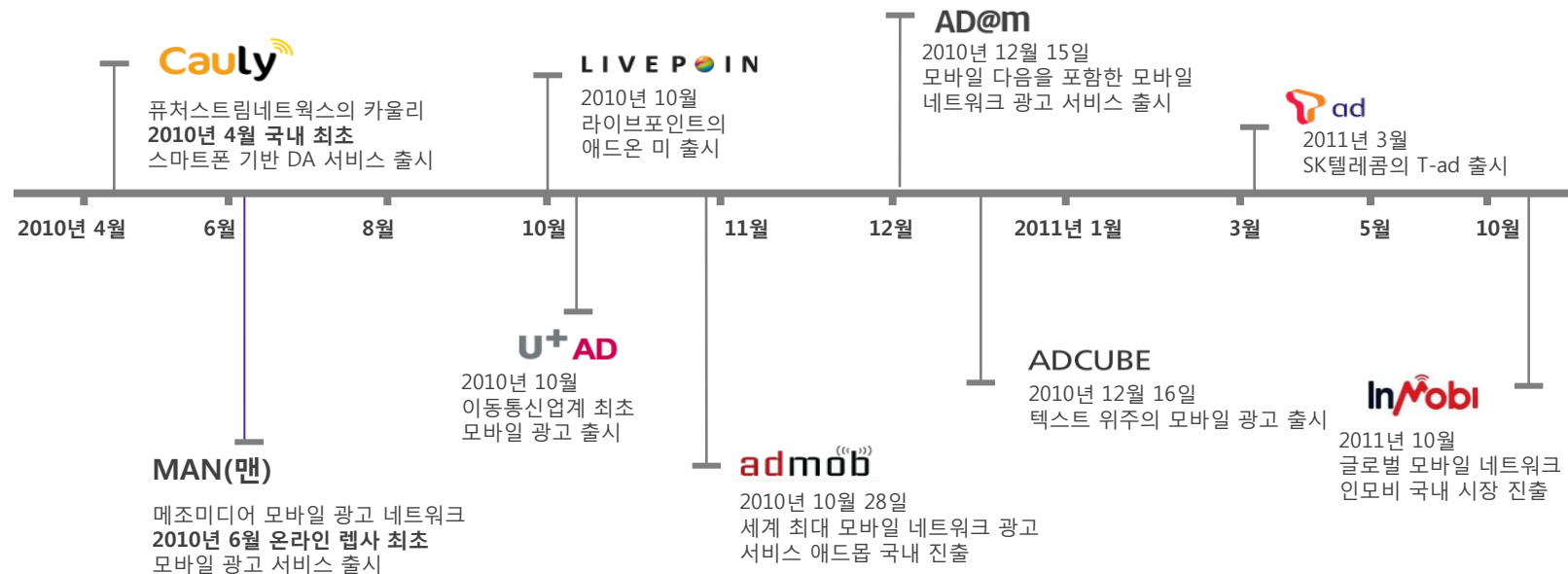
- I. Brand Application
- II. AR(Augmented Reality)
- III. QR CODE
- IV. RFID(Radio Frequency Identification)
- V. Game
- VI. TV CF+Mobile Application
- VII. LBS(Local Based Service)

# 01 국내 모바일 마케팅 흐름 > I. 다양한 모바일 마케팅 Tool

## “Display Ad”

DA의 경우 개별 어플리케이션이 가지는 인벤토리와 user풀에 대한 보완을 위해 모바일 네트워크 광고 형태로 진행, 현재까지 가장 활발하게 활용 되는 모바일 마케팅 형태

[각 플랫폼 별 출시일]

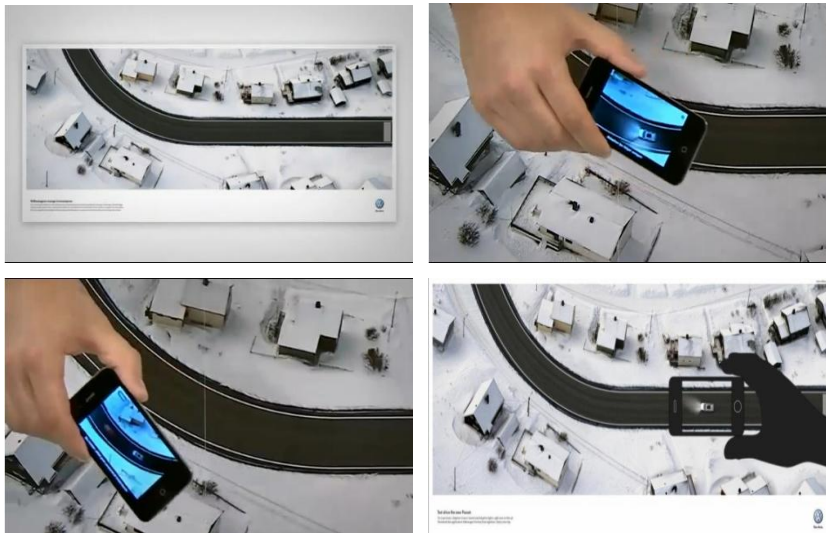


# 01 국내 모바일 마케팅 흐름 > I. 다양한 모바일 마케팅 Tool

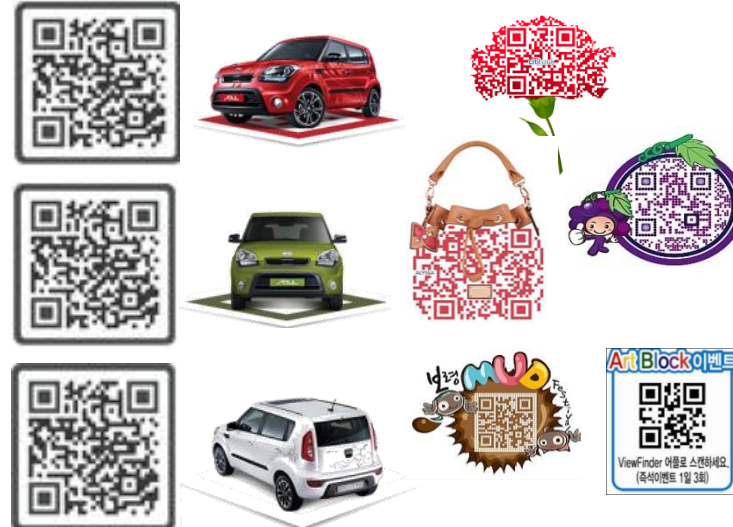
## “AR/QR” (증강현실, AR(Augmented Reality) / QR코드(Quick Response Code)

브랜드 어플리케이션이나 모바일을 활용한 이벤트 진행 시에 가장 많이 사용 되는 기술로  
온오프라인의 광고와 연계한 마케팅에도 자주 활용 되는 마케팅 Tool

“Volkswagen Passat Test Drive”



국내 다양한 디자인의 QR 코드 사례

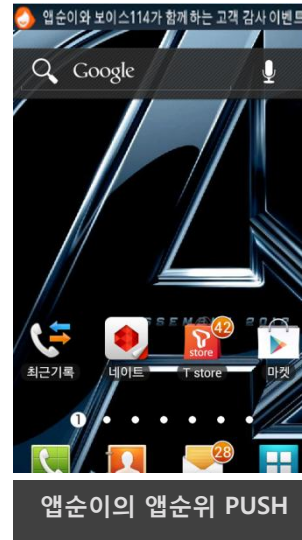
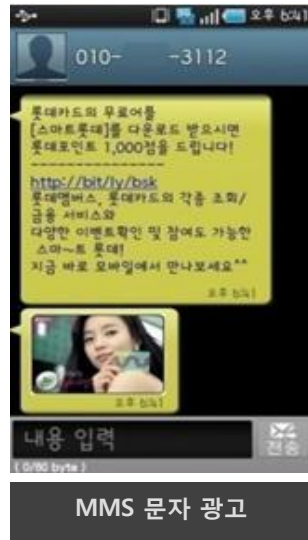


# 01 국내 모바일 마케팅 흐름 > I. 다양한 모바일 마케팅 Tool

## "PUSH"

다양한 매체를 활용하여 기존의 문자 메시지보다 주목도 높은 PUSH 알림을 발송하는 형태의 광고

- 최근 스마트폰 사용자의 증가로 기존 문자 메시지 광고이외에 보다 주목도를 높인 PUSH 상품들이 등장하면서, 실제 어플리케이션 다운로드나 이벤트 공지 등의 캠페인에 특화 되어 활용 되고 있음
- PUSH 상품은 향후 기업들의 모바일 어플리케이션 출시를 비롯하여 모바일 이벤트가 늘어나면서 더욱 성장 할 것으로 전망

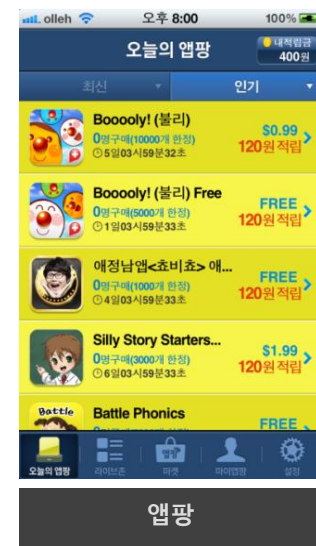
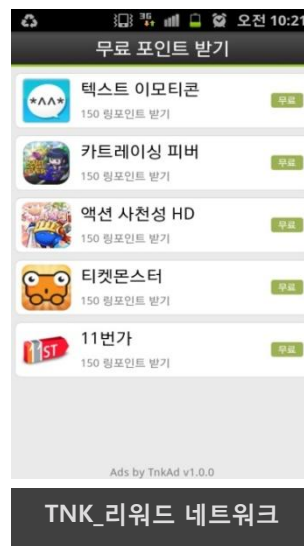


# 01 국내 모바일 마케팅 흐름 > I. 다양한 모바일 마케팅 Tool

## “Reward”

광고주 어플리케이션을 다운로드 받거나 광고 시청 등 직접적인 이용자의 액션을 유도하는 광고 상품, 모바일 활용 이벤트나 어플리케이션 출시 등 모바일 마케팅 활동이 다양해지면서 더욱 주목 받고 있는 형태

- 리워드형 매체는 초기에는 주로 특정 어플리케이션 다운로드 시에 적립금을 제공하는 방식으로 진행 되었으나, 최근에는 페이스북 팬 확보, 회원가입 및 상담 유도 등 다양한 형태의 액션을 유도하는 형태로 발전하고 있는 상황





# 01

## 국내 모바일 마케팅 흐름 > II. 국내 모바일 마케팅 사례

### GREE "솔리테어"

- 일본 SNS 업체 GREE는 한국 시장의 모바일 시장 진출을 위해 자사의 게임 게임 콘텐츠를 중심으로 한 모바일 캠페인 진행
- MAN, AD@m, Cauly, admob, inmobi 등 국내 대표 모바일 광고 네트워크 플랫폼과 모바일 Reward형 매체를 중심으로 캠페인을 런칭하여 국내 모바일 광고 매체에 대한 개별적인 평가 진행
- 각 플랫폼사 별 트래킹 코드를 App에 삽입하여 매체별 노출, 클릭, 전환을 체크하고 콘텐츠에 따른 매체별 데이터 분석
- 특정 매체 모바일 광고 네트워크 플랫폼의 경우 일반적으로 알려진 CVR 3~5%를 훨씬 뛰어 넘는 16% 이상의 전환률을 기록하여 모바일 캠페인에 대한 트래킹의 중요성 시사



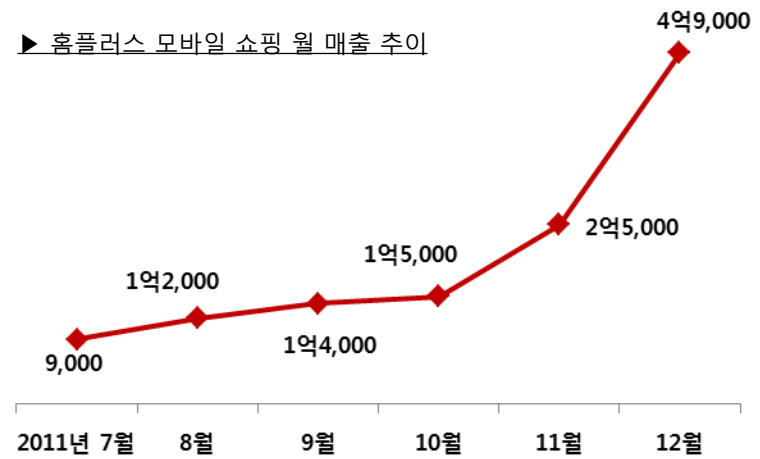
Source : 2012.01.10 서울경제

## 01

## 국내 모바일 마케팅 흐름 &gt; Ⅱ. 국내 모바일 마케팅 사례

## Home plus “가상스토어”

- 2011년 8월 홈플러스 서울 선릉역에 국내 최초 모바일 기반 ‘스마트 가상스토어 1호점’ 오픈
- 오프라인에서 20~30대 고객 매출 비중이 30%에 그치는 반면 가상스토어 매출에서는 65%에 달함
- 젊은층이 많이 모이는 대학로, 신촌, 강남역 등을 중심으로 가상스토어 추가 개설했으며, 현재까지 가상스토어 총 23개 오픈
- 홈플러스 어플리케이션은 출시 9개월만에 다운로드 이용자 93만명 달성, 일 평균 약 4만 8,000여명 앱을 사용하는 것으로 집계됨
- 가상스토어가 오픈 이후, 모바일 쇼핑 매출액은 매주 평균 10% 이상 성장하는 추세이며, 2012년 1월, 홈플러스 모바일 쇼핑 매출액은 6억 7,000만원으로 지난해 1월 3,000만원 대비 2133% 급등



Source : 2012.01.10 서울경제



# 01 국내 모바일 마케팅 흐름 > Ⅱ. 국내 모바일 마케팅 사례

## “영화 속 현대 자동차”

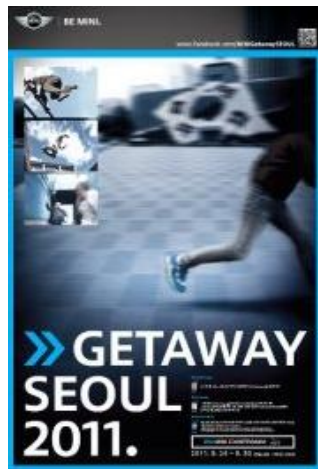
- 2011년, 현대자동차는 증강현실을 활용한 혁신적인 어플리케이션 '영화 속 현대자동차' 출시
- 어플리케이션은 Art Gallery, Car Gallery 두 가지의 큰 메뉴로 구성
- Art Gallery에서는 반고흐, 모네 등의 영화 정보를 제공하며, Car Gallery 에서는 현대자동차의 대표 차량 주요 스펙 제공
- 어플리케이션 메인 화면에서 지원하는 카메라를 현대자동차 지점 내 스마트 뷰에 비추면 현대자동차가 등장하는 3D VR 영상 확인 가능
- 어플리케이션을 통해 영화 속의 현대자동차의 모습을 신기하고 재미있게 구현하여 고객들이 이색적인 체험이 가능하도록 유도



# 01 국내 모바일 마케팅 흐름 >II. 국내 모바일 마케팅 사례

## BMW MINI "GETAWAY 2011"

- 2011년 3월 24일~30일까지 BMW MINI Geta away Seoul' 2011 오프라인/모바일 연계 캠페인 진행
- MINI 어플리케이션을 다운로드 후 실시간 위치 기반 서비스 이용하여 가상의 mini COUNTRYMAN을 찾는 게임
- 서울 시내에 가상의 Countryman이 있는 곳에서 44미터 이내로 접근 시에 countryman을 가질 수 있고, 1주일 동안 지킬 경우 MINI제공
- 스웨덴에서 처음 시작 된 이벤트로 90여개 국가의 유저들이 사이트 방문, 실제 게임 진행 후 스웨덴에서는 분기 세일즈 성장율 108%



## 02 해외 모바일 마케팅 성공 사례 > I. Brand Application

### “Domino Pizza Mobile app”

- 피자나 파스타를 주문할 수 있는 어플리케이션으로, 외출장소나 옥외에서라도 GPS를 이용한 지도로 배달 가능
- 어플리케이션 내에 오리지널 게임을 통해 할인쿠폰 획득이 가능하고, 주문 후 배달까지의 상황을 실시간으로 확인할 수 있는 기능을 탑재
- 아이튠즈 앱스토어(무료/라이프스타일카테고리)에서 다운로드 1위를 차지하였고, 2010년 3월 8일 앱 주문을 개시한지 약 1년 2개월만에 앱 주문 매출 5억원 돌파



## 02

## 해외 모바일 마케팅 성공 사례 &gt;II. AR(Augmented Reality)

## Fiat "Street Evo"

- 2011년, Fiat는 신형 모델 'Fiat Punto Evo' 프로모션을 위해 'Fait Street Evo' 어플리케이션 출시
- 스페인 내의 다양한 교통 표지판을 QR코드처럼 인식할 수 있는 'Fait Street Evo' 어플리케이션을 활용하여 신형 자동차의 주요 특징들을 각 교통 표지판의 기능과 연결하여 증강현실로 보여줌
- 스페인 내 1,000,000개의 표지판 중 특정 표지판 스캔 시 아이폰 등과 같은 경품을 증정하는 이벤트 일주일간 진행
- 어플리케이션 내 GPS 를 통해 유저의 인근 딜러샵을 방문하여 테스트 드라이빙 신청 가능
- 캠페인 진행 후, 전과 비교하여 테스트 드라이빙 신청 82% 증가

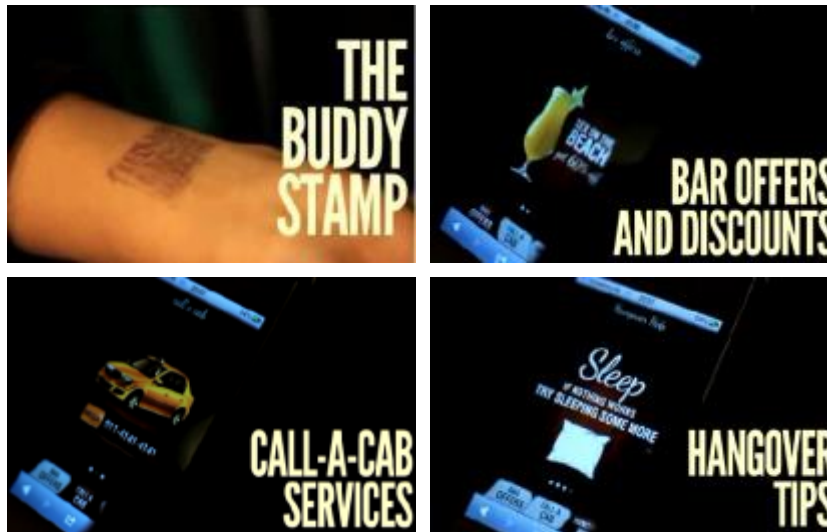




## 02 해외 모바일 마케팅 성공 사례 >III. QR CODE

### Turquoise Cottage "Buddy Stamp"

- 2011년, 인도 델리에 위치한 Turquoise Cottage라는 유명한 Bar에서 QR코드 프로모션 진행
- Bar를 방문하는 고객들은 QR코드로 형상화된 'Buddy stamp'를 손목에 찍게 되며, 이 QR코드에는 Bar를 이용하는 특정 시간마다 고객들이 유용하게 활용할 수 있는 팁과 정보 제공
- 시간대에 따라 고객에게 유용한 서비스와 정보를 다르게 제공함으로써 차별화된 프로모션 진행함으로써 실제 Bar를 이용하는 스마트폰 사용자 중 85%가 'Buddy stamp'를 사용했으며, 체험 고객들이 SNS에 공유함으로써 바이럴효과도 거둠



## 02 해외 모바일 마케팅 성공 사례 >IV. RFID

### Starhub “Musical Fitting Room”

- 싱가포르의 온라인 뮤직 스토어 starhub는 주요 타깃층인 젊은 고객의 자사 사이트 유입과 음악 다운로드 활성화를 목적으로 프로모션 진행
- 젊은 고객들이 많이 찾는 주요 패션브랜드와 연계하여 매장 내에 의류 Tag에 해당 옷과 매치되는 음악을 삽입
- 음악 정보를 담은 RFID를 Tag에 부착, 그 Tag이 부착된 옷을 갖고 피팅룸에 들어가는 순간 피팅룸에 설치된 리더기와 연결된 스피커에서 음악이 재생됨
- 음악 재생 후, 해당 음악에 대한 정보와 함께 음악을 다운받을 수 있는 Starhub 사이트로 링크가 되는 문자메시지 전송
- 42개 매장에서 캠페인이 진행되었으며, SMS를 통해 링크를 클릭한 고객이 84%, 유료 음악 다운로드 횟수는 21% 이상 증가





## 02 해외 모바일 마케팅 성공 사례 > V. Game

### McDonald "Pick n play "

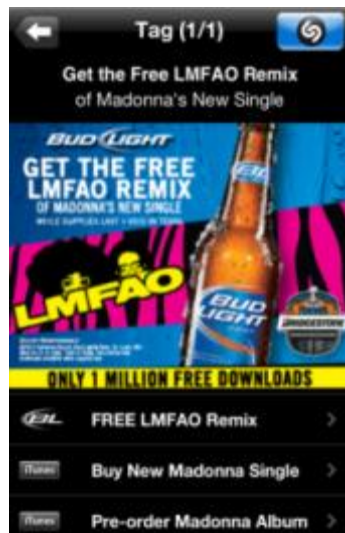
- 스웨덴 맥도날드는 옥외광고를 활용 고객과 상호작용이 가능한 모바일 마케팅 진행
- 맥도날드 옥외 광고판을 통해 가상 테이블 게임을 할 수 있는 URL을 노출하고, 웹을 통해 접근한 유저에게 컨트롤러 제공
- 가상테이블 게임을 30초이상 진행하는 경우 맥도날드 쿠폰을 증정하는 프로모션을 더해 모바일 유저들의 많은 주목을 받음
- 어플리케이션을 다운로드 받는 과정이 없고 바로 게임 플레이가 가능하여 쉽게 사용자와의 상호작용에 성공한 모바일 마케팅 사례



## 02 해외 모바일 마케팅 성공 사례 > VI. TV CF+Mobile Application

### Bud Light “슈퍼볼 캠페인”

- 노래를 들려주면 곡 정보를 알려주는 어플리케이션인 샤잠을 이용한 광고로 버드 라이트 뿐만 아니라 많은 기업이 2012년 슈퍼볼 캠페인에 해당 어플리케이션을 활용해 광고를 진행, 시청자들에게 인지도가 높은 어플리케이션
- 샤잠 어플에 버드라이트의 광고 음성을 들려주면 자동으로 광고 페이지로 이동하고, 실제 이벤트에 참여한 백만 명에게 선착순으로 광고에 사용된 음원인 LMFAO의 마돈나 리믹스 음원을 무료로 제공
- 음원을 검색하면 '샤잠'에 등록된 SNS계정으로 검색 정보가 연동되어, 광고 효과 증대



## 02

## 해외 모바일 마케팅 성공 사례 &gt; VII. LBS(Local Based Service)

## Air China "Facebook Check In"


- 브랜드 인지도 상승을 위해 스웨덴 스톡홀름에 위치한 아시안 레스토랑들과 파트너십 체결, 아시아 음식문화에 관심이 있는 타겟을 공략
- 에어 차이나의 홍보대사로서, 매장에 방문한 사람들에게 'Air China' 페이스북 페이지에 체크인 독려
- 페이스북 기업페이지의 메인에는 체크인 한 사람들의 기록을 수집하여 개별 랭킹 매기는 동시에 가장 유명한 아시안 레스토랑 랭킹을 제공
- 매주 가장 많이 체크인 한 사람에게 아시아에 갈 수 있는 왕복 비행기 티켓 2매 제공
- 리워드를 통해 브랜드 관여도 상승 유도 및 이벤트 참여 독려
- 페이지 방문 1,200,767명, 체크인 참여 15,347번, 페이스북 페이지 "좋아요" 3,114% 증가



감사합니다

## 메조미디어 서비스 웹 사이트

### ▪ 메조미디어 홈페이지

 <http://www.MezzoMedia.co.kr>

 <http://www.MezzoMedia.co.kr/eng>


 <http://m.MezzoMedia.co.kr>

MezzoMedia



### ▪ 모바일 어플리케이션 포탈 앱비스타

 <http://www.appvista.com>

 <http://m.appvista.com>

APPVISTA




### ▪ 앱비스타 개발자 센터

 <http://www.mman.kr>

Developer's Center



### ▪ 디자인QR 코드

 <http://qr.appvista.com>

QR코드 




### ▪ 한국인의 단축 URL서비스 '독도'

 <http://www.dok.do>

Dok.do 



### ▪ 메조미디어 페이스북 팬페이지

 <http://www.facebook.com/MezzoMedia>



### ▪ 앱비스타 공식 트위터

 <http://www.twitter.com/Appvista>




## 회사 소개서 및 상품 소개서 다운로드

### ▪ 메조미디어 영문 회사 소개서

 <http://dok.do/WOgi4>



### ▪ 모바일 광고 네트워크 MAN(맨) 소개서

 <http://dok.do/5cAbnO>




### ▪ CATV VOD AD. Home Choice(홈 초이스) 소개서

 <http://dok.do/e9MRRu>  HOME CHOICE




### ▪ 디자인 QR코드 소개서

 <http://dok.do/pzo99z>




### ▪ 해외 광고 소개서

 <http://dok.do/OIOIcT>

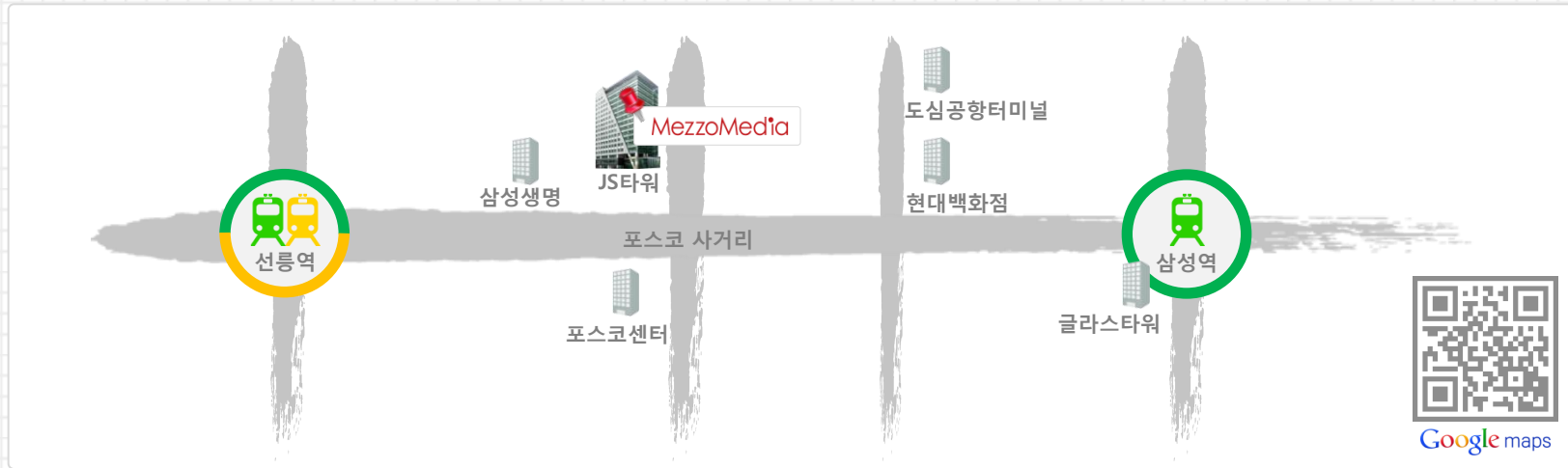


### ▪ 페이스북 광고 소개서

 <http://dok.do/h9fLsY>



## 메조미디어 오시는 길



### ● 대표번호

- Tel. (02)561-1247
- Fax. (02)561-3890

### ● 광고 문의

- 온라인 광고(미디어 사업본부)  
✉ mezzo@mezzomedia.co.kr
- 모바일 App / 모바일 Web 광고(모바일 사업본부)  
✉ mobile@mezzomedia.co.kr
- 케이블TV 광고(케이블TV광고팀)  
✉ catv@mezzomedia.co.kr
- 해외 광고 및 Facebook 광고(해외광고본부)  
✉ mp@mezzomedia.co.kr

### ● 교통편

#### ▪ 지하철

- 🚇 2호선 삼성역 5번 출구 도보 10분
- 🚇 2호선/분당선 선릉역 10번 출구 도보 10분

#### ▪ 버스(포스코 사거리 하차)

- 🟩 3415, 3411, 2415, 4412
- 🟦 360, 730, 146
- 🟨 41

### ● 주소

- 서울시 강남구 삼성동 144-19 JSE타워 4, 6층 (우)135-090
- [도로명 주소] 서울시 강남구 테헤란로79길 6 JSE타워 4, 6층 (우)135-877