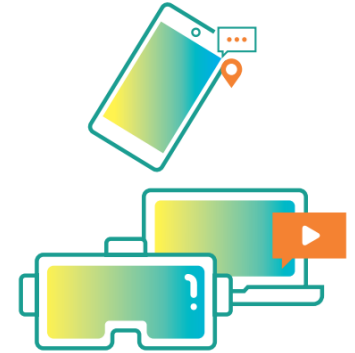


BIGITAL CONTENTS



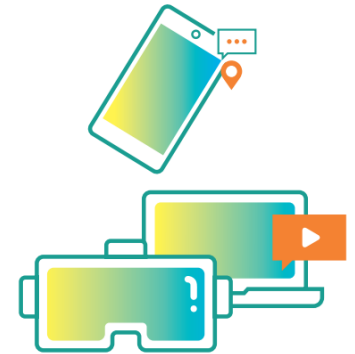
웹&모바일 기획자로 길러주는 실무 지침서

디지털 콘텐츠 기획 2판

[강의교안 이용 안내]

- 본 강의교안의 저작권은 한빛아카데미(株)에 있습니다.
- 이 자료를 무단으로 전제하거나 배포할 경우 저작권법 136조에 의거하여 최고 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처할 수 있고 이를 병과(併科)할 수도 있습니다.

DIGITAL CONTENTS



웹&모바일 기획자로 길러주는 실무 지침서

디지털 콘텐츠 기획 2판

Chapter. 01 디지털 콘텐츠 기획의 개요

목차

1. 디지털 콘텐츠
2. 디지털 콘텐츠 기획
3. 디지털 콘텐츠 기획자

학습목표

- 디지털 콘텐츠 기획의 개념을 정의해 보고 기획의 목적과 전반적인 프로세스에 대해 학습한다.
- 디지털 콘텐츠 기획자의 역할과 요구되는 능력에 대해서도 알아본다

01. 디지털 콘텐츠

■ 디지털 콘텐츠 개념

■ 디지털 콘텐츠

- 아날로그 형태의 표현물을 0과 1로 된 디지털 부호로 변환하거나, 처음부터 디지털 형태로 제작된 콘텐츠
- 디지털 방식으로 제작된 문자, 부호, 음성, 음향, 이미지, 영상 등의 정보 또는 그 내용물

■ 디지털 콘텐츠 산업 분류

■ 디지털 콘텐츠 산업

- 디지털 부호로 인코딩하거나 제작하여 유통 및 소비하는 산업을 모두 포함
- OECD의 '신성장 산업으로서의 콘텐츠'로써 처음 소개
- 2006년에는 콘텐츠 산업의 하위 분야로 디지털 콘텐츠의 급성장과 그 중요성이 강조

■ 디지털 콘텐츠 산업의 근황

- 출판, 음반과 같은 전통적인 미디어들이 전자 출판, 디지털 음원 서비스로 변모하여 산업의 경계가 모호해짐
- 게임, 모바일, 소셜 미디어 등 ICT 기술이 융합된 컨버전스 형태의 디지털 콘텐츠 산업 영역이 지속적으로 확장

01. 디지털 콘텐츠

■ 디지털 콘텐츠 산업 분류

■ 디지털 콘텐츠 산업 분류

표 1-1 디지털 콘텐츠 산업 분류 체계 [01]

분야	세분류		정의
디지털 출판	e-book	일반	단행본, 간행물, 전자 출판물을 별도의 뷰어를 설치 또는 프로그램을 실행하여 볼 수 있도록 제작 및 서비스된 디지털 출판 콘텐츠(e-book, 앱북, 이펍, PDF 등)
		실감형	증강현실 등 실감형 기술을 이용한 전자책 콘텐츠
	웹 소설		텍스트 기반의 디지털 소설로 온라인 및 모바일에서 연재와 같은 형태로 볼 수 있도록 제작, 서비스된 디지털 출판 콘텐츠
	기타		상위에서 열거한 항목 이외에 온라인 및 모바일에 특화되어 제작된 디지털 출판 콘텐츠
디지털 만화	일반		판형이 있는 만화/만화잡지 등을 온라인 및 모바일에서 볼 수 있도록 제작, 서비스된 디지털 만화
	웹툰		판형이 없는 형태로 온라인 및 모바일에서만 볼 수 있도록 제작, 서비스된 디지털 만화
디지털 음악	다운로드 및 스트리밍		음원을 제작하여 온라인/모바일 음악서비스 업체에 제공하는 사업체, 제공받은 음원을 온라인/모바일로 서비스하는 사업체
	기타		벨소리, 통화 연결음 등
	모바일 TV		모바일 전용 방송망 또는 이동통신을 통해 제공하는 비디오 서비스
디지털 방송	일반		PC, 케이블, 위성, 지상파, 무선통신 등 네트워크를 통해 실행되는 방송 서비스(D-TV 방송, 모바일 방송, 인터넷 방송, 이동멀티미디어 방송 등)
	실감형		다차원 실감미디어를 이용하여 사용자에게 몰입감을 줄 수 있는 차세대 방송 서비스, 3DTV와 UHD TV 등의 방송 서비스로 인간의 오감을 통해서 생생한 현장감을 보고, 듣고, 느낄 수 있는 서비스
디지털 영화	일반		영화를 디지털 파일 형태로 가공·처리하여 배급하고 고화질의 디지털 영상을 제공하는 사업체
	실감형		3D, 4DX, ScreenX 등 실감형 기술과 결합한 영화 콘텐츠 및 제공 서비스

분야	세분류		정의
디지털 광고	온라인/모바일 광고		DA 광고, 검색 광고, 리워드 앱 광고 등의 유형을 포함한 온라인 및 모바일을 통한 광고
	디지털 사이니지		네트워크를 통해 원격제어가 가능한 디지털 디스플레이(LCD, LED 등)를 공공장소나 상업공간에 설치하여 정보, 엔터테인먼트, 광고 등을 제공하는 디지털 미디어
디지털 게임	온라인 게임		게임 회사나 ISP의 서버에 게임을 장착하여 접속한 이용자들이 동시에 진행되는 게임
	모바일 게임		모바일 게임, 온라인 게임 등 휴대폰, 태블릿 PC 등 모바일 기기를 통해 서비스 하는 게임
	실감형 게임		VR 게임, 스마트 TV 게임, AI 게임 등 가상현실 기술과 결합한 차세대 게임
디지털 애니메이션			3차원적인 이미지를 CG 특수 효과로 캐릭터와 셀 애니메이션을 실시 영화처럼 표현하는 애니메이션 제작 및 서비스(디지털캐릭터, 디지털·합성·플래시 애니메이션 등)
디지털 정보 콘텐츠	종합 정보		텍스트 기반 정보로 온라인에서 기사가 업데이트되어 제공되는 모든 인터넷 간행물(디지털 신문/웹진 및 온라인 잡지 서비스 및 MCN 등)
	전문 정보		금융/경제, 의료(건강), 법률 등 전문 지식 관련 정보 제공 서비스
	생활 정보		여성, 육아, 패션/뷰티, 컴퓨터, 종교, 여행, 이민, 취업, 날씨, 심리테스트 등 실생활에 관련된 정보 제공 서비스
	엔터테인먼트(오락 정보)		영화/연예/공연/문화, 스포츠, 퀴즈/경품/복권, 운세, 유머, 취미 등 흥미 및 오락성 정보 제공 서비스
e-learning	일반	교과 교육	초·중·고·대학 대상 교과 교육을 온라인/모바일 교육 및 스토리지 저장형 학습 프로그램, 교과 교육용 콘텐츠 제작 및 서비스
		직무 훈련	교과 교육 이외에 전문적인 직무 훈련용 온라인/모바일 교육 및 스토리지 저장형 학습 프로그램, 직무 훈련용 콘텐츠 제작 및 서비스
		기타	상위에서 열거한 항목 이외에 온라인/모바일 교육 및 스토리지 저장형 학습 프로그램, 교육용 콘텐츠 제작 및 서비스
	실감형	교과 교육	증강현실 등 실감형 기술이 적용된 초·중·고·대학 대상 교과교육용 온라인/모바일 교육 및 스토리지 저장형 학습 프로그램, 교과 교육용 콘텐츠 제작 및 서비스
		직무 훈련	증강현실 등 실감형 기술이 적용된 전문적인 직무 훈련용 온라인/모바일 교육 및 스토리지 저장형 학습 프로그램, 전문 지식 교육, 직무 훈련용 콘텐츠 제작 및 서비스
		기타	상위에서 열거한 항목 이외에 증강현실 등 실감형 기술이 적용된 온라인/모바일 교육 및 스토리지 저장형 학습 프로그램, 교육용 콘텐츠 제작 및 서비스

01. 디지털 콘텐츠

■ 디지털 콘텐츠 산업 분류

■ 디지털 콘텐츠 산업 분류

분야	세분류	정의
디지털 콘텐츠 솔루션	저작물	각종 디지털 콘텐츠를 제작/편집하기 위해 사용되는 솔루션 (CG/영상, 게임, LMS)
	콘텐츠 보호	유무선 네트워크상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션
	모바일 솔루션	모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼(MMS/SMS의 문자 서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일 플랫폼 등)
	과금/결제	웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드 결제, 휴대폰 소액결제, PG 등)
	CMS	온라인상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션
	CDN	네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송 속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션
	기타	디지털 콘텐츠 저장 솔루션으로 네트워크 기반의 저장 기능을 제공하는 서비스(클라우드 스토리지, IaaS, SaaS, PaaS 등)
디지털 커뮤니케이션		메시지(SMS, MMS, e-mail 등), 모바일 커뮤니티, 모바일 블로그 등 콘텐츠 서비스(mVOIP, SNS, 메신저, 영상통화 등)
디지털 콘텐츠 유통 플랫폼		생산자·중개인·소비자가 디지털 통신망을 이용하여 제품 및 서비스 거래를 가능하도록 하는 콘텐츠 플랫폼 제공 서비스(오픈마켓, 온라인 쇼핑몰, 모바일 쇼핑, O2O 등)
기타 디지털 콘텐츠	디지털 공연 전시 콘텐츠	VR, CG, 홀로그램 등 디지털 기술과 결합된 공연·전시 콘텐츠
	기타 실감형 콘텐츠	e-book, e-learning, 게임, 영화, 방송, 디지털 광고, 디지털 애니메이션 등을 제외한 나머지 실감형 콘텐츠(VR, AR, CG, 홀로그램 콘텐츠 등)

02. 디지털 콘텐츠 기획

■ 디지털 콘텐츠 기획의 개념

■ 기획의 의미

- 기획(企劃): 나은 수단으로 목표를 달성하기 위하여 장래의 행동에 관한 일단의 결정을 준비하는 과정
- 어떤 대상에 대해 그 대상의 변화를 가져올 목적을 확인하고 그 목적을 성취하는 데에 가장 적합한 행동을 설계하는 것을 의미



그림 1-1 기획의 한자 풀이

02. 디지털 콘텐츠 기획

■ 디지털 콘텐츠 기획의 개념

■ 기획의 의미

- 기획의 예시) 집짓기
 - 집을 설계 하기 위해서는 영향을 받는 다양한 요소들과 변수에 대해 꼼꼼히 체크하고 계획해야 함
- 기획의 예시) 빙산
 - 수면 위에 떠 있는 얼음 조각처럼 우리 눈으로 가시화될 수 있는 부분이 서비스나 디자인
 - 수면 아래 빙산이 떠오를 수 있도록 지탱하고 있는 거대한 덩어리는 기획



그림 1-2 집을 짓는 과정 : 집을 짓기 위해 고려해야 할 요인들은 무궁무진하다.



그림 1-3 빙산을 지탱하고 있는 거대한 덩어리, 기획

02. 디지털 콘텐츠 기획

■ 디지털 콘텐츠 기획의 목적

■ 기획의 목적

- 해결하고자 하는 대상이나 프로젝트에 대한 방법과 목적을 구체적인 사안을 통해 상대방을 설득
- 목적 대상에 대한 합리적인 방안을 제시

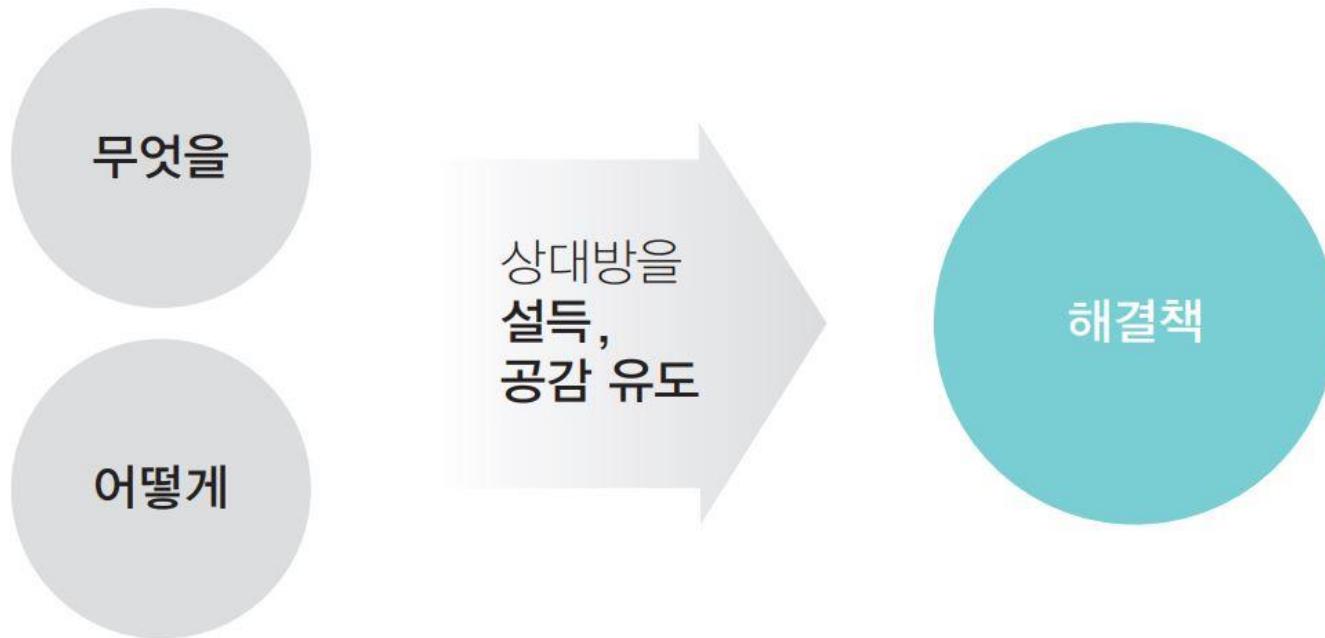


그림 1-4 기획의 목적

02. 디지털 콘텐츠 기획

■ 디지털 콘텐츠 기획의 목적

■ 기획의 목적 예시) 복면가왕

- 복면가왕의 기획 목적: 출연자에 대한 선입견이 아닌 오로지 노래를 통해 시청자에게 감동을 전달
- 미국 폭스 채널에 포맷을 수출하여 할리우드판 복면가왕 《THE MASKED SINGER》로 재탄생
- 미국 수출을 발판 삼아 독일, 네덜란드, 호주, 멕시코 등 전 세계 40여 개국에 포맷을 수출한 좋은 기획 사례



그림 1-5 MBC 미스터리 음악쇼 《복면가왕》 [02]



그림 1-6 FOX TV 《THE MASKED SINGER : Season 4》 [03]

02. 디지털 콘텐츠 기획

■ 디지털 콘텐츠 기획 프로세스

① 요구 분석

- 클라이언트나 사용자의 요구에 대한 명확한 교차점을 찾는 작업
 - 클라이언트가 제시한 제안 요청서(RFP) 분석
 - 클라이언트 프로젝트 담당자 또는 실무 관계자와의 프로젝트 분석을 통한 프로젝트 목표 설정
 - 업무 분장 및 일정 계획 수립 등의 작업이 해당

② 환경 분석

- 시장 환경 및 자사, 경쟁사에 대한 리서치를 바탕으로 기회 요인을 파악함
- 사용자에게 대한 정의와 예상되는 사용 시나리오를 분석하여 서비스 콘셉트를 도출하고 전략을 수립하는 단계
 - 시장 환경 조사, 경쟁사 리서치, SWOT 분석, 벤치마킹, 타겟 사용자 세그멘테이션, 페르소나분석, 사용 시나리오 작성 등

③ 설계

- 설계가 잘못되면 이후 모든 과정이 어려워지기에 설계 과정은 매우 중요함
- 스토리보드 제작은 해당 화면의 용도, 콘텐츠, 기능, 페이지 이동 등의 내용이 모두 상세히 기술되어야 함
 - 다음 단계인 구현 단계에서 디자이너나 개발자들의 작업지침서 역할을 하며 상세 작업을 위한 커뮤니케이션 도구로 이용

④ 구현 과정

- 설계된 콘텐츠를 비주얼 화면 디자인, 요소 디자인, 모션 디자인등의 과정을 거쳐 재가공
- 디자인된 화면에 기능을 구현하기 위해 프로그래밍을 함
- 기획자는 설계 단계에서 계획된 내용이 잘 구현되고 있는지 디자인 및 개발 부서와 지속적으로 확인하여 조율함

02. 디지털 콘텐츠 기획

■ 디지털 콘텐츠 기획 프로세스

⑤ 테스트

- 구현이 끝나고 나면 기능상의 오류나 버그는 없는지 다양한 테스트를 시행
- 출시 한 후에 발생할 수 있는 위험 요소를 제거

⑥ 완료

- 마지막 완료 단계로 클라이언트의 최종 검수가 끝나게 되면 검수 확인서와 완료 보고서를 작성 후 서비스 출시
- 출시 후에도 발생할 수 있는 오류에 대해서는 빠르고 신속한 대처가 이루어져야 함

⑦ 사후 관리

- 사용자 및 관리자 매뉴얼 제작, 화면 및 요소 디자인 에 대한 속성 정의가 포함된 스타일 가이드 제작 등을 통해 사후 관리에 대한 체계와 계획을 수립
- 안정된 서비스를 위해서는 프로젝트 성격에 따라 개발보다 사후 관리가 더 중요할 수도 있음

02. 디지털 콘텐츠 기획

■ 디지털 콘텐츠 기획 프로세스

■ 프로세스 별 주요 업무 및 산출물

표 1-2 프로세스별 목표, 방법, 주요 산출물

단계	목표	방법	주요 산출물
요구 분석	프로젝트 개요 및 목표 정의, 수행 팀 간의 논의 및 협의를 통한 수행 전략 수립	<ul style="list-style-type: none">클라이언트 요구 분석사용자 요구 분석일정 계획 수립업무 분장프로젝트 목표 설정	<ul style="list-style-type: none">제안서수행계획서(착수 보고서)WBS(업무분류체계)
환경 분석	리서치를 통한 기회 요인 파악 및 서비스 콘셉트 도출	<ul style="list-style-type: none">시장 환경 조사경쟁사 리서치SWOT 분석벤치마킹사용자 정의타깃 사용자 세그멘테이션인터뷰페르소나 분석사용 시나리오 작성서비스 콘셉트 정의	<ul style="list-style-type: none">조사 분석 보고서페르소나 분석사용자 정의사용 시나리오
설계	도출된 콘셉트의 효과적인 구현을 위한 상세 설계	<ul style="list-style-type: none">콘텐츠 설계정보구조 설계레이아웃링와이어프레임스토리보드	<ul style="list-style-type: none">콘텐츠 내역서정보구조 설계도스토리보드기능 정의서(Function List)파일 네이밍 가이드(File Naming Guide)
구현	비주얼 디자인 및 프로그래밍을 통한 기능 요소 제작	<ul style="list-style-type: none">콘텐츠 재가공프로토타입 제작비주얼 화면 디자인비주얼 요소 디자인모션 디자인프로그래밍	<ul style="list-style-type: none">디자인 산출물(레이아웃 및 요소 디자인 등 디자인 제작 소스, psd, ai 등)프로그래밍 소스
테스트	테스트를 통한 오류 수정 및 발생할 수 있는 위험 요소 제거	<ul style="list-style-type: none">단위 테스트통합 테스트사용성 테스트	<ul style="list-style-type: none">단위 테스트 결과 보고서통합 테스트 결과 보고서사용성 테스트 보고서
완료	서비스 출시 및 프로모션	<ul style="list-style-type: none">최종 검수출시이벤트 및 마케팅 프로모션	<ul style="list-style-type: none">완료 보고서검수 확인서프로모션 계획서
사후 관리	안정적이고 효과적인 서비스 운영을 위한 유지보수	<ul style="list-style-type: none">관리자 교육유/무상 유지보수	<ul style="list-style-type: none">사용자 및 관리자 매뉴얼스타일 가이드유지보수 계획서

03. 디지털 콘텐츠 기획자

■ 디지털 콘텐츠 기획자의 역할

■ 디지털 콘텐츠 기획자의 역할

- 디지털 콘텐츠 기획자는 정보의 획득이 빠른 트렌드 리더 이면서 전략을 설정할 수 있는 전략가
- 전체 일정을 조율할 수 있는 이성적, 논리적 판단이 필요

표 1-3 디지털 콘텐츠 기획자의 역할과 역량

역할	역량
신규 콘텐츠 및 서비스 기획	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 서비스 벤치마킹 및 모니터링 • 매체에 대한 이해 및 활용 기술 • 기술의 변화 및 트렌드 분석 능력 • 새로운 것에 대한 창조적 열정
UX를 기반으로 한 UI 설계	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자에게 대한 이해, 사용자 조사 진행 기술, 인터뷰 기술 • 사용자 조사 내용 분석 기술, UI 문서화 기술, 사용성 테스트 기술 • 사용성 평가 분석 기술 • 좋은 서비스와 나쁜 서비스에 대한 판단 기술 • 불편한 구조 및 서비스를 구체적으로 개선하고자 하는 의지
문서 작성	<ul style="list-style-type: none"> • 회의록, 프로젝트 브리프, 분석 리포트 문서화 능력 • 문서 작성 소프트웨어 활용 기술, 문서 시각화 기술 • 정보구조 설계 • 스토리보드 작성 능력, 다양한 이야기 구조화 기술
업무 조율, 의견 수렴 및 의사결정, 협업	<ul style="list-style-type: none"> • 공감 능력, 수평적 커뮤니케이션 능력, 의사소통 능력 • 일정 수립, 업무분장, 효율적인 회의 진행 기술 • 원활한 협의 조율 태도 • 디자인, 프로그래밍 용어와 지식

역할	역량
기획안 작성	<ul style="list-style-type: none"> • 정보 수집, 동향 파악, 트렌드 분석, 동향 조사 기술 • 인터넷 및 소셜 미디어 활용 기술, 다양한 매체 정보 검색 기술 • 정보 분류 분석 기술, 분석 정보의 시각화 표현 기술 • 자료 검색 기술, 문서작성 소프트웨어 활용 기술 • 논리적 사고력, 일정 관리, 자원 관리
프레젠테이션	<ul style="list-style-type: none"> • 발표력, 설득력, 호소력, 표현력, 전달력, 연출력 • 스토리텔링 기술, 프레젠테이션 소프트웨어 활용 기술
서비스 런칭 및 관리	<ul style="list-style-type: none"> • 이벤트 기획력, 광고 매체 집행 기술 • 사용자 세그먼테이션 기술, 사용자 응대 기술 • 웹, 소셜 미디어 등 다양한 매체 활용 기술
유지보수 개선 작업	<ul style="list-style-type: none"> • 서비스 평가단 참여를 통한 피드백 • 자료 보안 유지관리 기술 • 체계적 파일 정리 및 관리 기술 • 데이터의 버전 관리 기술
프로젝트 매니징	<ul style="list-style-type: none"> • 제안 요청서 해석 지식, 제안서 작성법, 견적서 작성법 • 일정 관리, 자원 관리 능력 • 프로젝트 참여 인력 배분 방법 • 인력 · 참여율에 따른 인건비 책정 방법 • 계약 체결 절차, 계약서 작성법 • 계약 내용에 대한 법적적 기본 지식 • 프로젝트 관리 기술, 클라이언트 협의 기술 • 구성원의 역할을 구분하여 이끌어 가는 리더십

03. 디지털 콘텐츠 기획자

■ 디지털 콘텐츠 기획자의 직무

■ 디지털 에이전시의 기획 조직

- 디지털 에이전시에서의 기획 관련 조직은 크게 제안, 구축, 운영으로 구분
 - 제안 파트: 신규 프로젝트 수주 및 입찰에 필요한 RFP 분석, 전략 수립, 컨설팅, 프레젠테이션 등을 담당
 - 구축 파트: 제안을 통해 수주한 신규 및 리뉴얼 프로젝트를 상세 기획 에서 최종 서비스 오픈까지 담당
 - 운영 파트: 구축 후 서비스 안정화 및 유지보수 업무가 주 업무
- 세 파트는 상호 유기적으로 연결되어 운영이 끝나면 다시 제안으로 순환되는 구조

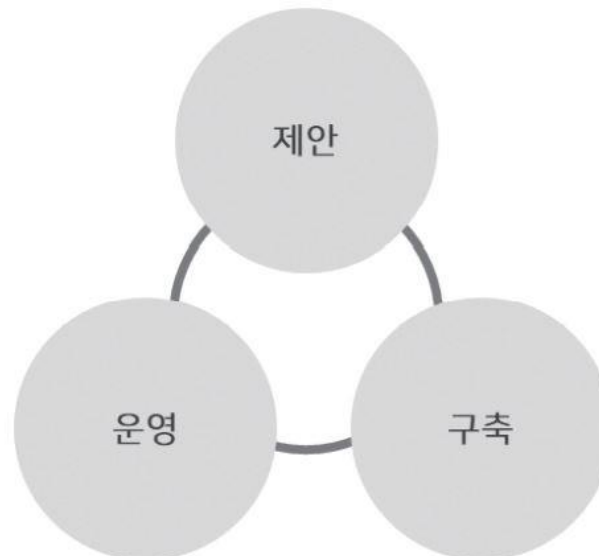


그림 1-8 디지털 에이전시 조직 구성

03. 디지털 콘텐츠 기획자

■ 디지털 콘텐츠 기획자의 직무

- 디지털 에이전시의 기획 조직
 - 디지털 콘텐츠 기획자의 직무에 따른 역할

표 1-4 디지털 콘텐츠 기획자의 직무에 따른 역할

직무	역할
프로젝트 감독 (Project Director, PD)	<ul style="list-style-type: none">• 클라이언트 협의 및 요구 분석• 계약 조건 조율 및 체결• 제안 진행 및 프레젠테이션• 시간, 예산, 인적, 물적 자원 구성 및 관리
프로젝트 매니저 (Project Manager, PM)	
프로젝트 리더 (Project Leader, PL)	<ul style="list-style-type: none">• 내/외부 환경 분석(As-Is)• 프로젝트 목표 및 방향 설정(To-Be) 등 전략 수립• 클라이언트 및 부서 간 의견 조율• 상세 수행계획 및 스케줄 수립• 데스크 리서치 및 정보의 조사, 수집, 분류, 분석• 시장 동향 및 이슈 파악• 사용자 조사 및 분석
프로젝트 어시스턴트 (Project Assistant, PA)	
	<ul style="list-style-type: none">• 조사 보고서, 회의록 등 문서 작성• 정보구조 설계(Information Architecture, IA)• 화면 설계(SB:Story Board, SD:Screen Definition)

03. 디지털 콘텐츠 기획자

■ 디지털 콘텐츠 기획자의 능력

- 기획자의 수행해야할 역할
 - 클라이언트를 설득하기 위한 컨설턴트
 - 업무 분장과 프로젝트 일정 계획을 수립할 수 있는 스케줄러
 - 프로젝트의 방향과 목표를 설정하는 내비게이터
 - 정보와 화면을 설계하는 설계자
 - 타 부서 간 의견을 조율할 수 있는 커뮤니케이터

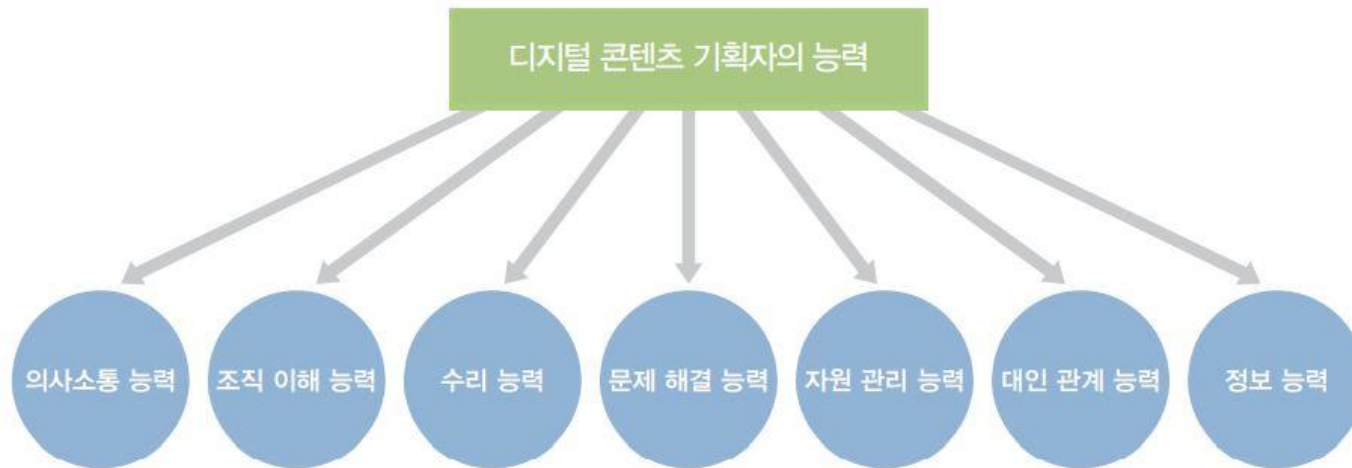


그림 1-9 디지털 콘텐츠 기획자에게 필요한 능력

03. 디지털 콘텐츠 기획자

■ 디지털 콘텐츠 기획자의 능력

■ 의사소통 능력

- 기획자에게 가장 필요한 능력은 클라이언트 및 다른 부서와의 효율적 업무 협업을 위한 의사소통 능력
- 의사소통의 가장 근본적인 목표는 상대방을 설득 하는 것
- 정보구조 설계, 화면 설계 및 스토리보드 등도 디자이너와 개발자들과의 효율적 협업을 위한 의사소통 도구

■ 조직 이해 능력

- 기획자는 각 부서별 역할과 관련성 업무에 대한 이해를 가지고 있어야 프로젝트를 효율적으로 관리할 수 있음
- 디자이너와 개발자와의 협업뿐만 아니라 예산과 일정 조정도 동시에 진행할 경우 빠른 판단이 요구

■ 수리 능력

- 수집된 정보의 분석이나 도표의 활용 및 자료의 특성과 경향을 파악하기 위해 연산, 평균, 백분율, 빈도와 같은 기초적인 통계에 대한 이해가 필요
- 연구 대상 집단의 특성을 유추할 수 있는 분석 자료를 논리적으로 결론을 내릴 수 있어야함
- 도표(그림, 표, 그래프 등)를 통해 내용을 종합·분석하는 능력도 수리 능력에 해당

■ 문제 해결 능력

- 문제 상황이 발생하면 창조적, 논리적, 비판적 사고를 통해 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력이 필요
- 아이디어를 창 출할 수 있는 창의적 감각도 문제 해결 과정의 결과

03. 디지털 콘텐츠 기획자

■ 디지털 콘텐츠 기획자의 능력

■ 자원 관리 능력

- 확보한 자원을 효율적으로 활용하고 관리하는 능력
- 한정된 시간에 얼마나 많은 일을 할 수 있는지에 대한 부분은 매우 중요
- 프로젝트를 진행할 때 필요한 컴퓨터, 장소, 각종 하드웨어 등의 물적 자원 관리 능력 또한 매우 중요한 능력

■ 대인 관계 능력

- 클라이언트나 회사 내부의 다른 구성원들과 원만한 관계를 유지하고 프로젝트의 비전과 목표를 공유
- 조직 구성원들의 업무 향상 및 동기 부여에 도움을 줄 수 있어야 함
- 클라이언트나 팀원들과의 원만한 관계를 바탕으로 팀워크를 위한 상호관계성을 가지고 협력

■ 정보 능력

- 정보를 수집하는 데에 누구보다 정확하고 빨라야 함
- 습득한 정보는 통찰력이 되어 클라이언트와 사용자를 위한 결과물로 나타남
- 동향을 파악하고 예측을 잘하기 위해 정보 수집을 함

Thank you
