

Game **M**arketing **S**olution

“Digital Marketing **S**trategy Program”

Table of CONTENTS

01.

Introduction

Topic / System tool

02.

Data

About Game/ Data Introduction

03.

Program

Program Visualization

04.

Benefit &
Direction

3 benefits/ Direction

05.

Demonstration

1. Topic

INDEOKSTRY

Introduction

Topic
System Tool

Data

About Game
Data Manipulation

Program Elements

Program Visualization

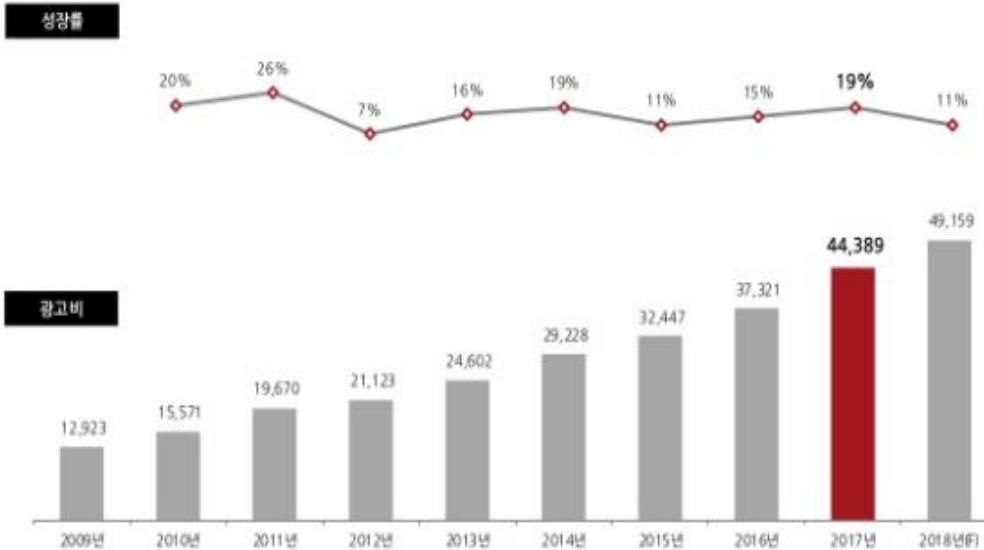
Benefit

3 Benefits of Program

Demonstration

Marketing Cost 증가

2017년 온라인광고 시장



문제 제기



1. Time & Cost

>> 매주 성과 확인을 위한 시간, 비용 소모

2. 공통의 KPI 부재

>> 개발: 서비스 품질, 마케팅: 마케팅 성과

소통의 어려움

2. System Tool

Introduction

Topic
System Tool

Data

About Game
Data Manipulation

Program

Program Visualization

Benefit

3 Benefits of Program

Demonstration

Figma



- Project 기획
- 프로그램 기획 수정 및 작성
- 프로그램 개발 전 사전 확인

Java Eclipse



- R과 연동하여 프로그램 개발
- HTML로 웹 서비스 구현
- 차트 활용하여 자료 시각화

R-Studio



- 데이터 전처리
- 데이터 분석
- 웹 크롤링

1. About Game

INDEOKSTRY

Introduction

Topic
System Tool

Data

About Game
Data Introduction

Program

Program Visualization

Benefit

3 Benefits of Program

Demonstration

Blade & Soul



1. Genre: 퓨전 판타지 MMO RPG
2. 제작사 : NCSoft
3. 출시일 : 2012.06.30
4. 매출액: 306억원(18년 2분기 기준)

직업



종족



린족

건족

진족

건족

1. Data Introduction

#1. Activity Data: 유저의 개인 활동을 일주일 단위로 집계한 정보

Observation	440323	Variables	38
-------------	--------	-----------	----

wk	활동 주	Combat	전투 시간	Enter normal	라이트 입장	Normal chat	일반 채팅
Acc_id	계정 아이디	Get money	획득 재화량	Enter raid	레이드 입장	Whisp chat	귓속말 채팅
Cnt_dt	주당 접속 일수	Duel_Cnt	결투 참여	Enter raid light	레이드 입장	District chat	지역 채팅
Play_time	플레이 시간	Duel_win	결투 승리	Clear solo	솔로 던전 완료	Party chat	파티 채팅
Npc_exp	사냥 경험치	Battle_Cnt	전장 참여	Clear light	라이트 던전 완료	Guild chat	문파 채팅
Npc_Hongmun	홍문 사냥 경험치	Battle_win	전장 승리	Clear skilled	숙련 인던 완료	Factions chat	세력 채팅
Quest_exp	퀘스트 경험치	Enter solo	솔로 던전 입장	Clear normal	라이트 숙련 완료	Buffitem	버프 아이템
Quest_hongmun	퀘스트 홍문 경험치	Enter light	라이트 던전 입장	Clear raid	레이드 완료	Gathering Cnt	채집
Item_hongmun	아이템 홍문 경험치	Enter skilled	숙련 던전 입장	Clear bam	바람 평야 완료	Making Cnt	제작

1. Data Introduction

Introduction

Topic
System Tool

Data

About Game
Data Introduction

Program

Program Visualization

Benefit

3 Benefits of Program

Demonstration

#2. Label Data: 학습 데이터의 레이블 정보

Observation	100000	Variables	2
-------------	--------	-----------	---

Acc_id	계정 아이디
Label	Week : 1주 이내 이탈한 User(게임 시작 주 기준) Month: 2-4 주 이내 이탈한 User(게임 시작 주 기준) Month_2: 5-8 주 이내 이탈한 User(게임 시작 주 기준) Retained: 잔존한 User (게임 시작 주 기준)

#3. New Activity Data: 마케팅을 통해 들어온 신규 유저 정보

Observation	1000	Variables	43
-------------	------	-----------	----

(Activity Data의 행동 특성은 같음)

Ad_name	Facebook: Banner , Article, Video
	Google: Banner, Video, Search
	Naver: Search, Banner, Video
Install	광고를 통해 게임을 설치한 User 수
Click	광고를 본 사람이 광고를 클릭한 횟수
Reach	광고가 도달한 범위 수

1. Program Visualization

Introduction

Topic
System Tool

Data

About Game
Data Introduction

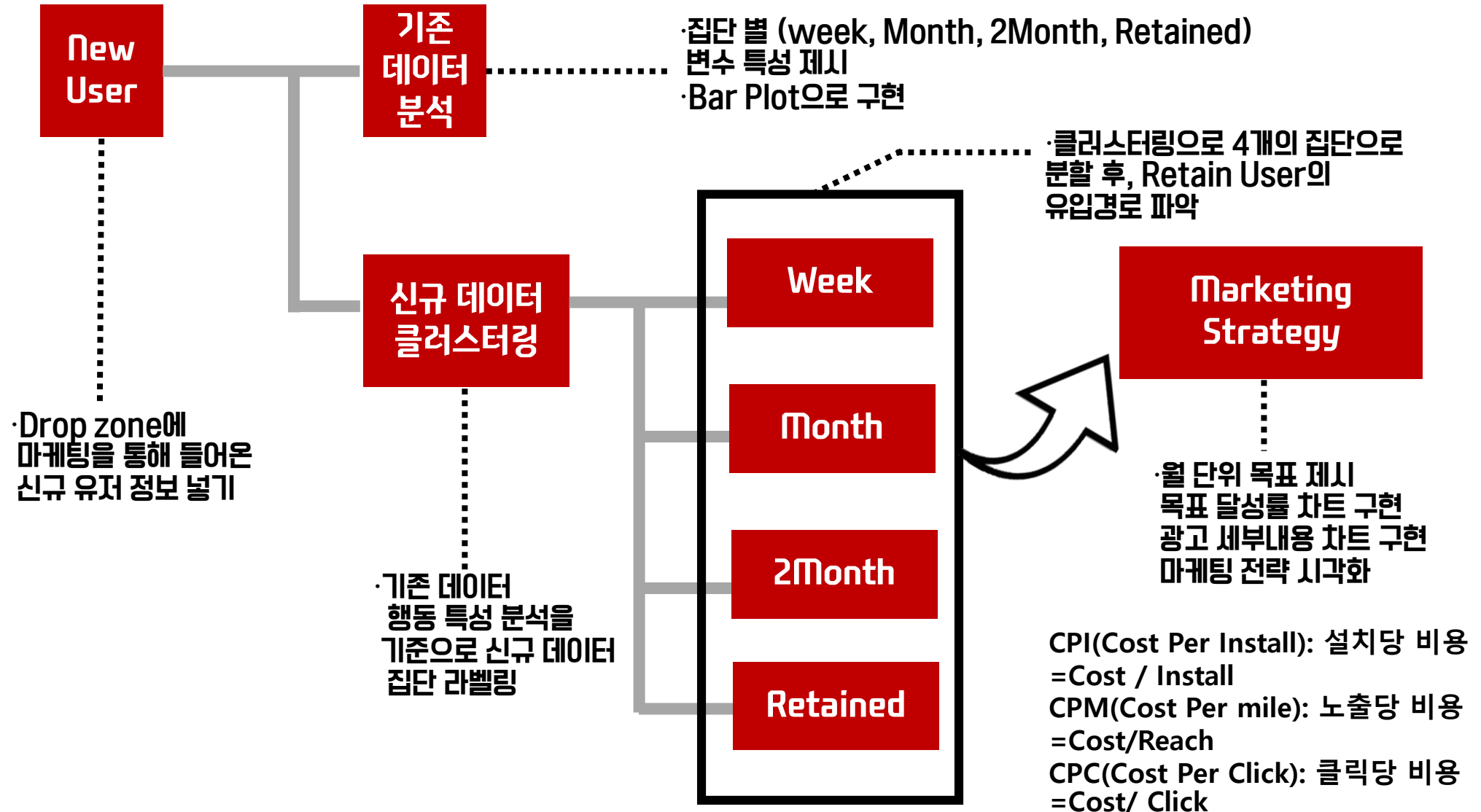
Program

Program Visualization

Benefit

3 Benefits of Program

Demonstration



1. 3 Benefits

Introduction

Topic
System Tool

Data

About Game
Data Introduction

Program

Program Visualization

Benefit & Direction

3 Benefits
Direction

Demonstration

1. 전 직원 데이터 접근성 강화

- 전사적 KPI 설정과 실시간 추이 확인 가능
- 각 개인의 성과가 KPI에 어떻게 영향을 주는지 파악 가능
- 전 직원의 분석적인 사고로 업무 가능한 환경 구축

2. 성과 지표 입력의 자동화

- Raw Data 업로드 시, KPI에 맞게 변환하는 솔루션 서비스 >> 시간,비용 절약
- 모델링을 통해 마케팅 성과 전략적 예측 가능 >> 빠른 의사결정에 도움

3. 데이터 시각화

- End-User에게 보다 이해하기 쉽게 시각화 >> 빠른 Insight 도출

2. Direction

Introduction

Topic
System Tool

Data

About Game
Data Introduction

Program

Program Visualization

Benefit & Direction

3 Benefits
Direction

Demonstration

1. 하둡 & 서버 구축

한계점: 신속한 대규모 데이터 수집 및 분석, 웹 전달 어려움

- 엔드 유저들의 대기시간 감소 및 만족도 상승

2. 일반화 지표 개발

한계점: 게임 별 특성으로 공통적으로 적용될 만한 지표 찾기 어려움

- 고객 확장 및 수익 창출 범위 확대

3. 광고 매체 추가

한계점: 다양한 분석 결과 제시가 어려움

- 실무진들을 위한 상세한 마케팅 전략 제시 가능

1. Demonstration

INDEOKSTRY

Introduction

Topic
System Tool

Data

About Game
Data Introduction

Program

Program Visualization

Benefit

3 Benefits of Program

DEMONSTRATION

Demonstration



2달 동안 수고하셨습니다.