

<p>예산 언어팀</p>	<p>담당자(시절에 대한 경력관련), 발명새(신체적검출액스에 대한 고민), 해드폰(갖고싶은 것에 대한 집착), 신생님의 벨트(신생님에 대한 편향된 생각), 피부(담당자인 나는 피부가 왜 이렇게 고물까? 미치겠다), 도시락(단체 매일 쓰세지니?), 책상(책상 너무 무겁잖아, 바꾸어달라고 해야 할텐데), 나의 밤(동생들 웃음 좋아내야 할텐데..) 등 무궁무진한 아이디어들이 있음.</p>
<p>제작 예산 / PD 제작경력</p>	<p>가. 인력 : PD 3명                  다. 스물다오 : 가정집, 교실, 교무실                  나. ENG : 편당 4회</p>
<p>예산 제작비</p>	<p>가. 편당 제작비 : 700만원                  나. 총 제작비 : 78편 (3편×26주)×700만원 = 5억 4600 만원</p>
<p>제작비 항목</p>	<p>가. 프로그래밍의 핵심적 특징 : 1. 사전중심의 기술전결과 같은 일반적 구성을 벗어난 인물의 심리에 천착한 이미지 중심의 구성 지향.                  2. 미묘한 심리를 다분히 위한 나레이션 기법 및 판타지 기법의 활용.                  3. FS-MS-IS 등과 같은 기존의 영상문법을 벗어난 화면채색, CU 중심 등의 독특한 영상기법의 활용.                  4. 소재별물과 청소년들의 고민해소의 장이 될 수 있는 사이트 운용.</p> <p>나. 기존 프로그램과의 차별성 : 그 동안의 청소년 드라마는 폭력, 성, 교우관계, 성적 등과 같은 큰 주제들을 주로 다루어 옴. 그 결과 아이들의 고관과 해당소재에 대한 밀도 높은 이야기를 끌어내지 못함. 이는 구성상의 문제와 맞물려 (사전중심의 '사건제시-전개-결말'의 일면적인 드라마 구성에 집착) 시청자들에게 치상할 음. 따라서 발명새, 헤드폰, 담안지, 신생님의 벨트 등과 같은 작은 이야기 중심의 청소년 심리를 다분히 새로운 형태의 드라마를 구현함. 이는 발명우사의 청소년다큐 등과도 차별화됨.</p> <p>다. 예산 문제점 및 대책 : 큰 사전 중심이 아니라 청소년들의 심리를 다분히 드라마적 긴박감이 떨어질 수 있음. 이는 인물의 내적 갈등을 최대화하고 이미지 중심의 독특한 영상구성을 통해 어느 정도 해소될 것임.</p> <p>라. 적절한 출연자 : 기존의 청소년 드라마에서 축적된 인적자원을 활용하고, 오디션 등을 통해 새로운 인물들을 모으함. 발명우사에서는 청소년 드라마가 없기 때문에 다양한 캐릭터의 인물들이 발명우사에 집중될 것으로 예상됨.</p> <p>마. 시청 대상층 유인 방안 : 프로그램 홈페이지에 청소년 상담 사이트를 공동함으로써 청소년들을 유인함. 또한 청소년 관련단체들과 연계해 홍보효과를 극대화함. 청소년들을 대상으로 한 스캐우모 등 회사 직원에서의 이벤트도 프로그램의 인지도를 높이는 데 기여할 것임.</p>

