

To Add New Values ..

Wonhago Story Begins

M 2 E Market Place for You

Mission to Earn

광고... 자본주의 사회와 기업의 핵심입니다



그런데. 소비자에게도 그럴까요 ?



facebook

NAVER

kakao

소비자가 열심히 보고 누르고
기업이 광고비를 쏟아 부어
세계적인 부자가 된 기업들입니다 !

그런데.
소비자는 돈을 벌었을까요 ?



돈은 커녕.
광고를 보는데도 물건만 비싸졌습니다 !

자 그럼.. 기업은 현재 광고시장에서 만족하고 있나요 ?



1.2~2%

광고전환율(CVR)

1.2~1.5%

구매전환율(CVR)



•구매전환율 위한 1인당(UV) 광고비: 2,000 ~2,500원



10,000명 광고 노출 시 1.8명이 구매함

매년 광고비는 느는데 판매는 점점 더 어려워지고 있지 않나요?

자 그럼.. 소비자도 기업도 만족하지 않는 광고를 언제까지 할 건가요 ?

- 2020년 Facebook 수익의 98%는 광고 수익
- 2021년 구글 수익의 81%는 광고 수익

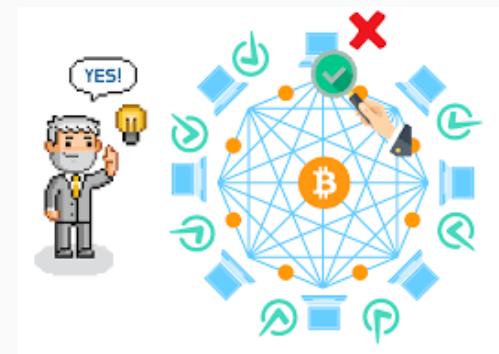


2,095억달러(260조)



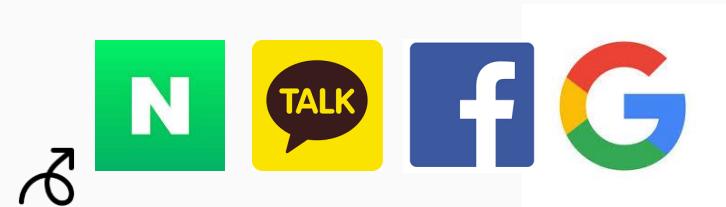
혹.. 소비자도 기업도 만족하는 새로운 광고, 마케팅은 없을까요 ?

비트코인, 암호화폐, NFT .. 블록체인이 난리입니다 !



누구는 사기라고 하고
어떤이는 사회를 바꿀 혁신이라고
말합니다

자 그럼.. 블록체인의 탈중앙성에 주목을 해보지요



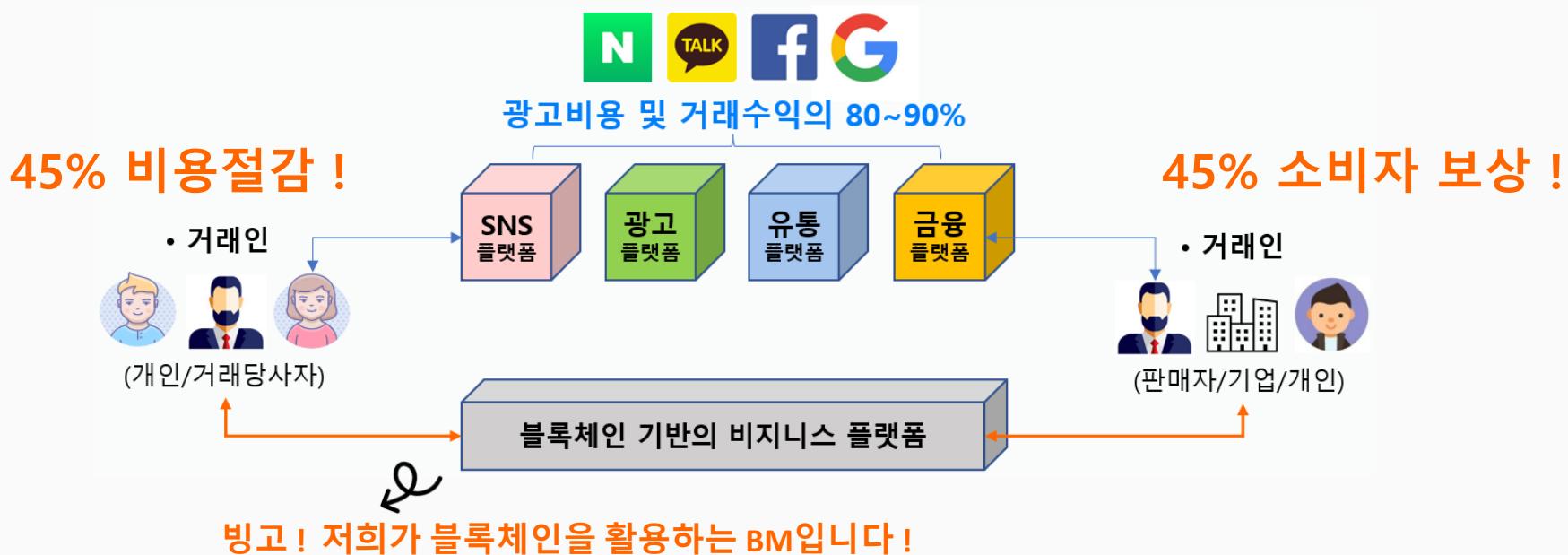
왜냐하면

현재의 산업구조는 중간 매개자가
지배하는 독과점 사회이기 때문입니다

이미 독과점의 문제를 노출하고 있습니다

블록체인은 거래당사자에게 독과점 이익을 되돌려줄 수 있습니다!

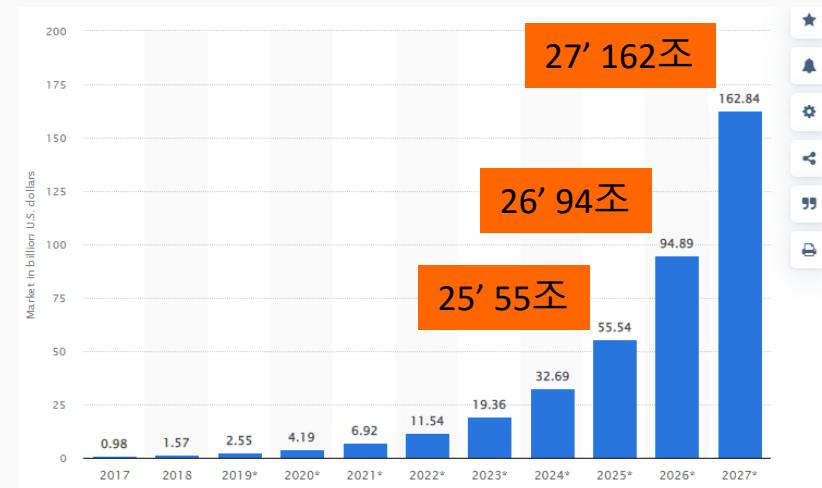
최근 디지털기술의 발달로 기업들은
D2C(Direct to Consumer) 기술을
적극적으로 채용하고 있습니다!



참고로 블록체인은 이미 산업의 대세가 되고 있습니다



- Total Cryptocurrency Market Cap. (2022. Feb.)



- Global Blockchain technology market size (2017-2027)

특히 NFT 는 국내·외 구별없이
많은 주목을 받고 있습니다 !



왜냐하면

NFT 는 산업에 적용하기 좋은 특성을
가지고 있어서 입니다



탈중앙화 거래가 가능한 인증서

저희 자랑을 조금 하면

이럴 줄 알고 지난 4~5년 동안

블록체인과 NFT를 연구하여 많은 특허를
받았습니다

- 특허 7건, 출원 9건 (22. 10월 현재)

원하고 (Market Place) 서비스는
특허 3개로 중첩적으로 보호받고 있습니다

시장은 어느새 MZ 세대가 소비의 주역이 되었습니다 !

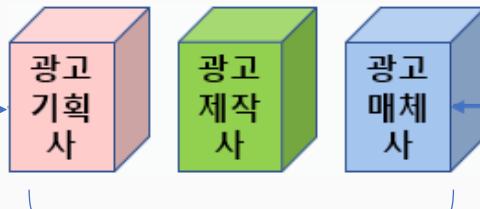
- ① 가치소비를 중시하고
- ② 재미가 없으면 관심도 가지지 않고
- ③ 디지털 자산 및 투자에 익숙합니다



태산도 좋아 하지만 티끌 모으는 재미를 알고 있습니다

여전히 기업이 지출하는 광고비용의 대부분은 소비자가 아닌 광고플랫폼(매개자)에게 전달됩니다.

• 기업/광고주



• 소비자 (광고소비)



광고비용의 80~90%

그러면

광고비용을 전부 소비자에게 주면
MZ 세대의 반응은 어떨까요?

bingo! 기존 광고마케팅과 원하고의 가장 큰 차이점입니다

원하고는 MZ 세대를 위해 이렇게 설계했습니다

- ① 광고주가 NFT에
- ② 미션형태로 총 보상액을 설정하면
- ③ 미션을 완료한 소비자가 총 보상액을 나눠 갖는

Market Place 입니다 !

요행이나 뽑기가 아닌 누구나 받을 수 있습니다



회원가입도 없고 앱 다운로드도 필요하지 않습니다 !

즉 기업은 원하고에 광고(NFT)를 올려 놓으면
소비자는 자신이 필요한 광고를 선택합니다



이때 소비자는 기업이 제시한 미션을 수행하고
다양한 보상을 직접 받게 됩니다.

또한 기업들은 원하고와 똑같은 광고마케팅서비스를 자신들의 브랜드 및 URL로 서비스 할 수 있습니다



즉 기업의 웹사이트에서 자신의 브랜드로
소비자보상 광고마케팅이 가능합니다

잠깐! 혹시 P2E (Play to Earn)라고 들어 보셨나요?
게임을 하면서 돈을 버는 것을 말합니다!

- ① 게임 및 가상세계
- ② 아이템 및 NFT화
- ③ 마켓플레이스
- ④ 게임으로 돈 벌기



P2E가 게임과 가상에 초점을 맞추었다면
원하고의 M2E (Mission to Earn)은 현실에서 이를 구현합니다
↳
원하고는 실제 시장에서 현실과 가상을 연결합니다

그럼.. 광고·마케팅에 있어 기업들이 요구하는 미션들을 볼까요?

- ① 웹 사이트 방문하기
- ② 동영상 보기
- ③ SNS 이벤트 공유하기
- ④ 구매 또는 인증하기.. 등



대부분 기존 광고에서는 횟수로 평가하지만
원하고에서는 횟수가 아닌 1인 기준으로 관리를 합니다



원하고는 목표 행위를 한 사람이 몇 명인지가 평가 기준입니다

자 이제.. 특허기술 들어갑니다 !

원하고는 광고를 NFT로 만들어 제공합니다



■ 스토리가 자산이 됩니다 (NFT화)

- 중요한 시간적 활동(광고)을 가치 있는 스토리로 만듬
- NFT에 실질 가치가 저장됨 (광고보상 & 실물제공)
- 혁신적인 블록체인 마케팅

* LG브랜드는 설명 예시입니다

몇번의 클릭만으로 광고와 소비자 미션을 설정하고
NFT에 보상을 설정할 수 있습니다

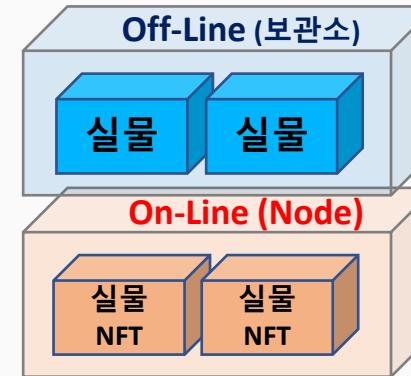
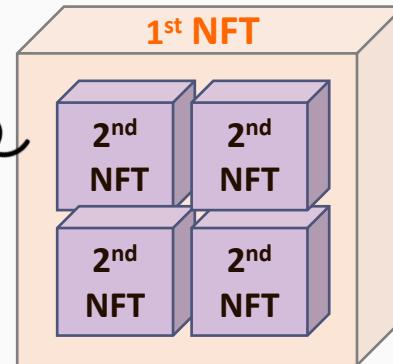
기존 NFT와 달리 실질 가치가 지원되는 NFT입니다



이를 위한 비장의 무기.. 이중구조의 NFT !

기존 NFT 와 다른 원하고의 NFT 입니다

미션(2nd NFT)을 완료하면
최종 보상(1st NFT)이
주어집니다



실물과 교환 가능한
NFT는 전자지갑을 통해
실물과 분리, 유통됩니다
(실물=NFT)

**퍼즐처럼 NFT를 모아서 또 다른 NFT를 만들 수 있으며
실물과 교환 가능한 NFT가 가능해집니다**

♂ 미션 유형은 기업의 필요에 따라 추가로 쉽게 만들 수 있습니다

즉 광고를 **미션 NFT**와 **보상 NFT**로 만들어
미션을 완수한 사람에게 **직접 보상을 제공합니다**



■ 총 보상액 : 1억 (NFT)

- ① 미션 : 웹 사이트 방문하기
- ② 동영상 보기 (NFT)
- ③ SNS 이벤트 공유하기
- ④ 구매 또는 인증하기



1인당 보상액
= 총보상액 / 미션 완수자

NFT는 1인 기준으로 생성, 관리되어
중복되지 않으며 기존 광고의 허수를 제거합니다

**또한 NFT 형태의 수집품으로 가치를 생성함과
동시에 실질가치를 담보할 수 있습니다**



■ 수집품 : LG SIGNATURE 출시 NFT

- ① 1,000 개 한정 (#1~#1,000)
- ② 총 광고보상금 1억 제공
- ③ NFT는 실물(LG SIGNATURE)과 교환 가능

Vue.wonhago.com ↗ 원하고 서비스 화면보기

**NFT에 다양한 실질가치를 담을 수 있는 것은
원하고 서비스가 세계 최초입니다**

광고효과가 똑 같다면.. 소비자 vs 독과점 기업 기업은 누구에게 광고비를 줄까요 ?



원하고는 소비자에게 광고비용을 주면서도
광고효과는 기존 보다 2배가 더 좋습니다!

■ 목표 : 고객접점 확보 및 판매

- 관리지표 : 클릭수 | 반응고객수 | 매출전환율 | 소비자보상



원하고 마케팅

• 클릭 수	• 반응고객	• 구매율	• 구매고객	• 비용
20만	5만	1.5%	7.5천	500만

■ 목표 : 노출 및 도달율(클릭)

- 관리지표 : 노출수 | 클릭수 | 클릭율 | 광고예산 등



기존 마케팅

• 클릭 수	• 노출수	• 클릭율	• 평균 CPA	• 비용
10만	666만	1.5%	50원	500만

자 하나 더.. 광고주의 고민을 해결해 드립니다 !

판촉비 증가. 판매가격 하락. 수익률 저하 .



기업이 두려워 하는 요소입니다 !

- * 불과 1.5일 안에 가격할인이 검색엔진을 통해 글로벌시장으로 노출, 확산됩니다



- 할인가격이 노출되면 빠르게 확산되고 소비자는 그 할인가격 이상으로 구매를 주저함

- 거대 플랫폼사업자 : 미끼상품을 통한 수익독점
- 판매자 : 적정수익의 미 확보로 시장 퇴출

가격경쟁을 피하면서 소비자의 구매 만족도를 높일 수 없을까요 ?

자 이제 원하고가 세상에 없던
새로운 거래 방식을 소개해 드립니다 !


광고·마케팅의 궁극적 목표는 판매입니다 !

할인가격의 노출없이
개인이 원하는 가격으로 구매할 수 있는
개인희망가격거래입니다 !

할인가격의 노출없이 할인거래가 가능한 개인희망가격거래는

- ① 판매자는 판매가를 정하고
- ② 추가로 소비자에게 제공 가능한 할인가격대를 설정하고
- ③ 소비자가 입력하는 희망가격이 할인가격대에 있으면
- ④ 거래가 자동으로 이루어지는 혁신적인 서비스로

할인거래 가격은 외부에 노출되지 않으며
소비자는 필요에 따라 판매가나 희망가격을 선택할 수 있음

→
소비자는 자신이 희망하는 가격으로 구매할 수 있는 기회를 가짐

• 판매자



판매가격 설정(공개)
할인가격대 설정(비공개)



성공



14,000

성공

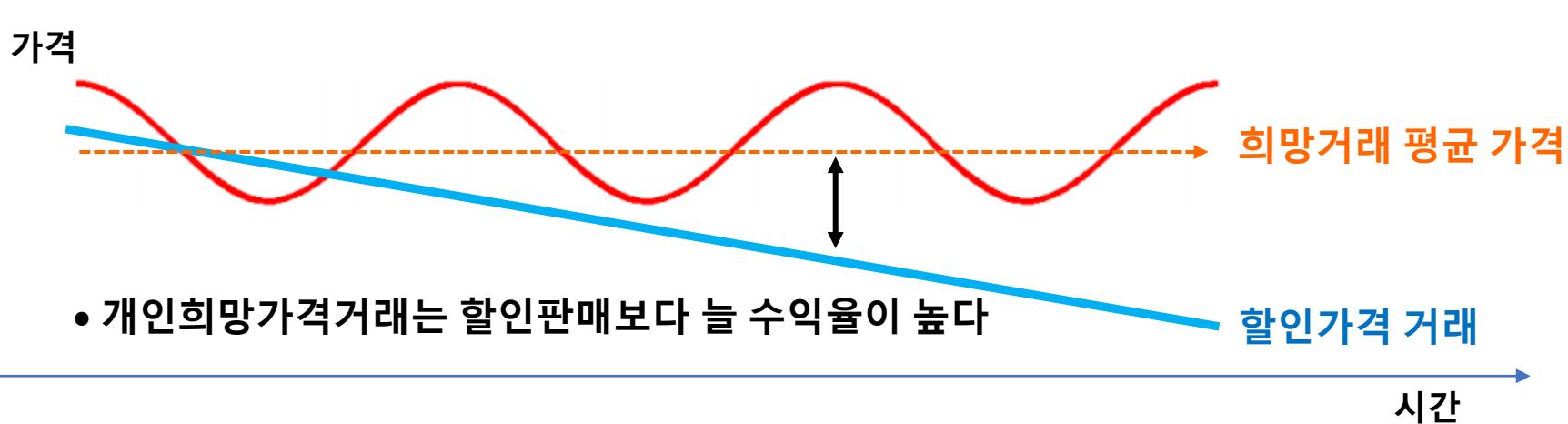


16,500

실패



5,000



자 이제.. 소비자는 자신이 원하는 가격으로 구매할 수 있습니다 !

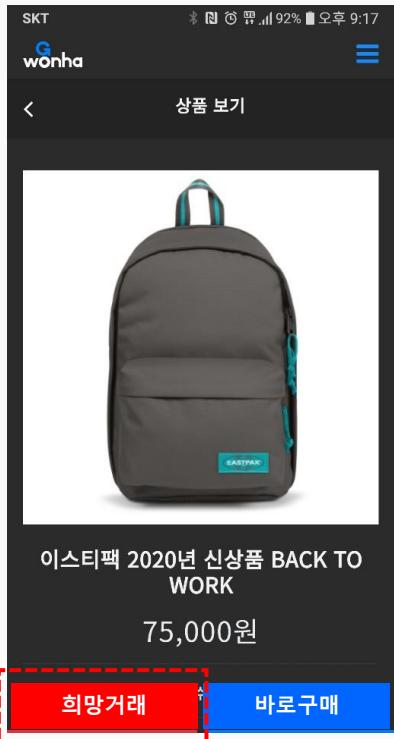
판매자는 판매가를 고정시키고 (10만원), 할인가격대를 설정합니다 !

- ① 바쁜 40~50대는 한 두번의 가격 검색 후 원하는 95,000원에 구매합니다
- ② 30대는 신뢰하는 사이트에서 가격 검색 후 원하는 90,000원에 구매합니다
- ③ 10~20대는 쿠폰할인까지 염두에 두고 원하는 80,000원에 구매합니다

할인거래 가격은 외부에 노출되지 않으며
소비자는 필요에 따라 판매가나 희망가격을 선택할 수 있음
→

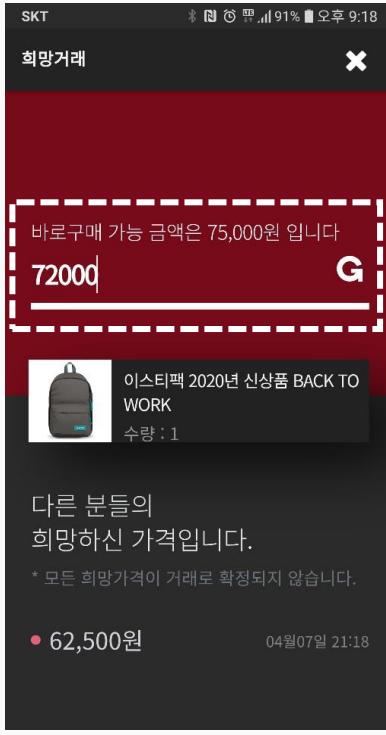
소비자는 자신이 희망하는 가격으로 구매할 수 있는 기회를 가짐

■ 개인희망거래는 상품 당 1회만 가능하며 외부에 노출이 되지 않음



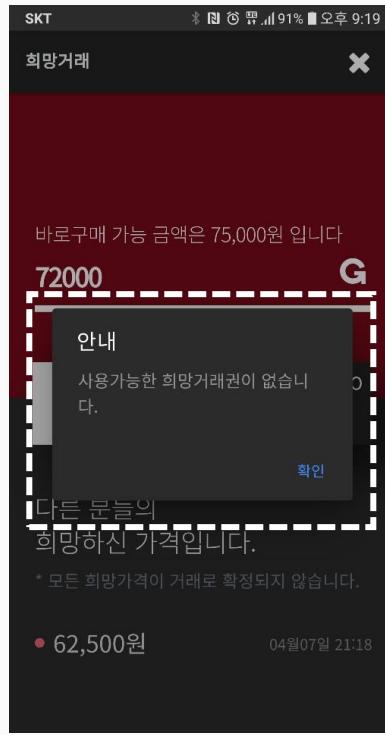
1. 희망거래 브랜드 설정

- 희망거래 브랜드 준비
- 희망거래 설정(할인율/수량)



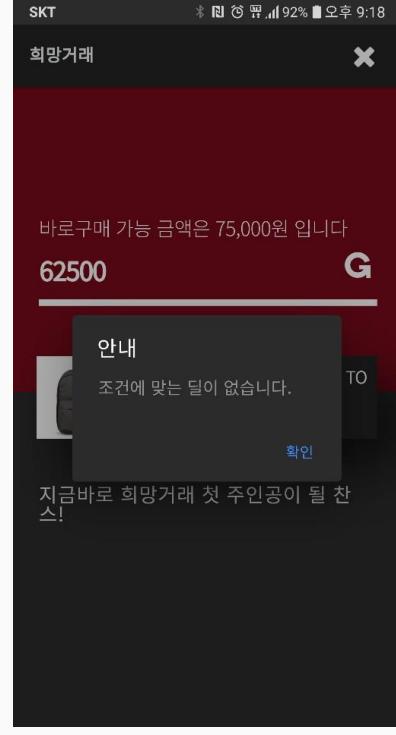
2. 희망거래가 입력

- 소비자 희망가격 입력
- 1회에 한함



3. 희망거래 성공 및 결제

- 할인조건 충족 및 구매성공
- 결제 (할인구매가 노출 안됨)



4. 희망거래 1회 제한

- 할인조건 미 충족, 구매실패
- 희망거래 실패 (재도전 불가)

자 이제 광고NFT와 개인희망가격거래를 사용하면 무엇을 기대할 수 있을까요 ?

매출효과



소비자 보상



이순구 '웃는 얼굴 '

광고에서 판매까지
한번에 가능하게 됩니다 ! 소비자 만족은 덤...
원하고가 거래당사자를 생각합니다 !

한달에 2~5만원 ..

광고소비에 대한 댓가로 적어 보이지만

그래도..

원하고가 세계 최초로

소비자에게 직접 드리려고 합니다 !



이순구 '웃는 얼굴 '

부치고는 이제
원하고 서비스의 혁신기술과 BM을
많은 분들과 공유하고자 합니다



거대 독과점 플랫폼서비스를 극복하고자 하는
모든 분들의 많은 관심과 격려 부탁드립니다
저희와 함께 해주세요

■ 원하고 서비스만의 혁신 기술 ↗

요소기술 및 BM은 모두 특허를 획득했습니다

1. NFT 이중구조 (NFT Marketplace)

- ① NFT를 모아서 NFT 구성 : 미션을 통한 NFT 완성
- ② NFT와 실물의 분리 보관 및 유통 (실물,NFT 동시보유 불가)

2. 개인희망가격거래 (D2C E-Commerce Platform)

- ① 할인가격의 노출없이 할인거래가 가능한 새로운 전자상거래 기법
- ② 판매는 고정을 시키고 소비자가 원하는 가격을 입력 후 조건에 맞으면 자동거래

3. 독자적인 블록체인 메인넷 및 합의방식 (블록체인 기반의 선불포인트)

- ① 예치금의 이자를 활용한 금융기관 위주의 합의방식(DPoFI:Delegate Proof of Fiat Interest)
- ② 금융위 혁신금융서비스로 위탁테스트 신청 및 협업 금융기관 선정 중