

공부하는 마케터

김기석입니다.



개발자 분들은 공부
진짜 열심히 하시더라고요.
+ 직접 경험에는 한계가 있잖아요?

그래서 꾸준히
공부하는 마케터가 되기로 했고
직업 정체성 부캐로 임명했습니다.



능력 1. 세상만사 ‘글쓰기’

어디에서 누구와 무슨 일을 하건
“잘한다” 소리를 들은 것은 글쓰기입니다.

마케터의 처음 시작은 출판사였습니다.
그전에 하던 일들과 접점이 없었는데 채용이 된 것은
책을 읽고 리뷰해놓은 글들이 포트폴리오가 되었기 때문입니다.

- 블로그를 위시한 모든 SNS
- 뉴스레터부터 문자까지: 내·외부 커뮤니케이션
- 채용공고·자소서 제목 등

모든 것이 카피이며, 글쓰기입니다.



글을 잘 쓴다 = 끝까지 읽게 한다

‘10년간 서울대 도서관 대출순위 1위’

‘한국에서 20년 넘게 베스트셀러인 유일한 인문서적’

약 800페이지, 1kg 넘는 무게로 유사시 벽돌로 사용가능한 그림. <총,균,쇠>

이런 책의 특징은, 다들 제목은 아는데 책의 핵심 메시지는 모른다는 것입니다.

구글에서 ‘총균쇠 리뷰’를 검색해보세요.

한때는 1위였는데 현재 3위로 노출되고 있는 글이 있습니다.

그런데 말입니다. 총균쇠 리뷰 텍스트 콘텐츠 중 커뮤니티에 널리 퍼져 읽힌 것은 1,2위 포스팅이 아닙니다. 제 글 뿐입니다.



증거

자잘한 곳은 빼고, 유명한 곳엔 이정도 퍼져 있네요. 모아봤습니다.
(클릭하면 링크로 이동)

다음카페: [이종격투기](#), [여성시대](#), [엽기 혹은 진실](#), [도탁스](#)
남초: [FM코리아](#) / 여초: [더쿠](#)

사람들의 문해력이 갈수록 떨어지는 시대로 갈수록
어렵고 복잡한 내용을, 쉽고 재미있고 간결하게 전달하는 능력은 중요해집니다.

카드뉴스 콘티, 영상 원고 등등...
마케팅 콘텐츠의 형식은 다양합니다만
그 모든 것의 근간은 글쓰기입니다.



잘 썼나, 반응 볼까요?



23.03.02 23:07

저자 진짜 읽으면서 대단한 사람이라 생각했는데... 이걸 요약한 분도 대단하다



20.12.18 10:26

오 이런 내용이구나..그동안 막연하게 생각만 했던 것들을 글로 정리한 책 보니까 너무 유익하고 좋다ㅠㅠ



19.06.19 19:40

요약을 참 잘했네요. 부동산 빨. 한권 내내 약간 지루하다 싶을 정도로 반복하며 증명하는 느낌.



19.06.19 21:11

읽기 귀찮았는데 감사합니다, 근데 요약 보니 함 읽어바야겠네여



19.06.19 18:38

감사합니다. 마치 다 읽은듯한 느낌적인 느낌이 나네요

저는 마케터의 가장 중요한 역량을 글쓰기라고 생각합니다.
글을 보면 그 사람의 논리력과 사고력을 알 수 있으니까요.



능력2. 영상 제작

이 시대에 마케터로 살다보니 영상과 강제로 친해질 수밖에 없었습니다.

처음에는 외주 제작 맡길 영상
콘티와 원고 작성을 했는데
정신을 차려보니 직접 제작을 하고 있었습니다.

구매자가 활용하는 매뉴얼 영상이었기에
제 마음대로 할 수 있는 부분이 없었습니다.

회사 일 경험만으로는 유튜브와 친해질 수 없었습니다.

영상을 만들다보니 유튜브도 해보고 싶어진 저는



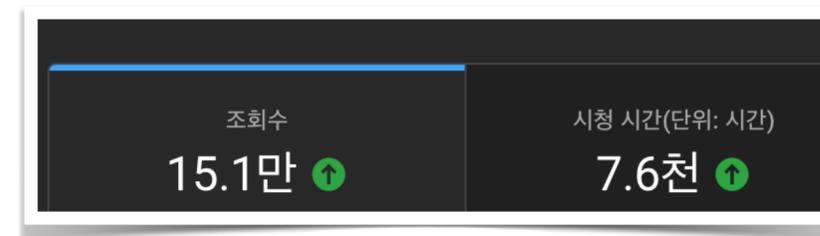
지금은 라디오 유튜브브 시대

공백기 동안 갈등을 해소하는 시도를 했습니다.

6개월 정도 매달려서
제맘대로 마음껏 해봤습니다.

모은 구독자는 2천명 대.
개별영상 최대 조회수는 15만.

구독자
+2.1천

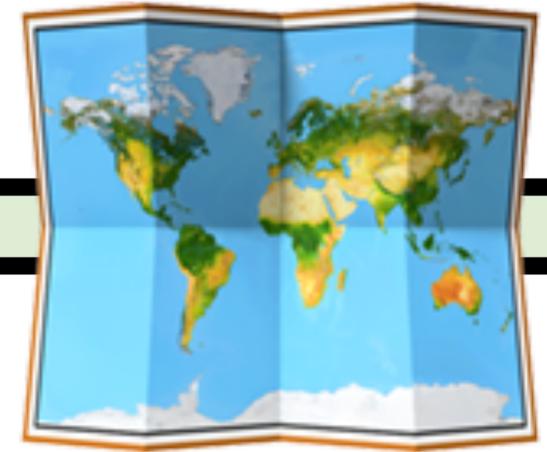


수영을 하는 최고의 방법은 수영을 하는 것입니다. 영상도 마찬가지입니다.

촬영/편집 전문가는 아닙니다. 유튜브로 전업할 사이즈도 안 나왔습니다.
하지만 저는 이제 영상을 만드는데 두려움이 없는 사람입니다.



능력3. 기획



기획만큼 모든 곳에 붙는 단어가 없습니다.

프로그램 기획, 출판 기획, 이벤트 기획, 마케팅 기획, 상품 기획... (등등)

제 능력치중 하나로 내세우는
기획이란 단어, 스스로 정의해봅니다.

함께 일하는 모두가
길을 잃지 않도록
지도 만들기



기획 = 문제 파악 ➡ 해결

친구들과 오랜만에 보기로 했습니다.
카톡방에 관찬은 음식점, 카페 등을 올리기로 했는데
하나둘 쌓이다보니 수십개가 되어, 파편화되어 있었습니다.

일일이 톡방에서 보고 판단하기엔
몇십개의 링크를 눌렀다가, 다른 앱으로 갔다가
카톡으로 돌아오는 과정을 반복해야 했는데, 생각만 해도 피곤했습니다.

카톡 투표기능을 만들려고 생각해보니
이것도 task가 많을 것 같습니다.

문제: 정보가 많은데 흩어져있어서 최적의 의사결정을 하기 어렵다.



내 최소한의 공수로

모두의 최선이 되는 의사결정을
할 수 있는 좋은 방법 없을까?

잠시 고민 후, 저는 구글 시트를
만드는데 10분을 씁니다.

설계가 조금 들어갔습니다.

단순히 다수결로 좋아하는 곳을 정하면
무리중 한 명이 알레르기가 있거나
사실 별로 가고 싶지 않는데
맞춰주느라 간 것임을, 나중에 알게 될 때가 있습니다.

상호	링크	거부권 (여긴 가지 말자아)	상관없다	여긴 넘 좋다
	https://map.nave	1	0	2
	https://map.nave	0	1	2
	https://map.nave	0	1	2
	https://map.nave	1	1	1
	https://place.ma	2	1	0
	https://place.ma	2	0	0
	https://place.ma	0	3	0



설계 핵심 = 거부권

‘여긴 넘 좋다’가 똑같이 2표를 얻어도
‘거부권’이 찍혀있는 곳보다는
‘상관없다’가 찍혀있는 곳으로

자연스럽게 결론나도록.
가능한 최선의 의사결정이 되도록 했습니다.

별다른 설명없이 제가 예시로 투표해놓은
스샷만 보고 이해할 수 있었고
바쁘거나 이래저래 상관없는 사람은 안해도 된다고 안내했습니다.

좋은 시간을 보내는 장치가 되었습니다.

거부권 (여긴 가지 말자아)	상관없다	여긴 넘 좋다
1	0	2
0	1	2
0	1	2
1	1	1
2	1	0
2	0	0
0	3	0



회사에서 기획은

- 소통 비용
- 불필요한 오해 → 이로 인한 감정 낭비
- 일에 친목, 정치질 등 노이즈가 끼는 것
- 말꼬리잡기, 기싸움 등은 '최소화' 하고 (사람사는게 아예 없을순.. 없더라고요 😓)

건설적이고, 생산적이며
밀도높은 시간을 만들어냅니다.

*
예시에서 보셨듯이, 회사에서만 통용되는 능력치가 아닌
인생 전반에 활용되는 능력이라 좋아하는 단어입니다.

기획력 = 낭비와 소모를 줄여주는 힘.



능력4. 팀플, 리더십

지잡대 출신입니다. 한 학기 다녀보니 등록금 아까워서 바로 군대를 갑니다.
복학할까, 편입할까 고민의 결론 → 여기서 과탐도 못찍는데 무슨 편입이야?

“과탐 찍어보고 편입을 하던가 말던가 하자”

경영학과였습니다.
모든 과목에 조별과제 + 발표수업이 있었습니다.

제 일의 기본기는 조별과제 잔혹사 무패 라는 기록을 만들어낸
이시절 거의 완성되었습니다.

팀플과 리더십은 길러질 수밖에 없었습니다.
A 학점을 놓치지 않으려면요.



결과 = 모든학기 장학금

그때 형성된 팀플 성공의 원칙은 이렇습니다.

1. 최대한 좋은 팀을 꾸린다. (인사만사)
2. (랜덤 조편성으로 의욕없는 팀원이 배정된 경우) 동기부여를 시도함과 동시에 무임승차는 없을 것임을 고지하여 열심히 하는 팀원의 피해를 줄인다.
3. 팀원의 장점과 동기를 파악해 업무를 배분한다.
4. 빵꾸가 나면 책임지고 캐리한다.

편입은 어떻게 됐냐고요?
장학금이 쓸쓸해서 강 다니고
빨리 취업하기로 했죠!



+@ 큰 교회 청년부

회사보다 팀플 잘 하기 어려운 곳이 학교라고 생각합니다.
(회사: 돈받고 출근해서 일함 / 학교: 돈내고 출석도 안해도 됨)

학교보다 어려운 곳은? 교회입니다.
돈도 안내도 되고, 출석도 안해도 됩니다. (이단, 사이비가 아니라면)

20대를 불사른 200명이 넘는 큰 교회 청년부에서
리더십을 인정받아, 투표로 뽑는 회장이 되었습니다. (*지금은 떠났습니다)

전국에서 올라온 다양한 사람들을 리드해야 했습니다.
사회생활을 한참 먼저한 형/누나들도 포함해서 말이지요.

소통, 팀플, 리더십. 길러지지 않을 수가 없었습니다.



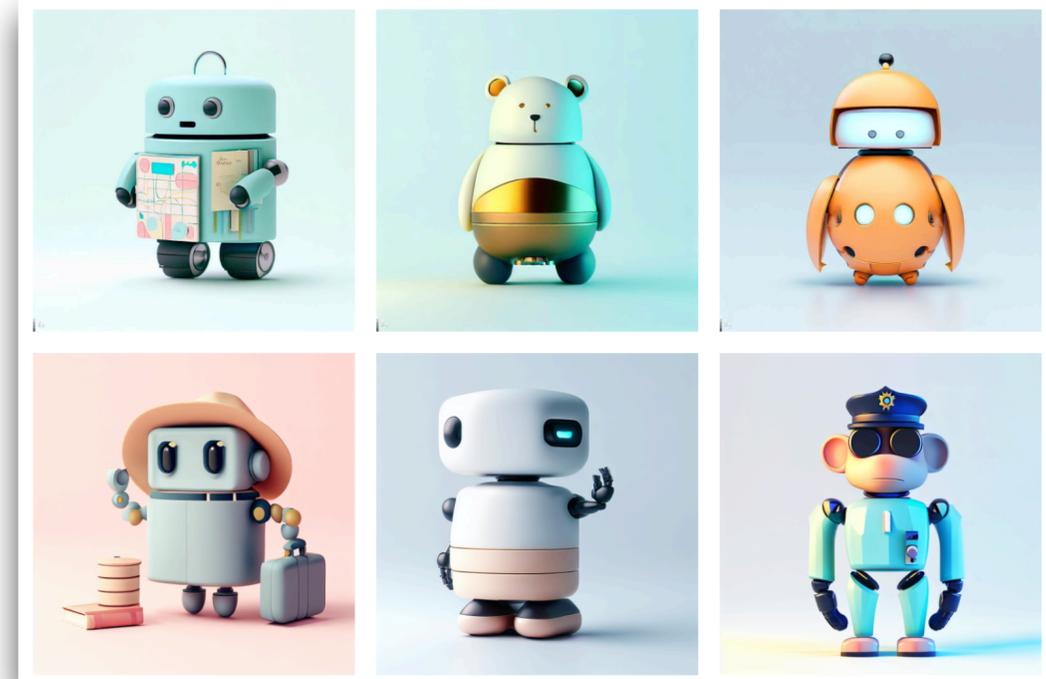
능력 5. 손그림 + AI 활용

손그림만으로는 능력이라 꼽기 부족했는데..
인공지능으로 원하는 이미지를 뽑아낼 수 있는 시대가 와버렸고

둘을 결합하니 쓸만한 역량이 되었습니다.

전문 디자이너의 그것에는 미치지 못하지만
컨셉 아트, 캐릭터, 유튜브 썸네일 등을 만들 때
활용하기에는 충분해졌다고 판단, 이에 기재합니다.

(관련내용 [링크](#))



툴

- 영상: Vrew, 프리미어
- 뉴스레터: 스티비
- 협업: 슬랙, 피그마, 트렐로, 지라, 노션, G Suite
- 디자인: 달리, 미리캔버스, 캔바, 포토샵
- 운영: 유튜브, 블로그, 브런치, 인스타, 페이스북, 트위터, 틱톡
- 기타: 키노트, MS 오피스, 구글 ads, GA



기타 (부캐 페르소나별 구독자 수)

- 마케터
 - 브런치1: 494명 ●
 - 커리어리: 395명 ●
- 에세이 작가 (22년, 출판사 제안 받아 출간됨)
 - 브런치2: 399명
 - 인스타: 300명
- 유튜버
 - 유튜브 1: 2052명 (영상 수십개)
 - 유튜브 2: 47명 (영상 8개) ●
 - 유튜브 3: 42명 (영상 5개) ●

* 구독의 세계에서 가장 어려운 구간은 0 → 1이며 다음으로 어려운 구간은 1 → 100입니다.

저는 0에서 1을 만들고 1에서 100을 만드는 과정을 이만큼 많이 경험한 사람입니다.

* ● = 최근 한달 이내 활동한 채널



연봉 1천이 한번에 올라도 거부한 회사가 있었습니다.
작아도 좋고, 화려하지 않아도 상관없었습니다.
항상 제가 다니고 싶은 회사만 다녔습니다.

정형화된 포트폴리오와 기여도. 신뢰하지 않습니다.
최종 결과물의 그럴싸한 사진과 프로젝트명은
한 사람의 결과물이 아닌, 함께 일한 모두의 결과물이며

정말 그만큼 기여했는지, 일을 어떻게 하는지는
실제로 같이 일해봐야만 알 수 있는 부분입니다.

내용과 형식, 제게 맞는 옷으로 직접 꾸렸습니다.
'잘쓰 글 = 끝까지 읽게 되는 글' 이라며 시작했습니다.

결이 맞지 않는 곳은 끝까지 읽지 않았을 것입니다.
여기까지 보셨다면? 좋은 인연일 확률이 높습니다.

공부하는 마케터
김기석입니다.



이쯤 되면.. 한번 볼까요..? 😊