

Make Content Together

# 크랭크인

#미디어콘텐츠 #영화 #드라마 #버추얼프로덕션 #메타버스

크랭크인은 미디어콘텐츠 교육서비스 '크리어스'를 제공합니다. 12주간의 실전프로젝트를 기반으로 영화, 드라마, 예능, 뮤직비디오, 다큐멘터리 등 미디어콘텐츠를 개발하고, 국내외 배급을 진행하여, 콘텐츠 기획-제작-유통 전 과정을 제공하고 있습니다. 크리어스에서 창작자로서, 콘텐츠와 함께 성장하실 수 있습니다.



www.crius.kr

## 사업 시작 배경?

미디어 콘텐츠의 시작은 항상 어렵습니다. 포트폴리오와 경험 없이는 콘텐츠 산업에 취업 혹은 성장이 어렵고, 포트폴리오 혹은 경험을 쌓기 위해서는, 함께 만들 사람이 필요했습니다. 나에게 필요한 사람들을 매칭하고, 콘텐츠가 성장할 수 있는 시스템을 구체화하다가 실전프로젝트 기반의 크리어스 서비스를 시작하게 되었습니다.



## 크랭크인 연혁

- 2020 크리어스 서비스 개설
- 2021 크랭크인 설립
- 2022 버추얼프로덕션 온라인
  - 교육서비스 개설
  - 서울청년창업사관학교
  - 12기 졸업
- 강남 취·창업허브센터 입주

## 주요성과

- 2022 연매출 2억원 달성
- 영상콘텐츠 저작권공유
  - 시스템 특허 등록
- 한서예스24파트너스
  - 투자 유치
- 2022년 기준 고용인원 3명



## 향후 계획

창작자들과 우수한 IP를 시리즈 및 장편으로 개발하여 창작자와 콘텐츠가 성장하는 플랫폼으로 성장해나갈 계획입니다. 이를 통해 우수한 콘텐츠를 대중들에게 제공하는 것이 목표입니다.

#영상콘텐츠 #미디어콘텐츠 제작교육 서비스

영화, 웹드, 뮤비, 예능, 다큐  
팀으로 함께 제작해요!

13주간 미디어 콘텐츠 제작팀으로 함께해요!



### 주요서비스 핵심요소

크리어스는 미디어콘텐츠 창작자들의 실전프로젝트를 기반으로 제작교육 서비스를 제공합니다. 고객들의 콘텐츠 취향 및 제작역량 데이터를 기반으로 팀을 매칭하여, 13주간 영화, 드라마, 예능, 뮤직비디오, 다큐멘터리 등 미디어콘텐츠를 개발합니다. 제작된 콘텐츠는 현재 제휴중인 CGV에서 극장상영하며, 국내외 영화제 및 플랫폼에 배급을 진행하고 있습니다.

### 출시계획

창작자들과 우수한 IP를 시리즈 및 장편으로 개발하여, 창작자와 콘텐츠가 성장하는 플랫폼으로 성장해나갈 계획입니다. 2023년 교육콘텐츠 및 서비스를 고도화하고, 우수콘텐츠 작품개발을 완료하여, 크랭크인할 예정입니다.

## Make Content 함께 만드는 콘텐츠 Together

기획하고

제작하고

상영하고

크리어스 슬랙

공지와 질문은 프라이빗하게

크리어스 가이드

프로젝트 매뉴얼과 자료가 한 눈에

크리어스 아지트

대면으로 만나는 오프라인 회의실

크리어스 메타버스

간편하게 만나는 온라인 회의실

캡틴 멘토링

현업종사자에게 받는 팀별 멘토링

버추얼 VOD

버추얼 트레이너에게 배우는 영상제작강의

맞춤 장비

프로젝트별 최적의 장비 세트 대여

장비 가이드

영상으로 배우는 장비 매뉴얼

실습형 교육, 분야별 워크숍, 버추얼 콘텐츠 제작까지!

## 영상 제작 교육 크리어스에서 함께하세요

교육목적, 기간별(단기, 중장기), 교육 대상(연령/직무/인원) 등에 맞춰 프로젝트형 협업 역량 강화 교육프로그램을 기획 및 진행합니다.



### 기관/기업의 필요에 맞게 맞춤형 커리큘럼으로 구성

01 콘텐츠 제작교육

영화, 드라마 등의 콘텐츠 제작을 통해 기획·제작·상영의 과정을 경험하며 제작 전반에 대한 경험

02 분야별 워크숍

기획, 촬영, 편집 등 특정 분야에 특화된 이론·실습을 병행하는 혼합형 워크숍

03 버추얼 콘텐츠 제작 교육

모션 캡처기술과 실시간 3D 프로그램을 중심으로 메타버스 콘텐츠 및 버추얼 콘텐츠 제작 교육과정

협업역량/제작역량 강화



팀으로 이루어져 한 편의 콘텐츠(영화, 드라마 등)를 제작하며 협업 실무 능력 및 커뮤니케이션 역량 향상시킵니다.

단계별 실무역량 강화



기초 이론을 숙지하며 응용력을 획득하고 실습을 통한 전문성을 강화시킵니다.

미래형 인재로 성장



모션 캡처를 활용한 3D 콘텐츠 제작 기초를 파악하고 언리얼 엔진 활용 실습을 진행합니다



### 콘텐츠 제작으로 고민을 해결하시는건 어떨까요?

고객/구성원들의 주체적으로 창의적으로 소통하는 문화를 위해 창작을 실행해보는 것은 많은 것들을 변화시킬 수 있습니다.

"하나의 세계관을 함께 만드는 경험"은

창작 과정에서 다양한 문제를 이해하고, 고민하고, 해결하는 경험입니다.

그 과정에서 문제해결 역량과 구성원들의 협업역량, 실무역량도 향상시킬 수 있습니다.

콘텐츠로 고민을 해결하고, 콘텐츠 완성이라는 기적의 순간을 만들어보세요!

