

좋은 콘텐츠를 기획하고, 만들고, 발전시키는 인재

한림대학교 미디어스쿨

디지털미디어콘텐츠 전공

콘텐츠를 즐기는 경험에서, 콘텐츠의 가치를 만드는 경험으로



여러분은 어떤 콘텐츠를 ‘좋다’고 느끼나요?

재미, 몰입, 이해, 편리함, 유용함 — 기대하는 경험에 따라 질문도 달라집니다.



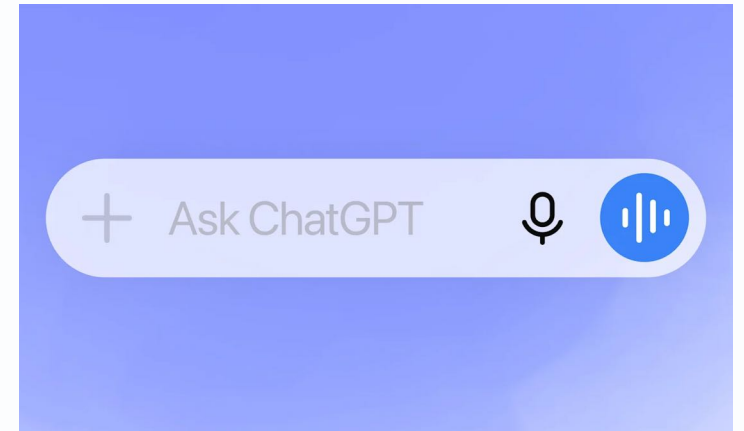
영상 콘텐츠

끝까지 보고 싶었나요?



게임 콘텐츠

계속 참여하고 싶었나요?



정보·서비스 콘텐츠

필요한 것을 이해하거나
해결했나요?

좋은 콘텐츠는 누군가에게 의미 있는 가치와 경험을 제공합니다.

미디어를 이해하고, 디지털 콘텐츠의 가능성을 넓힙니다

미디어의 공통 기반 위에서 자신의 관심 분야를 발전시킵니다.

한림대학교 미디어스쿨

미디어커뮤니케이션 전공

효과적인 커뮤니케이션을 위한 이론과 전략

디지털미디어콘텐츠 전공

기획 · 제작 · 평가로 콘텐츠 개발 역량을 확장

기획·제작·평가, 세 가지 힘을 함께 기릅니다

좋은 콘텐츠를 만드는 전 과정을 배우고, 더 나은 경험으로 발전시킵니다.



- 01 **기획**
무엇을, 누구를 위해,
왜 만들 것인가?
- 02 **제작**
아이디어를 어떤 모습으로
구현할 것인가?
- 03 **평가 — 판단과 개선**
의도한 가치와 경험을
전달했는가?

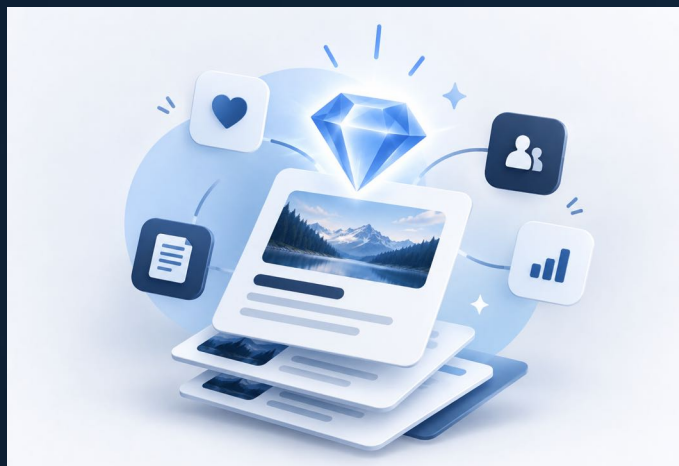
기획: 좋은 콘텐츠는 ‘사람’을 이해하는 것에서 시작합니다

누가 이용하고, 무엇을 필요로 하며, 어떤 가치를 줄 수 있을까요?



사람을 이해합니다

이용자의 관심과 필요를 살펴봅니다.



가치를 발견합니다

줄 수 있는 즐거움과 도움을 찾습니다.



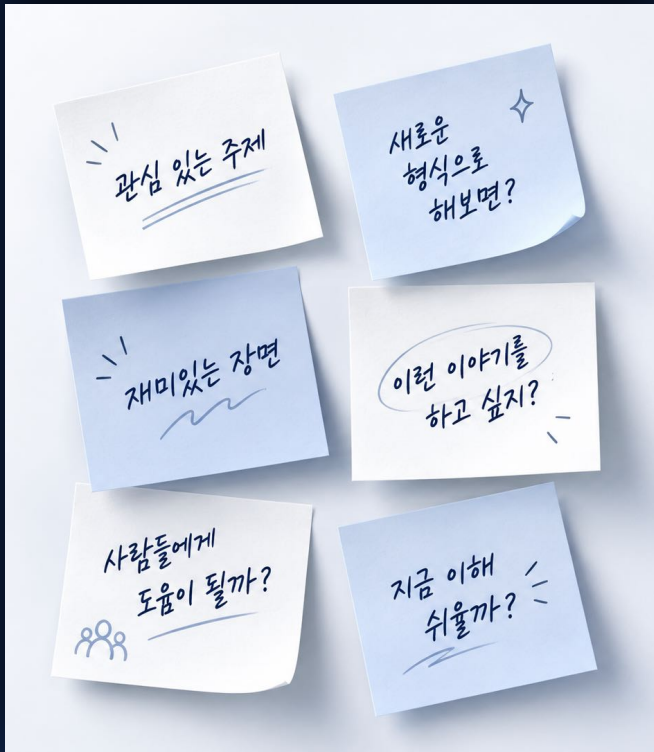
방향을 결정합니다

무엇을, 어떤 형식으로 전할지 정합니다.

기획은 만들 가치가 있는 콘텐츠를 찾아내는 일입니다.

기획: 막연한 아이디어를 구체적인 기획으로 발전시킵니다.

기획은 아이디어에 대상과 가치, 방향을 부여하는 일
이용자와 가치를 중심으로 생각을 정리하고, 콘텐츠의 방향을 설정합니다.



다양한 생각과 아이디어



누가 필요로 하는가?

이용자와 상황을 이해하기

어떤 가치를 줄 수 있는가?

의미 있는 경험 찾기



왜 이 방식이어야 하는가?

형식과 전달 방법 검토하기

기획의 요소

대상

누구를 위한 콘텐츠인가?

가치

어떤 경험이나 도움을 줄 것인가?

핵심 메시지

무엇을 가장 중요하게 전달할 것인가?

형식과 구성

그 가치를 어떻게 전달할 것인가?

선명해진 기획

제작: 표현 기술과 AI를 활용해 아이디어를 실제 결과물로 만듭니다.

제작은 다양한 표현 요소를 의도한 경험으로 조합하고 조정하는 일.

다양한 표현 요소를 목적에 맞게 선택하고 조합하여 의도한 경험으로 구현합니다.

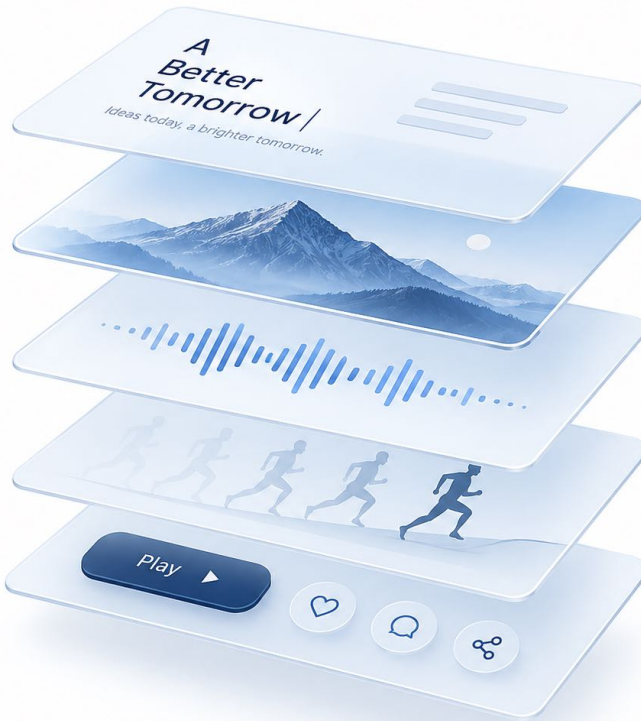
Text
Words that convey meaning

Image
Visuals that create context

Audio
Sound that adds emotion

Motion
Movement that brings life

Interaction
Actions that connect people



다양한 표현 요소
ELEMENTS

선택

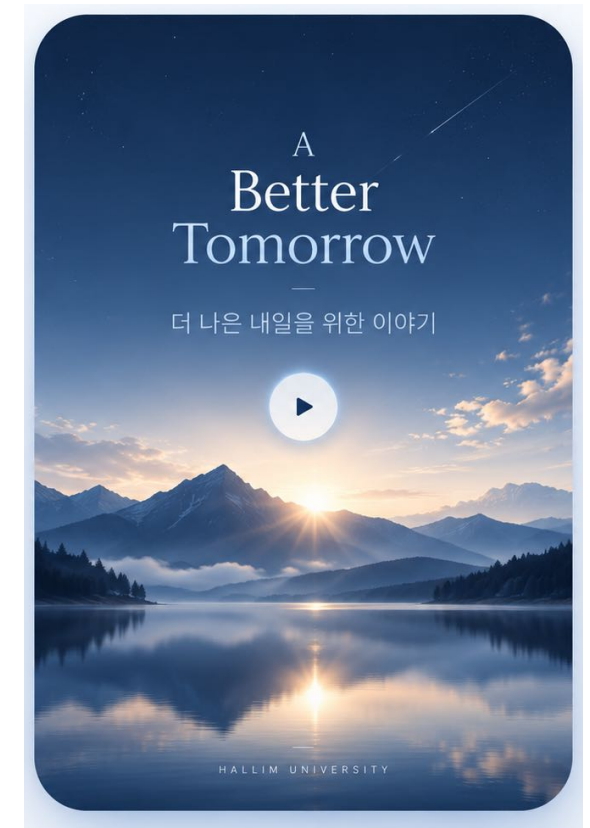
목적에 맞는 도구와 형식

조합

요소를 하나의 경험으로 연결

조정

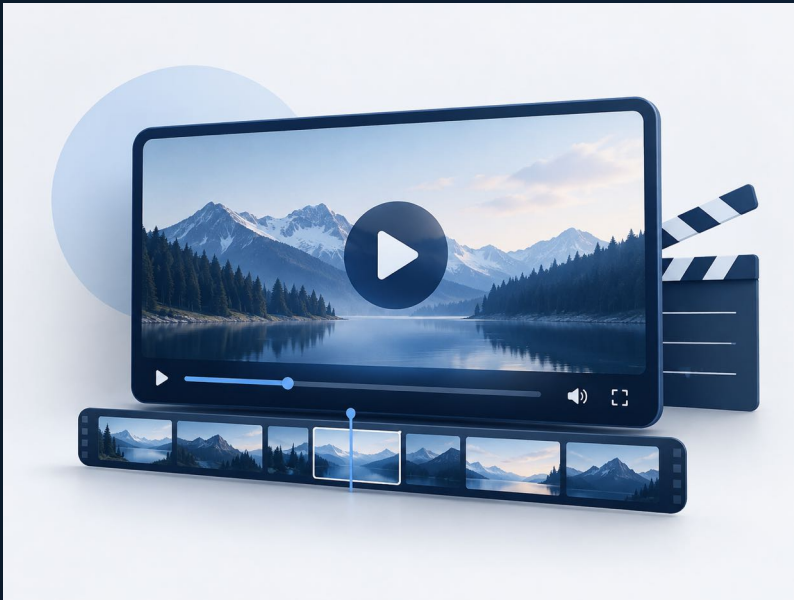
구도 · 색감 · 리듬 · 정보량



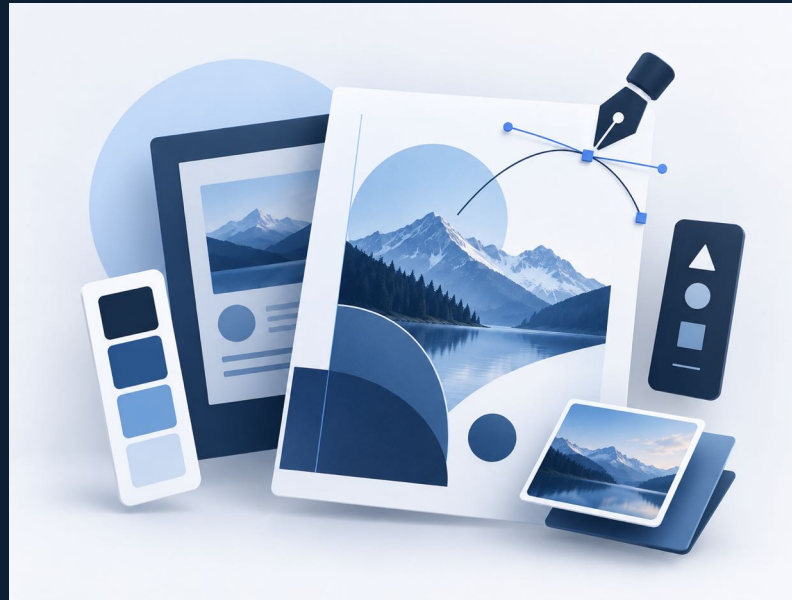
하나의 콘텐츠로 완성
CREATION

제작: 상상한 콘텐츠를 다양한 형식으로 구현합니다

아이디어와 목적에 맞는 표현 형식을 선택하고, 실제 콘텐츠로 만듭니다.



영상
VIDEO



그래픽
GRAPHICS



디지털북
DIGITAL BOOK

제작: 상상한 콘텐츠를 다양한 형식으로 구현합니다

아이디어와 목적에 맞는 표현 형식을 선택하고, 실제 콘텐츠로 만듭니다.



게임
GAME



어플리케이션
Application

평가: 좋은 콘텐츠인지, 느낌을 넘어 근거로 판단합니다

잘 만들었다고 느끼는 것과, 의도한 경험을 전달한 것은 같을까요?



즐거움

흥미와 몰입을
느꼈는가?



정보 전달

핵심 내용을
이해했는가?



필요한 일을 지원

원하는 정보를 찾거나
행동할 수 있었는가?

평가: 이용자의 반응을 이해하고, 더 나은 콘텐츠로 고칩니다.

이용자와 경험을 살펴보고, 그 의미를 해석하여 개선 방향을 판단합니다.

확인할 반응

◎ **무엇에 관심을 보였는가?**
어떤 부분에서 몰입했는가?

□ **무엇을 이해하고 기억했는가?**
핵심 메시지가 전달되었는가?

! **어디에서 어려움을 겪었는가?**
이용 흐름이 막히는 부분은?

♡ **어떤 느낌을 받았는가?**
만족스럽거나 아쉬운 점은?

**왜 이런 반응이
나타났는가?**

반응의 의미와
원인을 해석

분석과 해석

INSIGHT

판단할 수정 방향

■ **내용**
무엇을 더 강조하고, 무엇을 덜어낼 것인가?

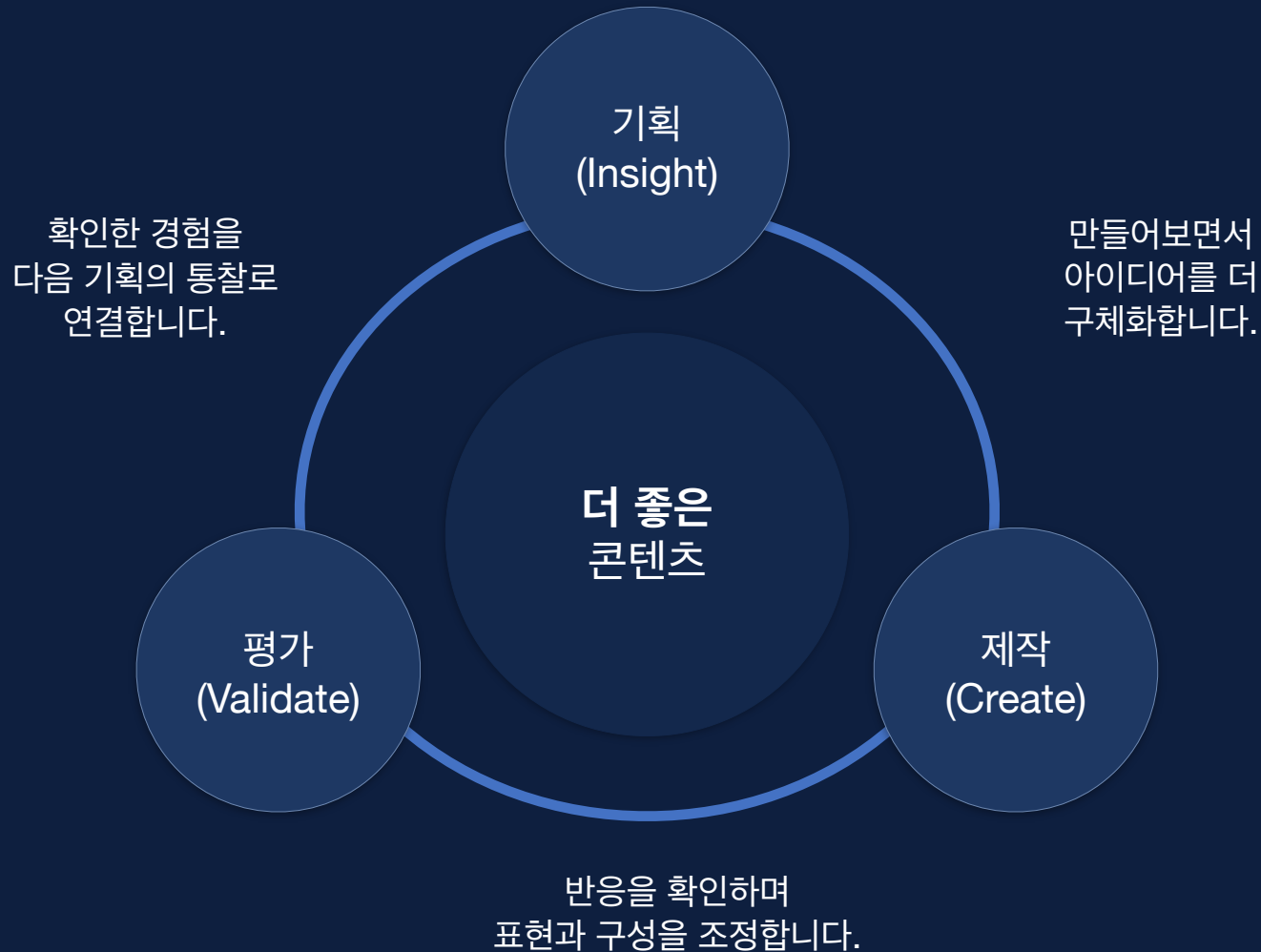
≡ **구성**
어떤 순서와 흐름으로 바꿀 것인가?

✎ **표현**
어떤 형식과 스타일이 더 적합한가?

⚙ **이용 흐름**
어떤 단계에서 더 쉽게 이용할 수 있는가?

기획·제작·평가는 서로를 발전시킵니다.

각 단계에서 얻은 통찰이 다음 단계로 이어지며, 더 좋은 콘텐츠를 만듭니다.



기획하는 힘,
구현하는 힘,
판단하는 힘을 연결해
콘텐츠를 발전시킵니다.

기초에서 프로젝트로, 나만의 포트폴리오를 만듭니다

지식과 실습 경험을 연결하면서 자신의 관심 분야를 발전시킵니다.

I

전공 진입

이해와 적응

기초 지식을 배우고 관심 분야를 탐색합니다.

II

전공 습득

습득 및 실습

전문 분야를 배우고 실습 경험을 쌓습니다.

III

전공 심화

적용과 완성

지식과 경험을 연결해 포트폴리오를 완성합니다.

PORTFOLIO

작품 + 생각의 과정

WHY

왜 만들었는가

WHAT

어떻게 구현했는가

BETTER

무엇을 판단하고 개선했는가

결과물뿐 아니라, 그 결과를 만들어낸 판단도 자신의 역량이 됩니다.

함께 만들고, 실험하고, 보여주는 경험을 쌓습니다

수업에서 배운 내용을 실제 제작과 공유의 경험으로 이어갑니다.



함께 기획하고

C.A.F.E 등 기획·회의 공간



직접 제작하고

스튜디오·편집·그래픽 실습 공간

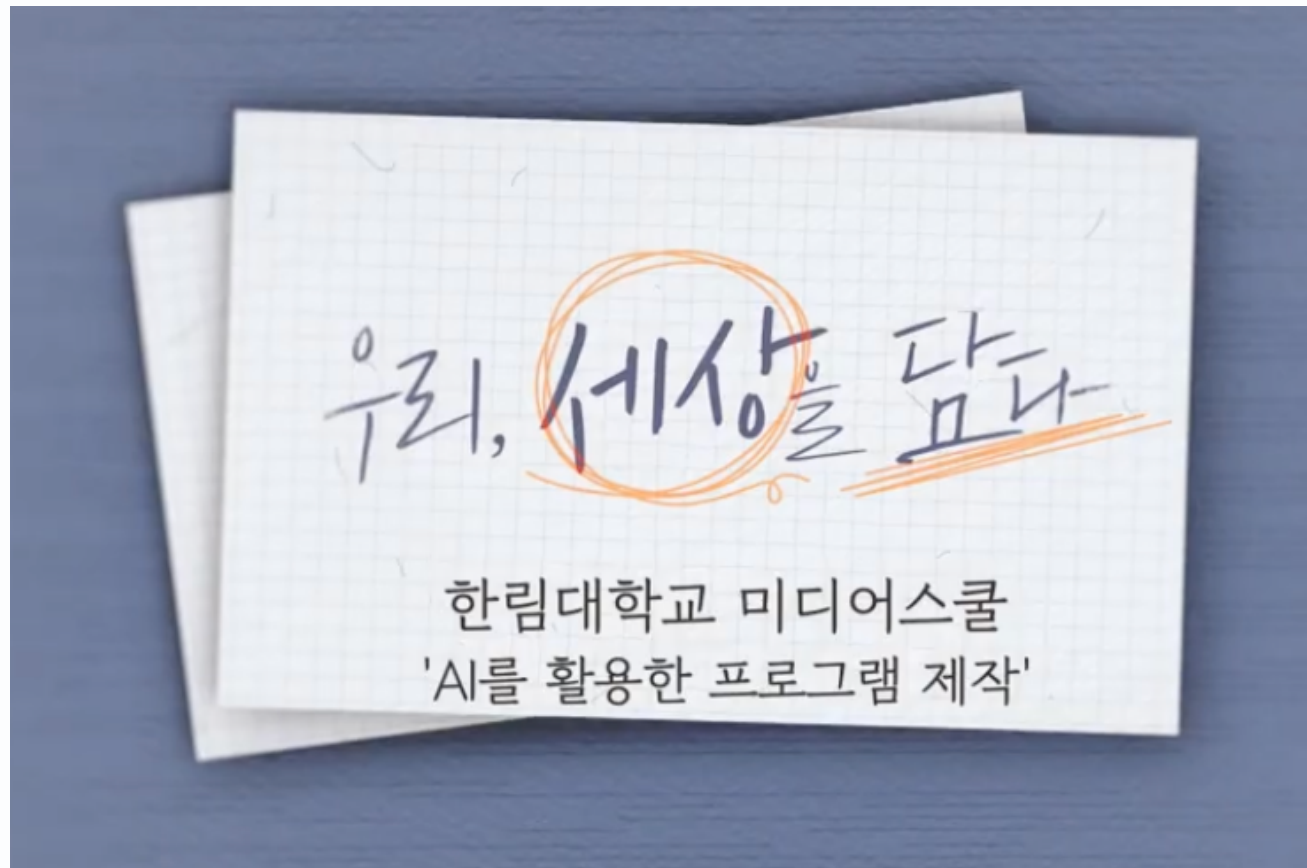


다른 사람에게 보여줍니다

비상제, 외부 기관 발표

수업의 결과물이 외부로 확산됩니다.

소셜캡스톤디자인 수업에서 서울시민대학과의 협력으로 제작된 AI 콘텐츠가 춘천MBC에서 방영되었습니다.



세 가지 역량 위에, 자신만의 전문 분야를 쌓아갑니다

전체 과정을 이해하는 힘을 바탕으로 관심 분야를 더 깊이 탐색합니다.



콘텐츠·게임 기획

콘텐츠 기획서
세계관·캐릭터 설정
게임 기획안



영상·시각 콘텐츠 제작

영상과 모션그래픽
디지털 그래픽
디지털북



UX·디지털 서비스 기획

서비스 시안
이용 경험 분석
개선 제안

한 가지 역할에 자신을 한정하기보다, 연결 가능한 역량을 준비합니다.

여러분은 누구에게, 어떤 가치와 경험을 전하고 싶나요?

지금 더 끌리는 분야가 있어도, 아직 잘 모르겠어도 괜찮습니다.

기획



제작



평가



만드는 기술을 넘어,
무엇을 만들고 어떻게 발전시킬지 판단하는 힘.



One more thing

한림대학교 자유전공학부 학생들에게 보내는 메시지

**Keep looking.
Don't settle.**

connecting the dots

You have to trust that the dots
will somehow connect in your future

