업무경력 Overview

통합마케팅 커뮤니케이션 전략(IMC)

전략수립, 온오프라인 통합 매체 운영, 성과관리, 대행사 컨트롤 등 통합적 마케팅 수행역량 보유

퍼포먼스마케팅

광고 목표 설정, 예상 비용 산정, 미디어 전략 수립, 타겟 정의 및 컨셉/메시지 선정, A/B 테스트, 성과측정으로 성과 개선 가능

콘텐츠마케팅

콘텐츠 기획, 스토리 구성, 포스팅 등 타겟의 흥미를 유도하는 콘텐츠를 쉽고 가독성 있게 전달 가능

데이터 분석기반 마케팅

SQL, 파이썬을 통한 빅데이터 추출, 전처리, 분석, 시각화 역량을 통한 데이터 기반 마케팅 전략 수립



마케팅기획/사업개발

마케팅 리서치/모니터링 역량에 기초한 신규 사업 발굴 및 개발을 통한 상품마케팅 등 비즈니스로의 확장형 마케팅 기획 역량 보유

채널관리(제휴)

채널 특성에 맞춘 운영 및 콘텐츠 제작, 지표분석, 향상 활동, 온오프 신규 채널/판로 개척 등 채널별 맞춤형 전략 수립 가능

캠페인&프로모션

캠페인.프로모션의 목적달성을 위한 플랜 수립부터 크리에이티브 제작, 운영, 광고집행까지 전 과정에 대한 인사이트 보유

채널관리

페이스북, 인스타그램, 유튜브 웹사이트, 카페/블로그 등 다양한 채널에 대한 운영 역량 보유

→ 채널 특성에 맞는 운영 및 관리

채널별 최적의 KPI 설정을 통한 리드 확보, 커머스로의 확대 경험

→ 지표 수립, 성과측정, 목적에 따른 전환율 향상 역량 채널 운영

관리

콘텐츠 제작 카드뉴스, 스케치/소개영상, 블로그 포스팅 등 콘텐츠 제작경험

→ 유저 핏에 맞는 콘텐츠 제작역량

채널 운영경험

> 광고 판매채널

SA / DA /SNS 등 디지털 광고운영, 보도자료를 통한 언론 광고 집행 크라우드 펀딩 통한 판매 목표 달성 소셜커머스,오픈마켓 등 커머스

→신규유통채널 발굴,광고집행 역량

사업개발/마케팅

스타트업 방식으로 소비자/시장 조사부터 초기 TEST를 통한 상품/서비스 개선, 목표달성을 위한 플랜수립, 크리에이티브 제작, 광고집행, 홍보/바이럴 등 마케팅 전 과정에 대한 인사이트 가지고 있습니다.

O2O기반 재능 나눔 플랫폼 '우주런' 사업개발 및 홍보/마케팅

수행업무 : PM/CMO

✓ 기여도 : 60~70%

① 사업환경 분석/소비자 조사실시

국내외 주요 플레이어 벤치마킹, 밀레니얼 세대 소비자 조사(콘텐츠 사용행태 및 전반적인 니즈 분석, 104명)

② 프로토 타입으로 사업 착수

브랜드, 컨셉/메시지 개발, 마케팅 플랜 수립 구글폼과 블로그로 사업 착수, 강사 섭외

*https://docs.google.com/forms/d/1IS8Q6Jurz1-Cqb-d-kpuXLHRGPCbfrEpCv-NkINMdlQ/edit

③ 마케팅 수행 → 소비자 피드백/개선

YOUTH(서포터즈운영) + 프로모션 + 콘텐츠 마케팅 수행 SNS광고 및 커뮤니티 바이럴, 홍보콘텐츠 제작 후기체험단 25명 운영 및 바이럴 미션

* 페이스북 : facebook.com/wouldyuearn, 블로그 : https://blog.naver.com/wouldyoulearn

④ 플랫폼 구축 및 마케팅 고도화 → 사업부 이관

DB 수집 및 사용자 행태파악을 위한 플랫폼 자체 개발 인하우스 콘텐츠 채널 운영, 보도자료 배포 Paid 타겟 광고 집행, 인플루언서 투입 및 mcn 제휴

√ 성과

- 4개월 내 아이템 조사/시장TEST부터 사업화까지 수행
- 매출 : 5만원에서 2천만원까지 확대 후, 브랜드 론칭



우주런 홈페이지 자체제작

| MCR 소속 인물무선서 투입 고객 VOC반영 | 고객 VOC







클래스 리스트

사업개발/마케팅

스타트업 방식으로 소비자/시장 조사부터 초기 TEST를 통한 상품/서비스 개선, 목표달성을 위한 플랜수립, 크리에이티브 제작, 광고집행, 홍보/바이럴 등 마케팅 전 과정에 대한 인사이트 가지고 있습니다.

에듀테크 스타트업 연계 B2C Marketing Agency 사업

※ 상품성 있는 스타트업의 에듀테크 교육상품을 우주런의 판매기획, 마케팅·유통, 제휴 역량을 통해 B2C 시장 판매 강화

수행업무 : 마케팅 총괄

✓ 기여도: 70~80%

① 에듀테크 산업 시장 리서치 및 현황 파악/사업개발

시장현황조사(외국어,IT 시장은 온라인 중심으로 개편
→ 에듀테크 기반 스타트업 대거 시장 진출)
초기사업정의(시장성 있는 스타트업 엑셀러레이팅 통한 자사 B2C자원확보)

② 비즈니스 모델 개발/ 사업제안 및 협력사 선정

메가 플랫폼 구축을 위한 로드맵 및 비즈니스 모델 구축 초기 협력 스타트업 선정,제안,제휴(코드잇 랭디)

③ 마케팅 활동 수행 및 로그 DB 수집

- SIP →4P(플랫폼, 유통, 프로모션, 가격 정책)
- 프로모션용 랜딩페이지 제작 및 SA/DA SNS 광고(리타겟팅 광고) 집행

④ 매출 관리 및 수익쉐어 , 사업확장

- 수익쉐어를 위한 웹로그 분석 설치 및 관리
- 판매검증된 콘텐츠 B2B로 유통경로 확대

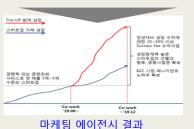
성과

- 스타트업 상생협력으로 해당 스타트업 매출 증가(랭디 2달만에 매출 200% 향상)
- 신규 B2C DB 3만여명 확보





비즈니스 모델

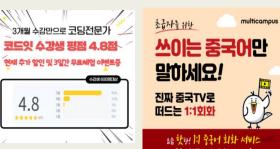


모셔가려는 이유는?

초보자를 위한 온라인 코딩강좌! 코드잇

코드잇SNS광고 콘텐츠

멀티캠퍼스 X 스타트업





랭디 상세페이지

IMC 통합 마케팅

마케팅 전략수립, 온오프라인 통합 매체 운영, 성과관리, 대행사 컨트롤 등 통합적 마케팅 수행역량 보유하고 있습니다.

서울대학교 TEPS 마케팅 기획 및 수행

※ 매출감소세가 뚜렷한 TEPS평가를 B2C 마케팅을 통한 성장 재가동 추진(뉴텝스 시행 등)

수행업무 : 마케팅 총괄

기여도: 60~70% (대행사 컨트롤)

리포지셔닝 전략 수립

(기존) 아카데믹,난이도 높음, 서울대생들을 위한 시험 (변경) 진짜 실력,유용한 평가 ,한국형평가(국부유출 無),활용도 높은 평가

② 핵심/서브타겟 선정 및 메인 카피 추출

TOEC 준비생취업준비생/졸업/자격/고시 준비생) TES 기응시생(실력측정, 입시준비등)

③ 디지털 광고를 통한 타겟 마케팅 + 오프라인 거점 홍보

- -네이버SABA GDN 모비온,페이스북,리타겟팅광고등
- -광고소재 및콘텐츠 공동제작 키워드 추출 시즌이슈 및 타겟별 메시지 도출 등
- -노량진/서울대/홍대 등 대학가/고시생 대상 광고 노출 -

④ 콘텐츠를 통한 지속적인 메시지 전달

- -보도자료 정례 작성 및 배포 카드 뉴스 홍보 캐릭터 마케팅 ' 텝냥이 '
- -TEPS 최초만점자 인터뷰, TEPS 홍보물 제작: TEPS 연간달력 등

√ 성과

- 브랜드 리포지셔닝 통한 취업용 평가 이미지 전환 (2030 연령대 응시비율 10% 확대)

• 온라인 바이럴, 보도기사 정례화

- 일반인 활용사례 = 신뢰도 형성

- 카카오 플러스 친구 1만명 확보, 보도자료 매월 1회, 총 12회 릴리즈



격이다른영어TEPS

• '17년 TEPS 캠페인 컨셉





- 기존 TEPS채널 + OPIc채널





※ 타켓 별 신규 바이럴 채널: 공취사, 스펙업 등

'쉽고, 친근한 시험 활용도 높은 시험'

대기업, 공무원, 대학원, 편입.... 걱정마, " 텝스" 잖아!!!











아무것도 안 한 사람

방학 때

텝스 만점자 인터뷰 텝스 카카오 채널 운영

콘텐츠 마케팅

교육콘텐츠, 외국어평가, 식품 프랜차이즈 등 다양한 카테고리에서 카드뉴스, 랜딩/상세페이지 구성 및 제작, 영상콘텐츠 기획 및 스토리보드 구성, 컬럼/보도자료/포스팅 역량을 통해 다양한 채널을 통해 고객에게 재미있고 쉽게 전달하는 능력을 가지고 있습니다.

이미지 콘텐츠





영상 콘텐츠



텍스트 콘텐츠



페이스북,인스타,카페/블로그 등 SNS 채널 통한 다양한 이미지 콘텐츠 기획 및 자체제작(카드뉴스 등) 랜딩 페이지 구성 및제작 역량 모션그래픽 영상 콘텐츠 기획 및 스토리보드 구성 스튜디오 커뮤니케이션 통한 산출물 최적화 기본 편집 역량을 통한 스케치 영상 자체 제작 블로그 포스팅 인터뷰,제안서/리플렛/카탈로그 제작 소상공인을 위한 마케팅 PDF 제작 보도자료 및 전사 컬럼 작성 등 다양한 콘텐츠 라이팅 역량

퍼포먼스 마케팅

광고 목표 설정 및 예상 비용을 통한 미디어 전략 수립, 타겟정의 및 컨셉/메시지 선정 그리고 A/B 테스트 및 GA/GTM을 통한 트래킹 및 성과측정으로 성과 개선이 가능합니다.

외국어평가 OPIc 홍보마케팅 기획 및 디지털 마케팅

수행업무 : 실무자

✓ 기여도:80%

① 광고 목표 설정, 예상 비용 → 미디어 전략 수립

회원가입, 방문자수, 전환, 앱다운로드 등 목표 수립 목표 수립에 따른 기존 데이터 기반으로 역산을 통한 예상 비용 산정 (대행사 운영 시, 집중도/레퍼런스/이해도 바탕으로 선정)

② 적합한 매체 선정, 타겟정의, 컨셉/메시지 선정

목표달성에 효과적인 매체 선정(SA, DA, PR, RB/IINSTA, youtube, 리타겟 등) 타겟 고객에 따른 고객 정의 및 고객르룹 분류 타겟 니즈에 부합하는 컨셉/메시지 추출

③ 채널별 MKT, A/B테스트, 웹로그 트래킹 → 성과 관리

GTM을 통한 페이지내로그 분석, UTL을 통한 채널별 전환율 측정 A/B테스트를 통한 소재 최적화 및 지표 데일리 관리 시간대, 및 키워드 최적화

④ 인사이트 도출 및 최적화

√ 성과

- 12~17년 연평균 G/R 20~30%(20만 → 40만명 응시)
- 평균 ROAS 1,000%(3억 → 30억)



신완활	2%										
객단가	78100										
											_
매체명	노출	클릭	CPM	CPC	CTR	예산	전환수	전환매출액	전환율	ROAS	CPS
리멤버	2,500,000	250	2000	2,000	0.0	5,000,000	50	3,905,000	2%	78%	100,00
불라인드											

미디어 전략 프로세스

매체 적합도 파악





취<mark>준생</mark>만 오픽 보나요? **대학생도 직장인도 대세는 오픽!**

컨셉/메시지/크리에이티브





GTM 활용

타겟 주사용 시간대 광고 집행

A/B테스트 결과 관리

5) 매체 일자별 통합	GIOIEI										
기간	요일	lap	Click	CTR	CPC	Cook (UATTIOI)	Cost (VAT 포함)		전환	구분	
기단	TS	П	GIICK	CIN	LPL	CUSE (TATALE)	COST (TAI XE)	회원가입	CPA	접수완료	CPA
2018-05-01	화요일	52,366	686	1,31%	294	183,379	201,716	2	91,689	23	7,973
2018-05-02	수요일	66,493	625	0,94%	337	191,574	210,731	6	31,929	28	6,842
2018-05-03	목요일	56,934	663	1,16%	325	195,951	215,546	3	65,317	24	8,165
2018-05-04	금요일	508,137	1,030	0,20%	299	280,023	308,025	3	93,341	11	25,457
2018-05-05	토묘일	464,322	763	0,16%	360	249,926	274,918	1	249,926	7	35,704
2018-05-06	익단역	423 360	1 079	0.25%	263		283 993	5	51.635	19	19.860
매체통합	페이스	북 GDN	모비온	네이버SA(P	(C) 네	이버SA(모바일)	네이버BS(PC	C) 네이버BS(모	.바일)	+)	

매체별 효율 관리

데이터 분석기반 마케팅

SQL, 파이썬을 통한 빅데이터 추출, 전처리, 분석, 시각화 역량 및 데이터에 기반한 마케팅 전략을 수립할 수 있습니다.

배달문화 확산을 위한 라이더 운영 전락 수립

수행업무 : 팀장

✓ 기여도 : 60%

① 프로젝트 목표 설정

프로젝트 주제 선정 및 시장조사 프로젝트 목표 설정 및

② 데이터 분석, 전처리, 시각화

Python, Tableau 를 활용한 EDA 진행 시각화를 통한 인사이트 도출 라이더 등급 산출 및 등급별 특성요약

③ 모델 구축 및 검증

라이더 운영 베이스 모델 구축 솔루션 기획 및 적용방안 제안

④ 라이더 운영 전략 도출

- ① 라이더맵을 통한 밀집지역 확인
- ② 배달 루트 최적화
- ③끼니별 타겟팅 배달 지역 추천







	<라이더 상서	위치 맵>
달 소요시간 기	준 4개 루트 구분	
배달 루트	평균 배달소요시간(m)	솔루션
라이터 과밀 ~ <mark>25%</mark>	21.5	인접 지역 배분 공급부족 지역 이동
라이더 적정 25%~50%	26.7	라이터 수 유지
라이더 보충 중앙값 ~75%	31.4	라이터 보충 필요
라이더 최소화 75%~	44.3	라이터 수 최소화 및 루트 제거



점심