

KBS (국어국문학과 16)

▼ 지금의 진로 선택 기준

고등학생때부터 희망했던 직업으로, 매번 창의력을 발휘해 아이템을 정하고 관련 인물 및 아이템을 섭외하는 구성에 관심이 컸습니다.
뿐만 아니라 나의 창작물이 방송매체를 통해 많은 사람들에게 전달된다는 것이 보람찬 일이라고 생각했습니다.

▼ 진출 분야를 위한 교과-비교과 준비 방법

고등학교 때부터 언어 관련 과목 공부를 게을리 하지 않았고, 방송작가 진로를 염두에 두고 말과 글을 공부하기 위해 국어국문학과에 진학했습니다.
Kbs한국어능력시험, 국어능력글쓰기시험, 국어능력인증시험 등 현존하는 국어과 시험에 응시하였고 급수를 취득하였습니다.
뿐만 아니라 다양한 학과, 소학회, 동아리 활동을 통해 행사를 구성하고 진행하며 진로 관련 능력을 끌어올렸습니다.

▼ 취업 준비하는 후배들에게 한마디(또는 추천 영상/음악)

적성만 맞는다면 내 시간을 자유로이 쓸 수 있는 이 직업은 아주 괜찮은 직업입니다.
저도 가야할 길이 많긴 하지만, 긍정적인 마인드와 적극적인 자세, 끝없이 솟아나는 창의력이 여러분의 바탕이 되어줄 것입니다.

수퍼톤(HYBE) (문화콘텐츠학과 10)

▼ 지금의 진로 선택 기준

유년 시절부터 '영상콘텐츠'에 많은 관심과 소비가 있었고, 이에 '판권 계약'을 담당하는 업무를 수행하고 싶습니다.

현재 '콘텐츠사업개발팀'에서 AI 음성 기술을 콘텐츠에 적용하는 제휴 업무를 진행하고 있으며 이는 조금 더 제너럴한 영역에 대한 업무 스펙트럼을 넓히고 싶었기 때문입니다.

주요 경력은 아래와 같습니다.

* 쿠팡플레이 - 콘텐츠 수급

* 웨이브(wavve) - 콘텐츠 수급

▼ 진출 분야를 위한 교과-비교과 준비 방법

글로벌 스탠다드 계약을 진행할 경우, '영어' 사용 빈도가 높으므로 항상 영어 공부 (스피킹 & 라이팅)을 지속하길 권합니다.

당연히 기본적으로 콘텐츠에 대한 소비가 많은 분인 경우 유리합니다.

- 부가 판권 (디지털 권리) 등에 관심이 있으신 분들은 제작사/유통사/배급사 제한을 두지 말고 아르바이트, 인턴 경험을 늘리시는 것이 상당한 도움이 됩니다.

▼ 취업 준비하는 후배들에게 한마디(또는 추천 영상/음악)

아무도 못했지만 내가 첫번째로 해낸 자가 될 수 있고, 누구나 다 해내는 것을 내가 못할 수도 있다.

프리랜서 : 메타버스 공간 콘텐츠 기획자 (사학과 18)

▼ 지금의 진로 선택 기준

역사를 활용한 콘텐츠 제작자가 되고 싶었고, 유튜브가 뜨면서 Mcn회사에 들어가 영상편집을 배웠습니다.
이후 메타버스라는 신기술이 떠오르면서 메타버스와 역사 콘텐츠의 융합의 아이디어로 다양한 메타버스 행사와 콘텐츠 기획을 하며 앞으로 메타버스의 미래를 위해 역사콘텐츠를 지속적으로 만들어볼 예정입니다.

▼ 진출 분야를 위한 교과-비교과 준비 방법

저는 파란학과와 소학회 활동 추천드립니다. 소학회에서 좋은 팀원들을 만나 다양한 공모전에 같이 참여하며 팀을 꾸릴 수 있었고, 파란학과를 통해서 원하는 콘텐츠를 제작해보기도 했습니다.
이후 현장실습을 통해서 다양한 인턴경험과 활동으로 대학생활을 했습니다.

▼ 취업 준비하는 후배들에게 한마디(또는 추천 영상/음악)

자기암시 영상 많이 봅니다.

에이디스포트 (디플러스기아) (문화콘텐츠학과 16)

▼ 지금의 진로 선택 기준

관심사 + 경험을 기반으로 한 자신의 장단점 분석
 평소 영상이나 콘텐츠에 관심이 많기도 했고 그에 대해 친구들과 토론하는 걸 즐겨했던 터라, 제작과 함께 분석하는 게 일상이었습니다. 막연하게 '영상 관련 일을 하자!' 는 마음을 시작으로 운도 좋게 영상음악, 조연출, 콘텐츠 PD 등 영상 관련해 다양한 직종을 경험했습니다. 제작을 해보니 실제로 부딪히는 건강의 벽과 여러 어려움이 있었고, 제작에 대한 즐거움과 보람이 그런 어려움을 이겨내지 못했습니다. 그러던 중 학교를 다니며 작성했던 콘텐츠 비평문이 상을 타면서 '난 콘텐츠 분석을 잘하는구나' 를 깨달았고, 제작자의 경험을 살려 영상 분석 및 방향성을 제시하는 영상PM의 길을 걷게 되었습니다.

▼ 진출 분야를 위한 교과-비교과 준비 방법

1) 파란학기 300% 활용하기

두 번의 파란학기를 경험했고, 당시 인연이 되었던 사람들과 여전히 연락하며 함께 일하고 있습니다. 콘텐츠 업계는 포트폴리오가 생명인만큼, 다양한 제작을 직접 해보고 데이터를 쌓는 게 매우 중요하게 작용한 것 같아요. 어떤 장르나 컨셉이 본인에게 잘 맞는지 미리 확인하기도 용이했습니다.

2) 서브 프로젝트는 옵션 아닌 필수

파란학기는 결국 한계가 있기 때문에, 서브 프로젝트로 더욱 스케일 커지게 가져가는 게 중요한 것 같습니다. 저는 파란학기를 기반으로 콘텐츠 사업체를 작게나마 마련해 서브 프로젝트를 진행해 나갔습니다.

실제로 같이 일하고 있는 동료들의 이야기를

보더라도, 서브 프로젝트를 안한 사람은 없는 것 같더라고요

▼ 취업 준비하는 후배들에게 한마디(또는 추천 영상/음악)

미생 OST <날아>

볼빨간사춘기 <나의 사춘기에게>

천상병 시인의 시 <아침>

쿠팡플레이 (문화콘텐츠학과 13)

▼ 지금의 진로 선택 기준

사람들이 더 재미있고 알차게 콘텐츠를 즐길 수 있도록 안내해주는 가이드가 되고 싶습니다. 해본 경험들 중 내가 가장 잘 할 수 있는 소셜 마케팅을 기반으로 취업했고, 업무 확장이 가능한 곳으로 2번 이직하여, 현재는 좀 더 다양한 마케팅 파트를 담당하고 있습니다.

▼ 진출 분야를 위한 교과-비교과 준비 방법

[교과]

- 문화콘텐츠 기획 실습과 같이 실제로 기획안을 작성해보는 수업들이 도움이 많이 되었습니다.
- 경영(마케팅) 복수전공을 통해 마케팅적인 시야도 넓혔습니다.
- 교환학생을 다녀오면서 기본적인 영어 회화에 대한 자신감이 생겼었습니다.

[비교과]

- 시나리오나무 소학회, 누비 등 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해보았습니다.
- 외부 강연을 듣거나, 여러 방면의 서포터즈와 알바 (행사, 영상제작, 공연 등) 활동을 경험하였습니다.
- 바이럴 마케팅 산학협력, 소셜 마케팅 직무의 인턴 등 실무 경험을 쌓았습니다.

▼ 취업 준비하는 후배들에게 한마디(또는 추천 영상/음악)

후배님들 언제나 든든한 선배가 되기 위해 노력하겠습니다. 편하게 연락주세요 :)

Epidemic Sound 유한회사 (영어영문학과 05)

▼ 지금의 진로 선택 기준

진로 선택 기준은 본인이 가장 좋아하고 관심있는 업계 및 산업을 기준으로 정하였습니다. 그리고 그 안에서 가장 유명한 회사는 어디인지를 선택하여 진로 방향을 선정 했습니다.

현재 회사의 선택 기준은

- (1) 10년 가까이 음악 업계에서 일을 하면서 느꼈던 Pain point를 해결할 수 있는 회사,
- (2) 글로벌 비즈니스를 하는 외국계 회사 중 현재 빠르게 성장하고 있는 회사,
- (3) 본인이 회사 내에서 지속적으로 성장할 수 있는 가능성이 높고 다른 회사보다 연봉 테이블이 높은 회사를 기준으로 이직을 결정 했습니다.

▼ 진출 분야를 위한 교과-비교과 준비 방법

교과 / 비교과를 나눠서 준비한다기 보다, 기본적으로 본인이 가장 좋아하고 관심있게 보는 산업이 어디인지 스스로 잘 정리할 필요가 있다고 생각합니다.

저의 경우는 콘텐츠에 관심이 있었기 때문에 교과 / 비교과를 따로 준비한다기 보다 수업 시간에 배우는 텍스트 등을 모두 콘텐츠라고 생각하고 본인의 생각을 정리하고자 하였습니다.

▼ 취업 준비하는 후배들에게 한마디(또는 추천 영상/음악)

특정 책이나 영상을 통해 슬럼프를 극복한다기 보다, 스스로 자존감이 낮아지지 않도록 계속해서 긍정적인 마음으로 생활하는 것이 중요한 것 같습니다. 현재 제가 일하고 있는 업계에 일을 하려고 마음을 먹었을 때, 도움을 받을 수 있던 선배나 동문이 없었기 때문에 혼자 많은 것들을 해결해야 하는 어려움이 있었습니다. 다만, 이 일이 아니면 언제든지 다른 일이라도 할 수 있다라는 생각으로 좌절감을 느끼기 보다 자신감을 가지고 생활했던 것이 큰 도움이 되었던 것 같습니다.

넥슨네트웍스 (문화콘텐츠학과 17)

▼ 지금의 진로 선택 기준

문화콘텐츠학과 학우들과 대내/대외 활동으로 다양한 콘텐츠 기획 및 홍보 활동 등을 경험해보면서 '콘텐츠'라는 폭넓은 분야 속에서 마케팅, 콘텐츠 기획 및 관련 사업 운영 직무에 대해 깊은 관심을 가지게 되었습니다.
특히 '게임'을 즐기하면서 게임 업계 내에서 일하는 것을 꿈꿔왔기에 지금의 진로를 선택하게 되었습니다.

▼ 진출 분야를 위한 교과-비교과 준비 방법

게임 업계를 진출하기 위해서는 직무마다 다르지만, 게임 운영의 경우 다양한 활동 속에서 타인이 이해하기 쉽도록 가독성 높은 글쓰기 능력과 긴밀한 커뮤니케이션 능력을 키우는 것이 중요하다고 생각합니다.
따라서, 교과/비교과 활동 모두에서 능동적으로 일을 조율하고, 기민하게 대응하는 능력을 키우는 것이 중요합니다.
이를 위해서는 모든 팀플 내에서 이끌려가는 팀원이 아닌 능동적인 팀원이 될 수 있도록 노력하면 좋겠습니다.

▼ 취업 준비하는 후배들에게 한마디(또는 추천 영상/음악)

취업 준비를 본격적으로 하기전에, 자신이 무슨 일을 하고 싶은지 탐색한 뒤에 시작했으면 좋겠습니다.
하고 싶은 일이 없다면 자신이 평소에 관심을 두고 있는 콘텐츠, 활동에서부터 찾을 수 있을 것이며, 취업 준비를 시작한다면 '면접왕 이형' 유튜브를 보며 본격적으로 시작하는 것을 추천 드립니다.