

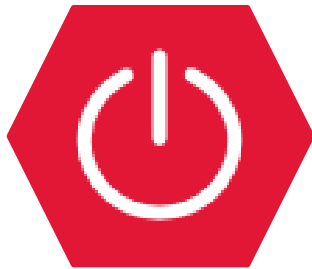
# SKT 오지는 아이디어 공모전

## 5G는 5KT 전시회

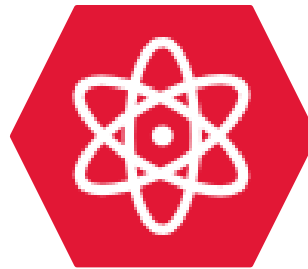
5KT는 언제나OK!

김형준  
박영준  
조현정  
이수아

# 목차 5G



Genesis(상황분석)



Generation(세대)



Goal(목표)



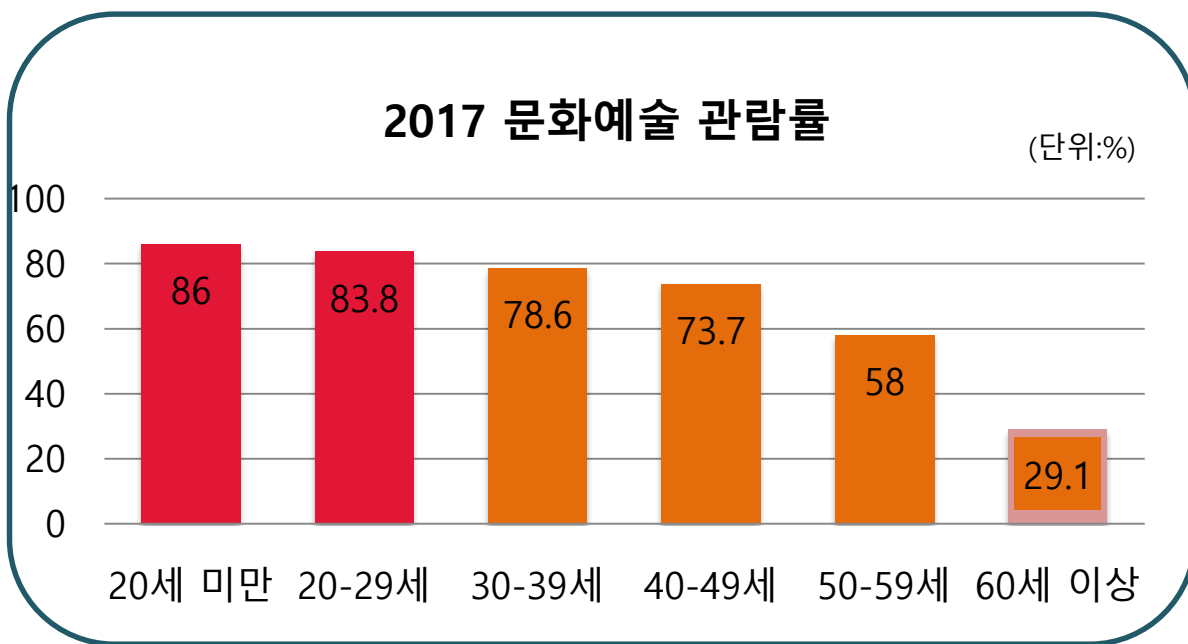
Going(아이디어 구체화)



Growth(성장)

## ① 젊은 층의 높은 문화예술 관람률

출처 : 문화체육관광부



주요 타깃층인 10대와 20대를 다른 연령대와 비교했을 때 높은 문화예술 관람률을 보임



문화예술 관람률이 높은 **YOUNG** 타깃들에게 전시회라는 이벤트가 흥미를 끌기에 적합함

## ② 국내에서 한번도 시도되지 않은 핸드폰 박람회



여주 폰 전시관

국내에 존재하는 전시관에서는  
통신장비 자체의 역사와 휴대폰 속에 부  
품에 대해서만 전시

### <부족한 점>

- 사람들이 핸드폰의 변화를 직접 느끼고 체험할 수 있는 프로그램이 없다
- 해당 휴대폰이 출시 됐을 당시에 문화를 알 수 없다

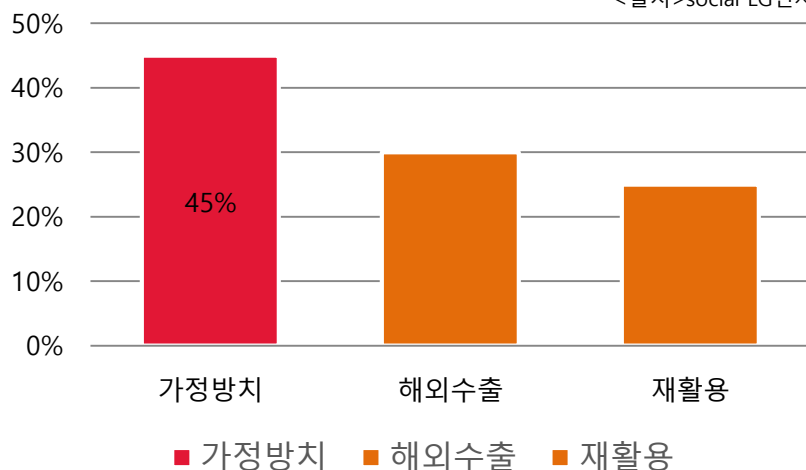


예전 휴대폰의 변화를 직접  
느끼고 체험할 수 있는  
프로그램이 필요

### ③ 현재 폐 휴대폰 사용현황

폐 휴대폰 사용현황

<출처>social LG전자

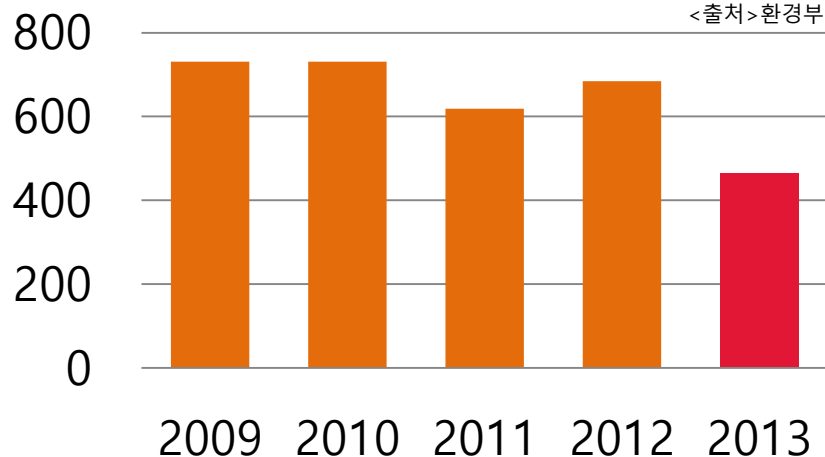


➡ 현재 폐 휴대폰의 45%가 가정에 방치 되고 있으며 국내에서 재활용되는 비율도 25%밖에 되지 않음

폐휴대폰 재활용 실적년도

(단위: 톤)

<출처>환경부



➡ 폐 휴대폰은 희귀금속을 포함하고 있어 매우 높은 재활용 가치를 갖고 있지만 폐 휴대폰의 재활용 실적이 연도 대비 점차 감소하고 있음.

#### ④ SNS를 통해 발 빠르게 문화생활 정보 접하는 20대

**62.8%**

문화생활  
적극참여

**60.2%**

SNS 정보제공  
페이지 활용

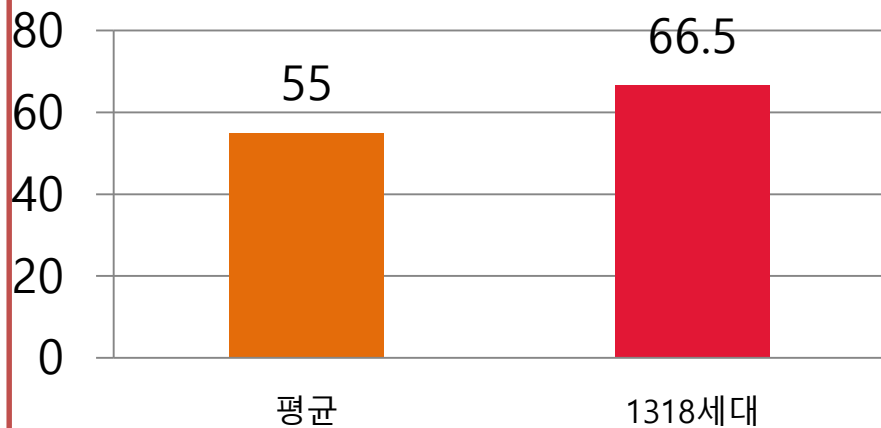
**58%**

문화생활 정보의  
SNS 계정 팔로우

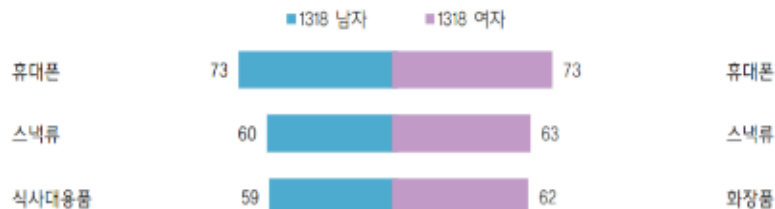
20대는 SNS를 통해 문화생활 관련 정보를  
접하고, 적극적으로 문화생활을 누리하고자 함

## <1318세대>

여가활동 중 친구와 보내는 시간이 차지하는 비중

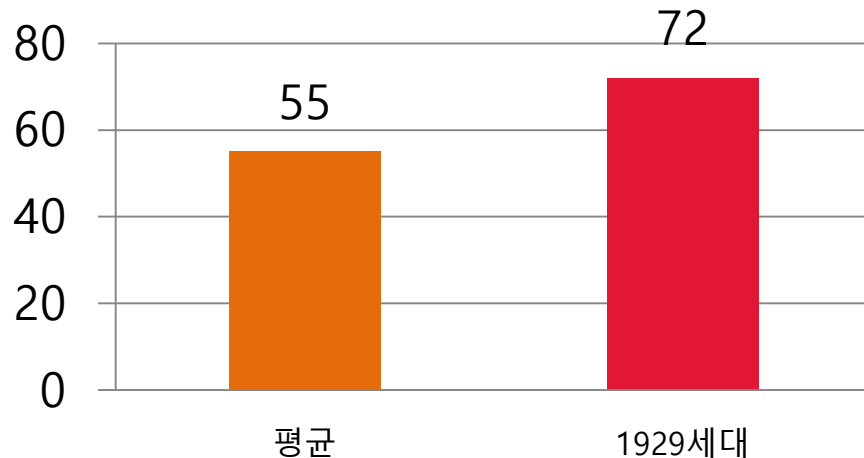


제품군별 TV 광고 관심도

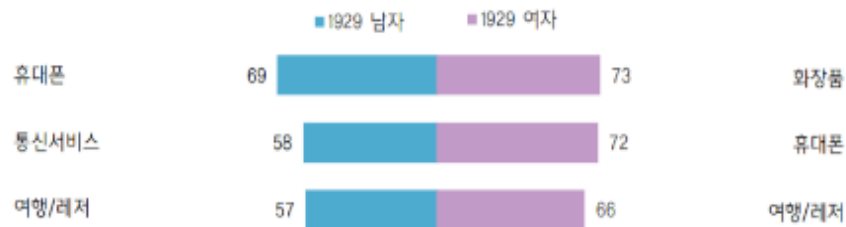


## <1929세대>

여가활동 중 친구와 보내는 시간이 차지하는 비중



제품군별 TV 광고 관심도



➡ 요즘 세대에는 휴대폰광고에 대한 관심도가 높으며, 친구들과 함께 여가활동을 보내는 것을 추구

포토존을 이용한 Young  
Target 흥미 유발

체험을 통해 과거와  
5G의 차이를 직접경험

폐휴대폰의 새로운 가치  
인식



국내 최초 휴대폰  
제품  
+  
스토리(광고,게임)  
의 전시회 개최



## ① 2G 광고 부스존 설치



스카이폰 광고(2006)



롤리팝(2009)



연아의 햅틱(2009)

➡ 10대: 예전 광고의 패러다임을 경험할 수 있는 기회 제공

20대: 인기 있었던 당시 휴대폰 광고들을 부스에서 보여줌으로써 향수를 자극

## ② 2G 게임 부스존 설치



- \* 2G 게임들을 체험 및 관람 할 수 있도록 부스를 설치+ 스크린 설치(관람객 시청 가능)
- **10대**에게는 예전 게임을 체험함으로써 새로운 경험을 할 수 있음
- **20대**에게는 2G 게임을 했던 추억을 회상할 수 있음

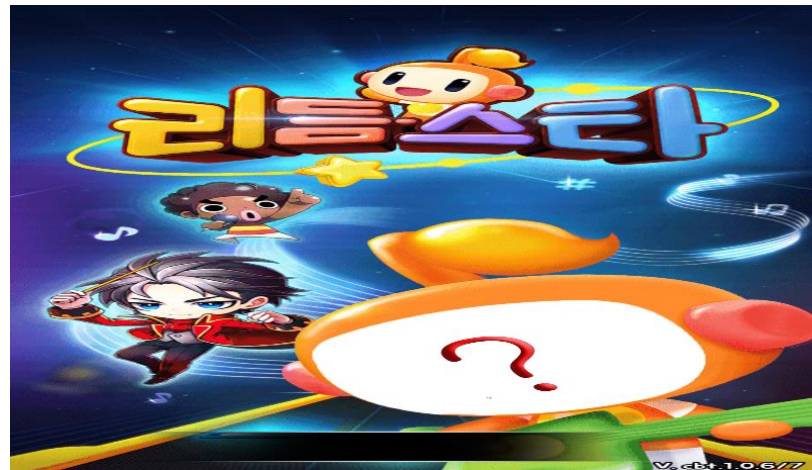
### ③ 2G 포토존 설치

<광고 포토존>



➔ 위 사진과 같이 사람들에게 흥미를 일으킬 수 있는 트릭아트를 이용하여 광고 포토존 설치

<게임 포토존>



➔ 리듬스타 게임의 테마로 판넬을 만들어 포토존 설치

#### ④ 3G/4G 광고 부스존 설치



➡ 3G/4G 시대의 광고를 통해 2G와는 다른 휴대폰 광고의 흐름과 트렌드를 알 수 있으며, 10대와 20대에게 공동의 흥미를 유발 할 수 있음



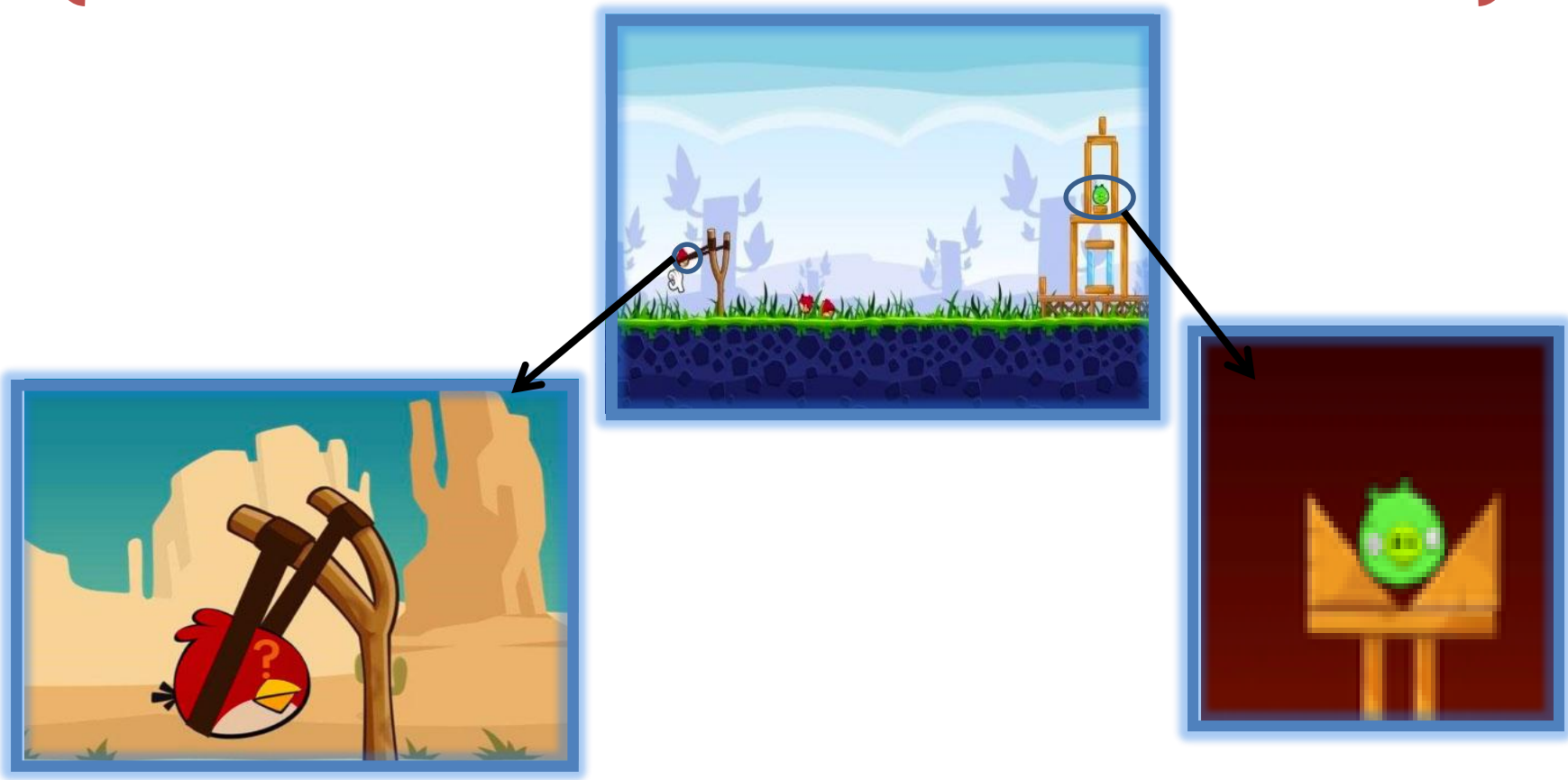
## ⑤ 3G게임 부스존 설치



- 3G시대에 인기있었던 게임들을 통해 게임 트렌드의 변화를 느끼고 체험할 수 있게함
- 3G 게임 부스존 흥미 유발을 위한 이벤트 대회 개최

## ⑥ 3G 포토존 설치

(EX) 앵그리버드의 모양을 따 새총에서 발사되기 전과 쌓여있는 돼지들 부분에 직접 올라가 사진을 찍을 수 있도록 한다



## ⑦ 5G 게임 부스존 설치



1번



2번



3번



4번

<오지는 5G와의 속도 대결>

참가자 4명 VS 2,3,4,5G  
**경주 게임**

게임 설명 :

1. 4명에서 이어달리기 형식으로 진행.
2. 참가자들은 버튼을 빠르게 눌러서 스피드를 낸.
3. 게임 프로그램은 2G부터 5G순으로 달려서 속도가 점점 빨라지도록 함  
→ **5G**의 속도의 빠름을 경험할 수 있게 함

## ⑧ 5G 포토존 설치



5KT라는 구조물모양 위에 붉은 포스트잇을  
관람객들이 붙여 거대한 붉은 '5'를 만든다.

→ SNS홍보 효과 이용



5KT 모양의 네온사인 포토존 설치

→ SNS 홍보 효과 이용



## ⑨ 폐휴대폰 체험부스 설치



보조배터리

폐휴대폰을 활용해 만들기 체험을 진행  
 ➡ 폐 휴대폰을 재활용 할 수 있다는 것  
 을 보여줌



휴대폰케이스

자신만의 핸드폰 케이스를 제작하는  
 부스를 만들어 직접 본인의 휴대폰을  
 꾸밀 수 있는 시간을 갖게 함

## ⑩ 서비스센터 부스존 설치



- 관람객들에게 휴대폰 개통에 대한 상담
- 현재 시행하고 있는 SK 서비스를 홍보
- 이벤트로 해당 전시회의 관람객에게 명함 형식의 수료증을 제공

⑪ 부스 전체 지도



## <기대효과>

- ☆ 10대에게는 새로운 경험을, 20대에게는 추억 회상이 가능
- ☆ 폐 휴대폰을 활용하여 사회적 가치 실현
- ☆ 전시회라는 이벤트를 통해 YOUNG 타깃들에게 5G 홍보를 할 수 있음
- ☆ 5G와 SKT를 합친 5KT라는 새로운 이미지 형성
- ☆ 국내 최초 휴대폰 통신사 박람회라는 타이틀을 얻을 수 있음
- ☆ 포토존을 통해 SNS홍보효과 이용 가능

**5G게 감사합니다**