

「2020년 KT&G 핵심가치 콘텐츠 개발」

제안요청서

2020. 3

사업담당	이인학 대리	042-939-5118	endlose@ktng.com
계약담당	김현준 대리	042-939-5118	hyunjun@ktng.com

제안 요청내용

사 업 명	· 2020년 KT&G 핵심가치
사 업 목 적	· KT&G 핵심가치의 중요성 인식 · 이해도 및 실천 수준 점검을 바탕으로 핵심가치 실천 마인드 제고
사 업 기 간	· 계약체결일로부터 2020년 11월 30일까지
주 요 사 업 범 위	· 이러닝 콘텐츠 개발 (1개 과정, 5차시 내외) · 이러닝 콘텐츠 품질관리 및 유지보수
개 발 형 태	· 동영상(MP4), 학습 보조자료 등 - 1편당 러닝타임 10~20분 내외 - 학습 보조자료는 전자문서형태로 제작
개 발 내 용	· 핵심가치 중요성 및 정의, 구성원 생각, 우수/실패사례, 실천 방안 등
추 정 예 산	· 제안사의 입찰가격 - '첨부1' 콘텐츠 개발 요구사항 참고하여 입찰가를 산정할 것 - KT&G의 예정가격(부가세 별도) 이하 입찰가인 경우에만 유효함
추 진 일 정	· 참여업체 모집기간: 2020년 3월 25일(수) ~ 4월 9일(목) 18:00 까지 · 제안서 접수기간: 2020년 4월 13일(월) ~ 4월 24일(금) 15:00 까지 · 제안요청설명회 : 없음 · 제안평가/결과발표: 2020년 4월 27일 (예정) · 협상/계약: 2020년 4월 28일 이후 (예정)
추 진 방 법	· 일반경쟁입찰 (협상에 의한 계약체결)
제 안 방 법	· KT&G 통합구매시스템(https://partner.ktng.com)을 통한 접수 · 별도 제안양식은 제공하지 않음

※ 위 제안사항 중 일부는 사정에 따라 협의하여 변경될 수 있음.

1 사업 범위

□ 이러닝 콘텐츠 개발

● 개발주제(안)

차시	구분	내용	비고
1차시	오프닝	- 핵심가치의 중요성, 구성원 인식 및 내재화 수준 등	
2차시	도전정신	- 구성원 이해도 및 실천 수준 공유(인터뷰 등) - 도전정신에 대한 오해, 정의 재확인 - 학습자 자가진단(워크시트)	
3차시		- 사례 학습 (직원/관리자 관점) - 도전정신의 실천을 가로막는 장애물, 실천 방안	
4차시	성과지향	- 구성원 이해도 및 실천 수준 공유(인터뷰 등) - 성과지향에 대한 오해, 정의 재확인 - 학습자 자가진단(워크시트)	
5차시		- 사례 학습 (직원/관리자 관점) - 성과지향의 실천을 가로막는 장애물, 실천 방안	
6차시	상호협력	- 구성원 이해도 및 실천 수준 공유(인터뷰 등) - 상호협력에 대한 오해, 정의 재확인 - 학습자 자가진단(워크시트)	
7차시		- 사례 학습 (직원/관리자 관점) - 도전정신의 실천을 가로막는 장애물, 실천 방안	
8차시	클로징	- 핵심가치 내재화 방안, 실천 다짐	

※ 상기 개발주제(안)은 협의를 통해 추후 변경될 수 있음

□ 이러닝 콘텐츠 품질관리 및 유지보수

- 콘텐츠개발 프로세스 전반에 대한 안정적인 사업 및 일정관리
- 품질관리 : 교수설계전략, 화면구성전략, 스토리보드, 콘텐츠 등의 중간-최종 산출물에 대한 검수 및 수정
- 유지보수 : 콘텐츠 운영 중 오류 발생 시 즉각 대처

2

개발조직 및 역할

조직구성	역할	비고
발주사	<ul style="list-style-type: none"> · 사업추진계획수립, 사업발주 및 관리 · 일정관리, 비용처리 	KT&G 이러닝 담당
	<ul style="list-style-type: none"> · 원고내용 및 개발물 검토/피드백 · 내부 사례학습 작성/검토 	교육기획실
제안사	<ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠 개발 세부일정 수립/관리 · 콘텐츠 개발 및 유지보수 · 외부 SME 관리 	제안사 PM/PL
	<ul style="list-style-type: none"> · 스토리텔링 형식의 시나리오 원고작성 	시나리오 작가 (필요 시)

□ PM(프로젝트 관리자) 및 PL(콘텐츠개발 관리자)의 역할 및 자격

구분	역할	자격
PM	본 사업 전반의 진행관리, 품질관리, 일정관리, 인력관리, 위험관리 수행 및 주기적인 보고 등의 업무 수행	관련 경력 5년 이상
PL	교수설계, 영상촬영 및 편집, 기술지원으로 구분하며 개발 단계별 일정 및 검수, 품질관리 업무 수행	관련 경력 3년 이상

□ 계약기간 중 참여 인력은 임의로 교체할 수 없으며, 부득이한 경우 사전에 교체 사유와 교체 참여할 인력의 명단, 경력 등에 관한 서류를 KT&G에 제출하고 승인을 받아야 함

□ KT&G가 필요하다고 인정하는 경우 인력의 교체를 요구할 수 있음

□ PM은 KT&G의 사업추진 현황 파악 및 개발 과정 협조를 위해 아래와 같이 총 3회의 보고회를 실시하여야 함

- 착수보고회: 계약일로부터 14일 이내 제안요청서, 제안서, 계약서 등을 근거로 본 사업을 수행하기 위한 사업수행계획서를 작성하여 보고회 실시
- 중간보고회: 프로토타입 시연회 실시

- 완료보고회: 사업 종료 이전에 제안요청서, 제안서, 계약서 등에 포함된 사항에 대한 최종산출물로서 완료보고서 및 제안요청서 대비 완료보고서를 작성하여 보고회 실시
- 일정 협의를 통한 수시보고 및 진행 상황 정기보고가 요구될 수 있음
 - ※ 위 사항은 사정에 따라 변경될 수 있음
- PM은 사업수행에 따른 산출물 (보고회별 문서 산출물) 및 최종 개발물을 일정별로 KT&G에 제출하여야 함 ※ 제출 형태 및 수량은 KT&G와 추후 협의

3 개발 기본요건

- 정보통신산업진흥원의 「이러닝콘텐츠 개발대가기준 가이드라인」에 근거하여 유형과 수준을 다음과 같이 제시함
(자세한 사항은 “첨부1”의 콘텐츠 개발 요구사항 참고)
 - 과정기획 : 1수준 / 학습유형 : 2수준 / 학습내용 : 1수준
 - 기본개발비 : 스토리보드 작성 2수준 / 저작물 검색, 사용협의 및 계약 1수준 / 표준차시 개발 2수준 / 시범시험운영 1수준 / 유지관리 2수준
 - 추가개발 및 특수개발 : 없음
 - 직접경비 : 외부 전문가(SME) 불필요, 심사/인증 불필요
- ※ 상기 사항은 상호 협의에 따라 수준을 변경하여 적용할 수 있음
- 모든 영상콘텐츠는 FHD급 이상으로 하며, MP4(H.264) 코덱으로 제작
- 동영상 외 개발물 : KISS 등록을 위한 썸네일 이미지, 학습 보조자료(전자문서)
- 빠른 로딩속도를 구현할 수 있도록 서버와 LMS(학습관리시스템)의 환경을 고려한 영상 압축기술을 적용할 것

4

포팅 및 유지보수

- 콘텐츠 개발 완료 후 학습관리시스템에 콘텐츠(LMS)를 등록하여, 콘텐츠 오류 여부를 검수하여 결과내역서 제출
 - 콘텐츠 검수는 웹 및 모바일 환경에서 각각 실시하도록 함
 - 웹은 일반적인 KT&G PC 환경에서 검수 실시
 - 모바일은 KT&G KISS 앱을 통해 검수 실시(iOS, 안드로이드 각각 실시)
- 콘텐츠 개발 완료 시 콘텐츠의 관리 및 변경 등의 유지보수가 KT&G의 인력으로 가능하도록 개발 콘텐츠에 대한 기술 교육 및 지원 실시
- 사업 종료 전 사업 전체를 포괄하는 최종보고서 및 산출물 전체를 이전
 - 사업 전 기간에 걸쳐 생산된 산출물(요구분석, 콘텐츠 설계자료, 개발, 소스코드)에 대해 문서화 하여 정리 이전
 - 사업 완료 후 운영과 유지보수에 관한 방법(콘텐츠 설계 및 소스의 수정을 위한 방법)에 대해 문서화 하여 정리 이전
- KT&G의 정책변경 등 불가피한 경우에는 본 과업의 일부 또는 전부에 대한 과업지시를 변경할 수 있음
- 선정업체는 하자보증 및 유지보수 기간(콘텐츠 납품일로부터 1년) 중 KT&G가 요구하는 추가 기능 및 변경항목 발생 시 지체없이 이를 수행해야 함

5

저작권 및 보안 관련

- 제작된 콘텐츠와 소스 등 모든 산출물에 대한 권리(개발물에 대한 배포, 송신, 대여 등의 일체)는 KT&G에 귀속됨을 원칙으로 함
- 제작된 콘텐츠에 사용된 모든 콘텐츠(이미지, 동영상, 음원, 폰트 포함 등)는 저작권법에 위배되지 않아야 하며 위배될 시 귀책 사유는 제안사에 있음
- KT&G의 사전승인 없이 관련 자료가 외부로 누출되지 않도록 보안을 유지하여야 하며, 고의 또는 과실로 KT&G에게 손해를 입힌 경우에는 제안사가 책임을 져야 함

6 기타사항

- 사업수행 간 과업 내용의 일부가 변경 또는 추가될 경우, 상호협의를 거쳐 추진
- 본 사업과 관련한 제안서 및 각종 첨부파일은 파일형태로 통합구매시스템을 통해 제출하며, 반환되지 않음.
- 가격제안서 작성 시 유의사항
 - 가격제안서는 소프트웨어 노임단가(2019년 기준)에 따라 투입인력과 투입비율이 제시된 형태로 제시

Ⅲ 개발사 선정방법

1 입찰방식

- 일반경쟁입찰 (협상에 의한 계약)

2 입찰참가자격

- 공고일 현재 「소프트웨어산업진흥법」(법률 제14839호) 제24조의 규정에 따른 소프트웨어사업자로 등록된 사업자 또는,
- 이러닝(전자학습)산업 발전 및 이러닝 활용 촉진에 관한 법률 제20조의4 및 동법시행규칙 제10조의 2에 따라 이러닝사업자(이러닝콘텐츠업)로 신고된 업체
- 선정된 개발사는 프로젝트관리사(PM)로서의 역할을 반드시 수행해야 함
- 입찰공고일 현재 청산, 합병, 매각 등 정리절차 중이거나 계획 중인 사업자와 부도, 화의, 워크아웃(대상 또는 진행 중인 업체) 또는 회생절차(신청 중 포함) 중인 사업자는 참가할 수 없음

3

선정일정

구분	일정	내용
참여업체 모집기간	3월 25일(수) ~ 4월 9일(목) 15:00까지	· 담당자 이메일 접수 / 업체등록 필수 - 김현준 대리(hyunjun@ktng.com / 042-939-5564)
제안요청/ 접수	4월 13일(월) ~ 4월 24일(금) 15:00까지	· 자사 통합구매시스템 활용 - https://partner.ktng.com
제안서 평가	4월 27일(월) 예정	· 제안서 평가 진행 - [첨부] 제안평가 배점기준 참고
선정 및 협상	4월 28일(화) 이후 예정	· 우선 협상대상자 선정 및 협상 진행 - 협상 결렬 시 차순위 대상자 협상 실시 ※ 최종 결렬 시 추가 모집을 통한 진행

4

평가기준 및 낙찰자 선정방법

구 분		배점	평가주체	평가방법
일반평가	정량평가	15	계약담당자	객관지표에 따른 절대평가
	정성평가	5	평가위원회	항목별 평가위원의 평가
기술평가	정성평가	60		
가격평가		20	계약담당자	관련산식에 따른 절대평가
총 계		100		

※ 항목별 평가배점 및 방법은 "첨부2"의 제안평가 배점기준에 따름

※ 가격 견적서는 통합구매시스템을 통해 제출

□ 협상적격자 선정

- 기술평가 점수가 기술평가 배점한도의 80% 이상인 자를 협상적격자로 선정
- 평가위원회의 기술평가 및 가격평가 점수를 합산하여 80점 이상을 득한 업체 중에서 고득점 순으로 가격협상을 실시한 후 예정가격 이하로 낙찰자 결정. 단, 합산점수가 80점 이상인 자가 없는 경우에는 재입찰에 부칠 수 있음

□ 가격협상 방법

- 기술평가(80점) 및 가격평가(20점) 합산 점수가 높은 순서대로 협상대상자가 되며, 그 중 최우선 협상업체와 가격협상을 실시하고 KT&G의 예정가격 이하로 가격을 제시한 경우 낙찰자로 확정함
- 우선협상대상자와의 협상 결렬 시 차순위 업체와 순차적으로 가격협상 실시
- 가격 협상 시 제안가격은 (편당제안가격 × 개발예정편수)를 곱한 값을 합한 가격으로 부가세 제외 금액임

5 제안서 제출안내 및 평가방법

□ 제안서 제출안내

- 제출기한: **2020년 4월 24일(금) 15:00 까지** 자사 통합구매시스템을 통해 접수
※ 제안참여 희망업체는 반드시 **4월 9일까지** 계약담당자를 통해 업체 등록 안내 받은 후, **통합구매시스템에서 파트너사 등록 필수**
- 통합구매시스템 주소 - <https://partner.ktng.com>
- 개발사 제안프로세스
 - 통합구매시스템 접속 > 파트너사 등록 > 파트너사 등록승인 > 입찰정보 확인 > 입찰신청(제안서류 첨부) > 입찰참가(입찰가격 제출) > 우선협상대상자 선정 > 계약체결
- 사업 및 제안서 작성관련 문의
 - 담당자 : 이인학 대리(endlose@ktng.com / 042-939-5118)
- 통합구매시스템 사용방법 및 계약관련 문의
 - 담당자 : 김현준 대리(hyunjun@ktng.com / 042-939-5564)
- 제출서류 (입찰신청 간 통합구매시스템 내 파일첨부)
 - . 입찰참가신청서(통합구매시스템에서 신청)
 - 입찰보증금 지급약정서 또는 보증보험증권(투찰금액의 5/100 이상)
 - ※ 단, 현재 KT&G와 거래관계에 있거나 최근 2년 내 거래실적있는 경우 면제가능

. 제안서 및 제안요약서

※ 제안서는 반드시 [첨부3]의 제안서 작성목차 순서대로 작성하며 요약서 별도 작성

. 신용평가등급확인서

. 참여인력의 이력사항 증명서 (“서식1” 양식 참고)

. 최근 3개년 유사콘텐츠 개발실적증명서 (“서식2” 양식 참고)

※ 각 서류는 별도의 파일로 구분하여 업로드 할 것

※ 첨 부 : 1. 콘텐츠 개발 요구사항 1부.

2. 제안평가 배점기준 1부.

3. 제안서 작성목차 및 내용 1부.

※ 서 식 : 1. 참여인력 이력사항 1부.

2. 실적증명서 1부. 끝.

콘텐츠 개발 요구사항

- 정보통신산업진흥원 「이러닝콘텐츠 개발대가기준 가이드라인」에 따라, 개발요구사항을 정리함
- 유형별 건적 산정 시, 다음에 제시한 사항을 원활하게 수행할 수 있도록 인력의 배치 등을 고려하여 산정해야 함

● 교수설계모형 선택

유형	수준	정의
과정 기획	1	차시마다 유사한 개념을 적용한 단순 과정기획
	2	난이도가 높지 않은 두 개 이상 유형이 포함되는 복합 과정기획
	3	특수한 ¹ 제작 기법이나, 기술을 요하는 유형의 과정기획
학습 유형	1	강의자의 강의 모습을 그대로 녹화/촬영하는 단순 강의유형
	2	애니메이션, 스토리텔링 등 다양한 기법이 사용된 학습유형
	3	드라마, 시뮬레이션 등 복잡한 제작 기법이 사용된 학습유형
학습 내용	1	전공지식이 없어도 일반인이 이해할 수 있는 수준의 학습내용
	2	직무, IT, 기술 기본 과정으로 어느 정도의 전문성을 요구하는 학습내용
	3	전문 직무, 외국어, IT 및 기술 고급 과정 등 전문가의 도움이 필요한 학습내용

① 교수설계의 수준 (과정기획, 학습유형, 학습내용)

- 과정기획 수준 : 과정기획은 **1수준**으로 분류
- 학습유형 : 학습유형은 학습효과를 고려하여 **2수준**으로 분류
- 학습내용 : 전 직원을 대상으로 기초적인 지식을 다루고 있으므로, **1수준**으로 분류

¹ 토론, 드라마, 게임, 시뮬레이션, 가상현실 등 보편적 강의형 이러닝과 다른 과정 기획

● 개발비 영역의 항목과 수준 선택

항 목	1수준	2수준	3수준
SME 섭외	일반 교강사, 고객사가 섭외완료	관련 전문인, 개발사 자체섭외	유명인, 기관장급 희소분야, 유명인
스토리보드 작성	교수설계 평균1	교수설계 평균2	교수설계 평균3
미디어 제작	콘텐츠(미디어)제작 수준 선택 표 참조		
저작물 검색 사용법 협의 및 계약	용이하고 소량인 저작물	확보가 복잡하고 다량인 저작물	희소,특수,해외, 초상권확보 필요 및 다량인 저작물
표준차시 개발	가이드/샘플 제공 1차시 세미 1종	가이드/샘플 미제공 1차시 1종	신규시스템 적용 1차시 2종 이상
품질관리	팀 내	기관 최고위 수준의 의사결정자	외부평가단 의사결정
시범/시험운영	시범/시험 운영 1회, 5명 이내	시범/시험 운영 2회, 10명 이내	시범/시험 운영 3회, 10명 이상
유지관리 (환경변경)	단순 텍스트 수정	텍스트+음성수정	내용 또는 기술환경 변경

② 개발영역 항목 수준

- SME 섭외 : 내부 SME 활용으로 1수준으로 분류
- 스토리보드 작성 : 2수준으로 분류
- 저작물 검색 및 사용법 협의 및 계약 : 1수준으로 분류
- 표준차시 개발 : 2수준으로 분류
- 품질관리 : 1수준으로 분류
- 시범/시험운영 : 1수준으로 분류
- 유지관리 : 2수준으로 분류

● 콘텐츠(미디어)제작 수준 선택

항 목	1수준	2수준	3수준
동영상 촬영	스튜디오촬영 (카메라1대)	스튜디오촬영 (카메라2대 이상) 출장촬영(인터뷰, 카메라 1대)	출장촬영(현장 스케치, 홍보/드라마)
동영상 편집	일반편집	크로마촬영본 편집 등 합성작업, 자막작업	CG작업, 드라마 편집, 다국어편집
애니메이션	1인 캐릭터 설명형	2~3인 캐릭터 대화형	장면 전환 및 캐릭터 액션다수
삽화/일러스트	무배경 삽화	배경 혼합 삽화	3D캐릭터
이미지/스틸컷	무료 공개 이미지	직접촬영(스튜디오) 저작권 이미지(저가)	직접촬영(현장) 저작권 이미지(고가)
미디어 융합	1~2종	3~4종	AR/VR
아나운서/배우	중급 확보	고급 확보	특급 확보
보조자료	음성추출	영상캡처/교재편집	앱, 홍보영상 개발
메타데이터	100~150건	150~300건	300건 이상
프로그래밍	저작도구	플래시, 포팅	모바일, HTML5 DB연동
개발기간	15차시 12주	15차시 10주	15차시 8주 이하

③ 콘텐츠 제작 수준

- 동영상 촬영 : 스튜디오 촬영을 감안하여 **2수준**으로 분류
- 동영상 편집 : 크로마키 및 자막 작업 필요로 **2수준**으로 분류
- 애니메이션 : 필요 판단 시 **2수준**으로 예상
- 삽화/일러스트 : **2수준**으로 분류

- 이미지/스틸컷 : 2수준으로 예상
- 미디어융합/메타데이터 : **불필요**
- 아나운서/배우 : 필요 판단 시 1수준으로 예상
- 보조자료 : 2수준으로 분류
- 프로그래밍 : 2수준으로 분류
- 개발기간 : 2~3차시 내외 6개월 감안 1수준으로 분류

● 콘텐츠(미디어)제작 수준 선택

항 목	1수준	2수준	3수준
모바일	동영상 변환	MP4+ 단순HTML	MP4+전체HTML (상호작용,퀴즈포함)
웹접근성	탭키 이동 및 자막제공	대체 텍스트 제공	기관인증 수준 또는 수화요구

- 모바일 : 단순 MP4로 변환이므로, 1수준으로 분류
- 웹접근성 : 웹접근성 제작 **불필요**

● 한 차시 분량이 30분이 아닌 경우의 개발비 산정기준

항 목	5분 이하	30분 미만	30분	60분 미만	60분 이상
비율	60%	80%	100%	125%	150%

● 한 과정 분량이 30분이 아닌 경우의 개발비 산정기준

항 목	5차시 이하	15차시 미만	15차시	30차시 미만	30차시 이상
비율	60%	80%	100%	150%	200%

제안평가 배점기준

1. 평가 배점표

구분	평가항목	평가요소 및 주요평가사항	배점	
일반 평가 (20)	제안사 일반 (20)	경영상태	· 제안사의 신용평가 등급 (※세부기준 참조)	5
		조직/ 인원구성	· 조직 및 인원의 전문성 및 적절성 (※투입인력의 이력사항 증명서 제출)	5
		개발실적	· 최근 3개년 유사콘텐츠 개발실적 (※세부기준 참조)	10
기술 평가 (60)	수행전략 (45)	사업이해도	· 적절한 사업목표제시, 이해수준, 요구사항 반영도	5
		설계전략	· 설계전략의 적절성, 구체성, 실현가능성	15
		개발전략	· 개발전략의 적합성, 절차의 타당성, 도구/기법 적정성	15
		새로운 유형제안	· 특화전략, 창의성, 효과적인 학습전이	10
	품질관리 (10)	품질관리	· 품질관리의 절차/방법의 적정성, 실현가능성 · 일정관리의 적절성 및 실현가능성	10
			지원기술 (5)	기술지원 유지보수
가격평가(20)	· 별도의 가격평가 기준에 따름	20		
합계			100	

2. 세부 평가기준

(1) 경영상태 (5): 재무구조 및 경영의 안정성

신용평가등급			배 점
회사채	기업어음	기업신용평가등급	
AAA AA+, AA0, AA-	- A1	AAA AA+, AA0, AA-	5
A+ A0 A-	A2+ A20 A2-	A+ A0 A-	4
BBB+ BBB0 BBB-	A3+ A30 A3-	BBB+ BBB0 BBB-	3
BB+, BB0 BB- B+, B0, B-	B+ B0 B-	BB+, BB0 BB- B+, B0, B-	2
CCC+ 이하	C 이하	CCC+ 이하	1
미제출			0

- 신용평가등급은 신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률 제4조 제1항 1호 또는 제4호의 업무를 영위하는 신용정보업자가 가장 최근에 평가한 유효기간 내 회사채(또는 기업어음)에 대한 신용평가등급 또는 기업신용평가등급(위의 신용정보업자가 신용평가등급, 등급평가일 및 등급유효기간 등을 명시하여 작성한 '신용평가등급확인서')을 기준으로 한다.
- 회사채(또는 기업어음) 및 기업신용평가에 따른 평점이 다른 경우에는 높은 평점으로 평가하며, '신용평가등급확인서'를 제출하지 않은 경우에는 최저등급으로 평가한다.
- 합병한 업체에 대하여는 합병 후 새로운 신용평가등급으로 심사하여야 하며 합병 후의 새로운 신용평가등급이 없는 경우에는 합병대상업체 중 가장 낮은 신용평가등급을 받은 업체의 신용평가등급으로 평가한다.
- 신용평가등급 확인서가 확인되지 않은 경우에는 최저등급으로 평가하며, 유효기간 만료일이 입찰공고일인 경우에도 유효한 것으로 평가한다.

(2) 개발실적 (10): 최근 3개년 유사콘텐츠 개발실적

- 공고일 기준 최근 3년 이내, 2천만원 이상인 용역을 1건으로 산정
- 용역수행실적의 용역금액을 확인할 수 있도록 계약서 또는 발주기관에서 발행한 실적증명서를 첨부한 경우에만 인정

구 분	5건 이상	4건	3건	2건	1건 이하
배 점	10	8	6	4	2

※ 제시된 개발실적이 허위로 밝혀질 경우, 제안평가점수와 관계없이 선정에서 제외되며, 향후 개발사 선정에서도 제외됨

제안서 작성목차 및 내용

작성항목	작성내용	
I. 제안 개요	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 제안 목표, 범위, 전제조건, 주요제안사항 및 특징 요약 ◦ 사업 추진방향 및 주요내용 ◦ 제안의 특징 및 장점 기술 등 	
II. 제안사 일반현황		
1. 일반현황	◦ 제안사의 일반현황 및 주요연혁, 신용평가 등급	
2. 조직 및 인원구성	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 전담조직 구성도, 투입인력의 이력 및 경력사항 ※ 전담조직 및 인력은 본문에 작성하고, 참여인력 이력사항은 [서식 1]을 참조하여 별첨처리 	
3. 개발실적	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 최근 3년간 유사콘텐츠 개발실적 ※ 3년간 사업실적은 본문에 작성하고, 실적증명서는 [서식 2]를 참조하여 별첨처리 	
III. 제안 내용		
1. 설계전략	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 본 사업을 위한 설계전략 제시 ◦ 설계 프로세스 및 품질관리 체계 - KT&G에 특화된 교수설계전략 제시 	-실현전략 제시 -검수계획에 따른 절차 및 산출물 제시
2. 개발전략	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 효과적인 학습내용전달을 위한 개발전략 - 유형별 포트폴리오 제시 	
3. 구현방안	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 본 사업에 반영될 주요제작 기술 제안 ◦ 보유 장비/시설현황 제시(단, 스튜디오, 영상촬영인력 등이 외주일 경우 외주업체 현황 포함하여 제시) 	
4. 품질관리 방안	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 품질관리를 위한 조직, 방법, 절차, 내용 제시 ◦ 추진 일정을 상세히 제시 ◦ 사업 간 진행보고 및 검토계획 제시 ◦ 사업수행에 대한 저작권 및 위험요소 제거 방안 	
5. 지원부문	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 장애처리절차, 유지보수체계 등 유지보수 방안제시 ◦ 기술 이전계획(방안, 인력, 절차 등) 제시 	

※ 제안내용을 제외한 모든 관련서류는 본문과 구분하여 별첨처리 할 것

※ 상기 목차를 준용하여 요약서를 작성할 것

[서식 1]

참여인력 이력사항

성 명		소 속		직 책		연 령	세
학 력	학교		전공	해당분야근무경력		년 개월	
	대학원		전공	자 격 증			
본사업 참여분야		사업 참여기간		참여율	%	투입 M/M	
경 력 사 항							
사 업 명			참여기간 (년월 ~ 년월)	담당업무	발주처	비고	

실적증명서

신청인	업체명(상호)		대표자			
	영업소재지		전화번호			
	사업자번호		법인등록번호			
	증명서용도	입찰참가등록용	제출처	(주)KT&G		
	용역범위 및 기준 (면적, 금액 등)					
용역이행 실적내용	용역명		구분	용역		
	용역개요					
	계약일자	계약기간 (이행기간)	계약금액 (천원)	이행실적(금액)		비고
				비율	실적	
증명서 발급기관	위 사실을 증명함					
	2020 년 월 일					
	발급기관명 :		(인)	(전화:)		
	주 소 :		(FAX :)			
발급부서 :			담당자 :			
<p>주)</p> <p>① 거래실적은 세금계산서, 계약서 등 증빙자료를 첨부하여야 합니다.</p> <p>② 용역이행실적은 입찰공고 시에 제시한 용역범위 및 기준(면적, 금액 등) 등이 조건에 부합되는 실적에 한하며, 공동계약으로 이행하였을 경우 비율과 이행실적을 기재하여야 합니다.</p>						