모바일광고서비스와 국제표준

2009. 5.

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

Contents

- 모바일광고 동향
- 모바일광고 표준화 동향
- 모바일광고 표준화 전망

모바일광고 동향

모바일광고란?
광고 모델 소개
모바일광고의 에코시스템
모바일광고사업 추진 현황
모바일광고 시장 현황

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

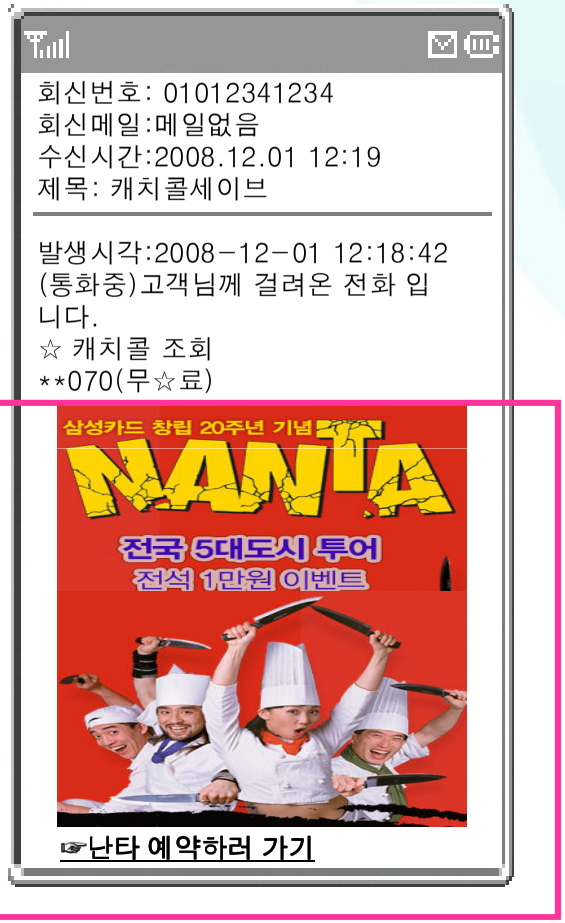
모바일광고란?

- 모바일광고의 정의
  - 휴대폰이나 기타 이동형기기를 이용하여 광고를 하는 한 형태이며 모바일마케팅의 부분집합
- 모바일광고의 일반적인 형태
  - SMS광고
  - MMS광고
  - 모바일 웹 베너/포스터
  - 모바일 비디오/오디오
  - 복합서비스형
- 모바일광고의 효과측정 방법
  - Impression
  - Click-through rate
  - Conversion rate (click-to-call)

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

MMS광고형-캐치콜세이브

MMS예시



1. 발송대상 : 캐치콜 가입자로 광고 메시지 수신 동의 고객

2. 발송형태 : 캐치콜 MMS

- 캐치콜 문자를 MMS를 사용하여 광고 컨텐츠를 넣어 발송
- 가입자의 성별, 나이, 위치, 시간에 맞는 맞춤형 광고를 전달

3. Key Point: 소비자는 광고컨텐츠 노출에 따른 리워드를 제공받고, 광고주는 광고를 통해 수익을 발생시킴

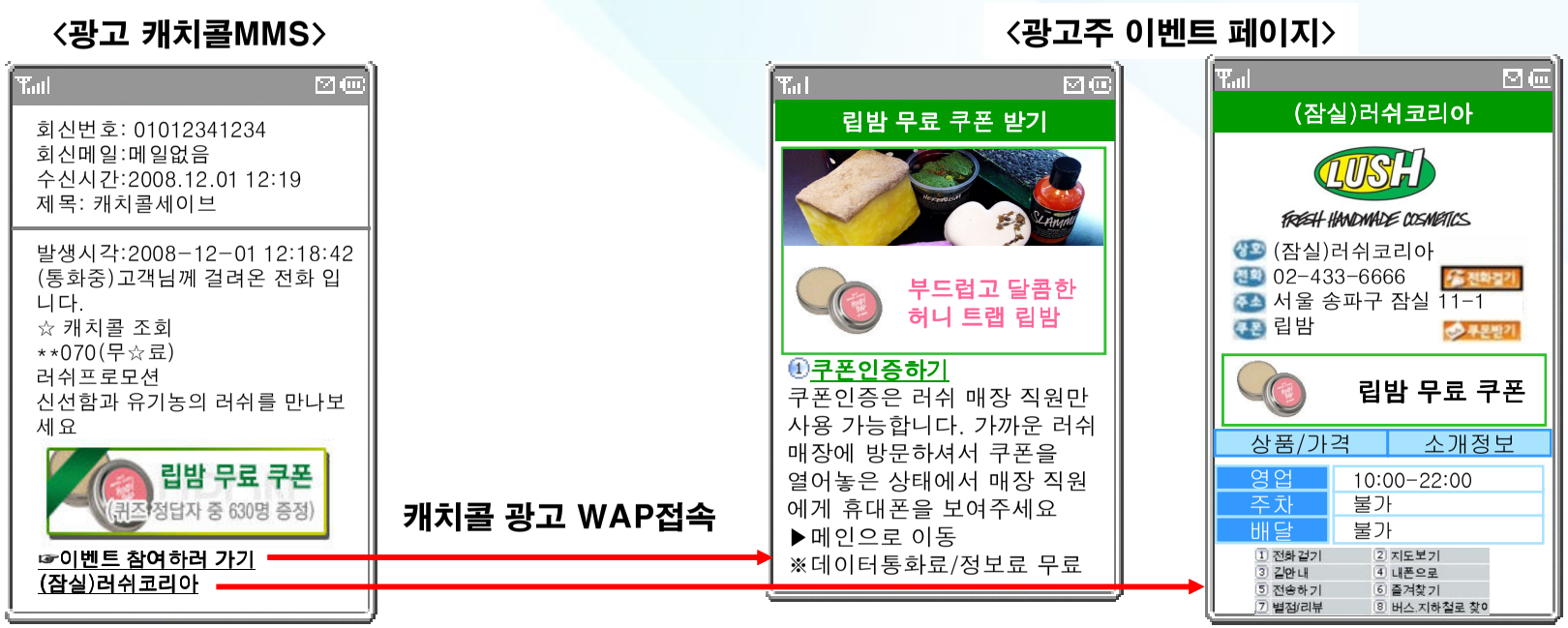
Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

MMS광고형-캐치콜세이브

1. 발송대상 : 캐치콜 가입자로 광고 메시지 수신 동의 고객

2. 제공형태 : 광고 캐치콜 MMS + 080 무선페이지

- 모바일 프로모션의 경우 데이터 요금의 고객 부담시 고객 참여도가 떨어짐.
- 프로모션을 진행하는 기업의 무선페이지 데이터 요금을 080처리하여 고객의 부담을 없앰.
- 광고 캐치콜 MMS와 함께 패키지로 제공



Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

복합서비스형-PR리서치서비스(쇼리서치:**247)

KTF의 이용자를 대상으로 광고주의 니즈에 따른 개인화된 모수를 설정 리서치 알림 MMS 메시지를 광고주의 광고와 함께 발송하고 개인화된 설문, 통계등의 광고주의 제품과 관련된 리서치를 수행하여 그 결과를 광고주가 정책, 마케팅, 기획 등에 활용할 수 있도록 하는 서비스

SHOW **247+ 모바일리서치

❑ 서비스 특징

- KTF 가입자를 이용한 패널 구성
- MMS MT를 이용한 광고를 동반한 설문 서비스
- 위치정보를 연계한 광고를 동반한 설문 서비스
- 리서치 프로세스를 통한 고객맞춤형 one-stop 서비스
- 리서치 대상자에 데이터요금/정보료 무료 및 리워드 제공

❑ 서비스 활용

- 영업을 위한 홍보 및 선호도/만족도 조사
- 지방자치/기관을 위한 각종 홍보 및 여론 조사
- 이벤트 홍보 및 인기투표 조사
- 지역정보를 이용한 위치 연동형 광고 및 설문

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

복합서비스형-MMS리서치광고서비스(쇼리서치:**247)

MMS메시지
수신

휴대폰 화면영역

제목 : SHOW모바일리서치
회신 : 1599-7007
시간 : 3/14 AM 11:00

제목 : 화이트데이에 어떤 꽃을 선물 하시겠습니까? (2문항-100포인트)
리서치 의뢰자 : 이수근의 드림플라워

리서치 참여하기(통화료/정보료무료)

"이수근의 드림플라워"는 꽃배달 전문업체로서 각종 행사, 기념일에 어울리는 꽃으로 행사를 돋보이게 합니다.

▶화이트데이 꽃배달하기(1599-7007)

1599-7007 전화연결하기 GO
해외에서주문시 82-2-2040-7877

수신거부 : 1521

리서치로 연결

전화통화를 통한
주문으로 연결

**247 리서치 내용

Q.1
화이트데이를 같이 보내고 싶은 사람은 누구입니까?
① 애인
② 친구
③ 가족
④ 없음

**247 리서치 내용

Q.2
화이트데이에 선물하고 싶은 꽃은?
① 장미
② 백합
③ 국화
④ 라일락

**247 설문종료

설문을 마시셨습니다.
마일리지 100포인트가 적립되셨습니다.
① 마일리지몰가기

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

복합서비스형-PR리서치서비스(쇼리서치:**247)

휴대폰 화면

제목 : SHOW모바일리서치
회신 : 1599-7007
시간 : 3/14 AM 11:00

제목 : 화이트데이에 어떤 꽃을 선물 하시겠습니까? (2문항-100포인트)
리서치 의뢰자 : 이수근의 드림플라워

리서치 참여하기(통화료/정보료무료)

"이수근의 드림플라워"는 꽃배달 전문업체로서 각종 행사, 기념일에 어울리는 꽃으로 행사를 돋보이게 합니다.

▶화이트데이 꽃배달하기

1599-7007 전화연결하기 GO
해외에서주문시 82-2-2040-7877

수신거부 : 1521

화이트데이1호: 70,000원
화이트데이장미초콜릿 세트
① 구입하기

**247 리서치 내용

Q.1
화이트데이를 같이 보내고 싶은 사람은 누구입니까?
① 애인
② 친구
③ 가족
④ 없음

**247 리서치 내용

Q.2
화이트데이에 선물하고 싶은 꽃은?
① 장미
② 백합
③ 국화
④ 라일락

**247 설문종료

설문을 마시셨습니다.
마일리지 100포인트가 적립되셨습니다.
① 마일리지몰가기

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

복합서비스형-위치정보결합광고(별별맵:**0)

휴대폰의 위치를 기반으로 원하는 지역의 업체, 가게를 검색해 주는 모바일 기반의 지역정보 서비스
빅 광고주의 B2B형태의 기업폰피, 프랜차이즈급의 프리미엄 폰피, 배너, 키워드 집행 가능.

별별맵

01_키워드 검색 / 우선 노출

다양한 키워드 검색으로 현 위치를 중심으로 업종, 주요 취급 상품 별 검색 가능

02_모바일 홈페이지/폰피 연동

유선전화번호로 바로 연결이 가능한 모바일 홈페이지(폰피) 서비스
키워드 등록 업체의 주요 상품, 영업시간 등 상세 정보 제공

03_정확한 지도/안내 서비스

검색한 업소를 찾아 가기 쉽게 현 위치에서 이동 수단별 빠른 길안내 서비스
확대가 가능한 지도정보 제공

04_데이터 통화료 무료

많은 고객이 사용할 수 있도록 데이터 통화료 무료 서비스
별도로 사용자에게 과금하지 않음

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

복합서비스형-위치정보결합광고(별별맵:**0)

별별맵

웹-모바일-매장 연계 프로모션 툴

광고주의 매장 안내 및 모바일 에서 샘플링 쿠폰 발급

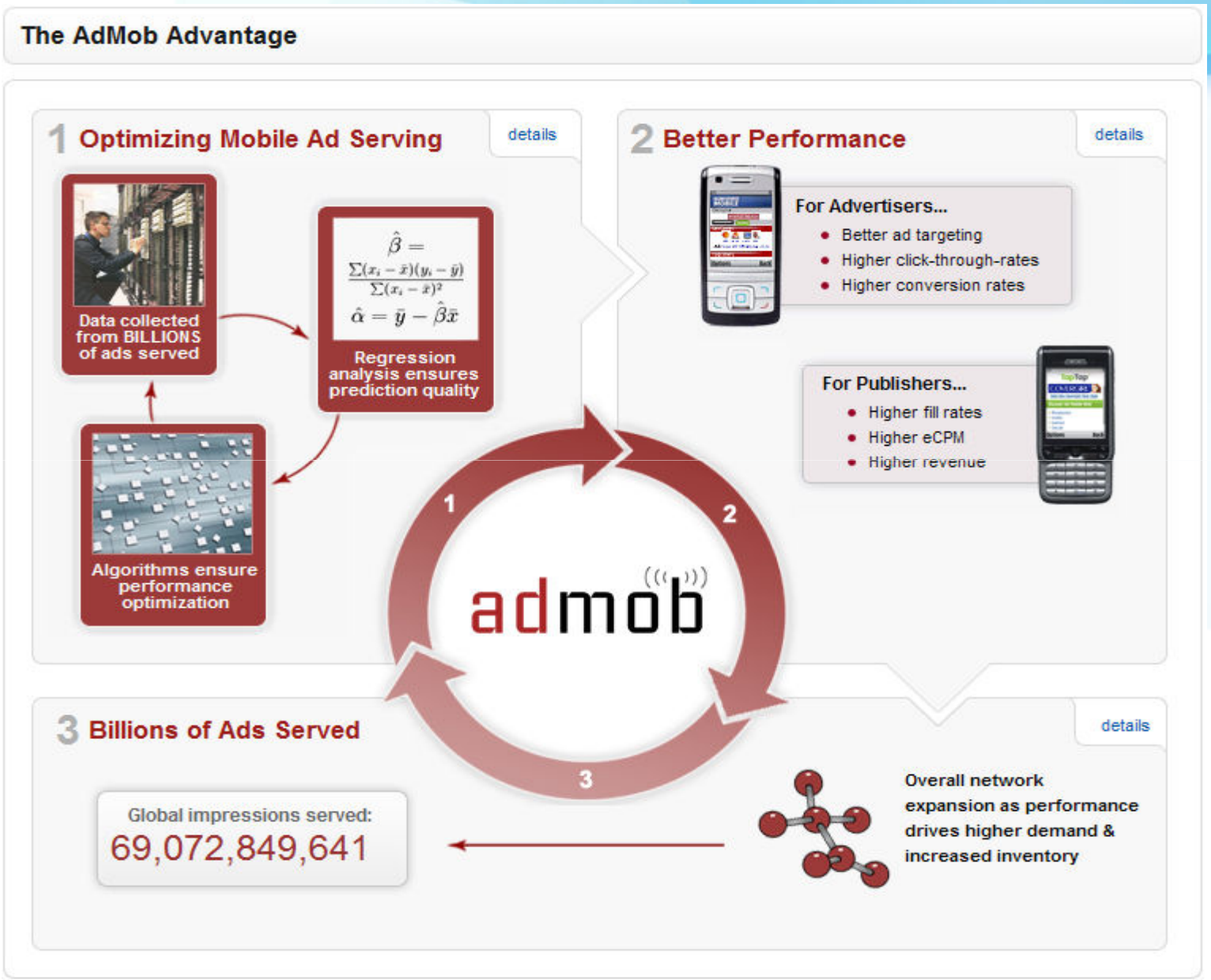
Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

PaaS 기반의 광고 모델 – Google AdManager

- 광고시장 확대를 위한 '트로이목마'
- 일반웹사이트에 광고 게제/관리 플랫폼을 무료 제공
- 이용자들에 정보라는 가치를 제공하면서 부가적으로 관련 광고를 제공해 광고주와 소비자 모두에 가치를 제공
- 고객들과의 직접적인 관계나 접점을 적극 활용 (direct paying relationship)

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

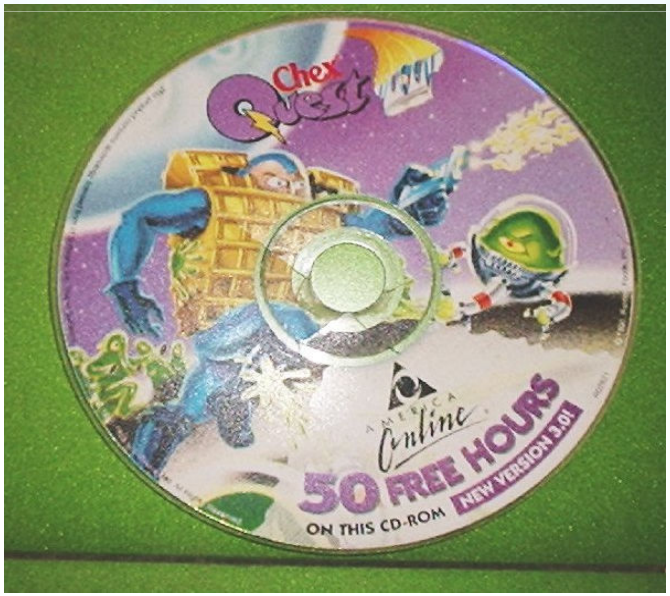
PaaS 기반의 모바일광고 모델 - admob



Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

게임광고 모델 - ATL

- ATL (Above the Line)
  - 게임을 광고의 한 수단으로 사용하는 방법
  - 프로모션을 위해 게임S/W를 활용
  - 광고주 회사에서 자사의 웹사이트에 대한 접속이나 웹사이트 이용시간을 늘이고 이를 통해 제품의 인지도를 높일 의도로 인터렉티브 게임을 웹사이트를 통해 공급하는 방식
  - Chex Quest(1996) – 시리얼광고를 위하여 제작된 최초의 CD-ROM번들게임



Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

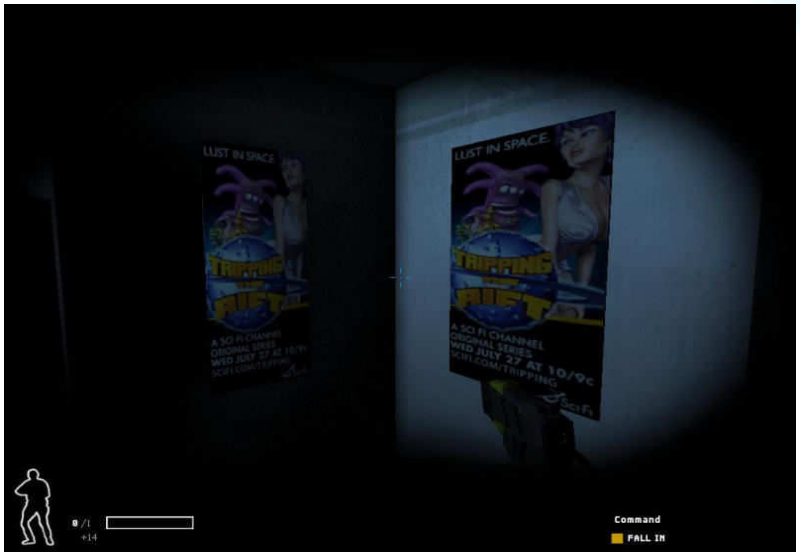
게임광고 모델 -BTL

- BTL (Below the Line)
  - BTL 광고게임은 일반적인 게임개발과 유통을 그대로 따르고 게임사용자들이 게임을 해 가면서 광고의 목적에 접근하도록 유도
  - IGA는 BTL의 한 방법
- Static IGA
  - IGA를 프로그램 내에 하드코딩하여 나타내는 것으로 광고의 교체나 변형이 불가능
  - 최초의 광고주지원의 IGA인 추파춥스의 줄 시리즈(1992)
  - EA스포츠의 FIFA월드컵시리즈의 경기장 패널광고 (1994)

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

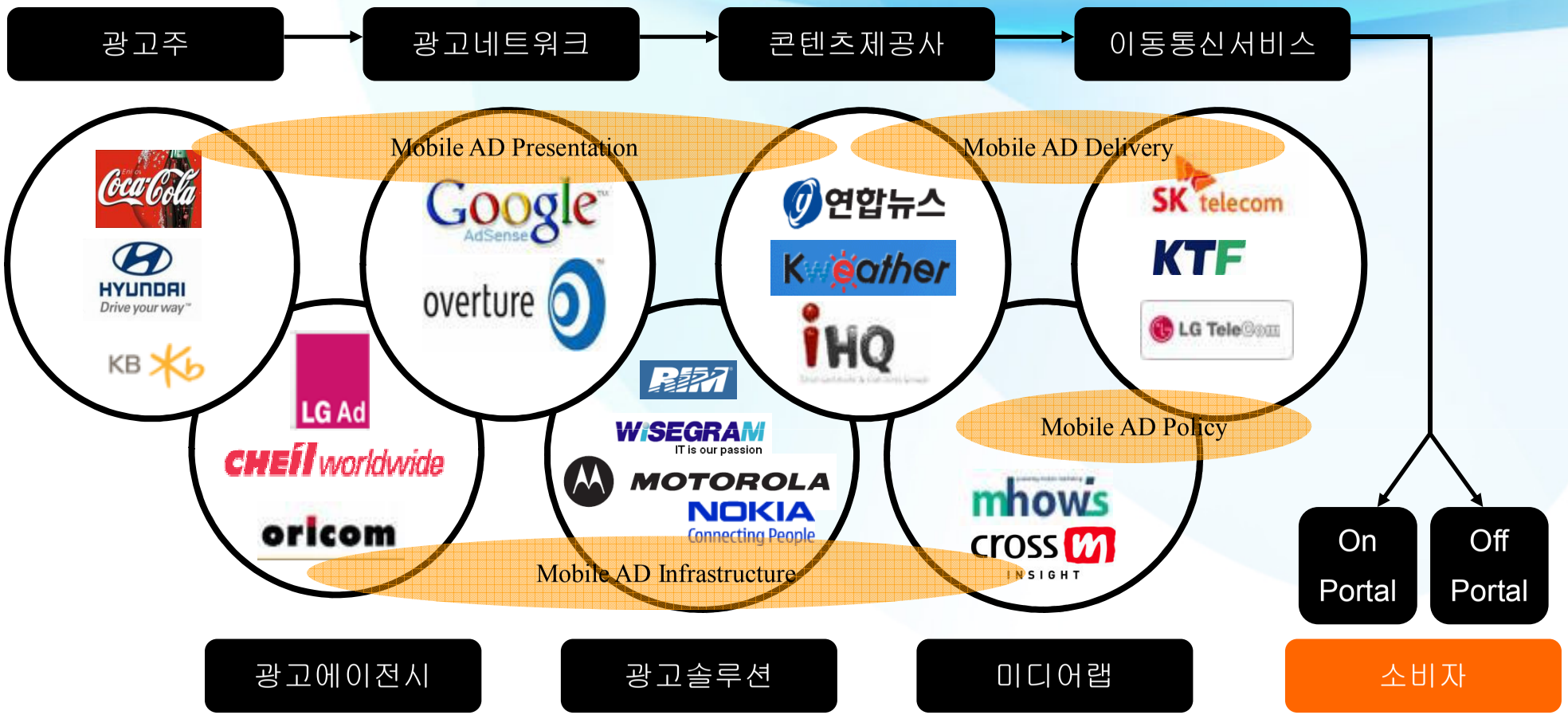
게임광고 모델 - BTL

- Dynamic IGA
  - 인터넷 등을 통해 원거리에서 수정이 가능한 IGA 기술
  - 지역적인 위치정보를 이용하거나 시간대, 개인정보 등을 이용하여 광고를 교체하여 시기가 중요한 광고 캠페인을 수행
  - 광고 수신후의 정보 수집을 통해 광고시청시간, 광고의 형태 및 시각등 광고의 효과에 대한 측정을 할 수 있어 광고주들에게는 대해 향후 광고진행에 유연하게 대처할 수 있는 자료를 제공
  - IGA 게임인 스와트4 (2005)
  - 미국 44대 대선광고에 사용된 EA의 번아웃 파라다이스 (2008)



Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

모바일 광고의 에코시스템



모바일 광고 관련 포럼 및 표준화 단체

.mobi Advisory Group, mma mobile marketing association, GSM Association, CTIA The Wireless Association, cwta, acts, MEF, OMA, Interactive Advertising Bureau, W3C, oma Open Mobile Alliance, MOAD Mobile Advertising Forum

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

통신사업자들의 광고사업 추진 현황

사업자		사업현황
Telco	AT&T	PC-TV-휴대폰 잇는 'Three Screen'전략 2008.9부터 Yahoo의 'oneSearch'모바일서비스 제공 시작 2008.4분기 모바일광고 시스템 가동 예상
	Verizon	2008.6 버거킹 광고 대상으로 Three Screen광고 시작 2007.12 FiOS TV 시연 서비스에서 시청중인 TV프로그램과 관련된 제품 및 정보를 검색할 수 있는 양방향광고 포함 2007.2 FiOS TV에 지역광고 유치계획 발표, 광고대행은 Viamedia
	BT	2007.12 광고기반 무료 영화콘텐츠 제공, 디지털광고대행사 isobar 2007.10 개인화 IPTV컨센 'NM2'발표: 광고기반 무료서비스 가능 2007.7 맞춤형 동영상 콘텐츠와 실시간 콘텐츠 배급 기술 활용 위한 신규 벤처 'RTC(Real Time Content)' 분사
	Orange	'Content Everywhere'를 표방하여 멀티플랫폼 콘텐츠 사업 강화중 2008.3 모바일 인터넷 플랫폼 Orange World에서 광고기반 콘텐츠 시범 서비스 시작: 콘텐츠 다운로드과정에서 배너광고, 운영업체는 모바일광고업체 ScreenTonic
	Vodafone& Telefornica	모바일검색, 게임, 문자메시지에 대한 광고플랫폼 제공업체 Amobee 지분 인수
	KDDI	2007.9 유뮤선 통합포탈사이트 'au one'통해 유저 행동(user behavior) 기반의 타겟광고 도입
Cable	Comcast	미디어 에이전시 Starcom MediaVest Group과 제휴, 올 3/4분기 'Addressble TV' 광고 테스트 계획
	Project Canoe	2008.4 Comcast, Time Warner Cable, Cablevision, Cox Communications, Charter Communications, Bright House Networks 등 6개 케이블사업자 참여, 전국규모의 양방향/타겟 광고 목적

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

Google의 모바일 검색 사업제휴

구분	시기	제휴	구분	시기	제휴
이통사	2005.06.29	T-Mobile EU	벤더	2006.01.05	Motorola
	2006.02.14	Vodafone		2006.01.12	RIM
	2006.05.03	Telefornica		2006.01.24	Opera
	2006.05.16	Beeline		2006.02.28	Sony Erricson
	2006.07.19	KDDI		2006.04.27	BenQ
	2006.09.14	Optus		2006.05.16	Nokia
	2006.09.20	Celcom			
	2006.10.05	NTT DoCoMo			
	2006.10.30	SK Telecom			
	2006.11.06	Leap Wireless			
	2007.01	China Mobile			

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

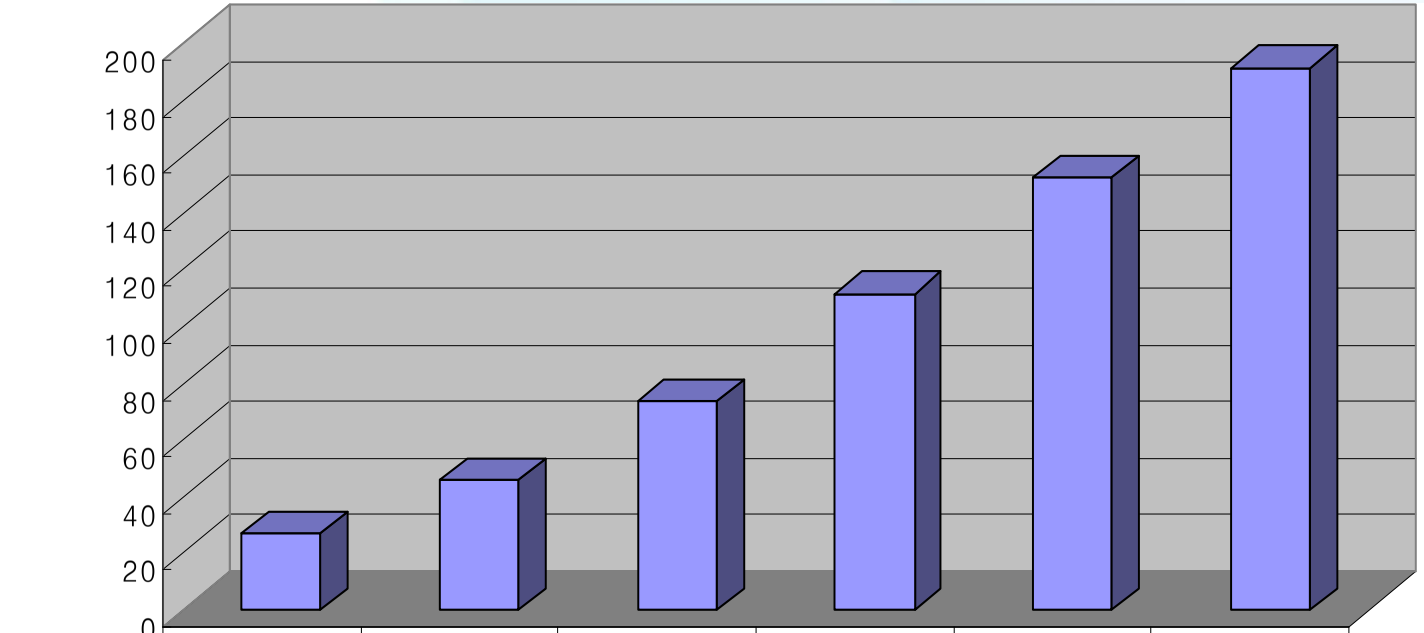
모바일 광고 시장에 대한 예측

- eMarketer는 2012년에는 세계의 모바일마케팅과 광고는 190억 달러의 시장이 될 것으로 예측
- Gartner는 2011년까지 전세계의 모바일광고 시장이 120억 달러 이상의 가치를 가질 것으로 예측
- MEF(Mobile Entertainment Forum)은 미국 시장에서 광고를 통해 제공되는 게임엔터테인먼의 시장규모가 2013년까지 3억4천만 달러이상으로 성장할 것으로 예측
- ABI리서치는 글로벌 모바일 마케팅 산업이 2007년의 18억달러 가치에서 2013년 240억 달러의 가치가 될 것으로 평가

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

세계 모바일 광고 시장규모 및 전망

- 세계의 모바일광고시장은 2007년에 27억달러에서 2012년에는 191억달러의 시장을 형성할 것으로 예상됨
- 성장률 면에서도 2012년까지 매년 평균 40% 이상의 성장을 이룰 것으로 전망됨



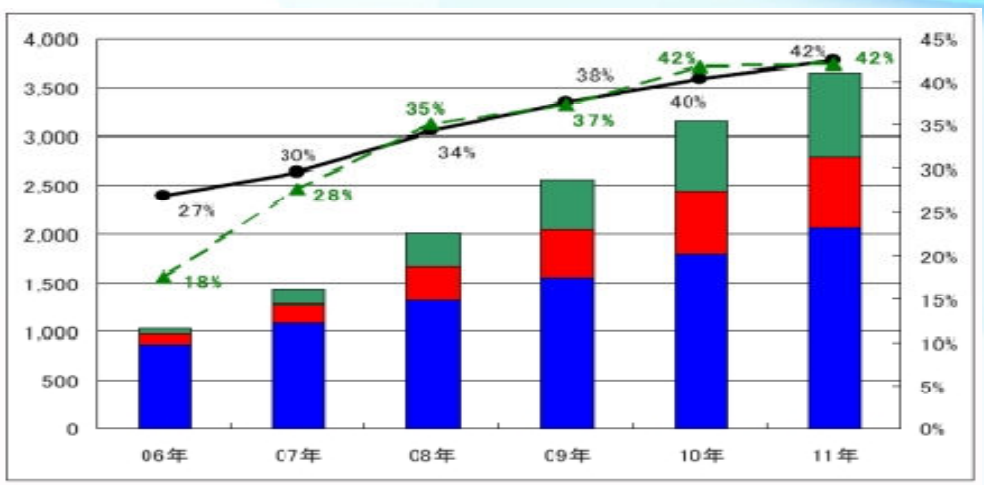
	2007	2008(e)	2009(e)	2010(e)	2011(e)	2012(e)
시장규모	27	45.9	73.8	111.8	152.5	191.5

*출처 : 2008년 3월, eMarketer

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

미국/일본의 모바일광고 유형별 시장규모 및 전망

일본

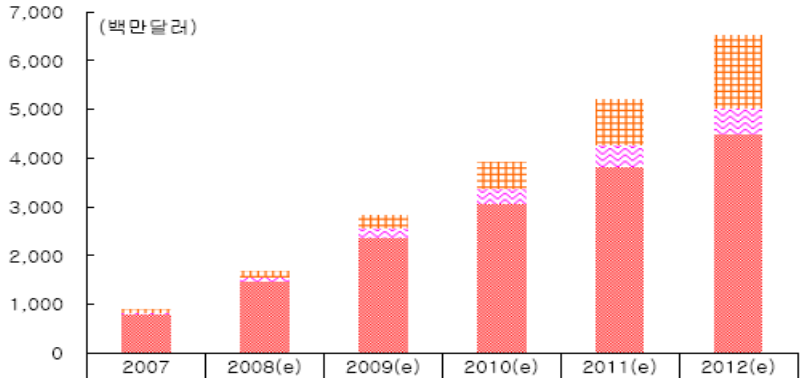


* 출처 : 2008년 1월, 일본 아훔 컨설팅

- 2006년 주요 이동통신사가 야후, 구글 등 대기업 검색 회사와의 제휴에 따라 모바일 검색이 급속히 증가
- 몇 년 안에 모바일 광고가 거대 시장이 될 것으로 예측

모바일 - P4P*
PC - P4P 컨텐츠 연동형
PC - P4P 검색 연동형

미국



	2007	2008(e)	2009(e)	2010(e)	2011(e)	2012(e)
모바일검색 광고	35	107	242	531	910	1,484
모바일 디스플레이 광고	34	85	186	327	453	541
모바일 메시지 광고	810	1,470	2,380	3,060	3,830	4,500

*출처 : 2008년 3월, eMarketer

* P4P : Pay for Performance

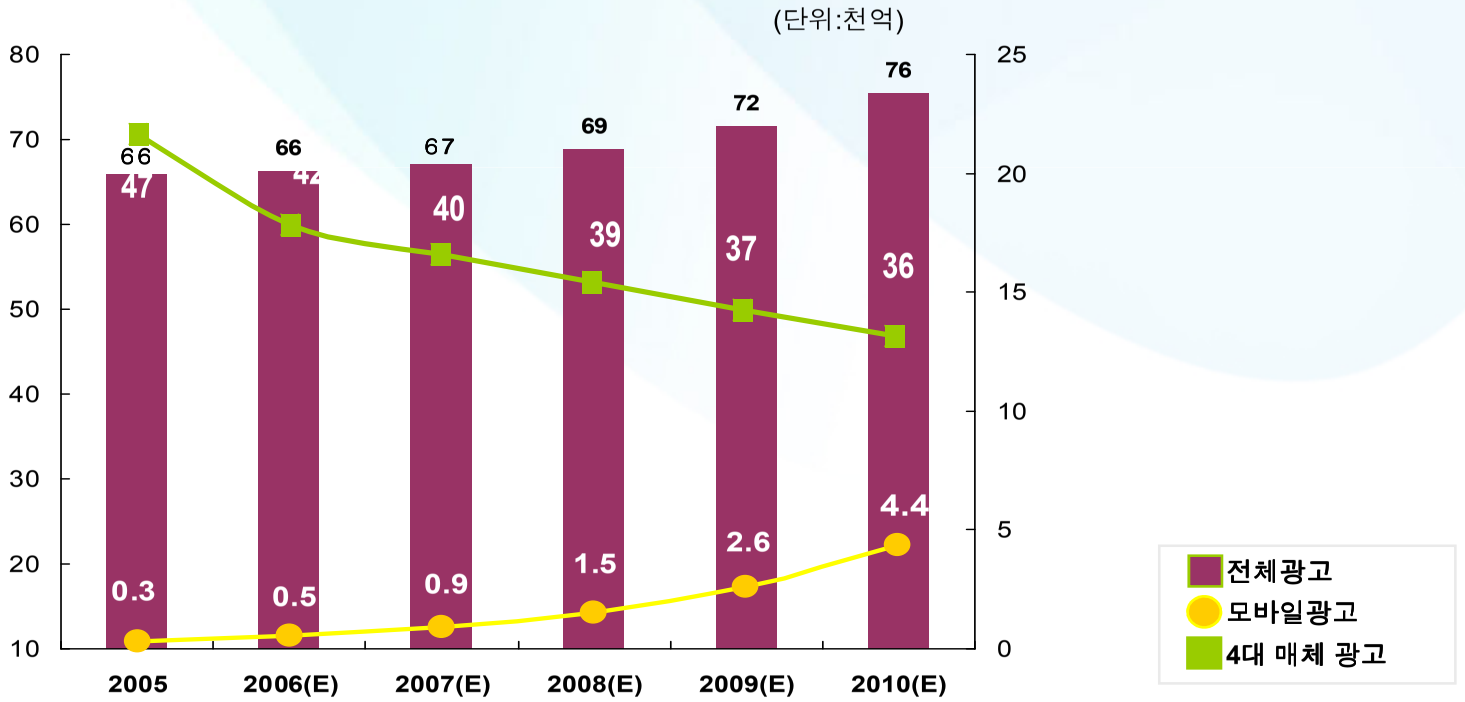
- 2007년부터 2012년까지 미국의 모바일 광고, 모바일 디스플레이 광고, 모바일 검색 광고 등 모바일 광고 유형별 시장 규모는 꾸준한 상승이 예측됨
- 특히, 모바일 검색 광고 시장의 급격한 상승이 기대됨

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

국내 모바일광고 시장규모 및 전망

- 모바일 광고는 2006년 500억에서 꾸준히 증가하여 2009년 2600억, 2010년 4400억으로 급속한 성장세를 기록할 것으로 예상

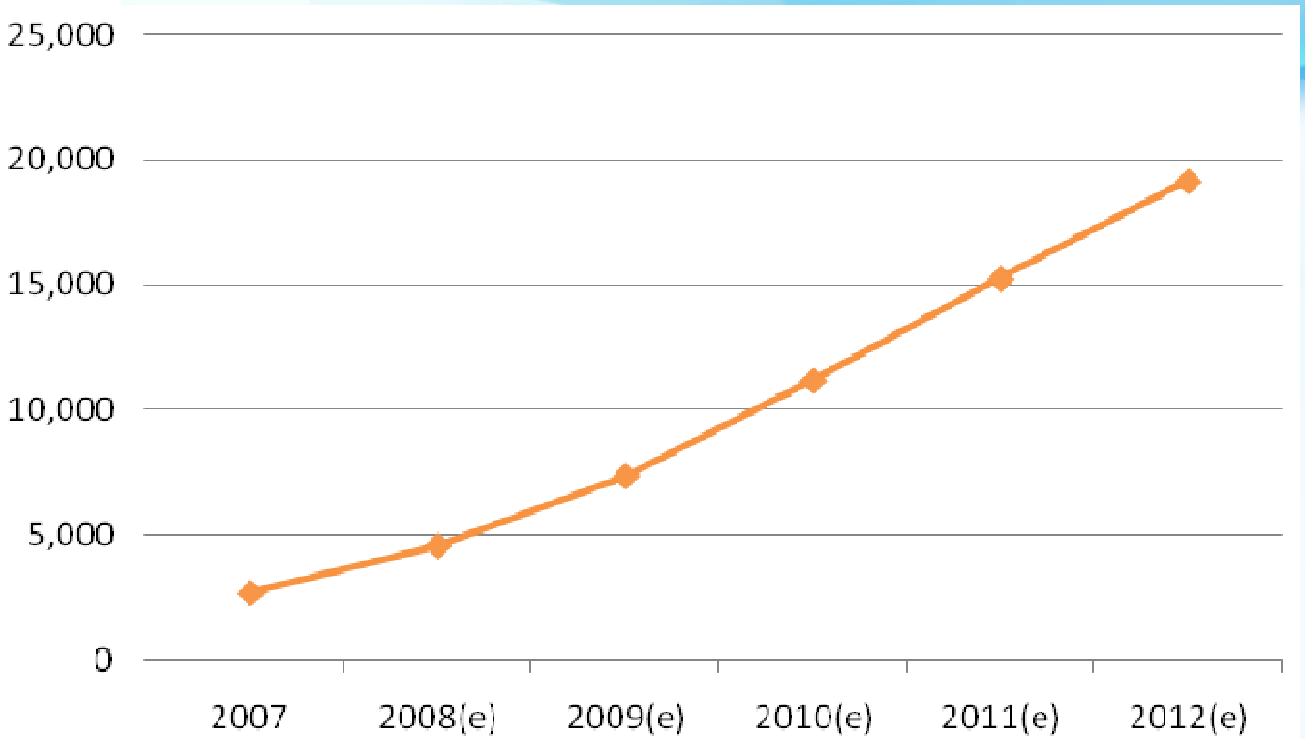
- 스팸이슈로 인한 단순한 Push형태의 시장은 감소하고 키워드 검색광고 및 배너등 새로운 형태의 광고시장이 급격히 성장할 것으로 예상



*출처: '05 제일기획, 에어크로스

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

세계 모바일검색 시장규모 전망



[단위:백만달러]

구분	시장규모	비고
2007	2,695	
2008(e)	4,586	
2009(e)	7,375	
2010(e)	11,179	
2011(e)	15,250	
2012(e)	19,149	

• **eMarketer, 2008. 09**

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

표준화 동향

모바일광고 관련 표준화 단체

시장관점의 표준화 **- MMA**

기술관점의 표준화 **– OMA MobAd**

기술관점의 표준화 **– OMA IGA**

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

모바일광고 관련 표준화 단체 현황

단체명	주요 분야
GSM Association (GSMA)	이동통신사, 장비제조사, 개발사들이 주 회원사로 이동통신산업 전반에 걸친 사업추진을 목표로 하는 산업계 포럼
dotMobi Advisory Group (MAG)	모바일 인터넷 커뮤니티를 위한 .mobi 도메인 정책, 응용 사례 및 상업화 프로그램을 운용하는 포럼
Mobile Entertainment Forum (MEF)	모바일 엔터테인먼트 관련 업체들의 산업계 포럼
Mobile Marketing Association (MMA)	모바일 마케팅 커뮤니티를 위한 포럼
Open Mobile Alliance (OMA)	이동통신사, 제조사, 솔루션사, 콘텐츠 개발사 등을 회원으로 모바일 관련 업체들의 무선인터넷 및 서비스 표준을 제정하는 산업계 포럼
World Wide Web Consortium (W3C)	산업체, 학계, 연구소등을 회원으로 웹 관련 주요한 표준을 제정하는 포럼

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

MMA Mobile Advertising Guideline

- MMA (Mobile Marketing Association) Mobile Advertising Guideline
  - 모바일광고를 모바일웹, 텍스트/멀티미디어 메시징, 모바일 TV, 어플리케이션의 다섯가지 분야로 보고 각각의 기술적 가이드라인을 제시
- Mobile Web
  - Ad Units: Mobile Web Banner Ad, Web 1.0 Banner Ad, Text Ad
  - Aspect Ratio, File Format, Dimension, Size
- 텍스트 메시징
  - Ad Units: Short SMS Ad(Teaser), Complete SMS Ad(Full Message)
  - Click-to-call, Click-to-Mobile Web
- 멀티미디어 메시징
  - Ad Units: MMS Squire Ad, MMS Banner Ad, MMS Audio Ad
  - Aspect Ratio, File Format, Dimension, Size
- 모바일 비디오/TV
  - Ad Units: Bumper/Billboard, Pre-roll, Post-roll, Book-ending, Commercial Break, Overlay Advertisements
  - Aspect Ratio, File Format, Resolution
- 어플리케이션
  - Ad Units: Ad banner, Ad full-page images, General behavior

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

MMA Mobile Web Banner Ad

광고크기	기술규격	광고샘플
X-Large Image Banner	300 x 75 pixel .gif, .png, .jpg for still image Animated gif for animation Basic: < 5KB file size Enhanced: < 7.5KB file size	
Large Image Banner	216 x 54 pixel .gif, .png, .jpg for still image Animated gif for animation Basic: < 3KB file size Enhanced: < 4.5KB file size	
Medium Image Banner	168 x 42 pixel .gif, .png, .jpg for still image Animated gif for animation Basic: < 2KB file size Enhanced: < 3KB file size	
Small Image Banner	120 x 30 pixel .gif, .png, .jpg for still image Animated gif for animation Basic: < 1KB file size Enhanced: < 1.5KB file size	
Text Tagline (optional)	Up to 24 characters for X-Large Up to 18 characters for Large Up to 12 characters for Medium Up to 10 characters for Small	View Program

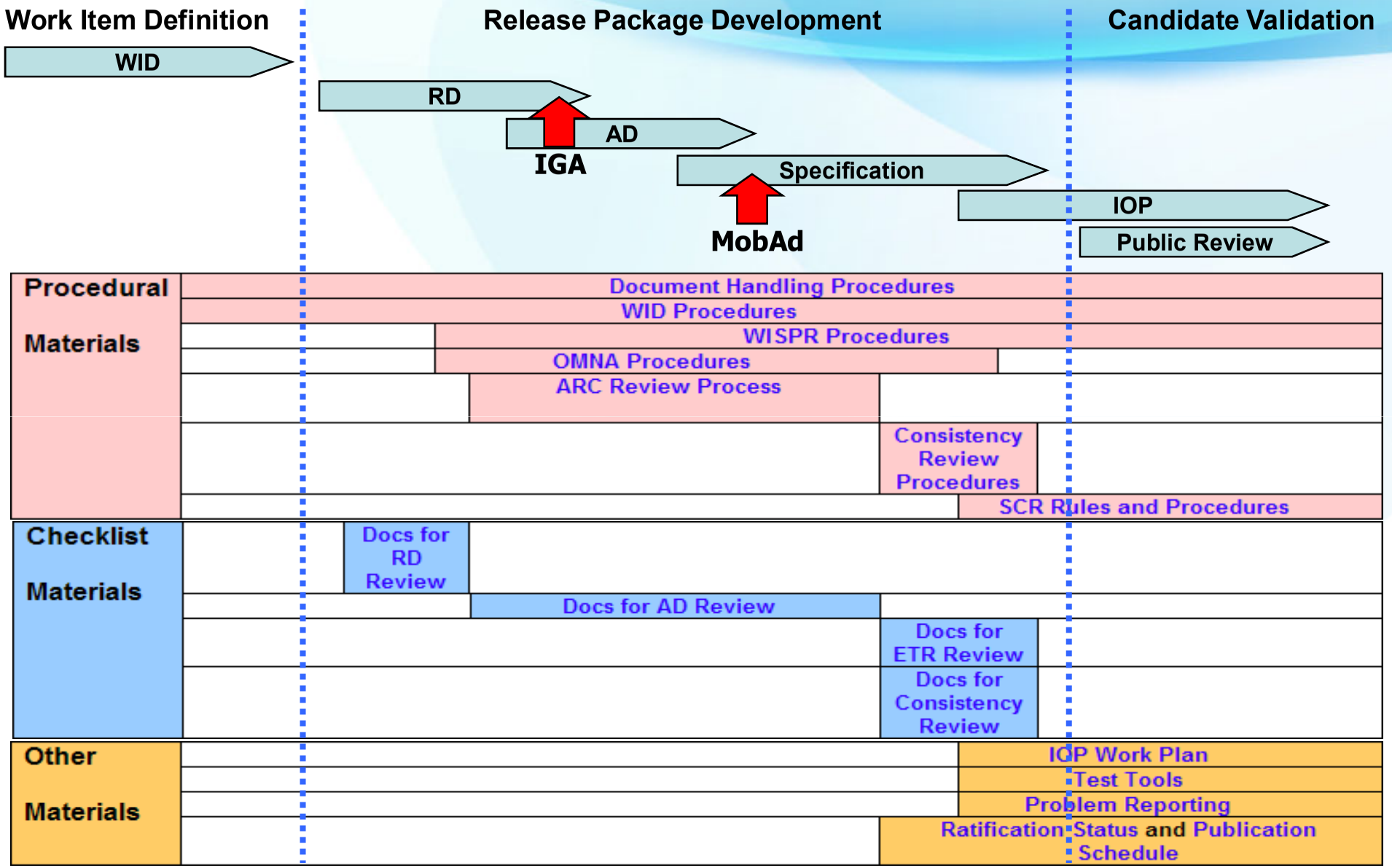
Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

OMA의 광고관련 WI

- OMA에서는 모바일광고의 프레임워크 및 서비스에 사용되는 다양한 규격을 정의
- WI 093 – Broadcast (BCAST): 미디어 규격 및 광고 수신정보, 광고 콘텐츠 등 모바일 광고 전달 인터페이스
- WI 105 – Categorization-based Contents Screening (CBCS): 광고 콘텐츠의 스팸(SPAM)등의 필터링을 위한 선별 전송 기술과 관련
- WI 108 – Rich Media Environment (RME): 광고 콘텐츠의 제작 및 표현과 관련된 기술규격
- WI 110 – Dynamic Content Delivery (DCD): 광고 콘텐츠의 단말 전송과 관련된 기술규격
- WI 138 – Look and Feel Customization (LFC): 휴대단말의 사용자인터페이스와 모바일 광고의 표시에 관련된 기술규격
- WI 141 – Mobile Gaming Common Functions (MGCF): 모바일 게임에서 광고서비스의 제공을 위한 요구사항과 관련
- WI 147 – Mobile Advertising (MobAd): 모바일환경에서 광고를 제공하기 위한 서비스 프레임워크를 정의
- WI 162 – In-Game Advertising (IGA): 게임서비스 환경에서 광고를 제공하기 위한 광고모델과 서비스 기능규격을 정의
- 이외에도 OMA에서는 이동통신의 기반 서비스인 Push, Messaging, Location, Charging, Security등이 모바일 광고와 관련되어 정의

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

OMA Standardization Process



Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

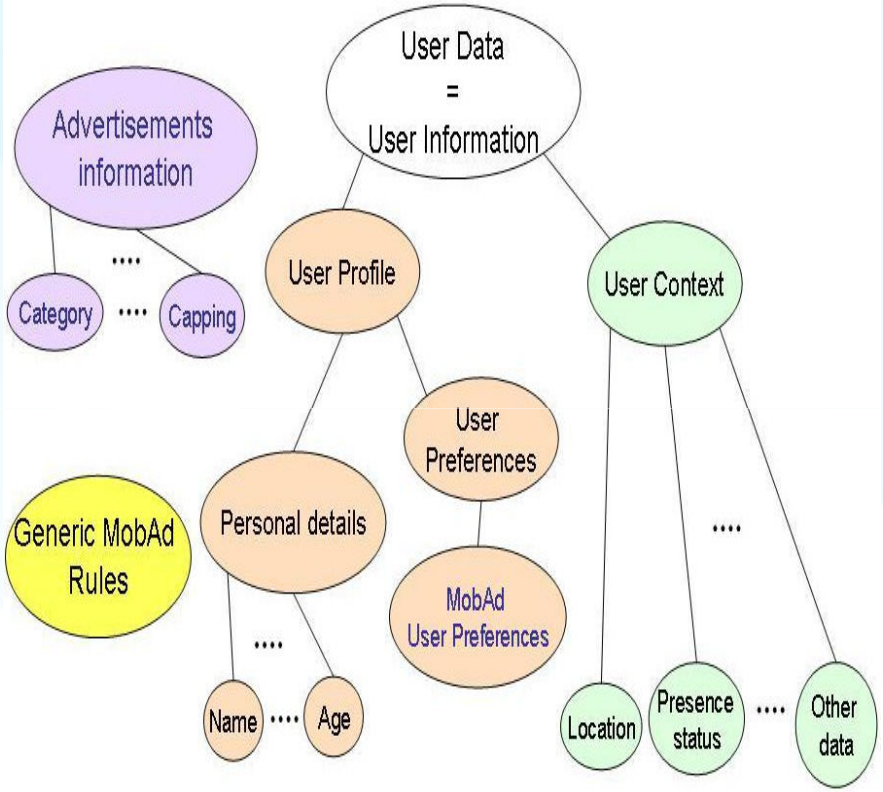
OMA WI147: Mobile Advertising (MobAd)

- 담당 워킹 그룹
  - 요구사항규격(RD)
    - REQ 그룹의 MobAd adHoc그룹에서 담당
    - Convenor: David Puron (Telefonica SA)
  - 시스템구조 및 기술 규격, 상호연동시험 (AD, TS, IOP)
    - CD 그룹의 MobAd adHoc그룹에서 담당
    - Convenor: Kepeng Li (Huawei)
- 현황
  - 2008년 8월 RD문서가 Candidate Approval로 승인
  - AD 규격 완료, TS제정중
- 일정
  - RD Start: Jun 2007
  - RD Approval as Candidate: Aug 2008
  - AD Start: Feb 2008
  - AD Review Start: Nov 2008
  - AD Review End: Apr 2009
  - TS Start: Apr 2008
  - Consistency Review: Oct 2009
  - Consistency Review End: Dec 2009
  - Enabler Package Approval (Candidate): Jan 2009

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

MobAd RD model

- 범위
  - 광고서비스의 개인화
  - 광고서비스의 상호작용성
  - 광고매트릭스 처리를 위한 기술
- 광고서비스의 정보 모델
  - 광고서비스를 크게 광고정보(Ad Info)와 사용자정보(User Info)로 봄
  - 광고정보는 광고서비스 자체를 표현
  - 사용자정보는 사용자프로파일(User Profile)과 사용자상태(User Context)로 구분
  - 사용자프로파일을 통해 사용자의 개인정보 및 선호도를 광고서비스의 개인화에 응용
  - 사용자상태를 통해 광고콘텐츠의 선별에 응용



An example of how generic MobAd rules and MobAd User Preferences may relate with other types of data

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

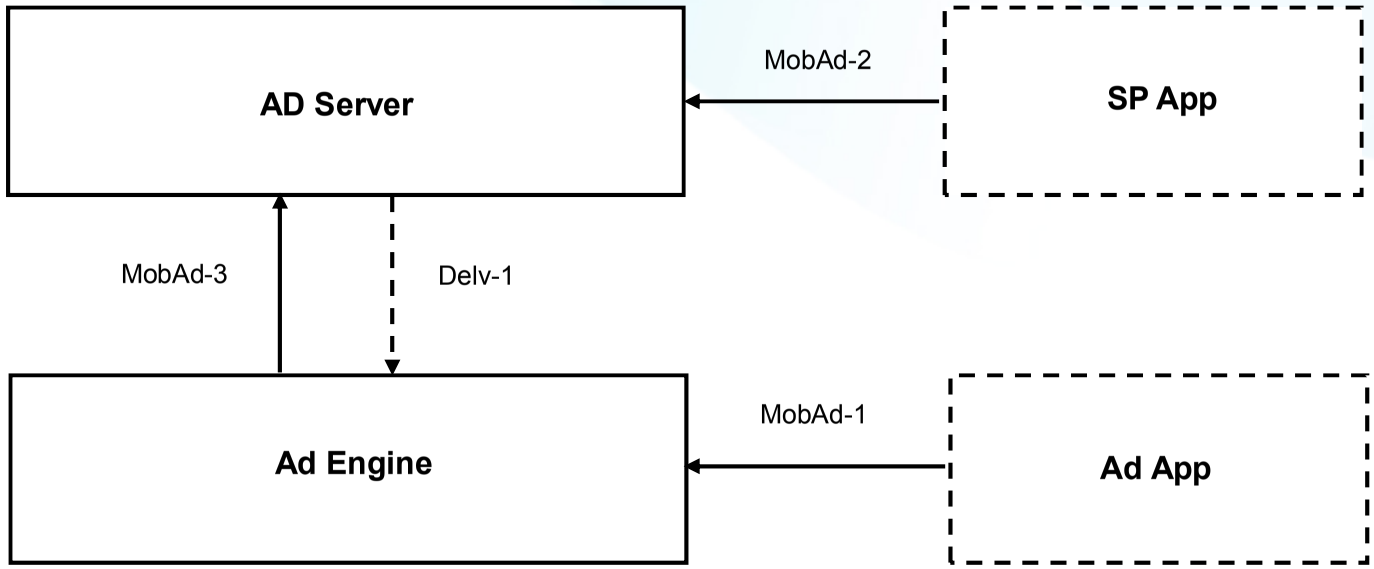
OMA MobAd Schenario

RD 시나리오	시나리오 기술
General Ad Engine-related use case	일반적인 광고의 핸들링에 대한 기술
Service Provider Ad Selection use case	서비스 제공시 광고서비스에 대한 일반적인 기술
Advertisement selection in a P2P mobile Ad Service	사용자정보를 이용하여 적합한 광고를 개인에게 전송
User group selection in mobile Ad service	광고별 적합한 고객군을 선별하여 광고 콘텐츠를 전송
Personalizing Ad using content scanning	사용자의 현재 상태를 HTML의 메타테그를 이용하여 파악하고 적합한 광고를 전송
Personalized Ads in a P2P Video Service	비디오서비스를 통해 개인화된 광고 콘텐츠를 전송
Ad Metadata and Content Metadata embedded in the application content	CP가 콘텐츠에 적합한 메타데이터를 콘텐츠에 포함하고 사용자의 상황에 맞춰 적합한 광고를 전송
Broadcast Delivery of Personalized Ads	단말에서 사전 등록된 사용자의 취향에 맞춰 방송된 광고 콘텐츠를 선별하여 보여주는 시나리오
User willingness to receive Ads using context information	사용자가 받고자 하는 광고의 종류를 선별하여 opt-in/opt-out하는 시나리오
Interactive Ad	사용자가 콘텐츠를 사용하는 과정에서 광고를 보여주는 시나리오
Recording and Collection of Advertising Metrics data	광고를 보는 동안에 광고에 대한 반응을 수집

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

OMA MobAd 기능구조

- 각 Entity의 기능구성
  - Ad Server: 광고의 선택 전달, Ad Metrics의 처리 및 사용자/서비스 데이터 관리 기능
  - Ad Engine: 광고의 취득 및 전달, 광고선택, Ad Metrics의 처리 및 사용자/서비스/단말 데이터 관리 기능
  - SP App: MobAd Enabler의 외부 엔티티로 MMS Relay/Server, SMSC, Game Server등 Ad Server의 기능을 사용함
  - Ad App: 단말에서 실행되는 MobAd의 외부 엔티티로 메시징 클라이언트, 웹 브라우저, 게임클라이언트 등 Ad Engine의 기능을 사용함



Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

MobAd AD Flows

AD Flows	시나리오 기술
Ad App Request Ads Call Flow	Ad App에서 광고를 요청하는 플로우
Ad App Report Ad Metrics Data Call Flow	Ad App에서 광고 매트릭스를 Ad Engine에 보고하는 플로우
Ad Engine Ad Request Call Flow	Ad Engine이 광고 콘텐츠를 요청하는 플로우
Push Ad Delivery to the Ad Engine Call Flow	Ad Server에서 Ad Engine에 광고를 Push하는 플로우
Ad Engine Report Metrics Data Call Flow	Ad Engine이 Ad Server에 광고 매트릭스를 보고하는 플로우
Ad Engine Requesting MobAd Rules from Ad Server Call Flow	Ad Engine에서 Ad Server에 광고 룰을 요청하는 플로우
Ad Server Pushing MobAd Rules to Ad Engine Call Flow	Ad Server에서 Ad Engine에 광고 룰을 Push하는 플로우
Ad Engine Event Notification Call Flow	Ad Engine에서 Ad Server에 이벤트를 Noti하는 플로우
SP App Ad Request Call Flow	SP App가 Ad Server에 광고 콘텐츠를 요청하는 플로우
SP App Report Ad Metrics Data Flow	SP App가 Ad Server에 광고 매트릭스를 리포트하는 플로우
Informative Examples	SP App, 단말에서 시작된 고수준 플로우, 단대단 광고전달 플로우, SP를 통한 광고 전달 콜 플로우등

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

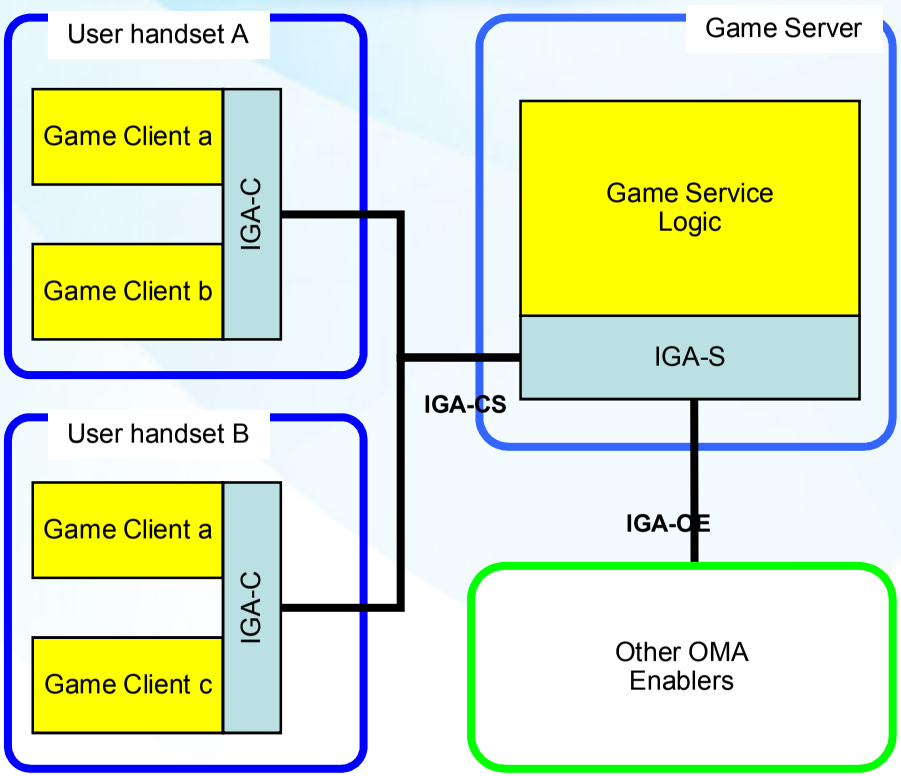
OMA WI162: In-Game Advertising (IGA)

- 담당 워킹 그룹
  - GS 그룹에서 담당
  - Convenor: Min-gyu Han (WiSEGRAM)
  - CD 그룹의 MobAd adHoc그룹과 co-work이 예상됨
- 현황
  - 2009년 4월 RD문서 초안작성완료 및 Review 예정
  - AD 규격 작성 개시
- 일정
  - RD Start: Oct 2008
  - RD Approval as Candidate: Jun 2009
  - AD Start: Dec 2008
  - AD Review Start: Jul 2009
  - AD Review End: Aug 2009
  - TS Start: Jul 2009
  - Consistency Review: Dec 2009
  - Consistency Review End: Feb 2010
  - Enabler Package Approval (Candidate): Apr 2010

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

IGA RD model

- 범위
  - 게임내 광고인벤토리모델의 표준화
  - IGA제공을 위한 서비-클라이언트 사이의 인터페이스 정의
  - 게임내 광고매트릭스 처리를 위한 기술
- 중점 기능
  - 게임 콘텐츠에 자연스럽게 동화된 광고콘텐츠 표현모델의 정의 및 관련 정보모델과 인터페이스
  - IGA를 게임에 적용 시 광고서비스개발에 익숙하지 못한 게임 개발자들을 광고 관련 기능의 개발로부터 분리시켜 게임개발에 집중할 수 있도록 하는 기능
  - OMA의 타 Enabler에서 다루지 못하는 게임과 관련된 특정의 유스케이스 및 기능모델



IGA의 구조

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

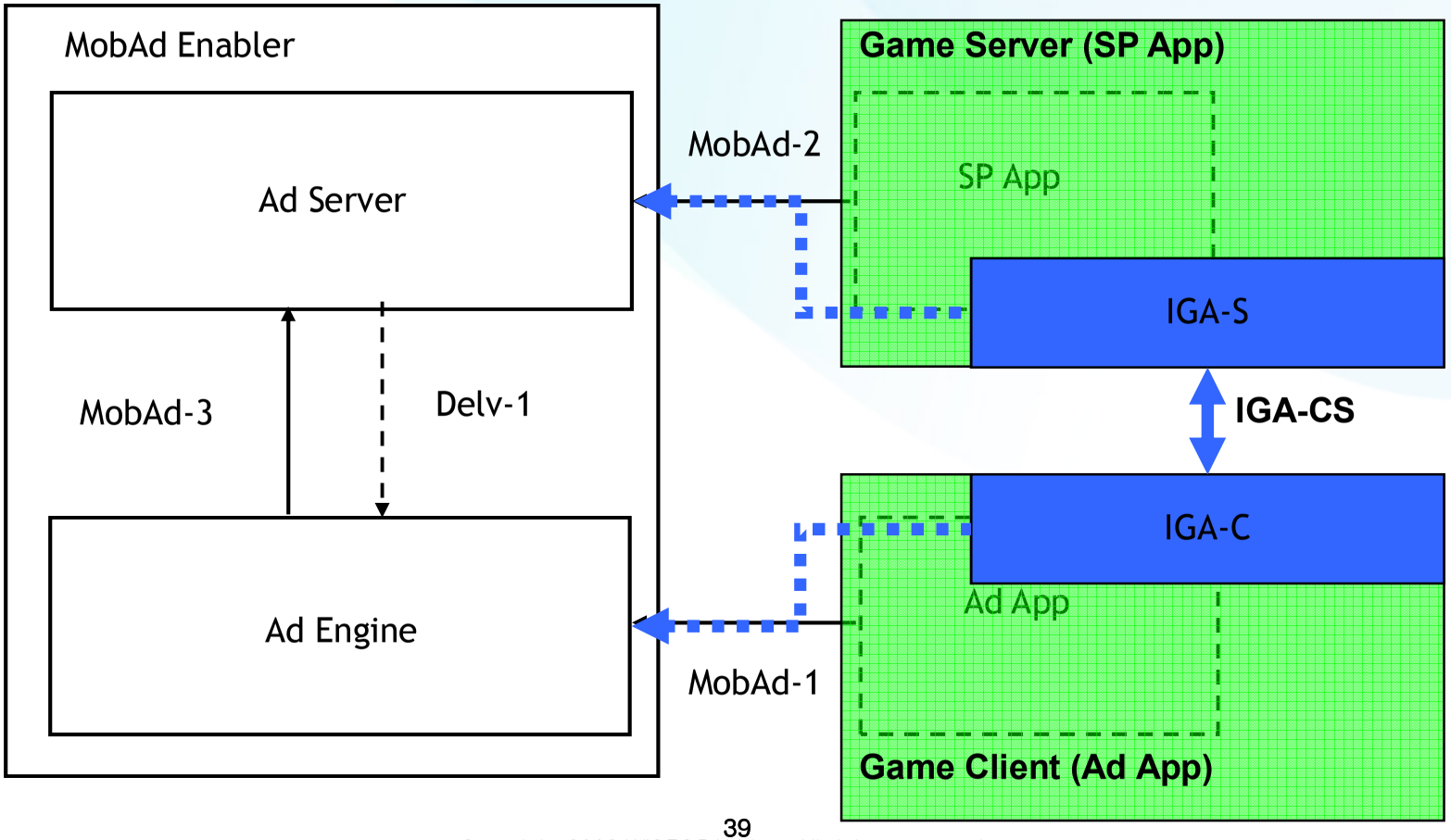
OMA IGA 시나리오

- 게임 바탕화면 광고
- 광고 형태의 게임 스테이지
- 광고 형태의 게임아이템
- 광고 형태의 게임포인트
- 광고 캐릭터 (아바타)
- 게임 스테이지간 광고
- 보너스 광고 게임
- 게임내 광고콘텐츠 노출 (게임에 영향을 주지 않는 이미지 형태)
- 게임내 광고판 (레이싱, 스포츠 게임)
- 프로그래스바를 통한 광고
- 광고 효과음
- 광고 BGM (Background Music)
- 게임 스플래쉬 화면 광고
- IGA 광고 등록 정보모델
- 게임데이터와 광고데이터의 분리모델

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

OMA IGA & MobAd Architecture

- IGA-S : IGA서버 엔티티로 게임서버의 일부. MobAd의 Ad Server와 연결하여 SP App역할을 함
- IGA-C : IGA단말 엔티티로 게임프로그램의 일부. MobAd의 Ad Engine과 연결하여 Ad App역할을 함
- IGA-CS : IGA서비스를 위한 IGA-S와 IGA-C사이의 인터페이스



Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

표준화 전망

모바일광고 표준화 전망

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

모바일광고 서비스 및 표준화 전망

- Issue 1: 오픈마켓으로의 접근
  - Google로 대표되는 광고모델이 모바일영역으로 확장
  - PaaS를 통한 광고모델의 전파 및 이를 위한 개방형표준규격의 필요성 대두
- Issue 2: 신 매체에 대한 서비스 및 표준화 개시
  - SMS로 대표되는 Push시장의 한계에 대한 대안필요
  - 모바일검색, 모바일리서치, 게임내 광고 등 기존의 단순한 매체에서 복합기능의 다양한 신 매체로의 확장이 기대되고 있음
- Issue 3: 모바일광고 기반기술의 표준화 지속
  - 프론트에서의 신 매체의 확장이면 백앤드에서의 기반 프레임워크의 중요성은 지속적으로 증대
  - 모바일의 특징인 개인화, 위치정보등을 활용한 효율적이고 확장적인 기반프레임워크에 대한 기술표준화의 필요성은 항시 존재

Copyright 2008 WiSEGRAM Inc. All rights reserved.

Спасибо! 谢谢! 감사합니다.

Danke schön! Thank you!

ありがとうございます。

Terima kasih. ขอบคุณครับ

• **Website**

http://www.wisegram.com

• **Contact point**

Tel : 02-3488-2800

Fax : 02-3488-2809

Email : andy@wisegram.com