

WEBプロモーションで 成果を上げるために必要なこと

- イラストレーションとデジタルコンテンツが行動を変える -



自己紹介

自己紹介



株式会社アクア

プランニングディレクションunit

プロデューサー / デジタルプランナー

森 圭佑

2012年 / アクア入社

広告クリエイティブの営業として活動

2016年 / 営業推進チーム立ち上げ

デザイン / 映像 / CG / イベントの新規営業として活動

2018年 / インタラクティブコンテンツ事業立ち上げ

センサー活用コンテンツのプロデューサーとして活動

2019年 / 新卒採用ブランディング事業立ち上げ

新卒採用のクリエイティブプロデューサーとして活動

2018年 - 現在

プロデューサー / プランナーとして活動

今日お伝えすること

1

たどり着いた顧客を
逃さない！



2

アプローチの
効果を上げる！



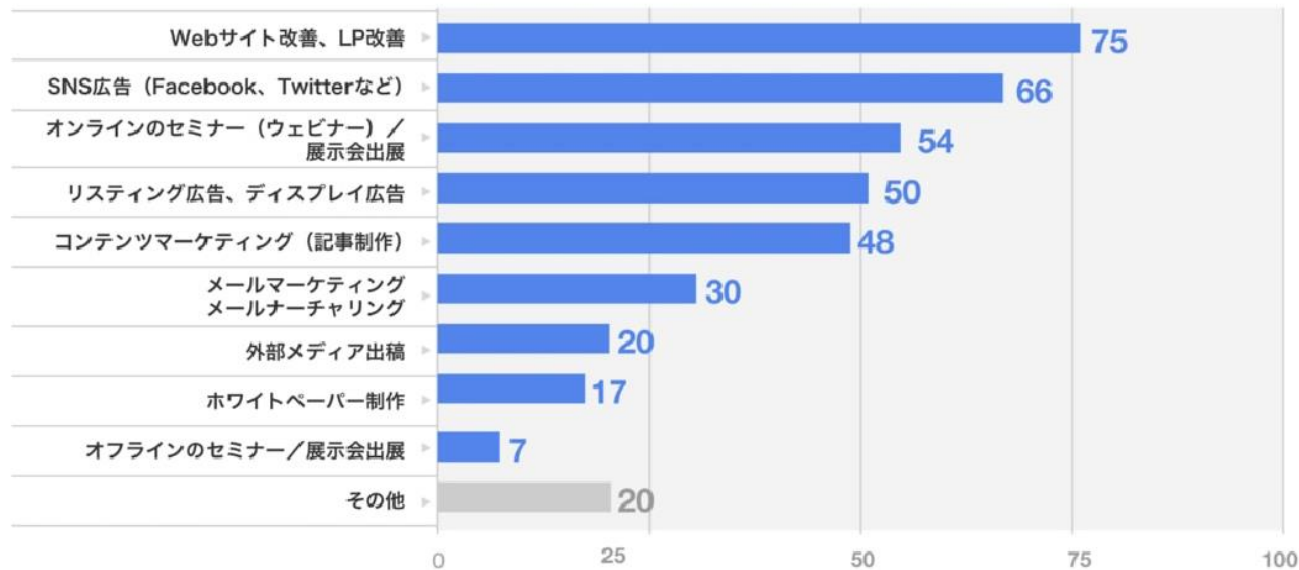
イラストと体験型コンテンツの活用が有効である！

はじめに

ウィズコロナ時代 あらゆる会社がWEBプロモーションを強化しています

新型コロナウイルスの感染拡大に伴い【強化した】マーケティング施策

(n=195 複数回答可)



引用 : <https://marketing.itmedia.co.jp/mm/articles/2007/01/news161.html>

競合増加により **今まで通り**では効果が薄れてしまいます

はじめに

ハードへの投資のみを強化していませんか？



分析ツールの導入



広告費用の大量投下



大量のメルマガ配信



自社メディアの立ち上げ

ハード投資は大切です。でもそれだけで効果はできません！

はじめに

WEBでのアプローチは一瞬が勝負！

広告
認識時間



サイト
閲覧時間

サービスや商品の**必要性と魅力を一瞬で伝えることが大切**

はじめに

いまの時代で効果を出すためには？

見てもらう



自分ごと化する！



ちゃんと伝える！



クリエイティブやコンテンツにも投資しなければなりません！

WEBプロモで強化する2つのこと

1

イラストレーションによる 視覚化



+

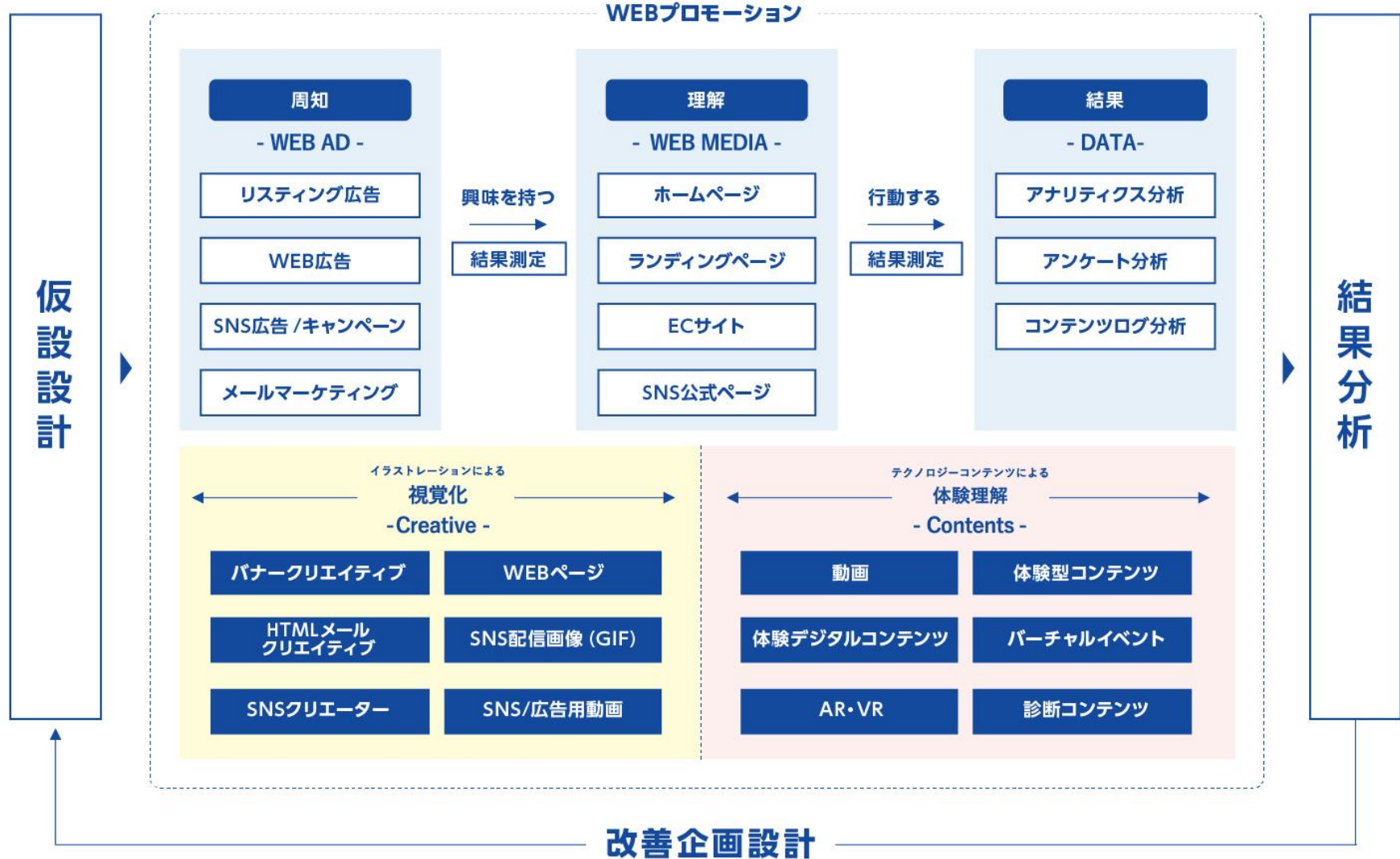
2

テクノロジーコンテンツによる 体験理解

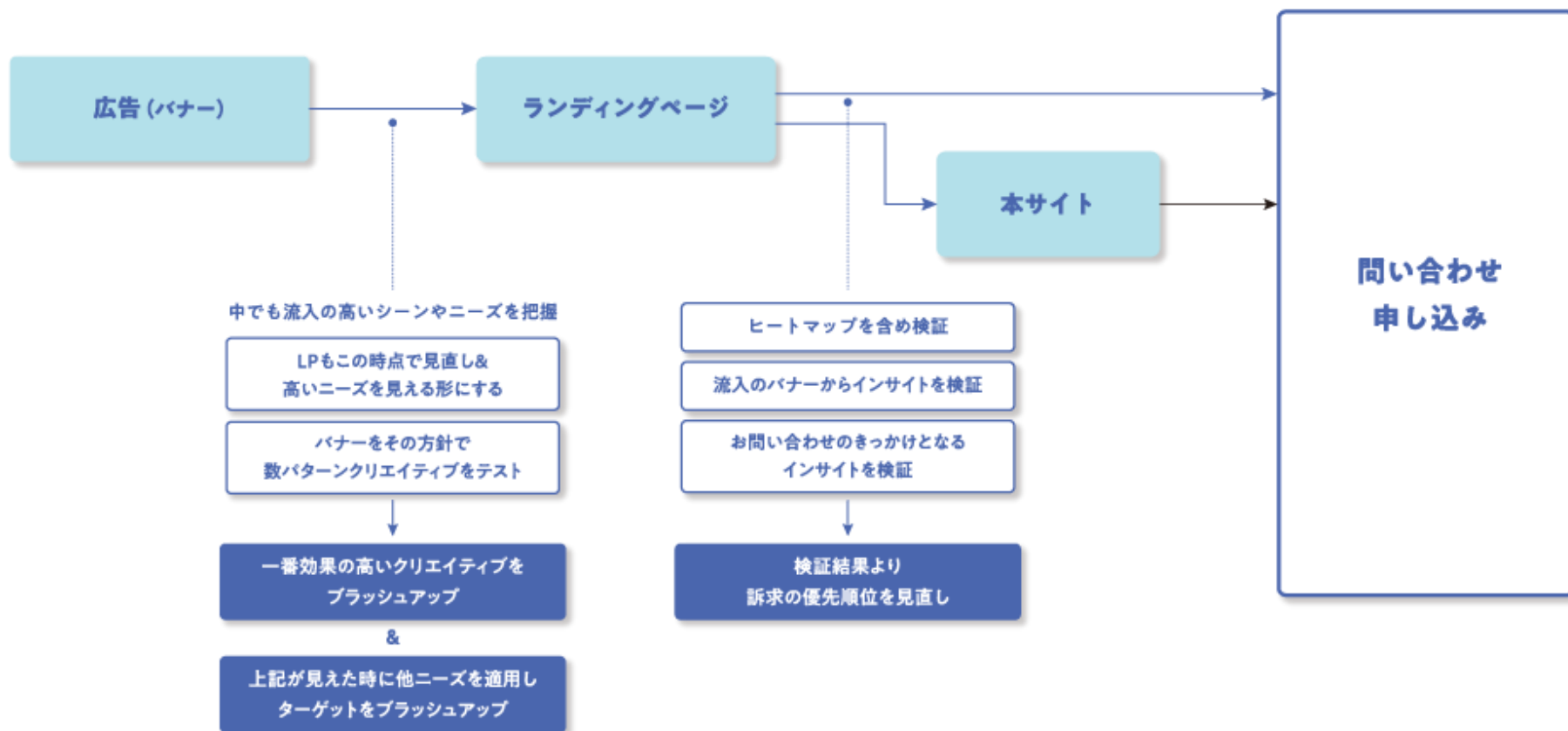


Visual×Contents×Media
ビジュアルコンテンツマーケティング

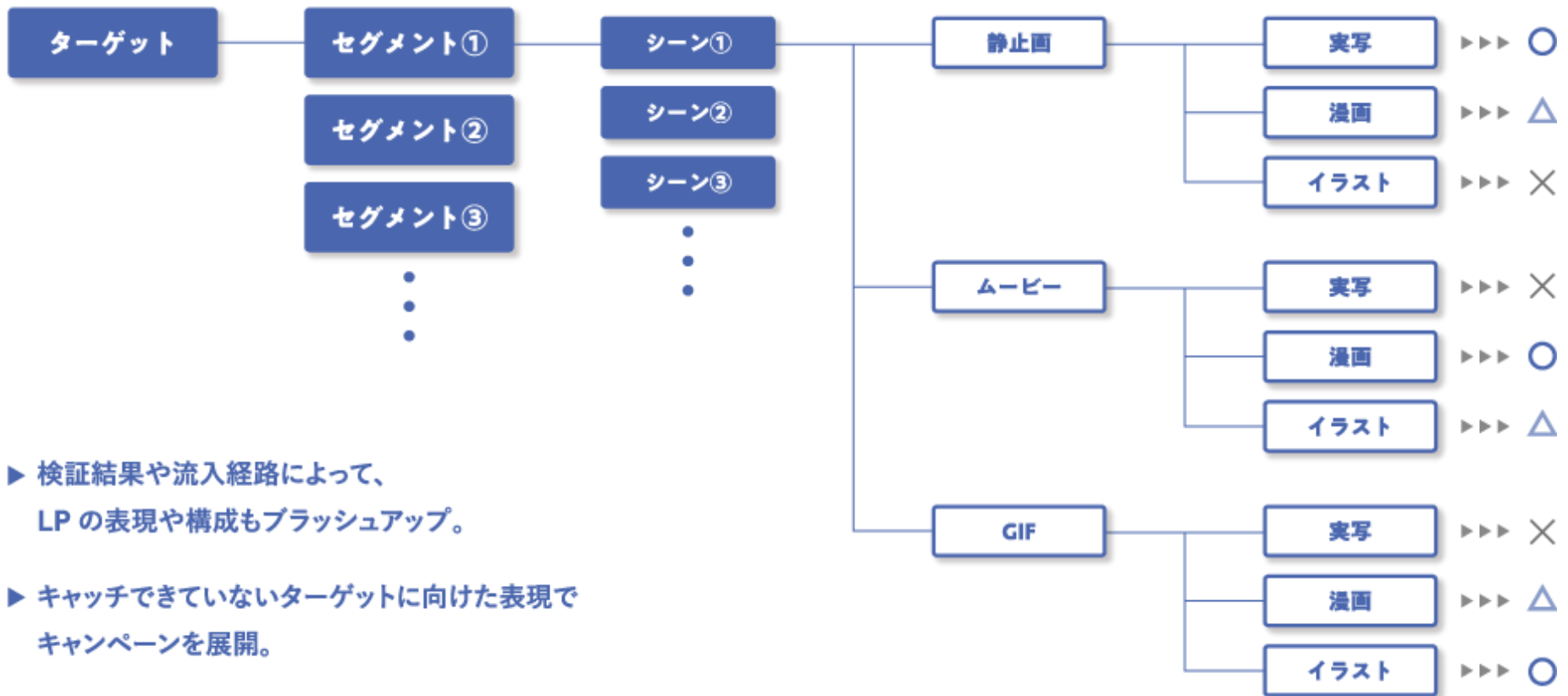
- 設計～実行～改善で効果を出す PDCAを実現します -



WEBプロモーションの考え方



インサイトを中心とした クリエイティブ起点の分析と改善が必要



- ▶ 検証結果や流入経路によって、LPの表現や構成もブラッシュアップ。
- ▶ キャッチできていないターゲットに向けた表現でキャンペーンを展開。

WEBプロモーションにおける イラストレーションの有効性

WEBプロモーションとは？
広告とは？
クリエイティブとは？

説明

×

表現

WEBプロモーションとは？ 広告とは？ クリエイティブとは？

説明

何を伝えるか？

What to say

商品/サービス

知ってもらう

分かってもらう



表現

どう伝えるか？

How to say

離脱せずに短時間で

理解してもらう

工夫を凝らす

プロモーションとは？
広告とは？
クリエイティブとは？

表現

どう伝えるか？

How to say

離脱せずに短時間で

理解してもらう

工夫を凝らす

イラスト/アニメの活用！



イラストレーションが必要な理由

ビジュアルで魅せる！伝える！



人間の脳に入る情報の約90%が視覚情報
イメージの理解は250ミリ秒とまばたきの数倍早い

画像やイラストは文字よりも6000倍速く処理される

テキストに比べてイラストや画像で示されると323%高く指示に従う

アイトラッキング調査では
80%がビジュアルを、閲覧テキストは28%しか読んでいない

数日後ビジュアルで認識した情報の思い出せる内容は約65% ※テキストは10%

※ビジュアルマーケティング記事より引用

伝えたいことを絞り文字を少なく視覚で訴えることが大切！

WEBクリエイティブの考え方

デジタル化が加速度を増す今
表現も変わらざるを得ない

- 一目で印象に残したい
⇒WEB広告クリック率の向上
- 分かり易くしたい、自分事化し易くしたい
⇒コンテンツ問い合わせ/売り上げ向上
- 文字の処理量、処理速度 < 印象の処理量、処理速度
⇒感覚的に分かる！ 良さそう！

イラスト/アニメの活用が貢献する！

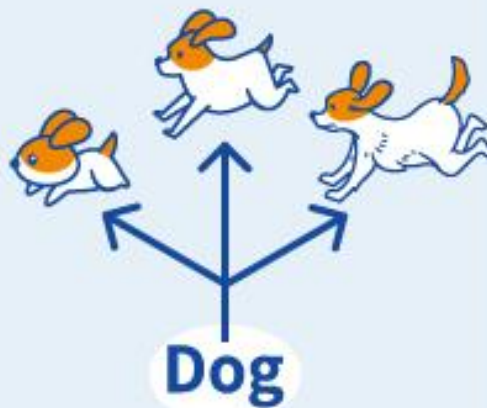
なぜイラストレーションか？

1.オペレーションの観点

手間が
かからない！



色々な方向を
試せる！



修正が
できる！



WEBで大切な**仮説→実行→改善のサイクルが高速化**できる！

なぜイラストレーションか？

2.表現の観点

見えないこと
未来や過去が
表現できる！



たくさんの
情報を1つで
表現できる！



印象や感情が
自由自在に
表現できる！



画像や撮影で表現できないことが自在に分かりやすく伝わる！

イラストレーションで表現すべき3つのこと

インパクト表現

目にとめる!



共感シーン表現

悩みをつつく!
未来を魅せる!



情報視覚表現

ぱっと見で
わかる!



この3つを実現することで告知効果と購買意欲を向上させる!

WEB広告利用においては必要

共感のできるシーンと目を惹くインパクトが大切！

テキスト/写真表現



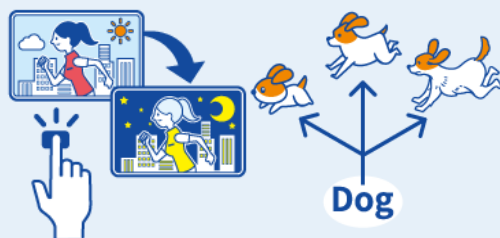
イラストレーション表現



イラストレーションの有効性

WEBプロモーションに、イラストを活用する

修正、変更が比較的容易！
数パターンを試せる！



洒落たセンスも、力強さも、
温かみも、感情も、自在に表現！



目に見えない表現
未来や架空のシーンも創れる！



- フルアニメーションではなく、味のある動きでOK！
- 実写に、イラストを入れても効果的！
- イラストのキャラクター化やカラーコントロール効果で、アイデンティティをつくれる！

⇒ブランディング効果

いま求められる テクノロジーコンテンツの活用法

体験を加えることで
更に理解し自分ごと化する

表現

伝わる

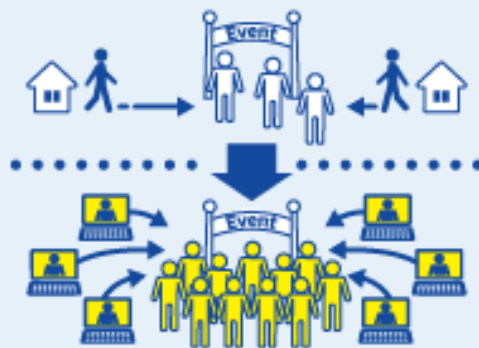
×

体験

想像・理解

拡張体験と顧客データの取得を可能にします！

リアルで
出来ないことが
実現可能！



拡張体験により
理解促進を加速し
意欲向上ができる！



コンテンツを通して
顧客のデータを
収集分析できる！



見るだけではできない体験が行動促進とデータ改善で効果を加速！

WEBでの体験が生み出すこと

拡張体験が生み出す効果とは？



<理解促進>
利用方法の疑似体験



<自己投影>
生み出すメリットシーンの体験



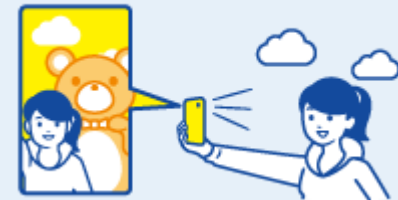
<適正選択>
自分にあった商品の選択



<変化理解>
起こる変化を疑似体験



<参加意欲>
新たな体験興味による参加促進



<ファン化/拡散>
リアルではできない
欲求を満たし拡散を促進

体験から顧客の意識をえる

テクノロジーコンテンツによる スムーズなデータ収集！

テクノロジーコンテンツ
を体験する



コンテンツのログ（顧客意識）
を集計し分析する



プロモーションへ反映し改善！

コンテンツ体験履歴が貴重な顧客意識データとなる！

テクノロジーコンテンツの種類

ブラウザで動作するテクノロジーコンテンツが有効！



WebAR



WebVR



診断コンテンツ



サービス体験コンテンツ



バーチャルイベントシステム



インタラクティブ
ゲームコンテンツ

WebARコンテンツ



商品の紹介や拡張した使用方法を訴求

使用シーンを体験したり遊んだりする

WebVR活用方法

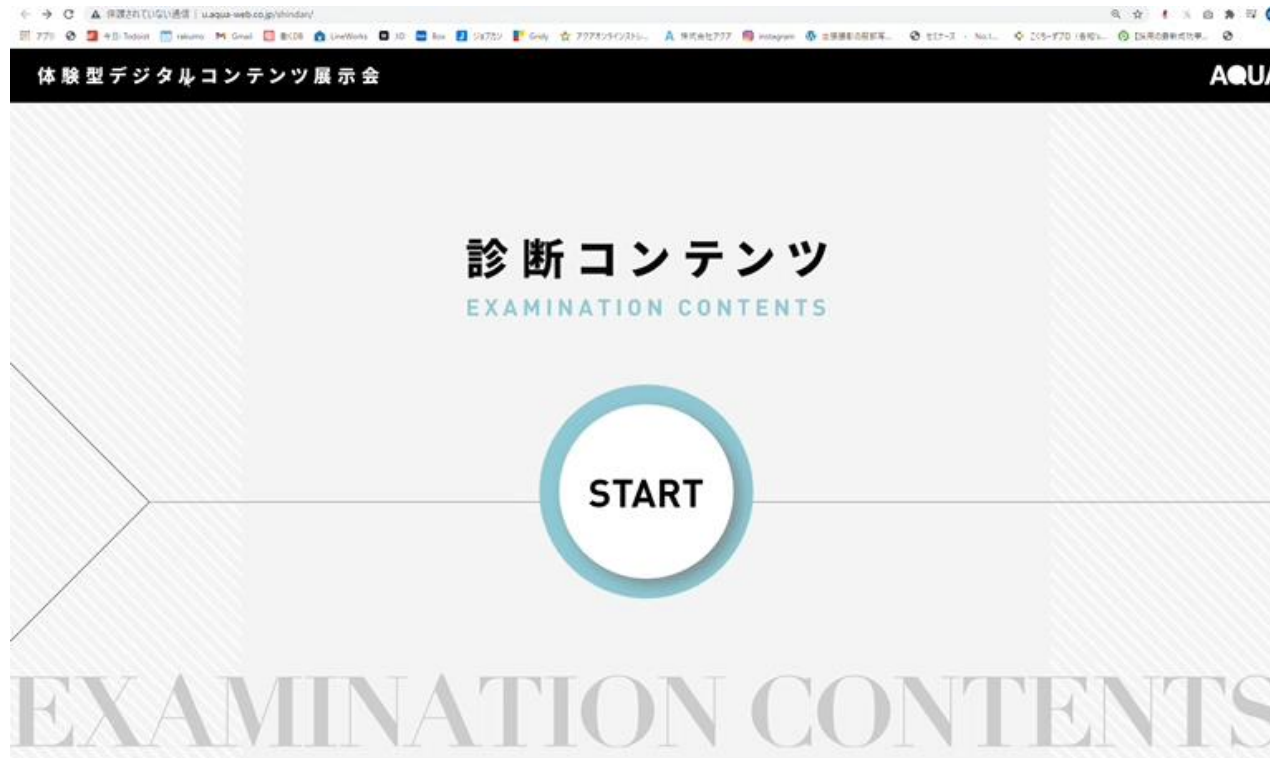


生産工場を見せて安心感を訴求！

利用シーンを体験させて行動促進！

社内を見せて採用活動を促進！

診断コンテンツ活用方法



商品を趣向に応じて診断する

商品の使い方のオススメをする

キャラクターとの相性診断をする

商品の組み合わせを提案する

体験コンテンツ活用方法

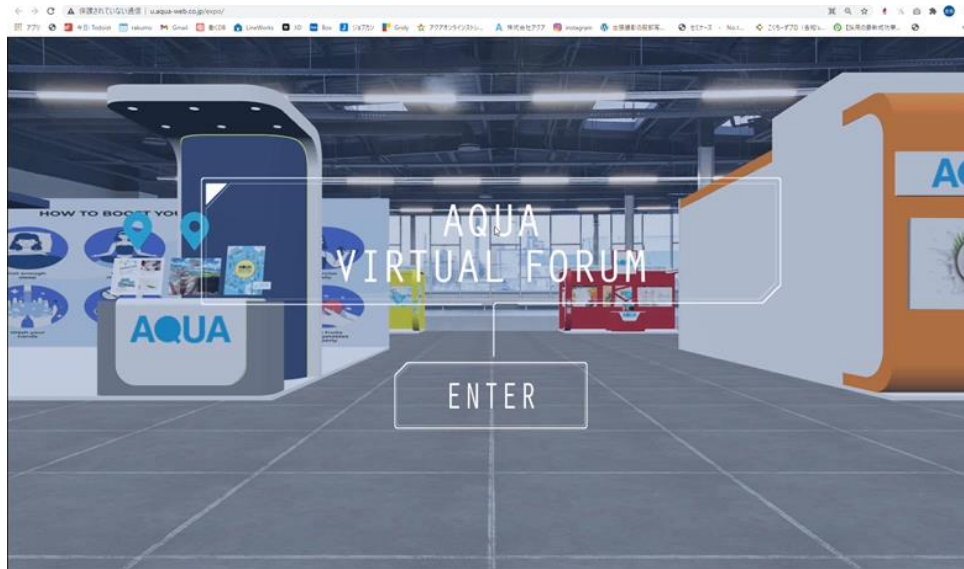


サービスの利用をデモ体験させる

利用方法の説明を体験させる

バーチャルイベント活用事例

CG空間版



イベントのバーチャル開催

企業のショールームとして

生産工場や社内案内として

色々な機能と連動可能！

ライブ配信

スタンプラリー

診断コンテンツ

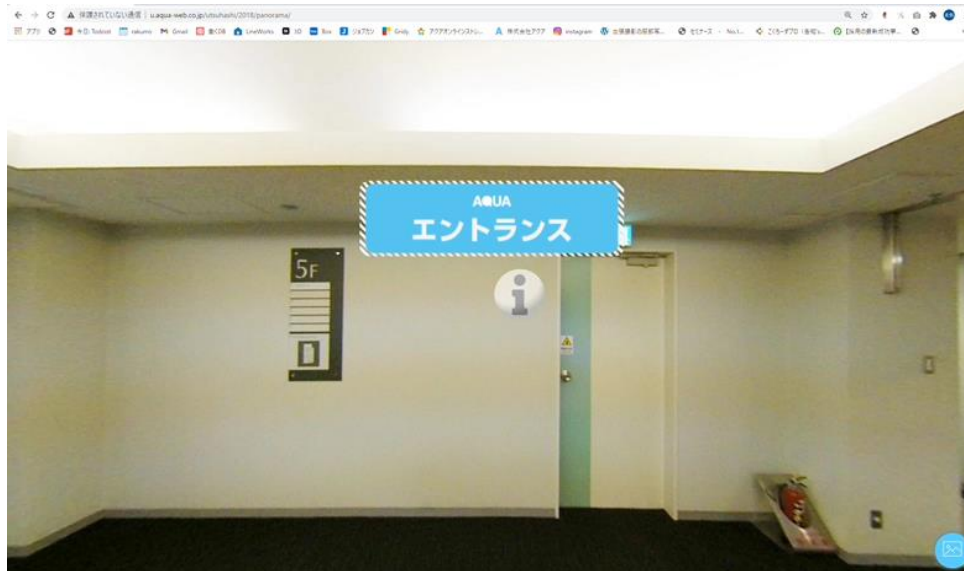
映像情報表示

アンケート

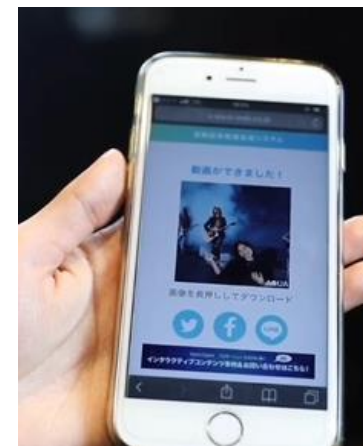
WEBビュー

来場属性ユニークログ自動集計

パノラマ空間版



インタラクティブコンテンツ活用事例



クーポンをつけて来店・購買促進！

非接触で来店動機の形成に！

テクノロジーコンテンツの種類

ブラウザで動作するテクノロジーコンテンツが有効！



WebAR



WebVR



診断コンテンツ



サービス体験コンテンツ



バーチャルイベントシステム



インタラクティブ
ゲームコンテンツ

WEBプログラミング 事例

WEBプロモーション事例 1

事例名

アンチエイジングフェア2020 -Virtual-

CL/フジテレビ 他多数

LP制作

システム開発

CG / デザイン制作



数年前よりリアルで実施されていたアンチエイジングフェアをコロナによりバーチャル開催することとなりそのシステム及びコンテンツとLP制作を企画開発した事例です。本件の特徴はスマホでも動作するマルチデバイス対応の設計となっており、アプリのダウンロードが不要でブラウザ環境で動作するウォークスルー型であることが特徴です。機能としてライブ配信やスタンプラリーなどの様々なコンテンツを連携しオンラインならではの付加価値を加えて展開。ユニークユーザーがどこを閲覧したかの自動集計機能も搭載し有効なデータ収集を可能に。アンケートは1社あたり1000件を超えるサンプルの収集に成功しました。

WEBプロモーション事例 2



事例名

あひぽん™が動く♪
飛び出すぬりえで遊ぼう!

CL/ミツカン AG/大日本印刷

キャラクター制作

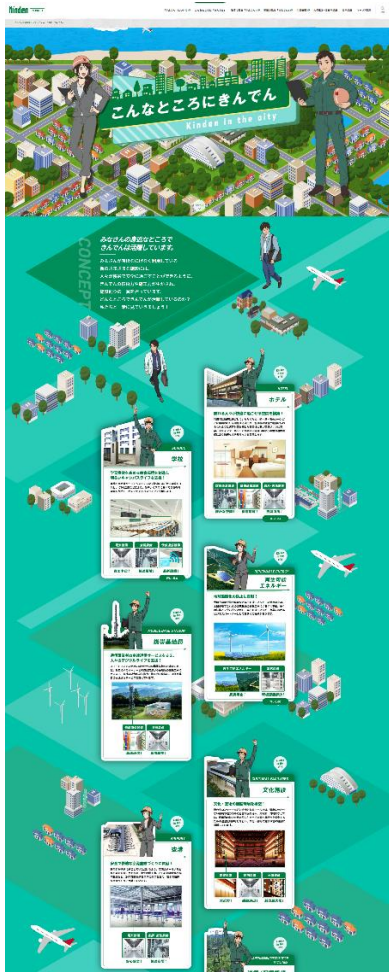
システム開発

UIデザイン制作



コロナ時代となりデジタルでのコミュニケーションを図りブランディングと商品周知を図りたい要望からキャラクターを活用したコンテンツを企画開発。味ぽんのキャラクター「あひぽん」をデザイン。そこから塗り絵をスキャンすると立体化し写真を取り拡散ができるブラウザ稼働コンテンツ企画開発しました。更に立体化したキャラクターで10秒ストップゲームができるコンテンツも拡張しユーザーの満足向上に貢献した事例です

WEBプロモーション事例 3



事例名

きんでん新卒採用 アニメーションブランディング

CL/きんでん

LP制作

AR開発

アニメ制作

デザイン制作

電気設備工事を中心として活動している株式会社きんでんの新卒採用の課題の解決のためアニメーションを基軸とした新卒採用リブランディングを担当しました。きんでんを紹介するリクルートアニメーションの企画制作から始まり、WEBコンテンツの制作や、配布用のDVD製造からパンフレットデザインと印刷。パンフレットにはAR画像マーカを設定し、専用ARアプリを開発しリリースしました。総合的なアニメブランディングを行い集客を全国的に向上させることに貢献しました。

WEBプロモーション事例 4

事例名

オツキダマン LP・Twitterプロモーション

CL/クレディセゾン

キャラクター制作

マンガ制作

GIF制作

キャンペーン企画

ビジュアル制作



変



セゾンのお月玉で毎月1万円に増え1万円が当たる!



クレディセゾンが展開している「お月玉キャンペーン」のキャラクターをデザインしたことを始まりとしてキャンペーンを紹介するマンガの制作やTwitterで展開するキャンペーンやそれに伴うGIFやイラストビジュアルを企画制作しフォロワーの増加とキャンペーンの周知に貢献した事例となります。

WEBプロモーション事例 4

事例名

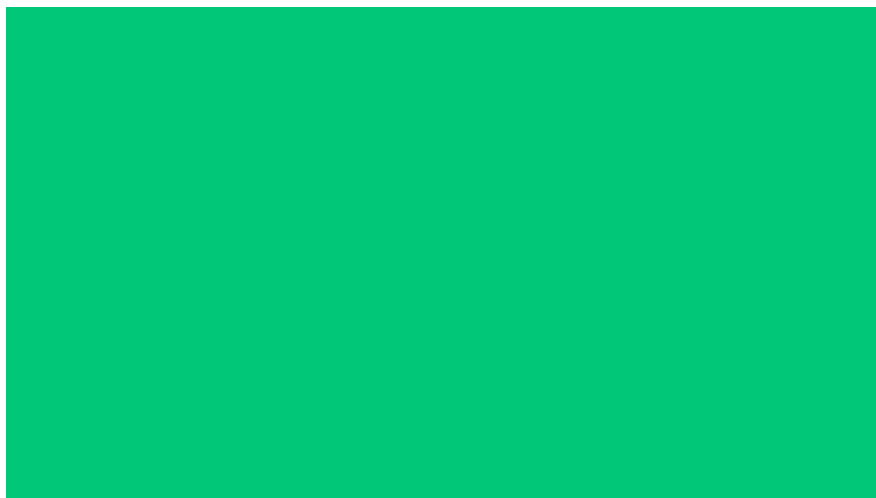
JANDI
サービスプロモーション映像

CL/JANDI

事例名

きずな制度
制度登録及び活用推進映像

CL/きんでん



構成企画

デザイン制作

映像編集

イラスト制作

ナレーション収録

構成企画

デザイン制作

映像編集

イラスト制作

ナレーション収録

WEBプロモーション事例 5

事例名

JARI 新卒採用VR見学映像制作

CL/日本自動車研究所

構成企画

360撮影/収録

映像編集

キャラクター制作

ナレーション収録



事例名

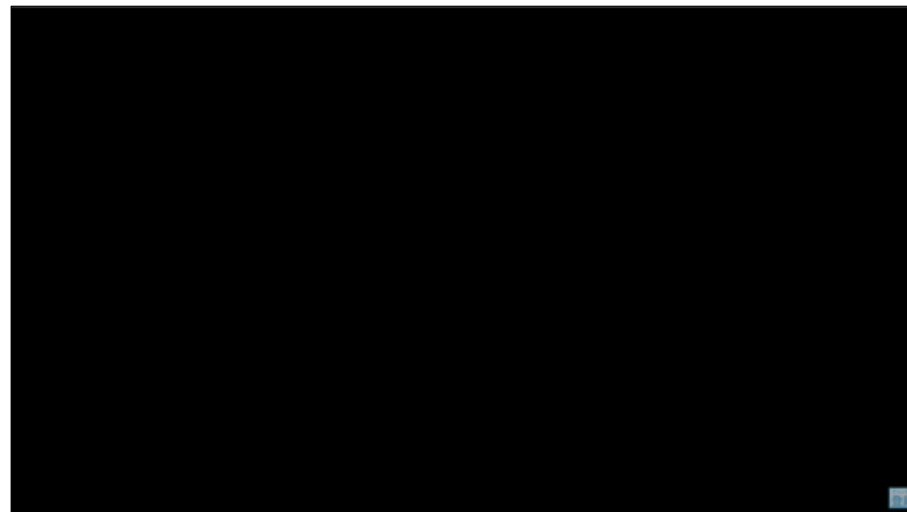
教育啓蒙用映像制作

CL/きんでん

構成企画

撮影/収録

映像編集



WEBプロモーション事例 7

事例名

AIG損害 総合保障制度WEBサイト制作

CL/AIG損害保険 AG/TBWA/HAKUHODO



デザイン制作

コーディング制作

事例名

TOTOキッズランド コンテンツサイト制作

CL/TOTO



キャラクター制作

WEBコンテンツ制作

WEBプロモーション事例 8

事例名

ULTRA Pay 七人のマンガ家キャンペーン

CL/ULTRA



事例名

姫路城GPSARスタンプラリー



事例名

クレヨンしんちゃんキャラメーカー



AQUA

事業紹介

スタートからゴールまで

多彩な表現力でクライアントの課題に
最適なコミュニケーションを創出します。

- Illustrator 40名
- Editor 8名
- Designer 6名
- Planner 5名
- Engineer 4名
- Director 3名

▼ Our Service AQUAのできること

プレゼンテーション グラフィック



イラストレーション



コラボレーション イラスト



マンガコンテンツ



キャラクター コミュニケーション



グラフィックデザイン



ムービー / アニメーション



WEBコンテンツ / アプリケーション開発



SNS デジタルプロモーション



デジタルテクノロジーコンテンツ



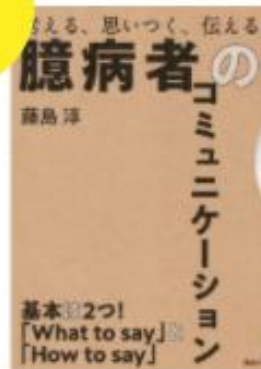
Visual×Contents×Media
ビジュアルコンテンツマーケティング

- 設計～実行～改善で効果を出す PDCAを実現します -



特典のお届け先情報&セミナーアンケート

参加
特典
1



講師の藤島淳 著書プレゼント
「臆病者のコミュニケーション
考える、思いつく、伝える」

※参加登録を頂いた連絡先へ別途配送情報をお伺いいたします

参加
特典
2



参加者様企画ご提案無料

※後日ヒアリングのため30分程お時間を頂戴します

セミナー終了後にURLを送付します。
そちらにて所定のご回答をお願い申し上げます。

質疑応答

チャットよりご質問ください!