

제안요청서

[융복합 모듈형 교육과정 온라인 콘텐츠 개발 용역]

2026. 07.

사업명	융복합 모듈형 교육과정 온라인 콘텐츠 개발 용역
발주기관	건국대학교 대학교육혁신원 융합혁신교육센터

목차

I. 사업안내

1. 사업개요
2. 사업목적 및 필요성
3. 사업 범위
4. 추진체계 및 일정

II. 제안 요청사항

1. 세부 사업내용
2. 제안 요구사항
3. 사업관리
4. 산출물 목록

III. 사업 신청 안내

1. 입찰 참가 자격
2. 선정 방법
3. 심사 및 평가
4. 평가항목 및 세부 평가 기준

IV. 제안서 작성 및 제출

1. 제안서 작성요령
2. 제안서 작성목차
3. 제안서 제출방법 및 서류

[별첨 1] 개발 교과목 개요서

[별첨 2] 기술 인력 보유 현황 관련 기준

[별지 서식 1~9]

I 사업 안내

1. 사업개요

- 사업명 : 융복합 모듈형 블록체인 분야 교육과정 온라인 교육 콘텐츠 개발 용역
- 사업 금액 : 115,100,000원(금 일억일천오백십만원정, VAT 포함)
- 사업 기간 : 계약체결일로부터 5개월
 - ◆ 단, 최종 산출물 납품 후 검수 및 탑재가 완료되는 시점까지 수정 및 보완을 시행하며, 교과목 개설 후 발생하는 오류에 대해 유지보수에 대한 후속 조치 일체를 포함함
- 사업 내용 : 블록체인 분야 교육과정 온라인 교육 콘텐츠 기획 및 개발
- 입찰 방법 : 제한경쟁입찰
- 계약 방법 : 협상에 의한 계약 체결
- 대금 지급 : 교안 개발 최종 보고 후 및 촬영 검수 완료 후 계약 금액의 각 50퍼센트씩 2차례 분할 지급

2. 사업 목적 및 필요성

- 블록체인은 네트워크 참여자들이 거래 및 데이터 정보를 공동으로 검증하고 분산 저장하는 기술로, 데이터의 위·변조를 방지하고 거래의 투명성과 신뢰성을 확보할 수 있는 4차 산업혁명 관련 AI 기반 신기술 학문의 핵심 기술임
- 블록체인은 금융, 유통·물류, 제조, 의료·헬스케어, 공공행정, 교육, 에너지, 콘텐츠, 전자상거래 등 다양한 산업 분야에서 활용되고 있으며, 산업 전반에 걸쳐 블록체인의 개념과 작동 원리, 활용 사례 및 관련 기술을 종합적으로 이해하고 분석할 수 있는 전문 인력이 요구됨
- 건국대학교에서는 전공과 관계없이 블록체인에 관심 있는 학생이라면 누구나 수강할 수 있도록 실생활 및 산업 현장의 다양한 활용 사례를 중심으로 교육하고, 비전공자도 흥미를 느끼며 쉽게 이해할 수 있는 기초 내용과 블록체인의 구조, 암호화 기술, 사이버 보안, 금융보안, 암호화폐, 스마트 계약, 산업별 활용 등 심화 내용을 포함한 교양 교과목 이더닝 콘텐츠 3개 교과목을 개발하고자 함

3. 사업 범위

3.1. 개발 범위 : 3과목

- 블록체인 교육과정에 구성된 3개의 각 교과목에 대한 강의 소개와 16주 차 분량의 강의 내용 등으로 구성된 온라인 교육 콘텐츠 개발

구분	교과목명	분량	비고
1	블록체인의 기초	교과목별 16주 차 구성 (주차당 50분) (중간/기말고사 포함)	교과목별 16주 차로 구성
2	블록체인 보안과 윤리		
3	블록체인 비즈니스와 활용		

* 교과목별 세부 내용은 개발 과정 중 변경될 수 있으며, 과정별 구체적인 학습 주차 및 내용은 업체 선정 후 관계자 협의를 통해 최종 확정

- 교과목 특성에 기반하여 학습자 동기유발을 위한 개발 전략을 제시하고 학습 내용에 따라 다양한 강의 유형으로 교수설계 및 온라인 교육 콘텐츠 개발
- 교과목 개발 교수자가 제시한 강의계획서 및 강의용 교안 PPT를 토대로 각 주차당 학습 분량은 주 학습 내용이 포함된 영상이 50분 이상이 되도록 콘텐츠 구성하며, 강의 영상의 세부 항목은 아래와 같음.

구분	영역	설계 내용	분량	시간
1	인트로	- 교과목 소개 화면	-	5~10초
2	들어가기 (본 영상)	- 학습 목표와 주요 학습 내용 제시	-	1~2분
3	학습하기	- 주차별 2차시 구성(14주 차x2차시)	28차시	차시당 25분 이상
4	정리하기	- 주요 강의 내용 간략히 요약 - 퀴즈나 과제물 제시 - 주차별 학습활동에 따른 화면 구성 설계 및 제작	28차시	1~2분
5	아웃트로	- 다음 차시 예고	-	10~15초

* 중간/기말고사를 포함하여 총 16주 차로 구성

3.2. 개발 내용

- 교과목별 특성 및 학습 내용에 맞게 온라인 교육 콘텐츠 개발 틀 구성
- 콘텐츠 기획 및 설계

- 스토리보드 및 화면 디자인(UI) 컨셉 기획
- 발주부서가 섭외한 교수 설계자에 따른 교수설계 전략 기획 및 수립
- 학습자료(교안) 디자인 작업
- 강의 영상 촬영 및 편집
- CG 및 애니메이션 등 멀티미디어 요소 활용
- 한·영 자막 스크립트 개발 및 편집
- 산출물 검수
- 사업관리(인력, 품질, 보안, 저작권, 유지 및 하자보수 등)

4. 추진체계 및 일정

4.1. 추진체계 및 역할

구분	주요 업무
발주기관 (건국대학교)	- 사업 발주 및 사업관리 - 온라인 교육 콘텐츠 개발 방향 거시 기획 - 교과목별 담당 교수, 교수설계자, 내용 전문가 섭외 선정 - 교과목별 집필 원고(교안) 제공 - 산출물 품질관리 및 검수 - 기타 행정업무 진행
제안사	- 온라인 교육 콘텐츠 기획 및 설계 - 교과목별 원고(교안) 검토 및 스토리보드 개발 - 원고(교안) 및 학습자료 디자인 시안 작업 - 스토리보드 및 자막 스크립트 기획 및 편집 - 콘텐츠 저작권 확보 및 품질관리 계획 - 개발 교수자 콘텐츠 촬영 및 검수 일정 관리 - 콘텐츠 촬영 및 편집 - 발주기관 단가 산정에 따른 인건비 지급 (담당 교수, 교수설계자, 내용 전문가, 교내 학생 모니터링) - 콘텐츠 산출물 내부 검수 및 보완 작업 - 강의 영상 및 홍보영상 콘텐츠 제작 및 납품 - 콘텐츠 산출물 검수 및 관리 협업 - 사업 산출물 작성 및 제출 - 사업 추진 실적 보고 - 유지 및 하자보수

* 사업 추진 시 사업 담당자, 교과목 개발 연구팀, 제안사 간 유기적인 협력하에 진행하도록 함.

4.2. 추진 일정

구분		8월	9월	10월	11월	12월	1월
콘텐츠 기획 및 설계	개발 방향 기획 및 구체화 설계						
	원고(교안) 검토						
	교수설계 및 스토리보드 개발						
콘텐츠 개발	교안 및 학습자료 디자인 작업						
	콘텐츠 영상 자료 촬영 및 제작						
사업 완료	산출물 초안 검수 및 수정·보완						
	최종 산출물 제출						
	유지 및 하자보수, 사업관리	사업 종료 후 후속 조치 必					

* 세부 추진 일정은 사업 착수 후 과업 범위에 따른 소요 일정과 진행 상황에 따라 재산정하여 단계별 온라인 교육 콘텐츠 개발 우선도에 따라 달라질 수 있음.

II 제안 요청 사항

1. 세부 사업 내용

1.1. 콘텐츠 기획 및 설계

- 각 교과목의 특성을 반영하고 학습자 분석에 기반한 설계전략을 활용하여 건국대학교 LMS에서 정상적으로 운영하기 위해 탑재 기준에 적합하도록 웹 접근성과 호환성을 고려한 학습자 중심의 온라인 교육 콘텐츠를 개발함.
- 건국대학교 LMS, 교수자, 학습자에 최적화하여 가독성을 높이기 위해 디자인, 이미지, 폰트 등과 음성, 동영상, 애니메이션 등 다양한 멀티미디어 요소를 활용하고, 학습 편의성 제고를 위해 다양한 기기(PC, 모바일, 태블릿 등)에서 쉽고 편리하게 접근할 수 있는 학습자 중심의 콘텐츠 UI 및 인터페이스로 설계함.
- 제공되는 개발 교수자의 원고(교안)를 분석하여 교과목별 특성과 학습 내용에 맞게 개발 틀을 마련하고, 제안사가 보유하고 있는 콘텐츠 개발 및 발주기관이 섭외한 교수설계 인력을 활용하여 스토리보드와 교수설계 모형 및 전략을 기획하고 수립해야 함.
- ◆ (스토리보드 및 화면 설계서) 교과목별 스토리보드 및 화면에 대한 설계로 화면 디자인 컨셉, 사진 및 일러스트 활용 계획, 자막 기능 구현 방법 등을 포함해야 함.

- ◆ **(교수설계서)** 교과목별 개발 교수자가 작성한 학습 개요서(강의계획서) 및 원고 등을 구체화하여 학습 내용과 교수 학습전략을 포함해야 함.
- 교과목별 학습 내용, 교수설계, 멀티미디어 요소를 조합한 콘텐츠 프로토타입을 개발하여 콘텐츠 개발 가이드라인(과정기획안)을 제시하고, 시연을 통해 피드백을 반영하여 최종 콘텐츠 설계 적용 방안을 확정해야 함.
- ◆ **(프로토타입)** 콘텐츠 기본 학습 구조도, 인터페이스, 학습 내용 및 평가 요소 구성, 각 요소에 대한 실행 및 구현 방법, 멀티미디어 요소 활용 방법 등을 포함해야 함.
- ◆ **(콘텐츠 개발 가이드라인)** 콘텐츠 개발 포맷 구조, 스토리보드 및 화면(프레임, 템플릿) 구성 요소 및 특징, 검수 항목 및 규칙, 평가 문제 작성 규칙, 운영 관련 규칙, 산출물 수정 내역, 진행 및 완료 보고 등의 문서 작성 등) 규칙에 관한 사항 등을 포함해야 함.

1.2. 콘텐츠 개발

- 제안사는 개발 교수자와 발주기관 간 유기적인 개발 조직 체계를 구축하여 최적의 산출물을 도출할 수 있도록 상호 간 충분한 협의를 통해 공동으로 개발되어야 함.
- 학습자 네트워크 속도, 모니터 해상도 등 최소 사양에서도 학습이 가능할 수 있도록 영상 기반의 멀티미디어형 고화질 해상도(Full HD 이상)로 제작되어야 하며, 한글 및 영어 자막(.srt 파일)과 CG 등을 포함한 일체 편집 작업을 해야 함.
 - ◆ **(오디오 코덱)** 48kHz 이상의 스테레오 채널(ACC 포맷)
 - ◆ **(동영상 코덱)** MPEG-4 AVC/H.264
 - ◆ **(프레임 속도)** 프레임 30Fps
 - ◆ **(해상도)** Full HD 1080p(1920x1080)
- 최종적으로 구성된 콘텐츠 개발 가이드라인을 기반으로 교과목별 교수자와 강의 영상을 촬영하고, 자막 기능과 더불어 다양한 멀티미디어 요소를 활용하여 교과목별 학습 내용과 교수 학습전략에 따라 다양한 기법으로 영상을 편집 및 제작함.
- 제안사는 자체적으로 확보한 영상 촬영 환경(스튜디오 등) 또는 별도의 장소를 섭외하여 촬영을 진행해야 하며, 본 과업과 유사한 교육용 영상 콘텐츠 제작 경험에 있는 전문 촬영 및 제작팀으로 섭외 및 구성해야 함.
- 콘텐츠 개발 시 방송 심의에 관한 규정에 맞춰 강의 언어 윤리를 준수하고, 콘텐츠 내용과 품질, 학습자료의 자료(사진, 일러스트, 동영상, 폰트 등)에 대한 저작권 표시 방법을 준수하여 정확한 정보를 표시하고, 저작권 및 지식재산권 침해 등에 대한 법적 문제가 없어야 함.

1.3. 콘텐츠 납품 및 검수

- 본 사업을 통해 도출된 최종 산출물을 발주기관에 제출하여 내용 및 영상 검수를 진행하고, 수정 및 보완, 추가 편집을 요청할 수 있으며, 이를 반영해야 함.
- 각 교과목을 LMS에 탑재하여 강의 운영을 위해 개별 교수자와 전담 운영 매니저 등의 인력 배치를 통해 온라인 교육 콘텐츠 오류 및 수정 사항을 즉각적으로 반영할 수 있도록 함.
 - ◆ 하자 또는 오류가 발생한 경우, 콘텐츠에 대한 수정 요청 시 통지 수령 후 일주일 이내에 관련 강의, 콘텐츠, 기능 향상 수단의 대체물 또는 수정본을 제출해야 하며, 보완 예정일 등 상세한 조치 결과를 서면으로 제출해야 함.

1.4. 인건비 지급 (교수자, 교내 학생 모니터링)

- 교수자 인건비는 제안사에서 지급함.
 - (총 발주 금액에 포함)
 - ◆ 교과목별 교안 개발비 인당 최대 2,500,000원 (총 80페이지 이상 기준)
 - ◆ 교과목별 강의 촬영비 인당 최대 4,200,000원 (50분 이상 촬영 기준)
 - ◆ 교안 개발 보고 후 및 촬영 완료 후 각 50퍼센트씩 2차례 분할 지급
- 교내 학생 모니터링 검사비도 제안사에서 지급함.
 - (총 발주 금액에 포함)
 - ◆ 교내 학생 모니터링 검사비는 과목별 최대 100만 원 한도 (총 300만 원 이하)

2. 제안 요구사항

2.1. 요구사항 목록

분류	고유번호	요구사항 명칭
기획 요구사항 - PLR (Planning Requirement)	PLR-001	콘텐츠 기획 및 설계
	PLR-002	원고(교안) 개발 및 검수
	PLR-003	교수설계 전략 수립
	PLR-004	스토리보드 설계 및 개발
	PLR-005	프로토타입 콘텐츠 개발 및 테스트
	PLR-006	인터페이스 개발 및 기술·성능 환경 구축
개발 요구사항 - DER (Development Requirement)	DER-001	학습자료(교안) 디자인
	DER-002	강의 영상 제작
	DER-003	자막 편집
품질 요구사항 (Quality Requirement)	QUR-001	오리엔테이션 및 자문
	QUR-002	콘텐츠 품질관리 방안 및 체계
	QUR-003	콘텐츠 검수 체계
보안 요구사항 - SER (Security Requirement)	SER-001	보안지침 준수 및 관리 계획 제시
	SER-002	보안 사항 위반에 따른 제재 조치
프로젝트 관리 요구사항 - PMR (Project Management Requirement)	PMR-001	사업 수행 계획 및 추진 상황 보고
	PMR-002	투입 인력 구성 및 관리
	PMR-003	산출물 관리
프로젝트 지원 요구사항 - PSR (Project Support Requirement)	PSR-001	교육 및 기술지원
	PSR-002	유지 및 하자보수 책임
제약사항 - COR (Constraints Requirement)	COR-001	저작권 및 초상권 권리에 관한 사항 준수
	COR-002	하도급 불허

2.2. 기획 요구사항

요구사항 고유번호		PLR-001
요구사항 명칭		콘텐츠 기획 및 설계
요구사항 상세 설명	정의	콘텐츠 개발을 위해 기획(안)을 제시하고 적절한 개발 전략 수립
	세부 내용	- 발주기관에서 섭외한 내용 전문가와 발주기관 담당자 간에 온오프라인 협의를 통해 콘텐츠 개발 기획(안) 도출 - 교과목별 내용 전문가에게 원고(교안) 집필을 의뢰하고, 결과물을 검토하여 교과목의 특성 및 학습 내용에 맞게 과정 개발 방안을 제시하고 화면 설계 및 UI 설계전략을 제시 - 학습효과 제고를 위해 동영상 및 이미지, 텍스트, 애니메이션 등을 적절히 활용한 콘텐츠 개발 가이드 제시
산출 정보		사업 추진계획서(WPS)

요구사항 고유번호		PLR-002
요구사항 명칭		원고(교안) 개발 및 검수
요구사항 상세 설명	정의	콘텐츠 개발을 위해 발주기관에서 제공한 원고(교안) 검수
	세부 내용	- 발주기관에서 제안한 교육과정 내용의 적절성, 교과목별 특성과 학습 내용에 맞는 과정 개발 방안 수립 - 교내 학생 조사를 시행하여 그 결과를 원고 개발 및 교수설계에 반영 - 원고 내용에 대한 난이도 조정, 과제, 실습, 학습 방법론, 원하는 생활 속 사례, 융합 영역 등 자유롭게 문항 구성해서 조사(조사 시 학생들에게 URL 배포는 발주기관에서 협업)
산출 정보		사업 추진계획서(WPS)

요구사항 고유번호		PLR-003
요구사항 명칭		교수설계 전략 수립
요구사항 상세 설명	정의	교과목별 차별화된 교수설계 전략 수립 및 제시
	세부 내용	- 발주기관에서 섭외한 교수설계 전문가와 협업해서 교과목별 특성과 학습 내용을 고려하여 구현 전략을 수립하고, 스토리보드 기획 및 개발 - One-way 형태의 콘텐츠를 지양하고 학습자의 학습 유도를 위한 동기유발, 상호작용, 자기 주도적 학습 등 교과목 특성에 적합한 차별화된 교수설계 전략이 적용된 아이디어 제시
산출 정보		교수설계서

요구사항 고유번호		PLR-004
요구사항 명칭		스토리보드 설계 및 개발
요구사항 상세 설명	정의	콘텐츠 제작을 위한 스토리보드 개발
	세부 내용	- 교수 설계서를 기반으로 교과목별 원고(교안)를 검토하여 스토리보드 설계 및 구성 - 화면 내 강의자료와 교수자 화면을 함께 노출함으로써 학습자의 흥미, 관심 유도 및 상호작용 효과로 인해 학습효과 제고
산출 정보		스토리보드 구성(안), 스토리보드 설계서

요구사항 고유번호		PLR-005
요구사항 명칭		프로토타입 콘텐츠 개발 및 테스트
요구사항 상세 설명	정의	프로토타입 동영상 및 학습자료 개발
	세부 내용	1차시분의 교수설계 및 스토리보드를 구현하여 프로토타입 시연회를 통해 교과목별 특성 및 학습 내용과의 적합성, 콘텐츠의 흥미 및 몰입 요소의 타당성 등을 평가하여 적합한 프로토타입 선정하고, 수정 및 보완 검토 의견을 반영
산출 정보		프로토타입

요구사항 고유번호		PLR-006
요구사항 명칭		인터페이스 개발 및 기술·성능 환경 구축
요구사항 상세 설명	정의	온라인 교육 콘텐츠에 적합한 인터페이스 개발 및 기술·성능 요구
	세부 내용	- 최소의 사양에서도 가능한 학습 환경(인터페이스, 네트워크 등)을 고려하여 건국대학교 LMS에 탑재할 수 있는 최적의 UI 개발 - 학습자 대상을 고려하여 사용자 중심의 내비게이션 기능 개발 - 콘텐츠의 수정 및 보완의 확장성 등 하자보수가 즉각적으로 용이하도록 개발하고, 저작권에 문제가 없는 이미지, 텍스트 및 폰트 등 활용
산출 정보		화면 설계서

2.3. 개발 요구사항

요구사항 고유번호		DER-001
요구사항 명칭		학습자료(교안) 디자인
요구사항 상세 설명	정의	강의용 학습자료(교안) 디자인 개발
	세부 내용	- 교과목별 특성 및 학습 내용에 맞게 학습자료(교안) 디자인 작업 - 각 교과목의 특성을 고려하여 개발하되 교과목별 시각적 디자인 측면(색상, 폰트, 레이아웃, 배경 이미지), 정보 구조적 측면(디자인, 각종 form), 기능적 측면(구현 기능, 버튼), 콘텐츠 측면(분량, 범위, 표현 방식, 배치) 시안 제시
산출 정보		학습자료 디자인 스타일 가이드(안), 학습자료(ppt)

요구사항 고유번호		DER-002
요구사항 명칭		강의 영상 제작
요구사항 상세 설명	정의	온라인 교육 콘텐츠 영상 촬영 및 편집
	세부 내용	- 선정된 화면 시안에 따라 학습자-콘텐츠 상호작용을 고려하여 영상 프레임 및 인트로 영상, 개발 교수자 강의를 촬영 및 편집하여 강의 영상 제작 - 교과목 내 따라 하기 실습 과제를 위한 별도의 마이크로 영상 제작 - 교과목별 스토리보드(시나리오)에 적합한 영상 기법 및 멀티미디어 요소(애니메이션, 그래픽, 음향 등) 활용 - 학습자의 흥미 동기를 강화하고 몰입을 유도하기 위해 교과목 특성에 맞게 인서트 자료를 최대한 활용함으로써 학습효과 극대화 - 편집은 임시 편집과 종합편집 2차례로 나누어 시행하며, 단계별 사업 담당자 검토 및 확인 필요
산출 정보		강의 영상 원본 및 최종 파일

요구사항 고유번호		DER-003
요구사항 명칭		자막 편집
요구사항 상세 설명	정의	강의 영상 내 한·영 자막 제공 및 편집
	세부 내용	- 교과목별 각 주차 및 차시별 강의 영상에 한·영 자막 제공 - 영상과 자막이 문장 수준에서의 싱크 점검, 오타자 확인 - 학습자의 이해도를 높이고 학습에 방해되지 않는 수준 내로 디자인 요소 추가
산출 정보		자막 스크립트

2.4. 품질 요구사항

요구사항 고유번호		QUR-001
요구사항 명칭		오리엔테이션 및 자문
요구사항 상세 설명	정의	단계별 담당자 간 오리엔테이션 및 자문회의 추진
	세부 내용	- 발주기관 및 개발 교수자 등을 대상으로 오리엔테이션을 실시하여 콘텐츠 개발 방향, 디자인 시안, 촬영 일정 등에 대한 협의 - 콘텐츠개발과 관련하여 수시로 담당자의 자문을 얻어 내용과 진행 및 변경 사항 등 개발 흐름에 대해 공유 체계 구축
산출 정보		추진 계획 및 일정표, 회의록, 자문 의견서

요구사항 고유번호		QUR-002
요구사항 명칭		콘텐츠 품질관리 방안 및 체계
요구사항 상세 설명	정의	콘텐츠 개발 단계별 품질관리 및 체계 구축
	세부 내용	- 콘텐츠 개발 과정에서 효율화와 일정 및 품질관리를 위해 착수-완료에 이르기까지 전반적인 단계별 품질관리 시스템 구축 및 운영 - 학습자료, 스토리보드, 자막 스크립트, 강의 영상 등에 대한 모든 산출물에 대한 콘텐츠 품질을 검토 및 반영하고, 단계별 품질관리를 위한 점검 항목 및 품질보증 절차에 대한 프로세스 제시
산출 정보		콘텐츠 품질관리 계획서, 콘텐츠 품질 검토서

요구사항 고유번호		QUR-003
요구사항 명칭		콘텐츠 검수 체계
요구사항 상세 설명	정의	사업 수행에 따른 콘텐츠 개발 단계별 산출물 검수 체계 구축
	세부 내용	- 모든 산출물에 대한 철저한 검수 및 수정·보완 - 제작 및 검수에 대한 전반적인 과정에 대한 체계적인 수시 및 상시 보고를 통해 진행 상황에 대한 공유 체계 구축 - 건국대 학생 모니터링단의 검수로 내용 오류 수정, 난이도 조정, 이해되지 않는 내용들은 추가 보충 학습자료 제공 등 방안 도출
산출 정보		콘텐츠 검수 계획서, 검수 확인서

2.5. 보안 요구사항

요구사항 고유번호		SER-001
요구사항 명칭		보안지침 준수 및 관리 계획 제시
요구사항 상세 설명	정의	보안지침 및 관리에 대한 구체적인 방안 수립 및 계획 제시
	세부 내용	- 제안사는 사업 수행 참여 인력, 문서 등의 보안관리 계획을 수립하고 보안 관계 법규를 준수하여 보안상 결격 사항이 없도록 조치해야 하며, 사업 완료 후에도 보안을 준수해야 함. - 본 사업 수행에 따른 산출물은 발주기관의 사전 승인 없이 본 사업 목적 외에 사용하거나 외부에 제공할 수 없음.
산출 정보		보안 서약서

요구사항 고유번호		SER-002
요구사항 명칭		보안 사항 위반에 따른 제재 조치
요구사항 상세 설명	정의	보안 관련 법규 시행령에 따른 제재 조치
	세부 내용	제안사는 국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령 제76조 규정을 위반하여 정보를 무단으로 누출하고 정당한 이유 없이 계약을 체결 또는 이행하지 아니한 경우 입찰 참가 자격을 제한함.
산출 정보		-

2.6. 프로젝트 관리 요구사항

요구사항 고유번호		PMR-001
요구사항 명칭		사업 수행 계획 및 추진 상황 보고
요구사항 상세 설명	정의	전반적인 사업 수행 추진 계획 수립 및 운영
	세부 내용	- 사업 착수 후 사업 수행 조직 및 업무분장, 단계별 수행 전략, 사업관리, 추진 일정 등을 포함한 사업 추진계획서 작성 및 제출 - 업무 추진 상황별 보고를 통해 진행 현황을 공유하고, 협의에 대한 사항은 업무 협의 결과 문서화 필요(PMS 공유)
산출 정보		사업 추진계획서(WBS)

요구사항 고유번호		PMR-002
요구사항 명칭		투입 인력 구성 및 관리
요구사항 상세 설명	정의	사업 수행을 위한 투입 인력 구성 및 조직 관리
	세부 내용	제안사는 프로젝트 관리자(PM) 1명과 콘텐츠 개발 및 교수설계, 디자인, 멀티미디어 등으로 구분하여 팀을 구성하고 팀별 1명 이상의 중간 책임자를 지정하여 운영함.
산출 정보		참여 인력 이력서 및 증빙서류

요구사항 고유번호		PMR-003
요구사항 명칭		산출물 관리
요구사항 상세 설명	정의	사업 수행에 따른 최종 산출물 관리 및 제출
	세부 내용	- 각 산출물은 요구사항 산출 정보에 따라 발주기관에 제출하며, 수량 및 방법, 일정 등은 발주기관과 협의하여 결정 - 최종 산출물 일체 외장하드로 저장하여 납품(개발 과정별, 유형별 폴더로 구분하여 구성)
산출 정보		산출물 관리 대장, 최종 산출물을 담은 외장하드

2.7. 프로젝트 지원 요구사항

요구사항 고유번호		PSR-001
요구사항 명칭		교육 및 기술지원
요구사항 상세 설명	정의	교육지원, 시스템/서비스의 안정화 요건 준수
	세부 내용	- 콘텐츠 관리 및 하자보수 등을 위해 콘텐츠 폴더 구조 및 형식 등을 포함한 콘텐츠 운영 지침서 및 담당자 교육 지원 - 무상 유지(하자)보수 기간 중 지속적인 정보 제공과 기술 자문
산출 정보		교육지원계획서, 콘텐츠 운영자 가이드

요구사항 고유번호		PSR-002
요구사항 명칭		유지 및 하자보수 책임
요구사항 상세 설명	정의	콘텐츠의 안정적인 서비스 제공을 위한 유지 및 하자보수 책임
	세부 내용	- 사업 완료 후 콘텐츠에 대한 품질관리 및 문제점 해결을 위한 효율적인 유지 및 하자보수 지원체계 및 계획 제시 - 무상 유지 및 하자보수 기간은 사업 완료일로부터 1년으로 함.
산출 정보		유지 및 하자보수 책임 지원방안

2.8. 계약사항

요구사항 고유번호		COR-001
요구사항 명칭		저작권 및 초상권 관리에 관한 사항 준수
요구사항 상세 설명	정의	콘텐츠 개발 산출물과 관련한 저작권 및 초상권 확보
	세부 내용	- 모든 산출물에 삽입된 자료에 대해 출처를 반드시 명시해야 하며, 사업 종료 시 저작권 확보에 대한 자료 제출 - 저작권과 동일한 수준의 관리 기준을 초상권에 적용하여, 교수자에게 충분한 사전 설명 및 초상권 제공 동의서 활용
산출 정보		저작권 사용 동의서, 초상권 제공 동의서 등 저작권 확보 관련 자료

요구사항 고유번호		COR-002
요구사항 명칭		하도급 불허
요구사항 상세 설명	정의	입찰 형태 및 하도급 불허
	세부 내용	본 사업의 입찰에는 단독의 형태로 참가할 수 있으며 하도급은 불허함.
산출 정보		-

3. 사업관리

3.1. 수행업무 보고 체계

○ 본 사업의 원활한 업무 추진을 위해 업무보고는 다음과 같이 수행되어야 함.

- 착수 보고 : 계약 체결 후 10일 이내에 본 과업에 착수하여야 하며, 본 과업에 대한 세부 실행계획 등을 수립하여 착수 보고 발표를 진행하고, 사업 추진계획서 제출해야 함.
- 중간보고 : 계약기간의 2/3 이내 시점에 중간보고를 요청할 수 있으며, 시기는 발주기관과 협의하여 진행 상황 및 예산집행 등에 대해 점검하고, 프로토타입 시연회 및 중간보고서 제출해야 함.
- 결과 보고 : 계약종료일 14일 이전에 과업 수행 결과에 대한 최종보고를 진행하여 모든 산출물을 납품하고 사업 결과보고서를 제출해야 함.
- 수시보고 : 매달 1회 이상 업무 추진 상황에 대해 보고하고, 발주기관의 요청이 있거나 사업자가 주요 결정 사항에 있어 필요한 경우, 수시 보고 및 자문회의를 진행해야 함.

3.2. 인력 관리

○ 본 사업을 수행할 추진체계, 인력 규모, 인력별 관련 분야 이력 사항 및 자격 보유 현황, 단계별 투입 계획, 역할 분담 등을 구체적으로 제시해야 하며, 프로젝트 관리자(PM) 1인과 분야별 중간 책임자 1인 이상을 지정하여 콘텐츠 개발 관련 완성도를 높이기 위한 중간관리 역할을 수행해야 함([별첨 2] 기술 인력 보유 현황 관련 기준 참고).

- 프로젝트 관리자(PM) : 교육 콘텐츠 개발 및 사업관리 경력 10년 이상 관련 과업 수행 경험자로 고급 이상의 기술자(제안사의 정규직 이상)
- 콘텐츠 개발자(교수설계자) : 온라인 교육 콘텐츠 기획 및 설계·개발 중급 기술자 이상 또는 이에 준하는 기술 및 경력을 가지고 교수 설계전략 관련 자문이 가능한 전문가(교육 공학 전공자 포함)
- 작가 : 시나리오 작가, 교육 콘텐츠 스토리텔링 관련 3년 이상의 경력자

- ◆ PD(엔지니어) : 연출, 촬영 및 편집 등 영상 콘텐츠 제작 관련 5년 이상 경력자
 - ◆ 디자이너 : 디자인 관련 5년 이상의 경력자 또는 이에 준하는 기술 및 경력을 가진 자
- 제안사는 과업 수행 중 인력 교체가 필요한 경우, 사전에 변경 사유와 함께 교체 인력의 명단 및 이력 사항 등에 관한 증빙서류를 제출한 후 승인받아야 함.
- 참여 인력이 과업 수행 중 제안사 인력의 전문성과 기본 소양으로 인해 문제가 발생하거나 부적합하다고 판단되는 경우, 발주기관이 참여 인력의 교체 또는 증원을 요청할 수 있으며, 이에 적극적으로 응해야 함.

3.3. 유지보수 관리

- 제안사는 사업 완료 후 콘텐츠 유지보수 지원체계 및 계획을 제시해야 하며, 발주기관 요청 시 반드시 즉각적이고 지속적인 대응 작업이 가능하도록 투입되어야 함.
- 유지보수 담보 책임 기간(사업 완료 후 3년) 중 발생하는 내용 수정, 재촬영, 장애 및 오류에 대해 재개발을 원칙으로 수정해야 함.

3.4. 품질관리

- 제안사는 콘텐츠 품질을 높이기 위한 방안을 제시해야 하며, 사업 담당자와 반드시 협의하고 최종 의견을 반영하여 과업을 수행해야 함.
- 제안사는 품질관리를 위해 산출물 및 콘텐츠 내용 검수를 시행하여 의견을 즉시 수용하여 수정 및 보완 조치함.
- 본 사업 추진 시 발생한 문제점에 대해 수정 및 보완이 완료되지 못하는 경우 계약에 따른 조치를 하고 제안사는 발주기관이 요청한 보완 사항을 완료해야 함.

3.5. 보안관리

- 과업과 관련된 모든 자료의 보안관리 책임자를 지정하여, 사업 진행 과정에서 생성된 모든 자료에 대한 보안관리를 철저히 해야 하며, 타 용도로 사용하거나 외부에 공개하지 못하며, 발주기관의 승인 없이 관련 자료를 수집하는 것을 금함.
- 과업 수행 시 보안상 결함이 없도록 진행해야 하며, 만약 보안 사항 누설 또는 반출로 인해 문제가 발생한 경우, 과실로 인한 일체 보안 사고에 대한 민·형사상 발생하는 모든 책임을 제안사가 져야 함.

3.6. 저작권 관리

- 본 과업을 통해 기획 및 제작되는 모든 산출물의 원본은 반드시 사업 부서에 제출해야 하며, 해당 산출물의 저작권 및 소유권은 발주기관에 귀속됨.
- 콘텐츠 개발 시 특허권 및 저작권 등의 권리를 침해하지 않고 저작권 규정을 철저히 준수해야 하며, 이를 위반함으로써 인해 발생하는 모든 민·형사상 책임 및 그에 따른 유·무형의 손해배상은 그 시기와 관계없이 제안사가 일체 책임을 부담함.
- 본 과업의 모든 산출물의 모든 권리와 권한은 제안사가 발주기관에 납품한 시점부터 귀속되며, 제작자에게는 일체 권리와 권한을 인정하지 않음.

3.7. 계약위반에 대한 조치

- 다음의 사항이 발생하는 경우, 계약에 관한 법률 및 용역 계약에 따라 계약위반으로 간주하여 계약 해지 등의 법적 조치를 취할 수 있고, 이에 대해 계약업체는 이의를 제기할 수 없음.
- ◆ 제반 지시 사항을 기한 내 이행하지 않은 경우
 - ◆ 계약기간 내 완료할 능력이 없거나 현저하게 공정이 미달된 경우
 - ◆ 용역 수행 중 불성실 및 부주의로 인한 중대한 과실이 인정될 경우
 - ◆ 실제 운영 인력 또는 장비 등이 계약 시 제출한 계획과 중대한 차이가 있는 경우
 - ◆ 콘텐츠 및 산출물의 수준이 계약 당시 구성안에 비추어 볼 때 현저히 낮은 경우
 - ◆ 제출된 각종 증빙자료가 허위로 작성되었음이 인정되는 경우

4. 산출물 목록

○ 아래의 최종 산출물을 외장하드에 저장하여 제출

구분	수량	비고
사업 추진계획서	1부	- 교과목별 기획 및 개발 방향에 대한 구체적인 설계전략, 개발 가이드, 추진 계획 및 일정표 포함 - 계약 체결 후 10일 이내 제출
교수설계서	1부	- 학습자의 흥미를 유발할 수 있는 요소를 활용한 교수학습 전략 포함
스토리보드 및 화면 설계서	1부	- 스토리보드 구성(안), 인터페이스 및 UI 디자인 시안을 먼저 제출하여 발주기관 사업 담당자와 협의 - 교과목별 스토리보드 및 화면 디자인 UI
프로토타입 및 중간보고서	1부	- 계약기간 2/3 이내 시점에 프로토타입 시연회 진행 (구체적인 시기는 발주 기관과 협의) - 중간보고서 제출
콘텐츠 품질 및 검수 계획서	1부	- 콘텐츠 관리, 하자보수와 관련한 콘텐츠 운영 지침 등에 대한 계획서 작성
학습자료	1부	- 교과목별 특성 및 학습 내용에 맞게 구성한 학습자료 디자인 스타일 가이드(안)를 먼저 제출하여 발주기관 사업 담당자와 협의 - 교과목별 차별화된 디자인 시안을 적용한 학습자료 PPT 파일
자막 스크립트	1부	- 교과목별 .srt 자막(한글 및 영문) 파일
강의 영상	1식	- 교과목별 촬영 원본 파일 및 편집 프로젝트 파일 - 최종 산출된 강의 영상 파일 - 인트로 영상 및 썸네일 등
과목별 소스코드	1식	- 디자인 원본 파일(psd, ai 등), 폰트, 개발 소스(fla) 등
오디오	1식	- BGM, 음향효과, 효과음 등 오디오 원본 파일
결과보고서	1부	- 아래 각종 증빙서류를 포함한 사업 완료에 대한 결과보고서 제출
각종 증빙서류	1식	- 콘텐츠 품질 검토서 - 검수 확인서 - 산출물 관리 대장 - 회의록, 자문 의견서 - 저작권 사용 동의서, 초상권 제공 동의서 등 저작권 확보 관련 자료

III 사업 신청 안내

1. 입찰 참가 자격

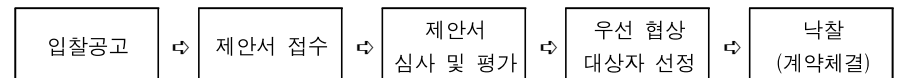
1.1. 입찰 참가 자격(이하 요건을 모두 갖추어야 함)

- 1) 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」 제12조 및 동법 시행규칙에 의거 경쟁입찰의 참가 자격을 갖춘 자
- 2) 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」 제27조 및 동법 시행령 제76조에 의거 입찰 참가 자격 제한을 받지 않은 자
- 3) 「소프트웨어산업진흥법」 제24조 및 동법 시행령 제17조에 의거 소프트웨어사업을 하는 사업자 및 「이러닝(전자학습)산업 발전 및 이러닝 활용 촉진에 관한 법률」 제2조에 의거 이러닝사업자로, 「국가종합전자조달시스템 입찰참가자격등록규정」에 의해 나라장터(G2B)에 다음 분야 중에 최소 하나 이상 해당되는 입찰 참가 자격을 등록한 자

- 소프트웨어사업자(패키지소프트웨어개발·공급사업, 업종코드: 1426)
- 소프트웨어사업자(디지털콘텐츠개발서비스사업, 업종코드: 1469)
- 이러닝콘텐츠업(업종코드: 6527)
- 이러닝솔루션업(업종코드: 6528)
- 이러닝서비스업(업종코드: 6529)

- 4) 중소기업기본법 제2조에 따른 중·소기업자 및 소상공인 보호 및 지원에 관한 법률 제2조에 따른 중기업 또는 소기업으로서 중소기업 범위 및 확인에 관한 규정에 따라 발급된 중·소기업·소상공인 확인서 소지자(단, 중·소기업·소상공인확인서를 입찰 등록 마감일 전일까지 신청한 사항이 확인된 업체는 입찰참가자가 가능하며 중소기업 제품 구매촉진 및 판로지원에 관한 법률 제33조 제1항에 의거 중소기업자로 간주되는 특별법인은 입찰 참가 가능)

2. 선정 방법



3. 심사 및 평가

3.1. 평가 방법

- 제안서 평가는 제출된 제안서 및 사업 포트폴리오를 대상으로 심사위원회를 통해 기술평가(70%)와 가격평가(30%)를 종합적으로 평가함.
- 심사위원회 위원들의 평가점수 중 최고점과 최저점을 1개씩 제외한 후 나머지 점수를 합산하여 평균값을 산출하여 최종 평가함.
- 제안 내용의 이해를 돕기 위해 기술평가 시 제안사별 20분 내외로 제안발표회 실시하며, 구체적인 일정은 개별 통지 예정임.
- 제안사는 기술평가 결과에 대해 이의를 제기할 수 없으며, 세부적인 평가위원 명단 및 평가 결과에 대해 공개하지 않음.

3.2. 제안발표회 실시

- 제안서의 평가를 위해 제안발표회를 실시하며, 제안서 발표는 제안 내용, 개발 계획 및 방안, 절차 등에 대한 구체적인 설명과 사업 포트폴리오 및 개발물 시연 15분, 질의응답 5분으로 실시하며, 프로젝트 관리자(PM)가 직접 발표해야 함.
 - ◆ 불가피하게 프로젝트 관리자(PM)가 발표하지 못하는 경우 사전에 발주기관과 협의하여 발표자 선정 필요
- 제안서 발표는 제안서 제출 시 USB 자료 그대로 진행되어야 하며, 발표 자료와 제안서의 내용이 일치해야 함.

3.3. 협상 대상자 선정 및 협상 절차

- 기술평가 배점 한도의 85% 이상을 충족하는 업체를 우선 협상 대상자로 선정하여 가격평가를 실시하며, 가격제안서 입찰가격이 예정가격을 초과한 경우, 협상 대상에서 제외됨.
- 협상 대상자 기술 및 가격평가 합산점수에 대한 고득점순에 따라 협상 우선순위를 결정하고 그 결과에 대해 해당 대상자에게 협상 순위와 일정을 통보함.
- 협상 순서에 따라 우선 협상 대상자와 협상하며, 협상 결렬 시 차순위 대상자와 협상하고, 모든 협상 대상자와 결렬되는 때에는 재공고 입찰을 진행함.

- 협상은 선정된 협상 대상자의 제안 내용, 수행 일정, 제안가격, 심사위원회 권유 사항 등에 대해 실시하여, 협상에 따라 제출된 자료는 제안서와 동일 효력을 가짐.
 - ◆ 제안 내용은 협상을 통해 일부 가감 및 조정이 가능하고, 가감 내용에 대해서는 금액을 본 사업비 범위 내 조정하여 계약금액 결정 가능
- 제안사의 제안서 및 사업 포트폴리오, 가격 제안 등의 내용이 본 사업과 크게 불일치하여 협상이 불가능하다고 판단되는 경우, 발주기관에서는 제안사를 평가 결과와 관계없이 낙찰자 선정을 위한 협상에서 제외할 수 있음.

3.4. 낙찰(계약체결)

- 「국가를당사자로하는계약에관한법률시행령」 제43조에 의거 협상에 의한 계약을 통해 낙찰자를 최종 선정하여 계약을 체결함.
- 협상 대상자와 협상 성립 후 특별한 사유가 없는 한 10일 이내 계약체결 및 불이행 시 차순위 협상 대상자와 협상 및 계약을 체결함.
- 최종 계약 대상자는 사업 추진 및 내용 등에 있어 전반적인 사업관리의 책임을 지며, 본 사업의 과업 수행 지침에 따라 수행해야 함.
- 계약에 따른 사업 수행에 있어 부실, 부당·부정행위를 한 사업자는 향후 신규 사업 참여 시 제안받을 수 있음.

4. 평가항목 및 세부 평가 기준

4.1. 평가항목

구분		평가 항목	배점	평가 기준
기술평가 (70)	정량평가 (20)	경영상태	10	- 신용평가기관의 신용등급
		사업수행실적	10	- 최근 3년간 본 사업 관련 주요 실적
	정성평가 (50)	제안개요	10	- 사업 배경 및 필요성, 내용 이해도 - 대학 내 교육과정 및 LMS 시스템 이해도 - 사업 추진 절차 및 개발 방향의 적절성 - 제안의 특징과 장점의 충실도 및 실효성
		콘텐츠 기획 및 개발	10	- 콘텐츠 기획 및 개발 방향의 적절성 - 교수설계 전략의 적절성 - 학습자 중심의 콘텐츠 기획의 타당성 - 기계발 유사 콘텐츠와의 차별화된 개발전략
		콘텐츠 디자인 및 제작	10	- 스토리보드 및 화면 디자인 작업 역량 - 영상 촬영 및 편집, CG, 자막 작업 역량 - 콘텐츠 제작환경(스튜디오, 장비 등) 역량
		사업 운영관리 및 지원	10	- 사업 일정 계획의 합리성 - 사업 추진 일정 및 관리능력 - 참여인력 및 구성의 적정성 및 전문성 - 검수, 유지보수, 저작권 등 사업 관리방안 계획의 구체성 및 적절성
		사업 포트폴리오 및 개발물 시연	10	- 본 사업 개발 방향 부합성 - 영상 기획 및 제작 등 구성에 대한 적절성 - 개발물 시연에 대한 우수성 및 독창성 - 주제별 콘텐츠 구현의 적합성 및 다양성
가격평가 (30)		입찰가격	30	- 입찰가격(부가가치세 포함)
합 계			100	

4.2. 세부 평가 기준 - 기술(정량)평가

- (경영상태) 「신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률」 제4조 및 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제9조 의거 신용정보업자가 입찰공고일 기준 최근 1년 이내에 평가한 회사채 및 기업어음에 대한 신용평가등급 또는 기업신용평가등급에 대해 발

급한 신용평가등급확인서로 평가, 유효기간 경과 또는 미 제출 시 최하등급 배정

신용평가등급			평가점수
① 회사채 신용평가등급	② 기업어음 신용평가등급	③ 기업신용평가등급	
AAA, AA+, AA0, AA-, A+, A0, A-, BBB+, BBB0	A1, A2+, A20, A2-, A3+, A30,	AAA, AA+, AA0, AA-, A+, A0, A-, BBB+, BBB0	10.0
BBB-, BB+, BB0, BB-	A3-, B+, B0	BBB-, BB+, BB0, BB-	9.5
B+, B0, B-	B-	B+, B-, B-	9.0
CCC+ 이하	C 이하	CCC+ 이하	7.0

- (사업수행실적) 제안사의 최근 3년 이내 5천만 원 이상의 공공기관, 기업, 대학 교육과정 관련 온라인 교육 강의 콘텐츠 개발 이행실적(첨부된 실적증명서 또는 한국소프트웨어협회 실적증명서 또는 계약서 사본과 세금계산서가 첨부된 실적에 한함)

실적	8건 이상	6~7건	3~5건	2건 이하
평가점수	10.0	9.0	8.0	7.0

4.3. 세부 평가 기준 - 기술(정성)평가

- 평가항목별 등급을 5등급으로 구분하여 항목별 세부 평가점수 부여

평가항목	배점	평가점수				
		매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
제안개요	10	10	9	8	7	6
콘텐츠 기획 및 개발	10	10	9	8	7	6
콘텐츠 디자인 및 제작	10	10	9	8	7	6
사업 운영관리 및 지원	10	10	9	8	7	6
사업 포트폴리오 및 개발물 시연	10	10	9	8	7	6

4.4. 세부 평가 기준 - 가격평가

- 가격제안서를 기준으로 입찰 담당 부서에서 평가

IV 제안서 작성 및 제출

1. 제안서 작성요령

1.1. 제안서 작성지침

- 반드시 한글 또는 파워포인트로 지정한 목차 순으로 작성해야 하며, 제출 규격은 A4용지, 제본 또는 3 Hole 바인더 사용을 권고함(표지에는 제안사 대표자의 서명 또는 날인 必).
- ◆ 작성 목차에 제시되지 아니한 사항이라도 본 과업 수행에 필요하다고 인정되는 항목 및 내용에 대해서는 추가하여 제안할 수 있음.
- 제안서의 내용을 서술할 때는 명확한 용어를 사용하여 간단명료하고 개조식으로 작성하며, “를 제공할 수 있다”, “이 가능하다”, “를 고려하고 있다” 등과 같이 모호한 표현은 제안서 평가 시 불가능한 것으로 간주함.
- 제안서에 포함된 내용 등과 관련하여 제3자의 저작권을 침해한 사항이 발생하는 경우 제안사에 일체 책임이 있으며, 이를 위배하지 않도록 자료를 활용하는 것에 대해 모두 인용 자료 및 데이터의 출처를 명시해야 함.
- 제출한 제안서는 제안발표회에 활용하게 되므로 제출 후 수정은 불가하며, 심사 및 평가 후 제안사에 반납하지 않음.
- 가격제안서는 부가세(VAT)가 포함된 가격으로 사업제안서와 별도로 분리하여 이행입찰보증서와 함께 봉합하여 제출해야 함.
- 제안서에는 사업 포트폴리오 및 개발물 시연이 반드시 포함되어야 하며, 과업의 이해와 사업 성과를 높이기 위한 사업 결과 예측 자료로서 ① 콘텐츠 개발 기획안 및 제작 전략(안), ② 화면 템플릿 구성 및 시안(최소 2안 이상), ③ 콘텐츠 샘플 영상(1차시분)을 본 사업에서 제시한 개발교과목을 참고하여 콘텐츠 개발 기획안 및 아이디어를 제시하거나 기존의 제안사 콘텐츠 샘플 시안 등을 제안할 수 있음.

1.2. 제안서 효력

- 제안서에 기재된 내용은 제안사가 용역 사업 수행자로 선정되어 체결한 계약서에 명시되지 아니한 경우에도 추가적인 제안이나 자료를 요청한 사항에 대해 제출된 자료를 포함하여 계약체결 시 계약조건으로 동일한 효력을 가지게 됨.

- 제안서의 모든 기재 사항은 객관적으로 입증할 수 있는 관계된 증정 서류를 첨부하여야 하며, 제안서 작성 내용이 허위로 기재된 경우, 심사 대상에서 제외되고 선정 및 계약체결 후 이러한 사실이 밝혀질 때는 용역 사업 수행 자격을 박탈함.

2. 제안서 작성목차

작성 항목	작성 방법 및 내용
I. 제안개요	- 본 사업의 제안요청 내용을 명확히 이해하고, 제안의 목적, 범위, 전제조건 및 사업 추진 절차 및 전략, 추진 일정, 제안의 특징 및 차별성, 기대효과 등을 요약하여 기술
II. 제안사 일반 1. 일반현황 및 주요 연혁 2. 자본금 및 매출액 3. 조직 및 인력 4. 주요 사업영역 및 내용 5. 최근 3년간 유사 사업 실적	- 제안사의 일반현황, 주요 연혁, 자본금 및 매출액, 조직 및 인력, 주요 사업영역 및 내용, 유사 사업 실적, 보유 기술 및 제작환경(스튜디오, 장비 등) 현황 등을 간단명료하게 기술 - 최근 3년간 관련 실적은 실적증명서 및 사업수행증명서 등의 증빙서류를 별도로 첨부
III. 콘텐츠 개발 수행계획 1. 기획 및 개발 방향 2. 교수설계 전략 3. 스토리보드 및 화면 설계전략 4. 학습자료 및 영상 제작 전략	- 사업 수행을 위한 추진체계, 전략 등을 명확히 제시하며, 주요 과업 범위별 추진 절차 및 내용을 구체적으로 기술 - 교수설계, 스토리보드 및 화면, 학습자료 및 영상 등에 대한 제작 전략을 수립하여 이에 대한 구체적인 시안은 사업 포트폴리오에 포함하여 전반적인 콘텐츠 개발 기획안 제시
IV. 사업관리 1. 수행조직 및 참여인력 2. 품질 및 보안 관리방안 3. 유지 및 하자보수 4. 산출물 및 저작권 관리방안	- 본 사업 수행에 따른 각 부문별 참여인력과 이력사항, 수행 업무 및 기간 등을 포함한 구체적인 역할 분담과 관리방안, 전문가 발굴 및 섭외 방안을 구체적으로 제시 - 검수 및 품질, 보안, 유지 및 하자보수, 산출물, 저작권 등에 대한 구체적인 내용 및 일정의 계획을 제시
V. 사업 포트폴리오 1. 콘텐츠 개발 기획안 2. 샘플 콘텐츠 3. 보유 기술 및 제작환경 현황	- 전반적인 사업내용에 대한 구성 및 기획안과 샘플 콘텐츠 영상 등을 제시 - 본 사업 수행을 위한 보유 기술 및 제작환경(스튜디오, 장비 등) 현황을 구체적으로 기술하고 증빙서류 별도로 첨부
VI. 기타	- 추가적인 제안사항 - 각종 증빙자료

3. 제안서 제출방법 및 서류

3.1. 제출방법

- 입찰공고문에 의함
- 문의처
 - 입찰 관련 : 총무·구매팀
 - 사업 관련 : 대학교육혁신원 융합혁신교육센터 김선교 산학협력중점교수 (02-2049-6380)

3.2. 제출서류

제출서류		수량	비고
1	제안사 일반현황	1부	별지 서식 2호
2	사업 수행조직 및 인력 현황	1부	별지 서식 4호
3	최근 3년간 유사용역 수행실적	1부	별지 서식 5호
4	실적증명서	1부	별지 서식 6호
5	참여인력 이력사항	1부	별지 서식 7호
6	개인정보 수집 및 이용 동의서	1부	별지 서식 8호
7	확약서	1부	별지 서식 9호
8	보안각서	1부	별지 서식 10호
9	사업비 세부 비목별 집행계획	1부	별지 서식 11호
10	제안서	각 10부	-
11	입찰서 및 산출내역서	1부	-
12	법인 등기부등본	1부	사본 1부
13	사업자등록증	1부	사본 1부
14	국제 및 지방세 완납 증명서	1부	-
15	신용평가등급확인서	1부	-
16	USB	1식	-

※ 상기 순서에 따른 제출서류 목록을 첨부하여 함께 제출할 것

[별첨 1] 블록체인 개발 교과목 개요서

교육목표	4차 산업혁명 시대의 AI 기반 핵심 분야 기술 인력 확보를 위해 실무에서 요구하는 블록체인 실무형 기본 역량 전문가로 성장할 수 있는 기반을 마련하기 위해 있도록 블록체인 플랫폼에 대한 기본적인 이해와 사례와 실습을 통해 학습한다.				
수강대상	개설학기	이수구분	교과목명	교과목 해설	교과목 내용
전교생	1,2학기	심화교양	블록체인의 기초	블록체인을 처음 접하는 입문자를 위한 교육과정으로 블록체인의 소개, 원리, 구조 등 이론 중심으로 교육을 진행한다. 블록체인 전반에 탄생 배경, 원리, 구조 등을 학습하고, 블록체인 기술의 중요성을 정치적, 사회적, 경제적 관점에서 분석해 본다. 그리고 블록체인 기술이 앞으로의 미래 사회에 어떤 역할을 하게 될지 생각해본다.	- 블록체인의 소개 - 블록체인의 원리 - 블록체인의 구조 - 블록체인의 합의 알고리즘
	1,2학기	심화교양	블록체인 보안과 윤리	첫째, 암호화 해시 함수, DID, DeFi, NFT 등 블록체인의 핵심 기술적 작동 원리와 보안 메커니즘을 체계적으로 이해한다. 둘째, 탈중앙화 환경에서 발생하는 사이버 보안 위험과 기술 오용 사례를 분석하고 대응 방안을 모색한다. 셋째, 익명성과 데이터 주권 등 기술 도입에 따른 법적 한계와 윤리적 쟁점을 비판적으로 고찰하여, 기술적 전문성과 확고한 책임 의식을 동시에 갖춘 융복합 인재를 육성한다.	- 네트워크 기초 - 금융보안 - NFT - Defi - DID - 암호화 해시 함수 - 윤리적 쟁점
	1,2학기	심화교양	블록체인 비즈니스와 활용	블록체인의 비즈니스 기획·설계 및 간단한 실습을 통한 실무적 활용을 위한 과목이며, 암호화폐, 토큰, CBDC, 스마트 계약, Solidity 기초 문법, DApp 체험, UI/UX 구현 등을 다루며, 주요 활용 분야를 비즈니스 관점에서 분석하며, 간단한 실습을 통해 블록체인 기반 서비스 설계 역량을 기른다.	- 암호화폐 - 토큰 - CBDC - 스마트 계약 - Solidity 기초문법 - DApp 체험 - UI/UX 구현 - 비즈니스 사례

[별첨 2] 기술 인력 보유 현황 관련 기준

구분	기술 자격자	학력·경력자
기술사	- 기술사	
특급 기술자	- 고급기술자 자격 취득 후 3년 이상 소프트웨어 기술 분야에서 일정 기간 경력을 갖추거나 근무한 사람	
고급 기술자	- 중급기술자 자격 취득 후 3년 이상 소프트웨어 기술 분야에서 일정 기간 경력을 갖추거나 근무한 사람 - 박사학위를 가진 자로서 기사 자격을 취득한 자	
중급 기술자	- 기사 자격을 취득한 자로서 3년 이상 소프트웨어 기술 분야에서 일정 기간 경력을 갖추거나 근무한 사람 - 산업기사 자격을 취득한 자로서 7년 이상 소프트웨어 기술 분야에서 일정기간 경력을 갖추거나 근무한 사람 - 기사 자격을 취득한 자로서 석사학위 취득 후 2년 이상 소프트웨어 기술 분야에서 일정 기간 경력을 갖추거나 근무한 사람	
초급 기술자	- 기사 자격을 취득한 자 - 산업기사 이상의 자격을 취득한 자	- 전문학사 이상의 학위를 가진 자 - 고등학교를 졸업한 후 3년 이상 소프트웨어 기술 분야에서 일정 기간 경력을 갖추거나 근무한 사람

[별지 서식 1] 제안사 일반현황

제안사 일반현황

1. 일반현황

업체명			
사업자등록번호 (법인등록번호)			
대표자		설립일	
대표전화			
주 소			

2. 설립목적

3. 주요 활동

4. 주요 연혁

[별지 서식 2] 사업 수행조직 및 참여인력 현황

사업 수행조직 및 참여인력 현황

1. 수행조직 조직도

2. 참여인력 현황

구분	성명	생년월일	직위	관련 분야 경력 및 주요 사항
총괄책임자				
실무책임자				

※ 총괄책임자는 본 과업 수행 프로젝트 관리자(PM)을 의미함.

※ 참여인력에 포함되는 인력은 반드시 당해 과업 수행에 참여해야 함.

[별지 서식 3] 최근 3년간 유사 용역 수행실적

최근 3년간 유사 용역 수행실적

연번	사업명	사업기간	계약금액 (천원)	발주처
1				
2				
3				
4				
5				

※ 공고일 기준 현재 수행 중인 사업을 포함하여 대학 및 교육과정 관련 온라인 교육 강의 콘텐츠 개발 및 제작 연구용역 및 사업 수행실적을 기재(첨부된 실적증명서 또는 한국소프트웨어협회 실적증명서 또는 계약서 사본과 세금계산서가 첨부된 실적에 한함)

[별지 서식 4] 실적증명서

실적증명서						
신청인	업체명			사업자등록번호 (법인등록번호)		
	대표자			전화번호		
	주 소					
	제출용도			제출처		
계약 및 과업 내용	사업명			실적구분	계약목적물과 동등이상의 제품 ()	
	사업내용					
	계약번호	계약일자	단위	수량	계약금액 (천원)	비고
발급 기관	위 사실을 증명함.					
	2026 년 월 일					
	기관명	(인)		전화번호		
	발급부서			담당자		

[별지 서식 5] 참여인력 이력사항

참여인력 이력사항								
성명		소속		직책		연령	세	
학력				해당 분야 근무경력		년		
				자격증 보유				
본 사업 참여임무				사업참여기간			참여율	%
경 력								
사업명		참여기간		담당업무		발주처		비고

※ 경력은 본 사업과 관련된 사항을 중심으로 기재
※ 참여인력에 대해 제안사 재직증명서 제출 必

개인정보 수집 및 이용 동의서

소속		성명	
----	--	----	--

1. 개인정보 수집·이용 목적

- 입찰 자격 증빙

2. 수집하려는 개인정보 항목

- 소속, 직위, 나이, 학력, 자격사항, 경력사항 등

3. 개인정보 보유 및 이용기간

- 사업 기간 내

4. 동의 거부 시 불이익

- 본 개인정보 수집 및 이용 동의에 대해 거부할 수 있으며, 동의를 거부하는 경우 입찰에서 제외될 수 있습니다.

위와 같은 사항에 대한 개인정보 수집 및 이용에

☐ 동의함 ☐ 동의하지 않음

2026 년 월 일

본 인 : ①

확 약 서

업체명 :

주 소 :

본 입찰과 관련하여 아래와 같이 제반사항을 준수할 것을 서약합니다.

1. 제출된 모든 관련 증빙서류는 성실하게 작성 및 제출하며, 만일 허위 기재사항 등이 확인될 경우에는 입찰 참가자격에서 제외되어도 이의를 제기하지 않겠습니다.

2. 본 입찰에 관한 선정에 대한 평가방법 및 기준, 평가결과 등에 대해 어떠한 이의 제기를 하지 않고 응낙할 것을 서약합니다.

2026 년 월 일

대표자 : ①

건국대학교 총장 귀하

보안각서

업체명 :

주 소 :

본 기관은 귀 기관의 “(입찰명)”에 대한 제안 참여와 관련하여
아래와 같이 제반 사항을 준수할 것을 각서로 제출합니다.

- 1. 사업 수행에 대한 제안 참여에 있어 제안요청서상의 제반 보안 사항을 철저히 이행하겠습니다.
- 2. 보안 사항을 외부에 누설시켜 중대한 문제점을 야기시켰을 경우에는 보안 관계 법규에 의거 처벌받음을 물론 어떠한 제재조치를 취하더라도 이의를 제기하지 않을 것입니다.

2026 년 월 일

업 체 명 :	
주 소 :	
대 표 자 :	인
사업자등록번호 :	

건국대학교 총장 귀하

사업비 세부 비목별 집행계획

(단위: 천원)

구분	비목	산출근거	금액
PM	사업총괄		
기획 및 설계	기획설계		
	교안개발		
	교수설계		
	스토리보드		
개발 및 제작	디자인		
	CG		
	촬영		
	편집		
	모니터링 검사		
나레이션	아나운서		
번역	영문번역		
자막	국·영문 자막		
합 계			

- ※ 교수자 교안개발비 및 강의 촬영비, 교내학생 모니터링 검사비도 제안사에서 지급함. (총 발주금액에 포함, 본문 세부 사업내용 중에 1.4항 기준)
- ※ 상기 언급한 비목 외에도 발주기관에서 제안한 인건비를 포함하여 사업 추진 시 필요하다고 판단되는 세부 비목을 추가하거나 삭제할 수 있음(단, 계약체결 시 발주기관에서 검토하여 최종 확정).