제작방향	가. 프로그램의 핵심적 특징 : 1. 사건중심의 기승전결과 같은 일반적 구성을 벗어난 인물의 심리에 천착한 이미지 중심의 구성 지향. 2. 미묘한 심리를 다루기 위한 나레이션 기법 및 판타지 기법의 활용. 3. FS-MS-1S등과 같은 기존의 영상문법을 벗어난 화면채색,CU중심 등의 독특한 영상기법의 활용. 4. 소재발굴과 청소년들의 고민해소의 장이될 수 있는 사이트 운용.
	나. 기존 프로그램과의 차별성 : 그 동안의 청소년 드라마는 폭력, 성, 교우관계, 성적 등과 같은 큰 주제들을 주로 다루어 옴. 그 결과 아이템의 고갈과 해당소재에 대한 밀도 높은 이야기를 끌어내지 못함. 이는 구성상의 문제와 맞물려 (사건중심의 '사건제시-전개-갈등-화해'식의 일반적인 드라마 구성에 집착) 시청자들에게 식상함을 줌. 따라서 발냄새,핸드폰,담안지,선생님의 벨트 등과 같은 작은 이야기 중심의 청소년 심리를 다룸으로서 새로운 형태의 드라마를 구현함. 이는 타방송사의 청소년다큐 등과도 차별화됨.
	다. 예상 문제점 및 대책 : 큰 사건 중심이 아니라 청소년들의 심리를 다룸으로써 드라마적 긴박감이 떨어질 수 있음. 이는 인물의 내적 갈등을 최대화하고 이미지 중심의 독특한 영상구성을 통해 어느 정도 해소될 것임.
	라. 적절한 출연자 : 기존의 청소년드라마에서 축적된 인적자원을 활용하고, 오디션을 통해 새로운 인물들을 보충함. 타방송사에서는 청소년드라마가 없기 때문에 다양한 캐릭터의 인물들이 E방송사에 집중될 것으로 예상됨.
	마. 시청 대상층 유인 방안 : 프로그램 홈페이지에 청소년 상담 사이트를 운용함으로써 청소년들을 유인함. 또한 청소년 관련단체들과 연계해 홍보효과를 극대화함. 청소년들을 대상으로 한 소재공모 등 회사 차원에서의 이벤트도 프로그램의 인지도를 높이는데 기여할 것임.
예상 제작비	가. 편당 제작비 : 700만원
	나. 총 제작비 : 78편 (3편×26주)×700만원 = 5억 4600 만원
제작 여건 / PD 제작경력	가. 인력 : PD 3명 나. ENG : 편당 4회 다. 스튜디오 : 가정집, 교실, 교무실
예상 아이템	담안지(시험에 대한 강박관념), 발냄새(신체적컴플렉스에 대한 고민), 핸드폰(갖고싶은것에대한 집착), 선생님의 벨트(선생님에 대한 편협된 생각), 피부(남자인 나는 피부가 왜 이렇게 고울까? 미치겠다.), 도시락(난 왜 매일 쏘세지냐?), 책상(낙서가너무많잖아,바꾸어달라고 해야 할텐데), 나의 방(동생놈을 쫓아내야 할텐데..) 등 무궁무진한 아이템들이 있음.