

소개서 : 유료 또는 무료 Apps 를 보유 중이시면  
이 제안서를 주목해 주세요.

# Smart phone Apps

플랫폼 별 순위 및 다운로드 관리 마케팅

- ❖ 고객님의 App을 원하시는 순위에 rank 보장 드립니다.
- ❖ 필요할 때, 원하는 수량과 비용으로 고객님의 직접 설정 하십니다.
- ❖ 마케팅 실시 후 자연증가율은 일반적으로 200% 입니다.

## [ Summary ]

- Case 1 : 고객님의 유료 App 을 보유 중이실 경우

- ◆ 순위 및 다운로드 수 관리 마케팅 서비스를 활용 → 매출 증가
- ◆ 희망 하는 순위 또는 다운로드 수를 setting → 돈주는어플” App 및 “partner App” 사용자들이 고객님의 App을 설치.사용
- ◆ 스페셜 상품의 경우, 수익쉐어 방식으로 고객사 마케팅 비용이 들지 않습니다.
- ◆ 1 download 당 마케팅 비용 → 유료판매가의 80~100%를 사용하여 순위 관리를 하시면, 고객님의 App은 Bestseller가 되어 수익을 창출 합니다.

- Case 2 : 고객님의 무료 App 을 보유 중이실 경우

- ◆ App을 1일 기본 3,000개 이상의 다운로드가 되도록 해 드립니다.
- ◆ App 내 유료아이템 기능 있는 경우 → 사용자가 많을 수록 수익이 증대
- ◆ 홍보, 광고 목적의 App일 경우 → App 개발의 목적 달성 위한 기본적인 다운로드 수를 확보
- ◆ 1 download 당 마케팅 비용으로 기본 300원 이상입니다.

## 저희 상품 만의 강점입니다.

첫째, 티 스토어, 마켓, 애플스토어 모두 적용 기술력 보유

둘째, 유료 순위 마케팅 경우, 고객사 초기비용 zero.

셋째, 무료, 유료 모두 마케팅 단가 저렴 : 타사대비 80% 수준

넷째, 고객사 직접 수량 및 비용 셋팅 가능 : 필요한 만큼만 집행 가능

다섯째, 연령, 남녀별 타게팅

## 대상 App

1. 런칭 후, 매출을  
지속시키자

2. 어플 가치를 다시  
확인, 살리자

3. 처음부터 밀자

아케이드



헬로키티 청기백기 놀이  
헬로키티 캐릭터를 이용한 청기백기 놀이. 청기 돌리, 백기 돌리

가격 3,600원 | 조회수 2,365 | 다운로드수 10

등급 전체이용가 | 용량 6,194 KB

판매처 cozysoft

등록일 2012-01-26 | 업데이트일 2012-03-06

플랫폼 Android

다운로드 방식 ☒ 무선 인터넷으로 다운로드 가능  
☒ PC Manager로 다운로드 (동회료 무료)

가능 휴대폰

가능 휴대폰 보기

구매하기 선물하기

오픈한지 60일이 지났으나 다운로드수 누적:10건  
시장에서 반응이 전혀없음. 이처럼 아까운 게임은 돈풀이 마케팅 대상이 될수있습니다.

총 다운로드수 10건  
= (총매출 36,000원)

오픈한지 2개월(60일)

신규(NEW)로 오픈 예정인 어플들



## 순위 관리

아래 방식으로 순위를 올려 드립니다.

: 서포터즈의 기본 다운로드를 바탕으로 다중의 다운로드를 유도하여 증가 시킵니다.

“돈플에서 서포터즈를 통해 순위를 올립니다”

\*돈플 : '돈주는어플'의 약자로 회원 20만명이 활동하는 리워드 어플입니다.

\*네트워크 서포터즈 : 회원 100만 명이 활동 합니다.



## 매출 시뮬레이션

돈플을 통한 순위 관리 설치 마케팅을 하실 경우의 결과 시뮬레이션 샘플입니다.



마케팅을 하지 않은경우 다운로드수 65위에서 100위권 밖으로 떨어졌고 매출도 4200원에서~최대 77000원입니다.  
 >> 돈플마케팅을 시작한 12~16일에는 다운로드와 매출이 급증하고 순위권안에서 계속 유지됩니다.<<

## 서비스 기본 상품

**필요한 만큼, 필요한 때, 내가 직접 ! 고객 선택 형입니다.**

고객께서 특정 순위 또는 다운로드 희망 수량, 비용을 직접 setting 하는 방식 입니다.

상품 구성

유료 순위

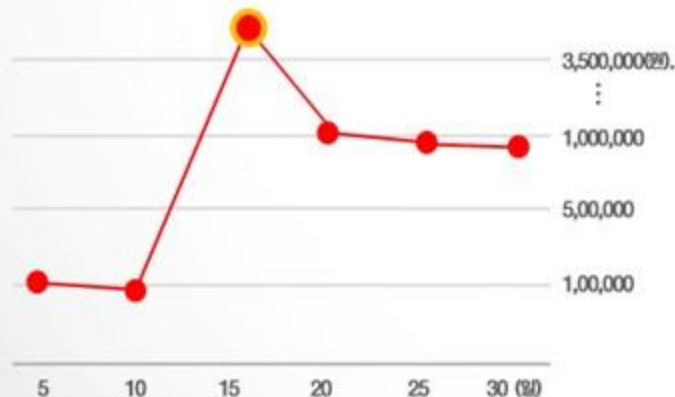
- ◆ 1일 다운로드 희망수 : 고객 세팅
- ◆ 1 다운로드당 단가 : 유료금액 \* 100% (수량과 기간별 %는 별도 협의)
- ◆ 고객님 회수 비율 70%
  - 1 다운로드당 마케팅 비용 : 100%
  - 설치유저 보상(2~30%) + 광고대행료
  - 세팅 다운로드 후 자동 종료
  - 결과 보고

## Special 서비스 상품

고객께서 아래처럼 특정순위 보장을  
희망 하실 경우,  
(실제 집행 시 협의 후 세팅)

일자	순위	다운로드수	매출(70%)
12일	2위	1,232	3,696,000
13일	2위	1,310	3,930,000
14일	3위	1,123	3,369,000
15일	2위	1,257	3,771,000
16일	3위	1,024	3,072,000

돈플 수익금 (5일치 합계: 17,838,000원)



마케팅 시작후 처음 **[5일간의 매출]** 만  
돈플에 지급해주시면 됩니다.

돈플마케팅 하지않을시 수익  
**630,000원**

돈플마케팅 사용시 수익  
32,286,000원

돈플수익금  
17,838,000원

**14,430,000원**

**실제수익  
22배 증가!**



## 부가적 효과

돈플 서포터즈가 게임(어플)을 다운로드 한후에  
어플에 대한 평가 점수를 최고로 해 드립니다.

→ 순위 관리 마케팅 이후에도, 좋은 평가를 통해  
지속적 다운로드에 중요 합니다.

→ 마케팅 실시 후 일반적으로 자연증가 다운로드  
수량은 200% 전후 추정 합니다.

저희 '돈플 서포터즈'가 다운로드 후  
평점평가에 넉넉한 점수를 드려도 될까요? ;)



### 다운로드 증대 program 대상

고객님 은 무료 App을 출시 또는 계획을 갖고 계신가요?

→ 무료 배포 : App 내 유료 아이템 장착의 경우

→ 광고, 공공목적 배포 : App 개발의 최소 목적이 필요한 경우

**DONPLE OPI tool** 을  
이용 다운로드 강화

“돈플에서 서포터즈를 통해 순위를 올립니다”

\*돈플 ; '돈주는어플'의 약자로 회원 20만명이 활동하는 리워드 어플입니다.



### 중대 program 필요성

출시 : 이후 수백 개의 신규 업데이트 APP 속에서  
존재감 없이 사라집니다.

Ex)	APP 명칭	조회수/다운로드 수	출시일자
	처음처럼 배틀앱	31,850 / 3,621	2012. 01. 13
	FindExpo	2,310 / 246	2011. 12. 06

### 중대 program 방식

나우마케팅의 “돈주는 어플” 서포터즈 와 “네트워크”: 서포터즈의 Power!!

Opportunity Per Install 시스템에 의한 “기회 교환하는 방식” 이 적용됩니다.



### 서비스 기본 상품

**필요한 만큼, 필요한 때, 내가 직접 ! 고객 선택 형입니다.**

고객께서 특정 순위 또는 다운로드 희망 수량, 비용을 직접 setting 하는 방식 입니다.

#### 2. 상품 구성

#### 5. 유물 순위

- ◆ 1일 설치 가능수 : 1일 3,000개 이상
- ◆ 1 다운로드당 단가 : 300원부터( 수량 기간별 차별화 적용 가능)
- ◆ 비용정산의 예 (단가 300원 경우)
  - 1,000개 설치 위한 충전 적립금 330,000 결제 하시면
  - 1,000개 다운로드 후 자동 종료
  - 결과 보고

## 문의해 주세요

- ➡ 유무선 연락 → 방문 → 서비스 내용 협의, 약정 → 신청대행 → 집행.보고서
- ➡ [www.nowmarketing.co.kr](http://www.nowmarketing.co.kr) 사이트 접속 → 서비스 신청 → 집행.보고서
- ➡ 직접 어플리케이션 제작 → 서비스 : 패키지 진행도 대행 합니다.

심상현  
010 6234 3932  
shimimage@  
hanmail.net



Thank You