

# S O A F 2011

SOCIAL NETWORK OF APPLICATION FAIR 2011

2011년 4월 둘째주  
세상을 흔들다.

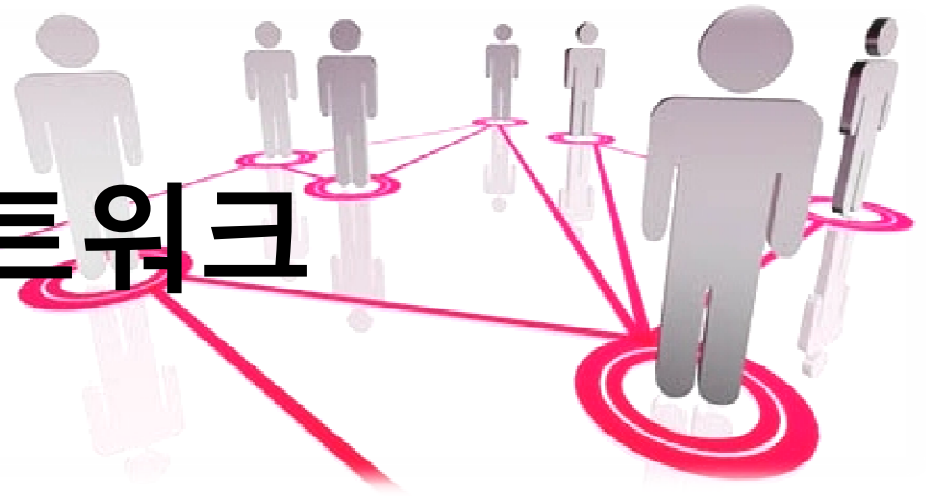
MOBILE →

INTERNET →



SMART

# 소셜네트워크



2010년 **500**만 유저  
4년 후, 5배

2014년 **2500**만 유저 예상

Free 소통

enjoy 공유

Fresh 창조



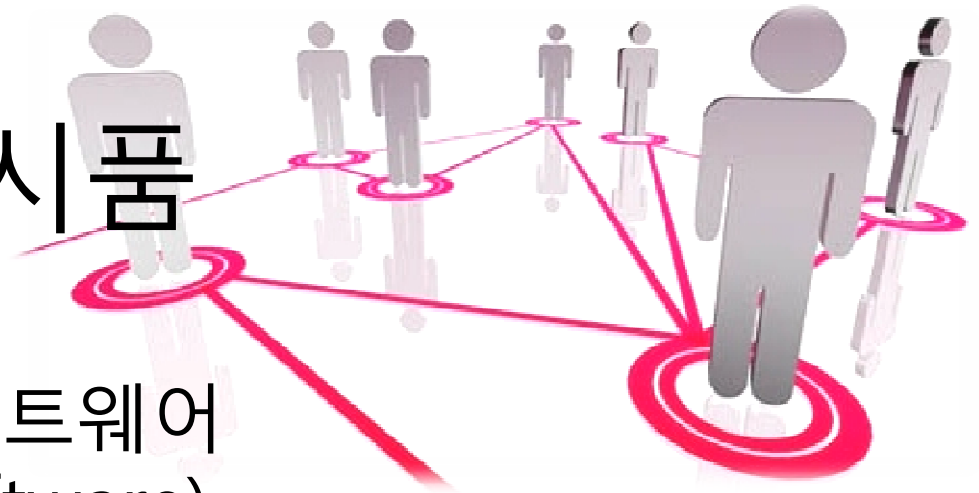
# S A F 2011

## SOCIAL NETWORK OF APPLICATION FAIR 2011

전시회명	2011 소셜네트워크 애플리케이션 산업전
주 제	소통하고 공유하여 창조하라!
기 간	2011. 4. 7(목) ~ 4. 10(일)
장 소	코엑스(coex) B홀
전시면적	8010m <sup>2</sup> (S/S포함)
전시품목	소셜네트워크서비스(SNS), 웹하드(Webhard) 소셜네트워크게임(SNG), 운영 체제, 애플리케이션(Application),
주최기관	한국콘텐츠진흥원, 중소기업청
주관기관	한국전시진흥회, COEX
후원기관	삼성전자, LG전자, 앱센터지원본부

전시품

소프트웨어  
(Software)



웹하드  
(Webhard)

앱  
(Application)

운영체제  
(OS)

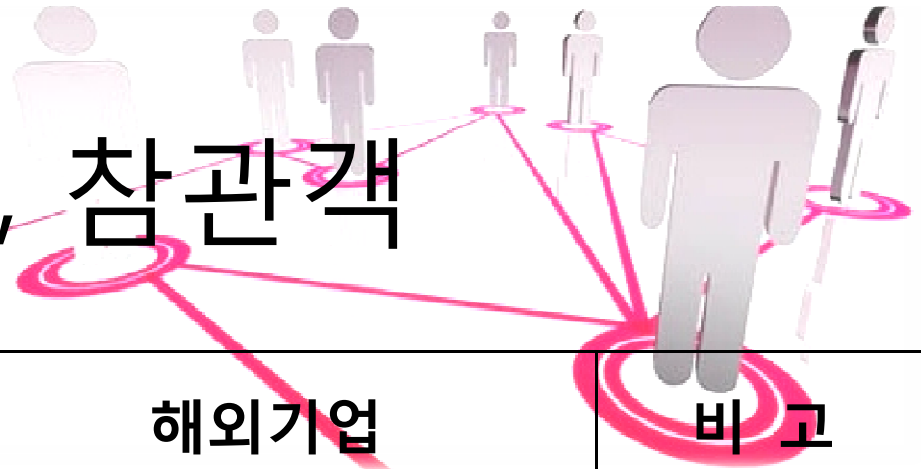
소셜네트워크  
서비스(SNS)

소셜네트워크  
게임(SNG)

기타

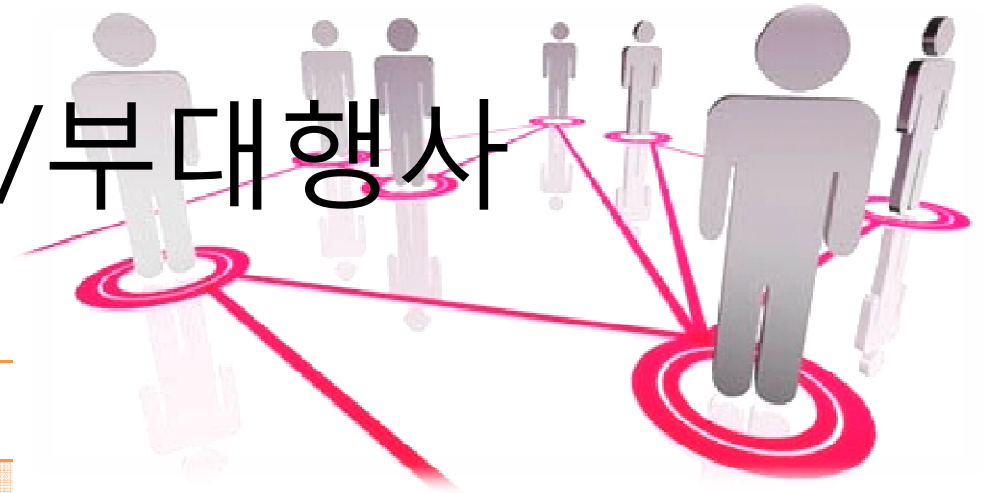
기타유틸

# 참가업체, 참관객



구분	국내기업	해외기업	비고
SNS	·싸이월드, 미투데이, 네이트키넥트, 드림위즈 등	·트위터, 페이스북, 마이스 페이스, 딜리셔스, 이베이 등	1인 개발자 포함
SNG	·팝캡, CJ인터넷, 엔씨소프트, NHN, 와이케이코리아 등	·징가, 플레이피쉬, 플레이돔, 카팜, 부야 등	
웹하드	·LG, N드라이브, 드롭박스, 세컨드라이브 등	·구글문서도구, 아크로뎃닷컴, 아이디비	
OS	·삼성 바다 등	·구글 안드로이드, 애플 iso, ms윈도 모바일, 노키아 심비안 등	

# 프로그램/부대행사

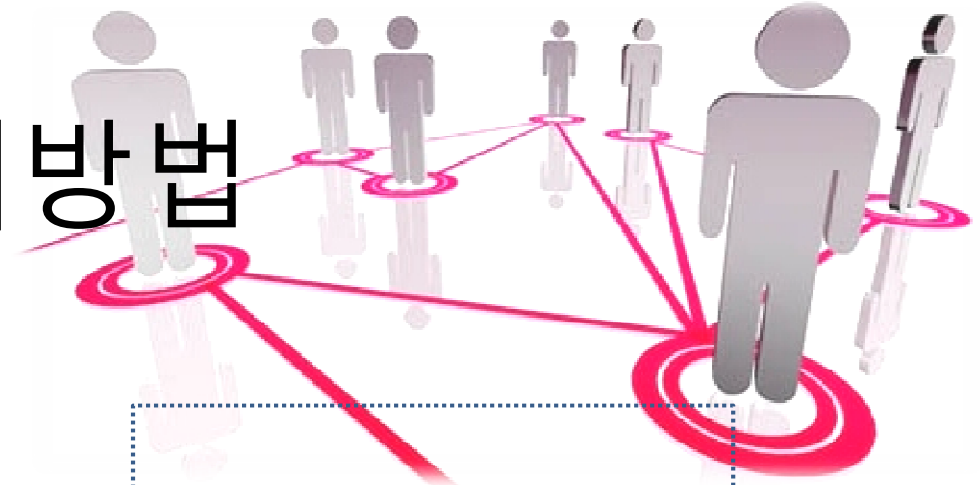


장소	내용
	앱 체험(Application)
창조	소셜네트워크게임 체험(SNG) 1인 개발자들의 판매 존
	소셜네트워크서비스 업그레이드를 위한 포럼
공유	스마트폰 사용 설명회 앱 개발가 Top10의 성공사례 강연회
	앱 개발 기술 설명회
소통	스마트폰 유저들의 만남의 장
기타	이벤트성 무료 어플 배포





# 전시방법



## 화상전시



## QR코드



## 스마트 TV

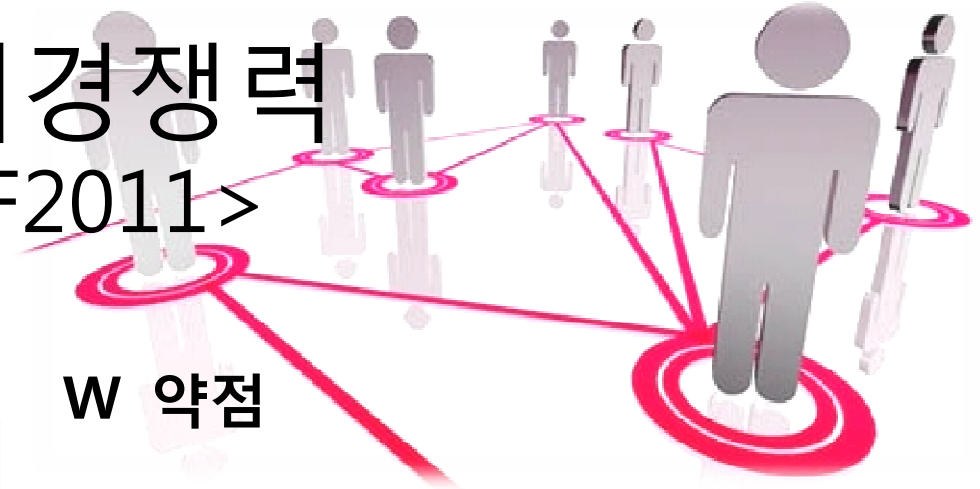


## 전자칠판



# 전시회 경쟁력

## <SOAF2011>



### S 강점

다양한 프로그램  
화상 전시회 등 신기술 활용  
신기술 정보 수집용이  
개인 개발자(소규모, 1인 기업)의 참여  
효율적인 부스 면적  
Mixed trade

### W 약점

어플 정보는 인터넷으로도 얻기 용이  
무료 어플을 다운받는 경우가 많음  
많은 비용 지출

### O 기회

산업의 도입기  
스마트폰의 높은 시장 선호도  
기존에 없는 전시회 아이템  
기업 홍보의 장이 될 수 있음  
접근성이 용이한 장소

### T 위협

유사 전시회가 많아질 가능성  
앱 산업에서 한국시장은 위상이 낮음

# 전시회 경쟁력

## <APP WORLD EXPO>



### S 강점

연계된 전자부품들을 한번에 볼 수  
있음  
직접 체험할 수 있음  
어플 개발 시연

### W 약점

부족한 홍보  
첫 회라 자연스럽게 많은 진행  
사전등록을 해야만 참관가능  
다른 EXPO와 동시에 전시되어 주목받지  
못함  
부대행사로서 진행되어 규모가 작음

### O 기회

도입시기의 산업  
소셜미디어를 활용한 전시회 홍보  
경쟁전시회가 없음  
정부주관의 후원

### T 위협

전자 IT 박람회에 흡수될 여지가 있음  
해외 어플시장에 비해 미비한 한국시장



# 기대효과

## 외적효과

### 외적효과

### 내적효과

#### < 산업 >

- 전시산업의 시발점
- 전시방법의 변화 실현

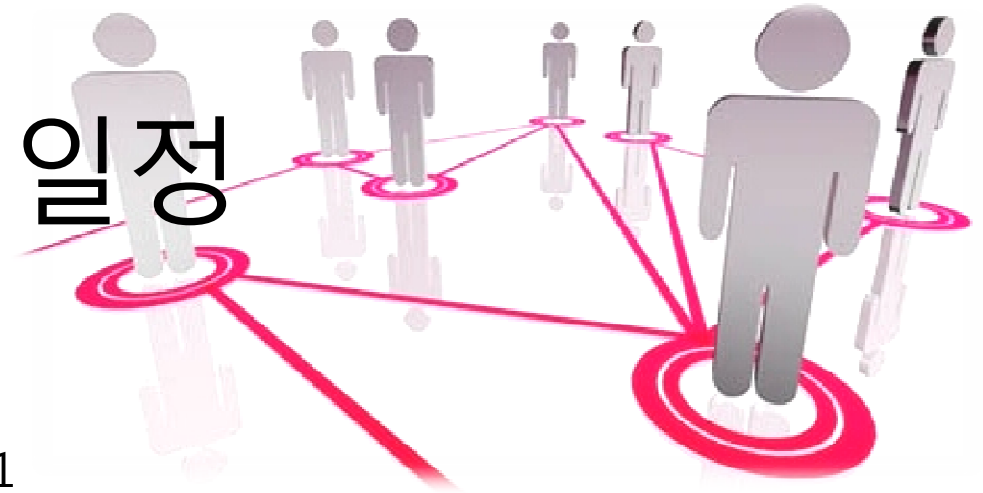
#### < 사회\*문화 >

- 어플시장의 활성화
- 여가생활의 범위 확대
- 개인의 정보 획득

#### < 경제 >

- 기업마케팅 효과
- B2B, B2C간
- 정보&기술 공유의 장
- 소셜네트워크
- 시장동향 파악

# 추진 일정



2010. 06 – 2010. 07  
기본계획 및  
세부 추진계획 수립

2010. 12 – 2010. 01  
참가업체 확정  
및 부스배정

2011. 04  
전시장 공사

2011. 04  
사후관리

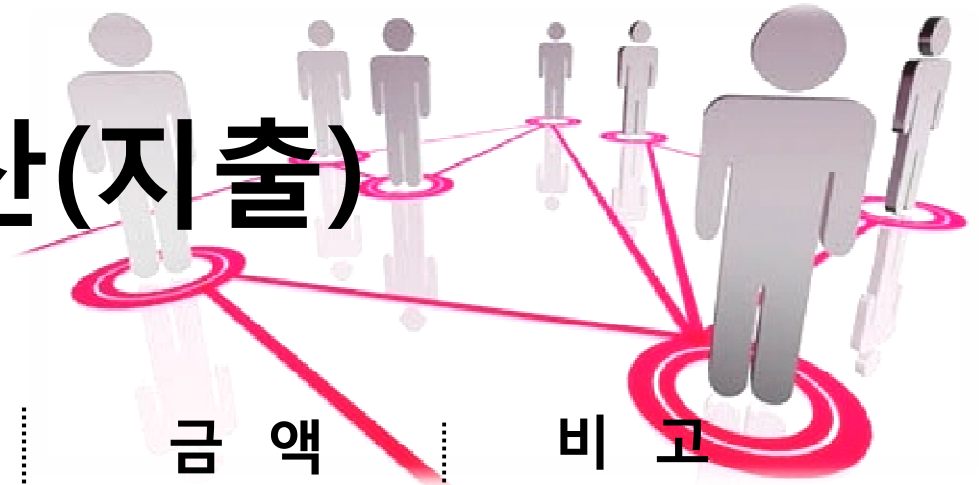


2010. 07 – 2010. 12  
개최 홍보  
및 참가업체 유치

2010. 06 – 2011. 03  
참관안내  
및 바이어유치

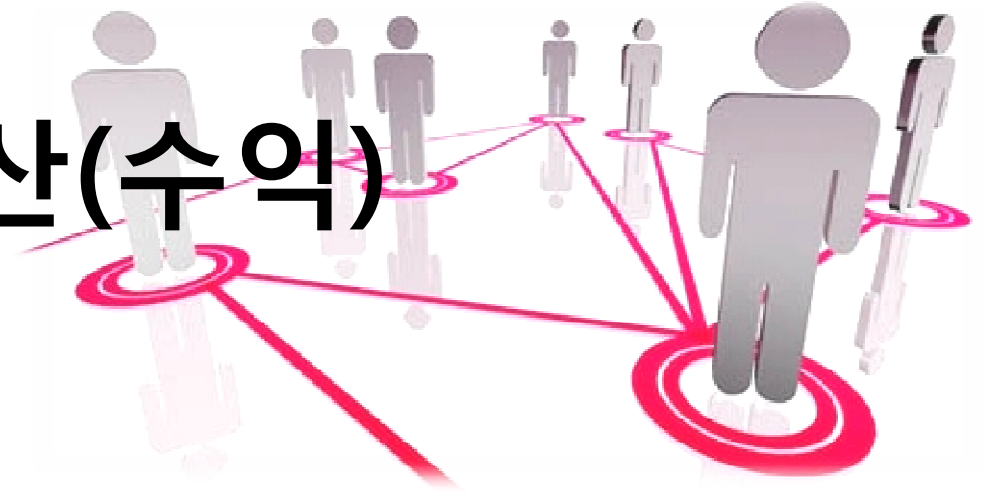
2011. 04  
전시회개최  
및 운영

# 예 산(지출)



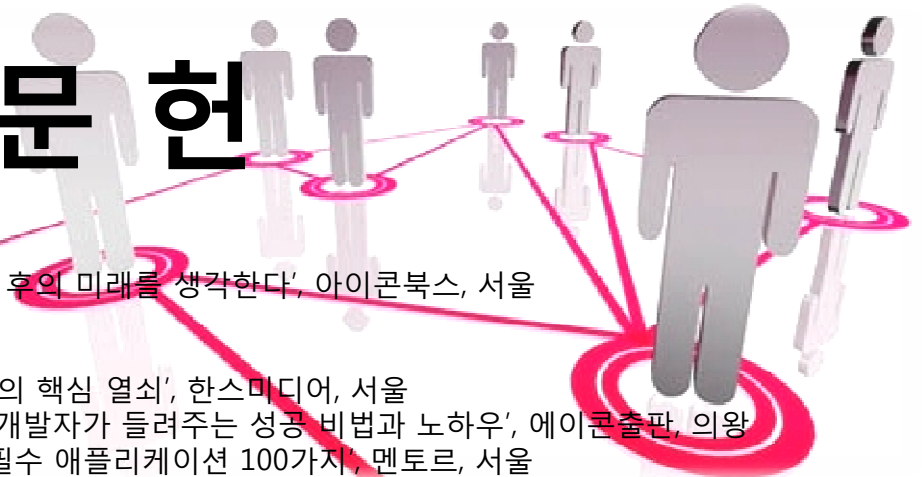
구 분	명 칭	금 액	비 고
임대료	코엑스 B홀	170,000,000	
전시장조성비	무대장치 /부스설치비	42,500,000	
인건비		58,150,000	
홍보비		114,100,000	
장비대여비		276,270,000	
합계		610,200,000	

# 예 산(수익)



구 분	금 액	비 고
부스대여료	225,000,000	부스 150개 x 150만원
입장료	300,000,000	500만 유저 0.02% =10만명 x 3000원
정부/기업지원금	200,000,000	정부 /기업 각 1억원예상
합계	725,000,000	

# 참 고 문 헌



- 최용석(2010) '아이폰과 아이패드) 애플의 전략', 아라크네, 서울.
- 하야시 노부유키(2010) '(스티브 잡스의) 위대한 선택 : 애플은 10년 후의 미래를 생각한다', 아이콘박스, 서울
- 지상현(2010) '아이폰 성공의 비밀', 21세기북스, 파주
- 유도욱(2010) '아이폰 어플 개발 7일 만에 끝내기', 살림, 파주
- 손재권 외1명(2010) '앱스토어 경제학= App store: 미래 비즈니스의 핵심 열쇠', 한스미디어, 서울
- PJ 카브레라(2010) '아이폰 게임 프로젝트 : 앱스토어 베스트 게임 개발자가 들려주는 성공 비법과 노하우', 에이콘출판, 의왕
- 김태한(2010) '아이폰 애플리케이션 100 : 아이폰에 꼭 있어야 할 필수 애플리케이션 100가지', 멘토르, 서울
- 오가와 가즈히로(2010) '소셜미디어마케팅, 무엇이고 어떻게 활용할 것인가', 더숲, 서울
- Evans, Dave(2010) '소셜미디어 마케팅: 기업 마케터를 위한 단계별 소셜미디어 마스터 전략', 에이콘출판, 의왕
- 폴 길린(2010) '소셜미디어 마케팅의 비밀 : 블로그·트위터·페이스북 등을 비즈니스에 이용하는 법', 멘트로, 서울
- Peterson, James Lyle(1986) '운영체제 개념', 정익사, 서울
- 구창환 외2명(2010) ' 페이스북, 무엇이고 어떻게 활용할 것인가 : 세계 최대 소셜네트워크 페이스북 실천교과서', 더숲, 서울

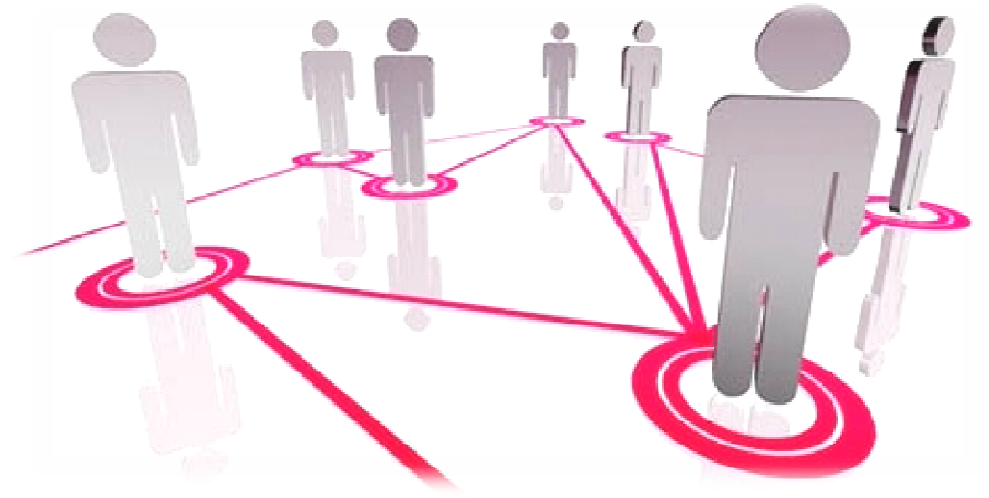
## ○ 신문기사

- 황인혁 외 1명(2009) "트위터 vs 싸이월드, `모바일`이 운명 갈랐다 ", NO.1 경제포털 매일경제, 12월 10일자.
- 이선영(2010) "페이스북, 가입자 5억명 돌파...싸이월드 위협?", ZDNet Korea, 7월 22일자.
- 편집국(2010) "LG U+, 모바일 웹하드 출시", 프라임 경제, 7월 22일자.
- 김현수(2010) "SK컴즈, 싸이월드 새 버전 ©로그 공개 '모아보기' 기능 페이스북에 안뒤져 " dong A.com 9월 16일자.
- 정석만(2010) "안철수 硯, SNG 개발 사내벤처 '고슴도치플러스' 분사", 아시아 투데이, 10월 4일자.
- 최재혁(2010) "LG전자, "스마트TV 출시 앞당긴다"...이르면 이달말 출시", 이투데이, 11월 16일자.
- 조수정(2010) '문화체육관광부, 'QR코드로 국민과 소통', naver뉴스, 11월 17일자.
- 김건우(2010) '[지스타]'수백만 유저를 내품' SNG 게임이 '대세', MT뉴스, 11월 18일자.
- 홍민기(2010) "'지스타 2010' 성대히 개막", K모바일, 11월 18일자.
- 류상현(2010) "'입시정보 QR코드로 확인하세요'", 경북일보, 11월 19일자
- 지환혁(2010) '삼성전자, 유럽서 스마트TV 체험 마케팅 펼쳐', 아시아투데이, 11월 19일자

## ○ 인터넷

- 한국콘텐츠진흥원 <http://www.kocca.kr/>
- 국제 게임 전시회 G Star, <http://www.gstar.or.kr/>
- 앱 월드 엑스포, <http://www.appexpo.or.kr/>
- 신상호(2010) '안전성 보장으로 신뢰도 높은 금융어플리케이션 개발', [http://www.kocca.kr/gallery/people/1303504\\_1370.html](http://www.kocca.kr/gallery/people/1303504_1370.html)
- 조영거(2010) '끝없는 자신에의 도전, 1인 개발', [http://www.kocca.kr/gallery/people/1303263\\_1370.html](http://www.kocca.kr/gallery/people/1303263_1370.html)





**THANK YOU!**