
2019년 [콘텐츠 스텝업] 6과정

“ 모바일게임 글로벌 런칭 및 마케팅 실무 ”

2019. 7. 30. (화)

□ 추진배경

- 모바일게임의 경우 오픈마켓(구글플레이, 애플앱스토어 등)을 통한 해외 진출이 매우 용이하고 활발함. 국내 디지털콘텐츠 중 가장 압도적으로 글로벌 매출액에 많은 것이 모바일 게임인 상황. 국내 시장 포화와 국내 게임들의 대형화로 중소 모바일게임 개발사일수록 해외 진출을 적극적으로 모색하고 있는 상황.
- 중소 모바일 게임 개발사일수록 글로벌 게임의 런칭과 마케팅 실무가 분리되지 않고 하나의 전략과 프로세스로 이루어지고 있으며, 현실적으로 담당자 또한 분리되어 있지 않은 경우가 대다수 임. 이에 모바일게임 서비스 단계에 포커싱하여 모바일게임 런칭과 마케팅 프로세스 하나의 관점으로 통합 교육을 실시하여 모바일게임 실무 노하우를 교육하고자 함.

□ 기대효과

- 본 과정을 통해 중소제작사 스스로 역량과 노하우를 축적할 수 있도록 도우며, 특히 국내외 신규 게임 런칭을 앞둔 중소제작사들에게 마켓 최적화 및 주요 권역별 시장 분석, 마케팅 실전에 대한 내용을 통해 성공적인 서비스 런칭에 기여하고자 함.

□ 교육개요

- 과 정 명 : 모바일게임 글로벌 런칭 및 마케팅 실무
- 교육목표 :
 - 게임 품질 검증 및 개선 과정을 진행하여 콘텐츠 퀄리티를 확보하여 마켓에서의 성공 가능성 제고
 - 인디중소 게임 개발사의 플랫폼 진입 역량 제고
 - 타겟과 목적 접합한 크리에이티브 생산 역량 제고

- 데이터분석을 통한 문제정의 및 해결 역량 제고
- 글로벌 UA실무 역량 제고

- 모집일정 : 2019.08.01.(목) ~ 08.12.(월) 10:00까지 / 최종발표 08.14.(수)
- 교육일정 : 2019.08.19.(월) ~ 08.28.(수) / 매주 월, 수, 금
- 교육장소 : 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠 인재캠퍼스 (서울 동대문구 회기로66)
- 교육대상 : 신규게임 런칭 예정인 중소제작사 현업인 및 프리랜서 약 20명
- 교육형태 : 강연 및 실습 총 30시간
- 추천강사 : 신혜련 교수(명지대), NHN엔터 글로벌 UA팀장,
유니티애즈 글로벌 광고 수익화 팀장, 카카오게임즈 사업PM 등

□ 세부교육안

모바일게임 글로벌 런칭 및 마케팅 실무				
교육대상	신규게임 런칭 예정인 중소제작사 현업인 및 프리랜서 약 20명			
교육일정	2019.08.19.-08.28 / 총 5회 30시간			
교육장소	한국콘텐츠진흥원 콘텐츠인재캠퍼스 3층 교육장			
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> · 모바일게임 런칭 프로세스, BM설계 및 플랫폼 전략 등 전반적인 운영전략 · 모바일게임의 해외진출을 위한 타겟 국가, 상황에 따른 종합적 KPI 설정과 퍼포먼스 마케팅 			
교육 주제	일시	시간	교육 내용	강사진
	08.19.(월)	10:00~13:00 (3H)	모바일 게임 런칭, 마케팅의 특징과 필수 지표	신혜련 (명지대학교)
	301호	14:00~17:00 (3H)	모바일 게임 글로벌UA 마케팅 A to Z	이승현 (조이맥스)
	08.21.(수)	10:00~13:00 (3H)	모바일 게임 라이브 전략, BM설계	김민희 (카카오게임즈)
	303호	14:00~18:00 (4H)	모바일게임 글로벌 UA 실무	김상범 (NHN엔터)
08.23.(금)	10:00~13:00 (3H)	모바일게임 서비스 정책	권혁우 (네시삼십삼분)	
303호				

모바일게임 글로벌 런칭 및 마케팅 실무

		14:00~ 16:00 (2H)	모바일게임 글로벌 광고 수익화	- 내게 맞는 LTV 설계 - 광고 BM 설계, 유형별 광고 수익화 - UA 캠페인 트렌드	강신덕 (유니티 애즈)
	08.26.(월) 301호	10:00~ 13:00 (3H)	모바일 게임 글로벌 운영 준비	- 모바일 게임 운영 전략과 운영 준비 체크리스트 - 모바일 게임 기능/성능 QA - 구글 피쳐드 필수 정책과 개발 준비	이성원 (큐로드)
		14:00~ 17:00 (3H)	글로벌 서비스 기술	- 글로벌 기술 이슈 대응 - 글로벌 기술 서비스 우수 사례	황상문 (네시삼십 삼분)
	08.28.(수) 303호	10:00~ 13:00 (3H)	모바일게임 글로벌 서비스 디자인	- 글로벌 모바일 디자인 특징 - 권역별 마켓 디자인 노하우	정다영 (듀오톤)
		14:00~ 17:00 (3H)	모바일게임 글로벌 영상 디자인	- 글로벌 모바일 게임 영상광고 특징 - 영상광고 제작, 노출 노하우	심수진 (발렌타인 드림)

*일부 강사 추가, 변동 내역이 있을 수 있습니다.

□ 강사진 프로필

연 사 이 름	연 사 경 력	비 고
신혜련 교수 (명지대학교)	- 명지대학교 ICT융합대학 디지털콘텐츠디자인학과 / 교수 - 네시삼십삼분 마케팅전략 실장 - 넥슨(모바일), 넷마블 사업PM	
이승현 팀장 (조이맥스)	- 조이맥스 마케팅 팀장 - 넷마블게임즈 마케팅 팀장	
김민희 PM (카카오게임즈)	- 카카오게임즈 사업PM - 네시삼십삼분 BM - NHN엔터, 위메이드 사업PM	
김상범 팀장 (NHN 엔터)	- NHN엔터 UA팀장 - 컴투스 UA팀장	
강신덕 팀장 (유니티애즈)	- 유니티애즈 광고 팀장 - 유니티게임즈, 그라비티 사업PM	
권혁우 이사 (네시삼십삼분)	- 엔씨소프트 정책 이사 - 네시삼십삼분 정책 총괄	
이성원 팀장 (큐로드)	- 큐로드 전략팀장 - 넷마블 마케팅팀	
황상문 실장 (네시삼십삼분)	- 네시삼십삼분 기술 총괄 - 네오위즈 기술PM	

연 사 이 름	연 사 경 력	비 고
정다영 대표 (듀오톤)	<ul style="list-style-type: none"> - 듀오톤 대표이사 - 삼성전자 선임연구원 - 네이버 브랜드 전략팀 - 넷마블 디자인팀 	
심수진 이사 (발랜타인드림)	<ul style="list-style-type: none"> - 발랜타인드림 디자이너 - 맛있는디자인 프리미어프로CC 저자 - 어도비 웨베나, 패스트캠퍼스 프리미어 프로 강의 	