

2D 애니메이션

No Stress, BNABNA 시즌1

제작 용역 3차

입찰공고서 및 제안요청서

구분	내용
발주자	가넷픽처스
계약방법	제한경쟁입찰(협상에 의한 계약)
사업예산	금 99,000,000원(부가가치세 포함)
용역기간	계약체결일로부터 2026년 10월 31일까지
담당자	조홍철 / 02-511-7611 / bna@garnetpictures.com
작품참고링크	www.youtube.com/@bnabnafriends

2026. 9. 8

목차

구분	내용
I	과업 개요
II	입찰 및 계약 관련 사항
III	제안서 작성 및 제출
IV	제안서 평가 및 협상
V	과업 수행 및 계약조건
별지	입찰참가자격 확인서 외 3종

적용원칙 본 문서와 나라장터 공고서의 내용이 다른 경우 나라장터 공고서가 우선하며, 한국콘텐츠진흥원 지원사업 협약 및 사업비 관리지침에서 별도로 정한 사항이 있는 경우 그 기준을 따른다.

I. 과업 개요

1. 사업개요

항목	내용
사업명	2D 애니메이션 No Stress, BNABNA 시즌1 제작 용역 3차
사업기간	계약체결일로부터 2026년 10월 31일까지
사업예산	금 99,000,000원(부가가치세 포함) / 추정가격 금 90,000,000원
사업내용	2D 애니메이션 20편의 프로덕션 제작 및 납품
계약방법	제한경쟁입찰(협상에 의한 계약)

입찰금액 모든 입찰자는 부가가치세를 포함한 총액으로 투찰한다. 면세사업자도 부가가치세를 포함한 금액으로 투찰하고, 계약 체결 시 관련 법령에 따라 부가가치세를 제외한 금액으로 계약할 수 있다.

2. 추진 배경 및 목적

가넷픽처스는 한국콘텐츠진흥원이 주관하는 2026년 애니메이션 제작지원사업(시즌/본편/청장년층/IP 활용)에 선정되어 자체 개발 애니메이션 IP의 본편 콘텐츠를 제작하고 있다.

본 용역은 가넷픽처스가 제공하는 애니매틱·콘티·캐릭터 및 제작 가이드를 바탕으로 레이아웃, 애니메이팅, 컬러링, 이펙트 및 합성 등 프로덕션 단계의 업무를 수행할 전문업체를 선정하는 것을 목적으로 한다.

편당 1분 30초의 숏폼 형식 안에서 핵심 메시지가 명확하게 전달되고 재미있는 연출과 빠른 제작 사이클을 달성하는 것을 목표로 한다. 또한 AI 활용 경험과 제작 효율성을 검증하여 반복작업과 시안 제작시간을 줄이되 작업자의 수정·검수와 품질관리를 통해 완성도를 확보한다.

3. 제작 목표

- 가넷픽처스가 제공하는 자료를 바탕으로 2D 애니메이션 20편을 완성한다.
- 레이아웃, 애니메이팅, 클린업·컬러링, 이펙트·합성, 렌더링 및 납품까지의 전 과정을 수행한다.
- 정해진 제작일정 안에서 편별·공정별 산출물을 순차 제출하고 발주자의 검수 의견을 반영한다.
- 편당 1분 30초 이내에 메시지가 명확하게 전달되도록 숏폼에 적합한 연출·템포·스토리텔링을 구현한다.
- AI를 활용하여 반복 공정과 시안 소요를 줄이되, 작업자가 최종 결과와 품질기준을 검수한다.

4. 세부 과업내용

구분	세부 제작내용
레이아웃	콘티·스토리보드 기반 씬 구도, 동선 및 배경 배치 설계 타이밍 시트와 컷 길이 설정 카메라 워크 및 씬 흐름 제시
애니메이팅	제공된 캐릭터 디자인 데이터를 활용한 2D 캐릭터 애니메이션 감정 표현과 동작 디테일 구현 루프·연속동작·컷별 타이밍 조정 및 피드백 반영
클린업·컬러링	라인 클린업 및 채색 캐릭터 컬러 가이드 준수 상황별 음영·명암·명도·채도 및 배경과의 색 조정
이펙트·합성	카툰 렌더링 스타일의 연기·불꽃·물·충격파 등 FX 제작 조도·색감·레이어 블렌딩 조정 최종 합성·렌더링 및 컷별 MOV 출력
AI 활용 제작지원	반복작업, 시안 제작, 동작·보정 보조 등 제안사가 적합하다고 판단한 공정에 AI 활용 모든 AI 산출물은 작업자의 수정·품질검수를 거쳐 스타일 일관성 확보

5. 제작규격 및 분량

항목	기준
제작방식	2D 그래픽 애니메이션
화면규격	1920×1080 FHD 이상, 24fps
제작분량	총 20편, 편당 1분 30초(인트로·아웃트로 13초 포함)
사운드·자막	별도 자막 없음. 사운드는 의성어 중심으로 구성

분량 변경 영상 길이 또는 편수가 변경되는 경우 계약당사자 간 서면 합의로 변경하며, 총 과업량과 계약금액에 영향을 주는 변경은 필요한 승인 절차를 거쳐 계약변경으로 처리한다.

6. 제공자료와 납품자료

구분	내용
발주자 제공	애니매틱, 콘티·스토리보드, 캐릭터 디자인 데이터, 캐릭터·컬러 가이드 및 제작에 필요한 보유자료
완성본	편별 최종 편집 고화질 마스터 MOV 및 발주자가 지정하는 검수용 파일
작업파일	프리미어·애프터이펙트·클립스튜디오 등 실제 제작에 사용한 편집 가능한 프로젝트와 연동 소스
완료보고서	과업 개요, 추진과정, 편별·공정별 납품목록, AI 활용 공정·효과, 사용 프로그램과 버전, 파일구조 설명
납품방법	발주자가 지정하는 웹 드라이브 또는 전자적 저장공간

7. 납품 및 검수일정

단계	기한	내용
착수	계약체결 후 3일 이내	세부 공정표·인력배치표 제출 및 착수 협의
중간제출	계약 후 협의된 주간일정	편별·공정별 결과물을 순차 제출
1차 완성본	2026. 10. 16.	20편 1차 완성본 및 관련 작업파일 제출
수정·보완	2026. 10. 17.~10. 30.	검수의견에 따른 오류·완성도 수정
최종납품	2026. 10. 31.	최종 검수본, 전체 작업파일 및 완료보고서 제출

II. 입찰 및 계약 관련 사항

1. 입찰사항

항목	내용
입찰명	2D 애니메이션 No Stress, BNABNA 시즌1 제작 용역 3차
사업예산	금 99,000,000원(부가가치세 포함) / 추정가격 금 90,000,000원
입찰방법	제한경쟁입찰
낙찰방법	협상에 의한 계약
계약기간	계약체결일로부터 2026년 10월 31일까지
공동수급	불허(단독이행)

2. 입찰참가자격

- 나라장터 입찰참가자격 등록규정에 따라 입찰서 제출마감일 전일까지 국가종합전자조달시스템(G2B)에 입찰참가 등록을 완료한 업체
- 비디오물제작업(업종코드 3244) 또는 애니메이션제작업(업종코드 6490) 중 하나 이상을 등록한 업체
- 소기업·소상공인 확인서를 소지하고 입찰마감일까지 중소기업제품 공공구매 종합정보망에서 확인되는 업체
- 국가계약법령 등에 따라 부정당업자 입찰참가자격 제한을 받고 있지 않은 업체
- 입찰참가자격은 입찰마감일을 기준으로 판단하며, 관련 등록·확인서의 유효기간이 유지되어야 한다.

부분 외부인력 공동수급은 허용하지 않는다. 다만 제안서에 명시한 개별 프리랜서 또는 외부 전문인력의 참여는 가능하며, 핵심 과업 전체의 일괄 재위탁은 허용하지 않는다. 계약 후 참여인력 또는 수행방식을 변경하려면 발주자의 사전 서면승인을 받아야 한다.

3. 추진일정

절차	일정	비고
입찰공고	2026. 9. 8.(화)	나라장터
전자입찰·제안서 접수	2026. 9. 9.(수) 11:00~9. 15.(화) 18:00	나라장터 전자제출

절차	일정	비고
제안서 평가	2026. 9. 16.(수)	서면심사, 평가결과 및 협상일정은 협상적격자에게 개별통보
협상 및 계약	2026. 9. 17.(목) 이후	협상순위에 따라 진행
제작 및 납품	계약체결일~2026. 10. 31.(토)	최종 검수 포함

일정 변경 상기 일정은 부득이한 사정으로 변경될 수 있으며, 변경 시 나라장터 공고 또는 입찰참가자 통지로 안내한다. 입찰조건에 중대한 변경이 있는 경우 필요한 공고기간을 다시 확보한다.

4. 제출방법 및 문의

- 가격입찰서와 제안서는 국가종합전자조달시스템(나라장터)을 통해 마감일시까지 전자 제출한다.
- 전자파일이 마감일시까지 나라장터 서버에 수신되지 않거나 파일 손상으로 내용을 확인할 수 없는 경우 미제출로 처리한다.
- 가격입찰서는 부가가치세를 포함한 총액으로 작성하며 사업예산을 초과할 수 없다.
- 문의처는 나라장터 공고서에 등록된 가넷픽처스 사업담당자 연락처를 따른다.

5. 입찰무효

입찰무효는 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」 제39조, 같은 법 시행규칙 제44조, 용역입찰유의서 및 나라장터 전자입찰 특별유의서에서 정한 사항을 준용한다.

- 상호·대표자 등 입찰참가자격 등록정보가 법인등기사항증명서 또는 사업자등록증과 다른 경우에는 입찰마감 전 변경등록을 완료해야 한다.
- 입찰참가자격 확인을 위해 발주자가 관계서류를 요청하는 경우 입찰자는 정해진 기한까지 제출해야 한다.

6. 제출서류

구분	제출내용
자격·증빙서류 (정량제안서)	입찰참가자격 확인서, 제안업체 일반현황, 사업자등록증, 법인등기사항증명서, 소기업·소상공인확인서, 관련 업종 신고증, 대표 포트폴리오 목록·증빙, 투입인력 집계표·증빙
정성제안서	숏폼 제작 방향, 2D 애니메이션·모션그래픽 수행계획, 대표 포트폴리오, AI 콘텐츠 제작 경험 및 적용계획, 기존 공개 숏폼 분석 및 표현계획, 일정·품질관리 계획, 수행조직 및 인력 프로필

구분	제출내용
가격입찰서	나라장터 전자입찰서(부가가치세 포함 총액)

분리제출 자격·증빙서류와 정성제안서는 각각 하나의 파일로 제출한다. 정성제안서에는
업체명·로고·대표자명·연락처 등 업체를 식별할 수 있는 표시를 넣지 않는다.

III. 제안서 작성 및 제출

1. 제안서 구성

목차	작성내용
I. 제안개요	사업 이해도, 제작 방향, 핵심 제안사항
II. 숏폼·2D 제작계획	90초 안의 메시지 전달, 후킹·템포·재미 요소, 레이아웃·애니메이션·컬러링·모션·FX·합성 수행방법
III. 대표 포트폴리오	최근 3년 이내 3분 이하의 광고·브랜드·애니메이션 대표작 3건 이내와 자사 수행범위
IV. AI 콘텐츠 제작 경험	AI 활용 대표사례 3건 이내, 적용 공정, 자사 역할, 제작시간 단축효과 및 본 과업 적용계획
V. 일정 및 수행조직	주간 제작량, 병렬 제작계획, 공정별 일정, 지연 대응계획, 기명 투입인력의 역할·경력·투입률

2. 작성요령

- 제안서는 제안요청 내용을 충분히 숙지하여 구체적이고 실행 가능한 내용으로 작성한다.
- 인력·포트폴리오·AI 콘텐츠 사례 등 사실 확인이 필요한 사항은 결과물 링크·이미지, 계약 또는 수행확인자료, 재직·참여 증빙 등 객관적 자료를 첨부한다.
- 대표 포트폴리오는 최근 3년 이내 완성된 작품 3건 이내로 제한하며, 각 작품의 형식·분량·완료일·제안사 수행범위와 확인 가능한 링크를 기재한다.
- 동일 원본의 단순 리사이징·언어변경·플랫폼별 재편집본은 하나의 작품으로 본다.
- 제안서의 기재내용이 허위이거나 객관적 증빙으로 확인되지 않는 경우 해당 항목을 인정하지 않거나 평가대상에서 제외할 수 있다.
- 제안서는 제출 후 임의로 수정할 수 없다. 발주자의 보완요청은 입찰자에게 새로운 제안기회를 주지 않는 사실확인 범위에서 이루어진다.
- 제안서와 협상 결과는 계약문서에 반영하며, 문서 간 내용이 다른 경우 계약서, 협상 결과서, 제안요청서, 제안서의 순서로 적용한다.

3. 숏폼·2D 제작계획(II) 중 기존 공개 숏폼 분석 및 표현계획 작성기준

- 발주자가 나라장터 공고 또는 동일한 첨부자료로 지정하는 기존 공개 90초 숏폼 영상을 시청하고 작성한다.
- A4 2페이지 이내의 글로 작성하며 별도의 콘티, 이미지, 애니매틱 또는 완성 영상은 제출하지 않는다.

- 기존 영상의 메시지 구성, 초반 후킹, 장면 전환, 템포, 캐릭터 연기와 재미 요소를 분석한다.
- 본 과업에서 기존 작품의 정체성을 어떻게 유지·발전시킬지, 레이아웃·애니메이션·모션그래픽·FX·합성과 AI 활용 공정을 어떻게 운영할지 설명한다.
- 표현계획의 기술적 근거, 예상되는 제작상 어려움, 품질과 일정 확보방안을 함께 제시한다.
- 평가용 공개작 목록과 링크는 모든 입찰자에게 동일하게 제공하며, 평가위원은 제출된 제안서만으로 판단한다.

4. AI 콘텐츠 제작 경험(Ⅳ) 작성기준

제안사는 최근 수행한 AI 콘텐츠 제작 사례 중 본 과업에 대한 적용 가능성을 확인할 수 있는 대표사례를 3건 이내로 제시한다.

항목	작성내용
사례 개요	콘텐츠명, 제작연도, 형식·분량, 공개 링크 또는 결과 이미지
AI 적용 공정	기획, 이미지·소재 제작, 애니메이션, 보정, 편집 등 실제 적용한 공정
수행 범위	제안사가 직접 담당한 역할, 참여인력, 작업기간
활용 내용	사용한 AI 도구·기능과 제작방식, 기존 작업방식과의 결합 방법
성과	제작시간 단축, 반복작업 감소, 시안 다양화, 결과물 완성도 등 확인 가능한 효과
본 과업 적용	No Stress, BNABNA 제작공정에 적용하려는 방식과 예상 효과

IV. 제안서 평가 및 협상

1. 평가구성

구분	평가분야	배점	평가주체
기술능력	정성평가	90	평가위원회
가격	입찰가격	10	가격평가 산식
합계		100	

배점 조정 사유 본 영역은 기존 공개작과 과업에 대한 이해, 90초 숏폼 제작역량, AI 활용 제작역량 및 20편의 안정적인 수행능력이 계약목적 달성에 중요한 기술중시형 영역이므로 기술능력 90점, 가격 10점으로 평가한다.
--

정성평가는 각 위원이 항목별로 평가한 점수를 합산·평균하여 산정한다. 계산 결과는 소수점 다섯째 자리에서 반올림하여 소수점 넷째 자리까지 표시한다.

본 입찰은 별도의 발표(PT)심사 없이 제출된 정성제안서 등 문서만으로 평가한다.

2. 기술능력 정성평가 세부기준(90점)

본 평가는 사업에 대한 이해도를 중심으로 하되, 본 과업의 특성에 따라 숏폼 콘텐츠 제작역량과 AI 활용 제작역량을 중점적으로 평가한다.

평가항목	평가내용	배점
사업 이해도 및 제작방향	과업 목적과 요구사항에 대한 이해, 기존 공개 숏폼 분석, 본 과업에 적합한 제작방향	25
숏폼 콘텐츠 제작역량	90초 안의 명확한 메시지 전달, 몰입도와 재미를 높이는 표현방법, 관련 제작경험의 본 과업 적용 가능성	25
AI 콘텐츠 제작역량	실제 AI 콘텐츠 제작경험, 본 과업에 적용할 공정과 방법, 제작 효율성과 품질 확보방안	20
2D 애니메이션 제작역량	캐릭터 디자인 데이터를 활용한 애니메이션, 모션그래픽 구현 능력과 품질관리 방안	10
수행계획 및 조직	20편 제작일정의 적정성, 투입인력과 역할분담, 지연 대응 및 협업방안	10

평가등급 각 항목은 매우 우수 100%, 우수 92.5%, 보통 85%, 미흡 77.5%, 매우 미흡 70%를 적용한다.
관련 자료를 제출하지 않았거나 사실 확인이 불가능한 항목은 0점으로 처리한다.

3. 평가자료 및 판단원칙

- 사업 이해도는 모든 입찰자에게 동일하게 지정한 공개 슷품과 제안요청 내용을 기준으로 평가하며, 콘티·이미지·애니매틱·완성 영상의 무상 제작은 요구하지 않는다.
- 슷품 제작역량은 최근 3년 이내 완성된 3분 이하의 광고·브랜드·애니메이션 대표작 3건 이내와 본 과업 적용계획으로 판단한다.
- 작품 수나 계약금액 자체에는 별도 가점을 주지 않으며, 동일 원본의 단순 리사이징·언어변경·플랫폼별 재편집본은 하나의 작품으로 본다.
- AI 제작역량은 도구 명칭이나 단순 사용 여부가 아니라 실제 콘텐츠 제작경험, 적용방법, 제작 효율성과 품질 확보방안으로 평가한다.
- 2D 애니메이션 제작역량은 대표작의 품질, 제안사의 실제 수행범위와 캐릭터 디자인 데이터의 활용계획으로 판단한다.
- 수행계획은 본 과업에 실제 투입되는 기명 인력의 역할·경력·투입률과 일정 및 협업계획을 기준으로 평가한다.
- 발주자와의 과거 거래 여부, 특정 고객사·브랜드 수행 여부 및 업체를 식별할 수 있는 요소는 평가하지 않는다.

4. 가격평가(10점)

입찰가격 평점은 「협상에 의한 계약체결기준」의 입찰가격 평점산식을 준용한다. 이때 기준가격은 예정가격을 작성한 경우 예정가격, 작성하지 않은 경우 사업예산(부가가치세 포함)으로 한다.

입찰가격 구간	평점산식
기준가격의 80% 이상	$10 \times (\text{유효한 입찰자 중 최저입찰가격} \div \text{해당 입찰가격})$
기준가격의 80% 미만	$[10 \times (\text{최저입찰가격} \div \text{기준가격의 80\% 상당가격})] + [2 \times \{(\text{기준가격의 80\% 상당가격} - \text{해당 입찰가격}) \div (\text{기준가격의 80\% 상당가격} - \text{기준가격의 70\% 상당가격})\}]$

- 최저입찰가격이 기준가격의 70% 미만인 경우에는 기준가격의 70% 상당가격으로 계산한다.
- 해당 입찰가격이 기준가격의 70% 미만인 경우에는 가격평가 배점한도의 30%인 3점을 부여한다.
- 가격평가 계산 결과는 소수점 다섯째 자리에서 반올림한다.
- 입찰가격이 사업예산을 초과한 경우 협상적격자에서 제외한다.

5. 협상적격자 및 협상순위

- 기술능력평가 점수가 기술능력평가 배점 90점의 85%인 76.5점 이상인 자를 협상적격자로 선정한다.
- 협상순위는 기술능력평가와 가격평가의 합산점수가 높은 순서로 정한다.
- 합산점수가 같으면 기술능력평가 점수가 높은 자를 우선한다. 기술능력평가도 같으면 사업 이해도 및 제작방향, 슷품 콘텐츠 제작역량, AI 콘텐츠 제작역량, 2D 애니메이션 제작역량, 수행계획 및 조직 순으로 비교한다.
- 협상적격자에게 협상순위, 기술능력점수, 가격점수, 합산점수 및 협상일정을 개별 통보한다.

평가 공정성 평가위원은 평가 전에 입찰자와의 이해관계·최근 거래 또는 자문관계 등을 확인하고 제척·기피·회피 사유가 있는 경우 평가에서 제외한다. 평가항목과 배점, 증빙방법 및 동점 처리기준은 공고 후 임의로 변경하지 않는다.

6. 협상 및 계약

- 협상은 협상순위에 따라 제안내용, 수행방법, 일정 및 가격을 대상으로 진행한다. 선순위자와 협상이 성립되면 차순위자와 협상하지 않는다.
- 가격협상의 기준가격은 사업예산 이하에서 협상대상자가 제안한 가격으로 한다. 제안내용의 가감이 없는 경우 제안가격을 임의로 증감하지 않는다.
- 제안내용을 조정하는 경우 조정된 과업에 상응하는 금액을 사업예산 범위에서 함께 조정하고 협상 결과를 서면으로 확정한다.
- 모든 협상적격자와 협상이 결렬되거나 유효한 입찰이 없는 경우 재공고할 수 있다.

V. 과업 수행 및 계약조건

1. 착수 및 보고

- 계약상대자는 계약체결 후 3일 이내에 착수계, 세부 공정표, 편별 제출계획, 참여인력표를 제출한다.
- 과업 진행상황은 발주자와 합의한 주기에 따라 보고하며, 일정 지연이 예상되는 경우 원인과 만회계획을 즉시 제출한다.

2. 검수 및 수정

- 발주자는 제출된 결과물이 제작규격, 캐릭터·컬러 가이드, 승인된 콘티·애니매틱과 일치하는지 검수한다.
- 오류, 누락, 파일 손상, 승인된 기준 미충족 등 계약상 하자는 계약상대자의 부담으로 수정한다.
- 승인된 범위를 벗어나는 새로운 연출·분량·작업의 추가는 계약변경 대상으로 하며, 당사자 간 서면 합의 없이 일방적으로 요구하거나 수행하지 않는다.
- 하자보증기간은 최종 검수완료일로부터 6개월로 한다.

3. 과업변경

제작분량, 규격, 납품일정, 참여인력, 계약금액 등 계약의 중요사항을 변경할 때에는 계약당사자 간 서면 합의로 계약을 변경한다. 한국콘텐츠진흥원 지원사업 협약 또는 관리지침상 승인이 필요한 사항은 해당 승인을 받은 후 변경한다.

4. 지식재산권 및 제3자 자료

- 발주자가 제공한 캐릭터, 세계관, 콘티, 애니매틱, 디자인 및 기존 저작물의 권리는 발주자 또는 정당한 권리자에게 귀속된다.
- 본 과업으로 새로 제작되어 대금이 지급된 최종 산출물의 저작재산권 이전 범위와 이용조건은 계약서에서 구체적으로 정한다.
- 계약상대자가 과업 이전부터 보유한 제작도구, 범용 템플릿, 노하우 및 제3자 라이선스 자료는 사전에 표시하고 그 권리와 이용범위를 별도로 정한다.
- 제3자의 권리를 침해한 자료를 무단으로 사용해서는 안 되며, 계약상대자는 납품물 이용에 필요한 권리관계를 정리해야 한다.

5. 계약해제·해지 및 손해

- 허위자료 제출, 정당한 사유 없는 중대한 일정 지연, 무단 일괄 재위탁, 반복적인 시정요구 불이행 등 계약목적 달성이 어렵다고 판단되는 경우 계약서에 따라 계약을 해제 또는 해지할 수 있다.
- 지체상금, 손해배상, 대금지급 및 계약보충에 관한 사항은 최종 계약서와 관계 규정에 따른다.

6. 기타

- 입찰자는 제안서 작성·제출에 드는 비용을 부담하며 제출자료는 반환하지 않는다.

- 평가결과에 대한 사실확인 또는 이의신청은 결과통보일로부터 3일 이내 서면으로 할 수 있다. 단순한 평가위원의 판단 자체는 재평가 사유가 되지 않는다.
- 본 문서에서 정하지 않은 사항은 나라장터 공고서, 계약서, 한국콘텐츠진흥원 지원사업 협약·관리지침 및 관계 법령·예규에 따른다.