



소개

저희는 미국에서 DomiNations의 이탈 유저를 대상으로 **Big Huge Games**와 협력하여 리타겟팅 캠페인을 진행했습니다. *DomiNations*는 초기 정착지에서 현대 문명에 이르기까지, 역사 시대를 거치며 제국을 건설하는 실시간 전략 게임입니다.

캠페인 목표



이번 캠페인의 목표는 미국 내 이탈 결제 유저가 완전히 이탈하기 전에 재참여를 유도하는 것이었습니다. 이 유저들은 과거 인앱 결제(IAP) 이력이 있었으나 비활성 상태가 된 유저들이었습니다.

성과는 D7 ROAS KPI를 기준으로 측정되었습니다.

주요 성과 요약



4.5배

평균 D7 ROAS KPI 대비 4.5배 달성



100%

전체 주차에서 D7 ROAS KPI 달성



95%+

전체 광고비의 폴스크린 동영상 소재 비중

Persona.ly는 파트너십 초기부터 높은 수준의 신뢰성과 투명성을 보여주었습니다. 성과는 빠르게 나타났고, 특히 인상적이었던 것은 캠페인 초기 데이터를 명확한 전략적 방향으로 전환하는 능력이었습니다 - 우선순위를 둘 오디언스를 식별하고 지속적으로 성과를 개선해 나갔습니다.

캠페인 전반에 걸쳐 팀은 적극적이고 신속하며 투명하게 소통했고, 이는 프로세스와 결과 모두에 대한 신뢰로 이어졌습니다.

George Wooden - Xsolla(Big Huge Games 모회사) Director of Growth Marketing



프로그래매틱 리타겟팅 프로세스

캠페인 초기 설정 단계부터 저희는 독자적인 *Live Audiences* 세그멘테이션 엔진을 활용했습니다.

캠페인 전반에 걸쳐 저희 비더(Bidder)는 오디언스 속성의 다양한 조합을 프로그래매틱하게 테스트하여 가장 성과가 높은 세그먼트를 식별했으며, 이를 통해 개별 경매 단위에서 더욱 정교한 입찰이 가능했습니다. 독자적인 DSP는 초당 400만 건 이상의 광고 경매를 실시간 오디언스 시그널을 기반으로 처리하며, 성과가 가장 우수한 오디언스를 신속하게 식별하고 KPI 대비 예측 가치를 기준으로 입찰가를 설정합니다.

캠페인 초기 단계부터 D7 ROAS는 KPI 대비 2배 이상을 기록했습니다.

충분한 데이터가 수집된 이후, 저희 ML 기반 DSP는 복귀 및 추가 결제 가능성이 높은 유저에 초점을 맞춰 맞춤형 타겟팅 모델을 적용했습니다. 이를 통해 정교한 타겟팅과 가치 최적화 입찰을 결합할 수 있었습니다.

실시간 세그멘테이션, 맞춤형 ML 타겟팅, 가치 최적화 입찰의 결합은 D7 ROAS를 클라이언트 KPI 대비 4.5배 수준으로 지속적으로 견인했습니다.

Persona.ly 리타겟팅 제품 생태계

Live Audiences 세그멘테이션 엔진

Persona.ly의 DSP에 직접 내장된 독자적인 실시간 오디언스 세그멘테이션 엔진입니다. 광고주의 퍼스트파티 데이터와 연동하여 인앱 행동 데이터를 기반으로 오디언스를 지속적으로 업데이트하며, 세분화된 오디언스 정의, 정교한 타겟팅, 그리고 실시간 블랙리스트링(suppression)을 가능하게 합니다.

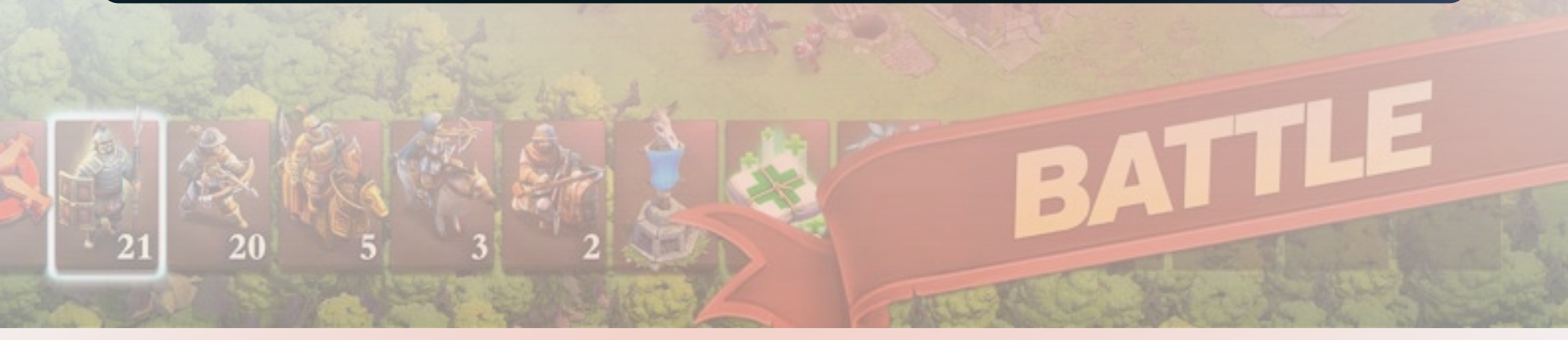
유연한 규칙 조합이 가능하며 Persona.ly DSP 클라이언트에게는 별도 비용 없이 제공되는 *Live Audiences*는 낭비되는 광고비를 줄이면서 재참여 효율을 극대화하는 데 기여합니다.

Churned Payers: Payment 30D, Not Active 7D

Users that	Event type		Days	
Didn't have	App open	In the last	7	-
AND				
Didn't have	Install	In the last	60	-
AND				
Had	Purchase	In the last	30	-
+				

Total Audience size = 62533 (10.3%)

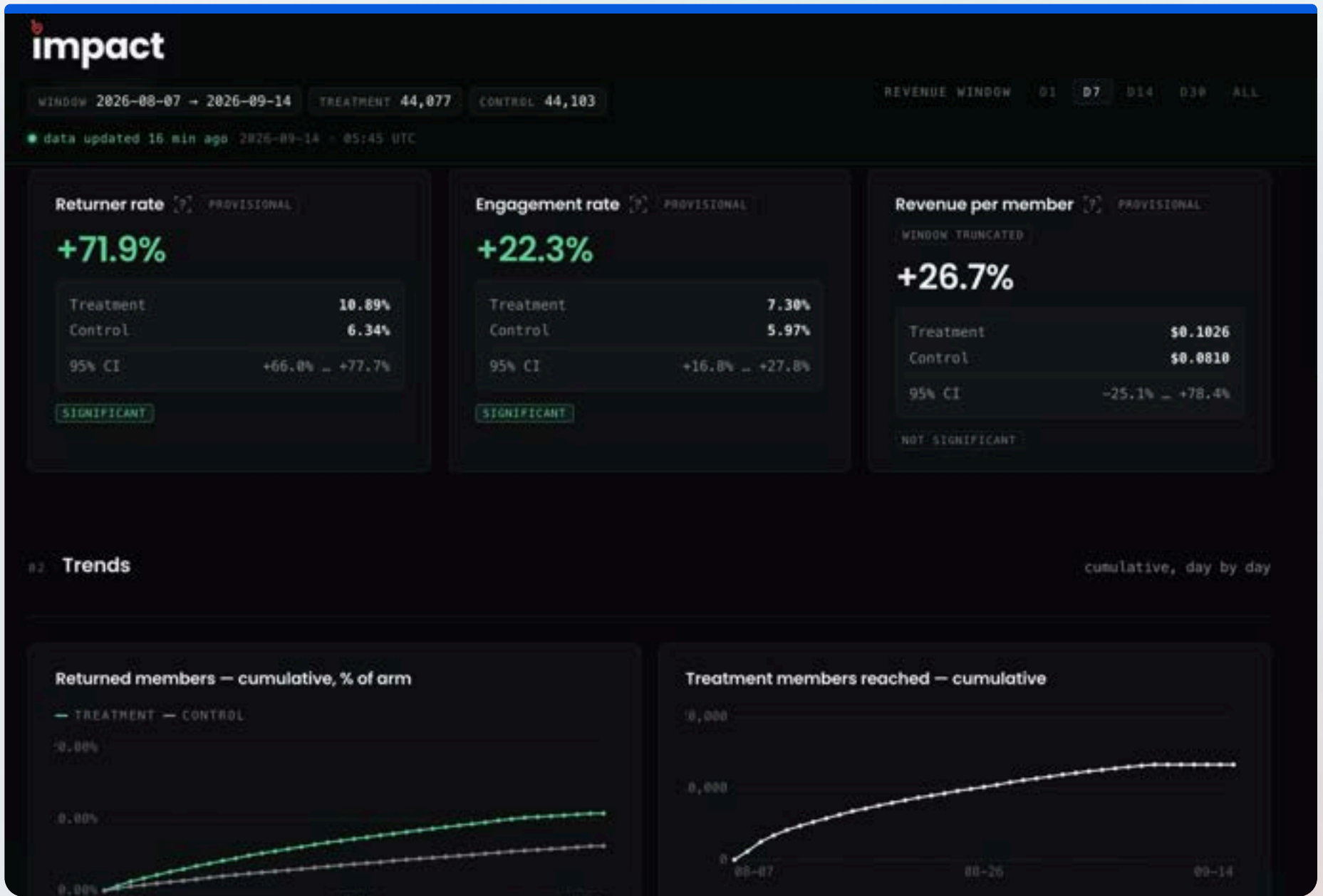
Update



IMPACT 인크리멘탈리티 플랫폼

IMPACT는 저희 리타겟팅 및 CTV UA 캠페인의 실질적인 비즈니스 임팩트를 측정하기 위해 구축된 Persona.ly의 인크리멘탈리티 측정 플랫폼입니다. IMPACT는 어트리뷰션을 넘어 실제로 광고에 의해 발생한 전환과 매출을 식별하며, 오디언스, 캠페인, 세그먼트 전반에 걸쳐 투명한 측정을 제공합니다.

Persona.ly의 프로그래매틱 비더(Bidder)와 직접 연동된 IMPACT는 측정과 최적화를 연결하여, 광고주가 인크리멘탈 가치가 발생하는 지점을 파악하고 이를 바탕으로 더 스마트한 예산 및 오디언스 의사결정을 내릴 수 있도록 지원합니다.



IMPACT는 광고주가 인크리멘탈리티 테스트를 대규모로 기획, 운영, 이해하는 데 필요한 기능과 도구를 하나로 통합합니다:

- 세그먼트 단위 성과 분석
- 다중 테스트 동시 운영
- 비즈니스 임팩트 지표
- 매체 성과와 비즈니스 성과를 연결하는 인크리멘탈 매출, iROAS 등 지표
- 실시간 가시성 및 24/7 셀프서브 접근
- 완전한 투명성

캠페인 성과

D7 ROAS KPI 초과 달성

저희 프로그래매틱 비더는 DomiNations로 복귀하거나 재설치하여 추가 인앱 결제를 할 가능성이 높은 오디언스 세그먼트와, 전환 가능성이 낮은 세그먼트를 신속하게 식별했습니다.

전환율이 가장 높은 세그먼트를 중심으로 캠페인을 지속적으로 최적화한 결과, 측정된 모든 주차에서 D7 ROAS KPI를 달성했습니다. 평균 D7 ROAS는 KPI 대비 4.5배에 달했습니다.

30일 데이터가 모두 확보된 코호트 중 72%가 D30 시점에 광고비를 전액 회수했으며, 가장 성과가 좋았던 주차는 2.3배의 회수율을 기록했습니다.

풀스크린 동영상 소재

캠페인 광고비의 95% 이상이 풀스크린 동영상 소재에 집행되었습니다. 이 포맷은 유저의 적극적인 주의를 확보하며, 유저가 자연 유입될 가능성이 높은 세션에서의 낭비성 노출을 줄이는 데 기여했습니다.

캠페인 초기, 저희 ML 기반 DSP는 충분한 인게이지먼트 데이터를 수집하여 가장 성과가 좋은 소재를 식별하고 해당 소재로 딜리버리를 전환함으로써 캠페인의 성공에 기여했습니다.

동영상 96.1%
정적 소재 3.9%



Big Huge Games 소개 (Xsolla 자회사)

Big Huge Games는 빠른 프로토타이핑과 유저 경험에 집중하여 "Finding The Fun"을 추구하는 게임 스튜디오입니다.

Big Huge Games는 2015년 출시된 *DomiNations*로 가장 잘 알려져 있습니다. *DomiNations*는 발전, 탐험, 정복을 다루는 대규모 전투 전략 게임입니다.

강력한 파트너십은 신뢰, 투명성, 그리고 측정 가능한 성과에 대한 공동의 집중을 바탕으로 구축됩니다. 이것이 Persona.ly가 시장과 지역을 막론하고 모든 클라이언트 관계에 접근하는 방식입니다.

IMPACT를 통해 저희는 그 투명성을 한 단계 더 끌어올립니다. 인크리멘탈 임팩트를 측정함으로써, 클라이언트가 캠페인이 만들어낸 성과뿐 아니라 Persona.ly가 실제로 더하고 있는 가치까지 이해할 수 있도록 돕습니다. 저희에게 투명성이란, 클라이언트가 더 나은 성장 의사결정을 내릴 수 있도록 데이터와 확신을 제공하는 것을 의미합니다.

**Dana Purinson - Persona.ly EMEA 및 북미
사업 개발 총괄**



Persona.ly 소개

Persona.ly는 독자적인 머신러닝 알고리즘과 강력한 퍼스트파티 데이터 관리 플랫폼(DMP)을 기반으로, 모바일 유저 획득 및 리타겟팅을 전문으로 하는 데이터 기반 프로덕트 기업입니다.

King, Tencent, Papaya, NextNinja, Tilting Point, Nexon을 비롯한 수많은 글로벌 선도 모바일 기업들이 참여 및 전환 가능성이 높은 유저를 정확하게 예측함으로써 성장 목표를 달성하고 이를 초과하도록 지원하고 있습니다. 저희 머신러닝 모델은 예측 LTV를 기반으로 고가치 유저를 타겟팅하도록 최적화되어 있으며, 이는 견고한 ROAS와 장기적인 유저 품질로 이어집니다.

자체 구축한 프로그래매틱 DSP는 최상위 티어의 애드 익스체인지 및 OEM과 직접 연동되어 있으며, 전 세계적으로 초당 400만 건 이상의 광고 요청을 처리합니다.

실시간 예측 분석과 프로그래매틱 규모를 결합함으로써, 저희는 파트너사가 더 스마트한 성장, 더 높은 LTV, 그리고 측정 가능한 인크리멘탈 임팩트를 실현할 수 있도록 지원합니다.

저희의 인크리멘탈리티 측정 플랫폼인 *IMPACT*를 통해, 광고주는 어트리뷰션을 넘어 Persona.ly 매체가 실제로 창출한 인크리멘탈 가치를 이해할 수 있습니다. *IMPACT*는 오디언스, 세그먼트, 캠페인 전반에 걸쳐 투명한 측정을 제공하며, 매체 노출을 인크리멘탈 전환, 매출, iROAS와 연결합니다.

