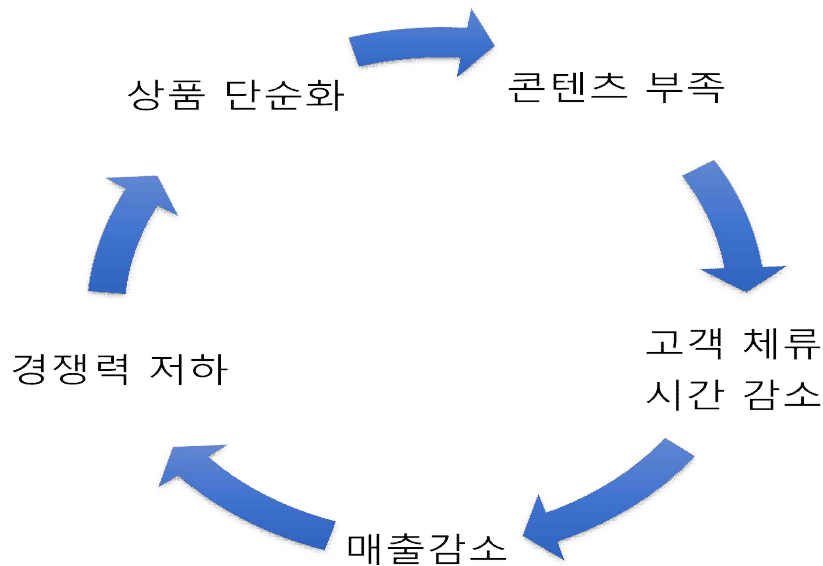

2022 IN N OUT 디지털 라운지 조성 과업지시서

□ 과업명 : IN N OUT 디지털 라운지 조성 용역

□ 과업배경 및 목적

- 상대적으로 편의시설이 부족한 전통시장에 관광객 및 지역주민이 편리하게 이용할 수 공간 필요
- 다양한 놀이·문화·교육·체험 등 흥미롭고 건전한 콘텐츠를 제공하기 위한 전용 공간을 마련하여 개항희망문화상권 내 다양한 서비스를 체험하고 활성화시킬 수 있는 공익 목적의 휴게 공간 제공
- 상권 내 문화·체험 공간인 누들플랫폼을 거점 휴게공간으로 조성하여 관광객 및 지역주민들에게 개항희망문화상권 문화·역사를 홍보할 수 있는 기회 마련



□ 계약기간 : 계약일로부터 ~ 2022. 12. 26.

□ 장 소 : 누들플랫폼 1층

□ 금 액 : 420,000,000원(부가가치세 등 일체 포함)

□ 과업내용

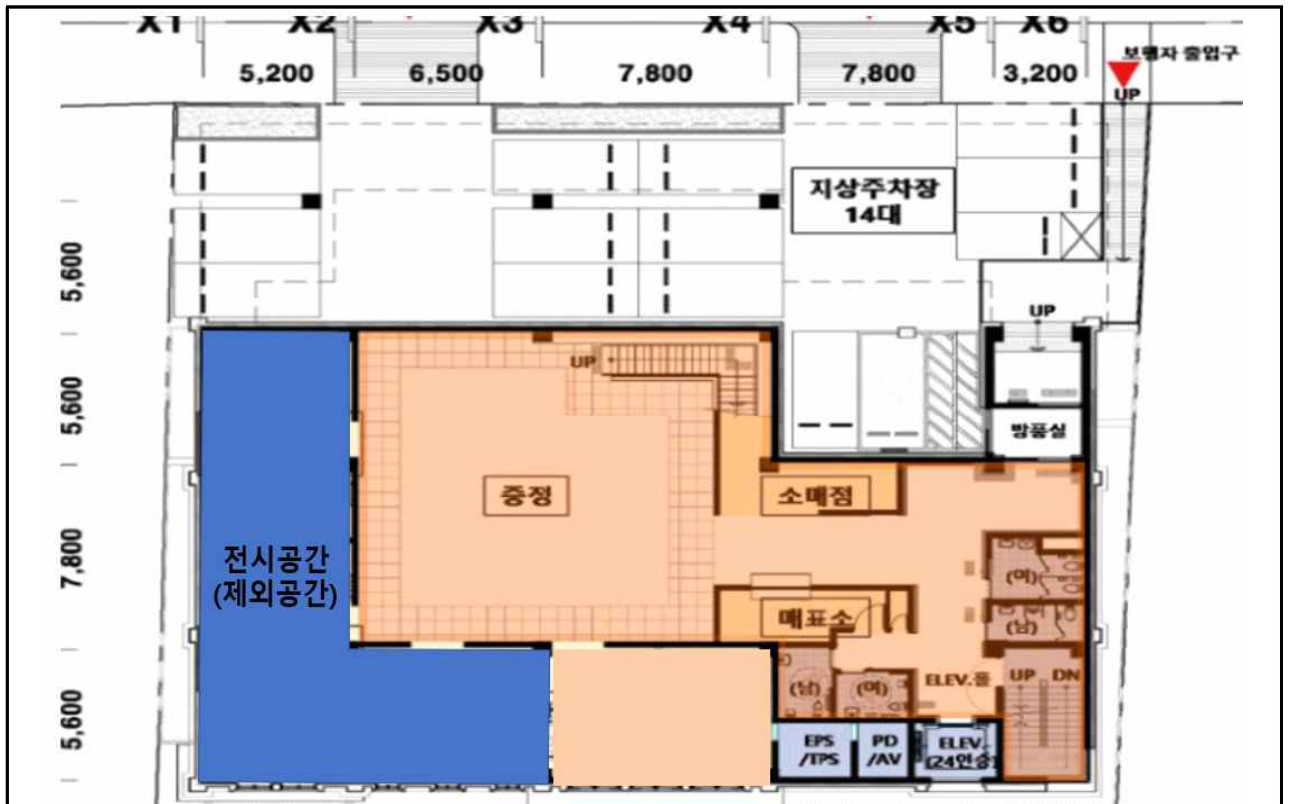
- 개항희망문화상권 상권르네상스사업 대상지인 누들플랫폼 1층에 디지털 라운지 조성

구 분	세 부 내 용	대상지	비고
미디어아트 존	· 프로젝션 맵핑 및 조명 등 미디어를 활용한 공간 예술 조성	누들플랫폼 (1층)	
디지털 라운지	· 방문객들 휴식 및 놀이 공간		
미디어월 존	· 스마트관광 체험을 할 수 있는 체험 콘텐츠 제작 및 기기 운영		

2

세부과업내용

- 세부과업장소 : 누들플랫폼 1층 (인천광역시 중구 신포로 27번길 36)
- 전시공간을 제외한 나머지 공간 사용



□ 세부과업범위

구분	분류	과업	고려사항	비고
INN OUT 디지털 라운지 조성	미디어아트 존	- 입체 빔 프로젝트 조성 및 콘텐츠 제작	· Projector 설치 · SERVER PC 설치 · 콘텐츠 제작 등	
	디지털 라운지	- 게임·놀이 공간, 쉼터 등 디자인 및 설치	· 멀티터치 테이블 등을 활용한 다양한 체험 및 쉼터 공간 마련을 위한 공간 구성 및 설치 등	
	미디어월 존	- 미디어월 조성 및 체험 콘텐츠 제작	· Video Wall 설치 · Video Wall Pop-UP Bracket 설치 · IR touch Sensor 설치 · Cover glass 설치 · SERVER PC 설치 · 인터랙티브 체험콘텐츠 제작	
운영관리	시설·운영관리		· 시설, 장비(운영장비 포함), 콘텐츠 운영 교육 및 관리	

□ 세부과업내용

○ 미디어아트 ZONE

- 미디어아트 콘텐츠를 제작을 통해 개항희망문화상권에 문화와 역사를 상징할 수 있는 요소를 포함한 다양한 콘텐츠 기획 및 연출



- 벽면, 바닥 등 공간 전체를 활용 및 오브제를 통한 연출 고려하여 효과 극대화

- 내부 조명에 영향을 받지 않도록 고해상도 고려
- 입체 빔프로젝트 등 내부 영상 콘텐츠를 잘 나타낼 수 있는 천장, 내벽 및 바닥 소재

○ 놀이&쉼터 ZONE

- 누들플랫폼 1층 중정을 가족 및 관광 방문객들을 위한 놀이&쉼터 복합공간으로 연출하여 휴식 및 놀이 제공



- 개항희망문화상권에 새로운 실내 거점 기능을 위한 공간디자인 및 필요시설 설치

○ 미디어월 ZONE

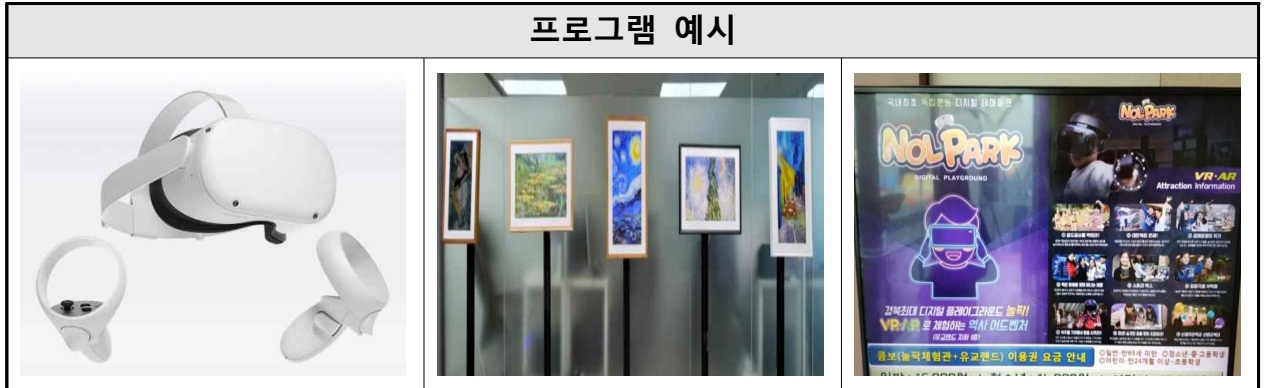
- 다양한 콘텐츠를 운영하기 위한 장비로 미디어월 설치고 다양한 서비스를 체험할 수 있는 콘텐츠 제공
- 인터랙티브 기능을 포함하여 개항희망문화상권 맞춤 체험



- 인터랙티브 기능을 포함하여 개항희망문화상권 맞춤 체험

- 다수의 인원이 동시에 조작 가능할 수 있도록 설정

○ 기타 디지털 체험을 위한 기기 조성 및 콘텐츠 제공 등



- 공익 목적의 맞게 디지털 라운지를 특색 있는 공간으로 연출하기 위한 기타 장비 설치 및 조성

○ 현장사진



안전관리

○ 공간조성 시 안전교육 등 사고 예방을 위한 안전을 관리 철저

결과보고

○ 최종보고서

- 계약 종료 후 14일 이내 제출
- 디지털 라운지 관련 증빙 사진(사진은 별도 정리를 통해 제출)
- 한글 파일로 작성 제출

구분	내용	비고
성과품 목록	최종보고서를 포함 과업수행 모든 결과물(제작물 포함 등) 및 사진자료	

3 과업 수행에 관한 일반사항

□ 기본지침

- 본 과업목적과 추진방향을 충분히 숙지하고 공간의 특성을 고려하여 현실성 높은 계획을 수립한다.
- 건축과 관련된 구조나 기타 안전성에 문제가 없어야 하며 유지관리, 보수 등이 용이하고 관리비용이 최소화되도록 설계 및 제작·설치해야 한다.
- 콘텐츠 적용시스템 및 관련 설비 등은 반드시 발주기관과 협의한 후 반영해야 한다.
- 과업수행 중 정책 변경 등 불가피한 사유가 발생할 경우 발주기관은 본 과업의 일부 또는 전부를 중지하거나 과업내용을 변경할 수 있다.
- 제안요청서 상 문구, 용어의 해석과 과업범위에 대해 발주기관과 이견이 있을 경우에는 상호 협의하여 결정하며 의견이 상이할 경우에는 관련 법규, 규정에 따르거나 통상의 의미에 따라 해석한다.
- 모든 과업은 지침에 의하여 수행하고, 이에 규정되지 아니한 사항은 「지방자치단체를 당사자로 하는 계약에 관한 법률」 및 「협상에 의한 계약 체결기준」(행정안전부 예규)을 준수해야 한다.

□ 세부 수행지침

- 모든 규격, 사양, 품질, 성능, 효율 등은 관련법이나 규정에서 제시한 기준 이상으로 설계한다. 다만, 기준이 명확하지 않거나 서로 상이 한 경우 강화된 기준을 따르고 발주기관의 승인을 득한 후 설계해야 한다.
- 제작·설치단계에서 기술발전 등으로 인해 제시기준(사양)보다 고급사양이 출시될 경우 발주기관 승인을 받아 납품일 기준 최신사양으로 대체한다.
- 작동이나 체험관련 전시콘텐츠의 작동장치는 사전에 전문가의 자문과 발주기관 승인을 받아 제작해야 하며 사후 유지관리를 위하여 제작 과정 전반에 대하여 디지털카메라로 촬영하여 제출한다.
- 모든 관련 자료(영상, 사진, 데이터, 그림 등)를 확보하고 제안내용 등이 특허권, 저작권 등과 관련 있을 경우 사업자는 반드시 특허권, 저작권 등의 확보에 대한 증빙서류를 제출하여야 하며 분쟁이 발생할 시 사업자가 민형사상의 모든 책임을 져야한다.
- 모든 시설(물), 장비, 자재 등은 성능과 안전도가 검증되고 친환경 제품을 우선 사용해야 하며 내화성 등을 고려하여 소방법 등 관련법을 위반하지 않도록 설계 및 제작·설치해야 한다.
- 추락, 파손, 안전사고 등 위험요소가 존재하는 시설물의 경우 종합적인 안전대책과 대응 방안을 마련해야 한다.
- 사업자는 제작·설치 수행에 있어서 안전관련 법규에 따라 철저한 안전 관리를 시행하고 사고 및 재해방지에 노력해야 하며, 사고 및 재해가 발생한 경우에는 즉시 발주기관과 감독관에게 보고하고 그 지시에 따라 필요한 조치를 취해야 하며 안전사고에 대한 모든 책임을 져야 한다.
- 사업자는 계약에서 정하는 바에 따라 신의와 성실의 원칙에 입각하여

디지털 라운지를 조성·설치해야 한다. 발주기관으로부터 재제작·설치, 제작설치 중지 명령, 기타 필요한 조치에 대한 지시를 받았을 때에는 특별한 사유가 없는 한 지체 없이 이에 응해야 한다.

- 사업자는 계약조건에 위배하여 설치된 부분에 대하여는 즉시 재시공 또는 보완해야 하며, 발주기관이 지적한 사항에 대해 재시공 또는 보완하지 않을 경우 발주기관은 다른 방법에 의해 제거 또는 보완할 수 있다. 이로 인하여 발생하는 모든 비용은 사업자가 전액 부담해야 한다.
- 제안내용에 명기되지 않은 사항일지라도 당연히 사업 수행 중 설치해야 될 사항, 누락된 사항 및 관계법령에 규정된 사항 등은 발주기관의 요구에 따라 사업자의 부담으로 제작·설치하여야 한다.
- 관람객이 직접 체험 등이 가능하면서 운영요원은 최소화될 수 있도록 설계(관리지원, 동선분리 등 고려)하며 이에 대한 종합적이고 체계적인 관리운영 및 유지보수가 이루어질 수 있도록 조성해야 한다.
- 공간을 효율적으로 활용하기 위해 콘텐츠 구성 및 배치계획을 수립하여 각 공간을 차별화시켜야 한다.
- 진출입공간, 홀(로비), 복도 등 연결부(공간) 및 내·외벽 등의 상하좌우 공간을 최대한 활용하고 실물, 모형, 영상 등 다양한 매체와 분야 및 최신 ICT 기술 등을 융복합하여 공간을 조성해야 한다.
- 도입주제별로 공간을 구분하거나 향후 전시콘텐츠 교체 등 유지관리를 고려하여 공간구획 및 조정이 용이하도록 조성해야 한다.
- 노약자, 장애인, 어린이 등 관람객의 특성과 관련 법규 등을 고려하여 시설을 설치하고 청각, 시각 등의 효과를 극대화할 수 있도록 콘텐츠 간 차폐, 차음, 차광 등을 통해 쾌적한 공간을 조성해야 한다.

- 공간 내 패널, 모형 및 기타 시설의 색채와 디자인을 통일성 있는 이미지로 구현될 수 있도록 가이드라인을 수립하여 추진해야 한다.
- 모든 자재는 소방법 등 관련 법규에 맞는 자재를 사용해야 하고 스프링클러 작동 등을 대비하여 보호될 수 있도록 건축 부분과 긴밀하게 협조하여 법규상 문제가 없도록 해야 한다.
- 진출입로 접근이 용이하고 피난동선 확보 및 비상 탈출이 용이하도록 시설물과 사인물 등을 적소에 설치해야 한다.
- 기타 공간을 최적화하고 쾌적한 관람환경을 확보하기 위한 필요한 제반 사항을 추가 반영하여 조성해야 한다.
- 주제에 적합하고 이를 표현하기 위한 최적화된 매체와 기법을 도입하여 관람객에게 이해도를 높이고 흥미와 재미, 즐거움을 줄 수 있는 콘텐츠를 개발하여 제작·설치해야 한다.
- 실물, 모형, 3D동영상, 키오스크, VR콘텐츠 및 인터랙티브 콘텐츠 등 다양한 기술과 연출기법이 적용된 콘텐츠로 구성 및 제작·설치해야 한다.
- 충분한 자료 조사와 근거를 바탕으로 콘텐츠 제작 방향을 설정하고 반드시 관련 분야 전문가 자문 및 의견 청취 후 이를 반드시 반영해야 하며 발주기관의 최종 승인을 받은 후 제작·설치해야 한다.
- 영상콘텐츠는 설치, 운영할 다른 전시콘텐츠와의 연계성, 통일성 및 중복성 등을 고려하여 구성 및 연출해야 하며 홈페이지, SNS 등 웹상에 서도 서비스가 가능하도록 제작해야 한다.
- 기록물을 제외한 모든 제작 영상은 HD급 이상의 최고급 화질로 제작한다.
- 시뮬레이터나 특별한 장치, 시설 등의 체험형 콘텐츠는 설치장소, 규격, 하중, 보조시설 등 건물과 이용자의 안전성을 확보하기 위해 필요한 제반 사항을 종합적으로 검토하여 제작·설치해야 한다.

- 분야별 전문가의 자문 및 감수를 거쳐 관람객의 흥미와 관심도를 고취시키고 가독성 및 편의성을 고려하여 디자인 및 제작해야 한다.
- 외국인 관람객의 관람 편의를 위해 한글, 영어 등 최소 2개 이상의 언어로 제작해야 한다.
- 당해 계약수행에 따라 개발 및 제작·설치된 전시콘텐츠에 대한 저작권 등 지적 재산권은 인천광역시 중구에 모두 귀속된다.
- 관람 시 관람객의 안전 확보 및 훼손(파손) 등을 고려하여 제작한다.
- 콘텐츠 제어가 용이하도록 운영시스템을 구축하고, 필요시 수시로 콘텐츠를 업그레이드 및 수정이 가능한 환경을 구축해야 한다.
- 최적의 환경을 마련하기 위해 조명시설을 설치할 경우에는 조명 계획을 수립하여 제시해야 하고 관람객의 시야를 방해하지 않으며 콘텐츠 간의 영향을 최소화해야 한다.
- 영상 및 음향 등 송출 관련 장비는 향후 타 시스템과의 호환이 용이한 제품을 사용해야 한다.
- 영상 관련 장치 및 장비는 최적의 해상도를 표현할 수 있는 화면크기와 기종으로 최신 제품을 설치해야 한다.
- 각종 H/W 장비는 구매 전 제품의 성능과 사양서를 사전에 발주기관의 승인을 득한 후 구매하고 장비 유지관리 메뉴얼도 별도로 제출해야 한다.
- 각종 H/W 및 콘트롤러 등 관련 해당 운영프로그램 등은 항상 최적의 환경을 유지하면서 수정, 저장 등이 손쉽게 이루어질 수 있어야 한다.
- 천장에 설치되는 콘텐츠의 경우에는 하중과 내구성을 충분히 고려하여 추락 등의 위험을 예방하고 대응방안을 마련해야 한다.
- 자체 발열이 발생하는 모니터, 프로젝터 등을 설치할 경우에는 환풍

및 통풍을 고려하고 온도상승으로 인한 고장이 발생되지 않도록 구조물을 제작·설치하고 대응방안을 마련해야 한다. (※ 모든 프로젝트 당 교체용 램프 각 1개씩 제공해야 함).

- ISO의 OSI 표준규격, IEEE802.3 국제 표준, 정보통신공사업법, 정보통신 공사업 시행령, 기타 시스템 및 장비와 관련된 법규 등을 준용하여 최적의 시스템을 구축하고 건축부분과 면밀히 협력하여 추진해야 한다.
- 유지관리와 관련되어 필요한 장비, 자재 등은 신뢰성, 안정성을 확보해야 하고, 프로그램 등 소프트웨어는 정품 및 저작권을 침해하지 않는 제품으로 일괄 납품, 설치하여야 한다.
- 제작 및 시험운행 과정 중 주요 부적합사항이 발견될 경우 발주기관에 보고 및 승인을 받은 후 수정 또는 교체 조치해야 하며, 결과가 합격된 경우에도 사업자는 결함 및 성능불량에 대한 책임이 면제되는 것은 아니다.
- 유지보수 및 관리·운영에 필요한 인력과 필요 장비에 대하여 상세히 검토하여 기술해야 한다.
- 원활한 관리운영과 효율적인 유지보수(교체, 정비) 및 긴급사항 발생 시 조치 등을 위한 메뉴얼을 작성하고 유지관리에 필요한 비용, 주기 등을 산정하여 제시해야 한다.
- 각종 장애 및 하자 발생시 즉각적인 원인분석 및 복구 등 유지보수를 위한 조직, 인력지원체계 및 세부 운영계획을 제시해야 한다.
- 본 사업에 대한 무상 유지보수 및 하자보수기간을 제시해야 한다.
- 원활한 전시운영을 위해 하드웨어, 시스템 소프트웨어 등을 안정적으로 운영 및 하자 발생 시 긴급 대응을 위해 메뉴얼을 작성 제시하고 관리자 및 사용자 등으로 구분하여 필요한 교육을 실시해야 한다.

- 사업자는 IN N OUT 디지털 라운지 조성 사업을 총괄 관리하는 책임자를 선정하여 발주기관에 보고해야 한다. 다만 불가피한 사유가 있을 경우에는 발주기관과 협의하여 책임자를 변경할 수 있다.
- 과업수행에 따른 업무보고는 아래와 같이 수행하여야 한다.
- 발주기관은 조성 과정 중 필요한 경우 콘텐츠 변경 및 공간 수정·보완을 요구할 수 있으며, 이에 사업자는 계약금액 내에서 발주기관의 지시 및 요구에 따라 이행해야 한다.
- 사업자가 하자로 인하여 손실 또는 피해, 기타 사업 진행상 지장을 초래하였을 경우에는 사업자가 이에 대해 책임져야 하며 준공 후에라도 사업 목적물이 본 제안요청서 및 계약문서에 규정된 요구조건과 상이하게 완성되었다고 판명될 경우 발주기관은 보완을 지시할 수 있으며 소요되는 모든 경비는 사업자가 부담하여 보완·수정해야 한다.
- 사업자는 사업을 수행함에 있어 요구되는 관련 법규를 준수해야 하고, 법령 등에 의한 관련 인허가 업무를 성실히 수행하며 이를 위한 소요 비용과 관련 법령 등의 저촉 및 미비로 인해 발생하는 모든 피해에 대한 책임은 사업자가 진다.

□ 손해배상 등

- 계약상대자는 행사에 필요한 무대 시설의 장비, 공연 진행과 관련된 제반 사항 등에 관리를 철저히 기해야 함
- 사업 기간 중 사업비를 사용하여 사업과 관련하여 취득한 일체의 유무형 재산에 대한 소유권과 저작권 등은 발주처에 있음
- 계약상대자는 본 사업과 관련하여 발생하는 사건·사고에 대하여 민·형사상의 모든 책임을 짐. 다만, 계약상대자가 귀책 사유 없음을 입증하는 경우는

그러하지 아니하며 귀책 사유 입증증명은 계약상대자에게 있음

- 계약상대자의 귀책 사유로 인하여 발주처가 제3자에게 본 사업과 관련된 손해배상 등을 한 때에는 계약상대자는 이를 발주처에 바로 배상하여야 함

□ 계약의 해지 등

- 발주처는 다음 사항에 대하여 계약을 해지할 수 있으며, 이 경우 계약상대자는 어떠한 보상도 받을 수 없으며 또한 계약의 해지로 인해 발주처의 손해(신뢰실추, 손해배상 등)가 발생할 때 손해배상을 하여야 함
- 계약상대자의 부도 및 기타 경영상의 중대한 사유로 과업 수행이 불가능한 점이 명백히 인정되었을 경우
- 계약상대자가 과업을 이행하면서 고의·과실 또는 무성의로 과업이 지연되거나 시정 요구사항이 이행되지 않아 과업의 정상 수행이 어렵다고 발주처가 인정하였을 경우
- 발주처의 사전승인 없이 계약상대자가 임의로 과업 내용을 변경하는 경우
- 과업지시서 및 계약서에 명기된 계약 해지 사항을 위반하였을 경우
- 기타 과업수행에 있어 발주처의 정당한 요구사항을 이행하지 않을 경우

□ 사업비 정산 등 회계처리

- 계약상대자는 사업비를 발주처가 정하는 목적과 용도에 따라 집행하여야 하며, 인건비 등은 타 비용에 우선하여 지출하여야 함
- 사업을 완료한 후 사업비 집행내용에 대한 사업비 정산서를 사업 종료 후 14일 이내에 발주처에 제출해야 함

□ 보안사항

- 본 과업수행으로 알게 된 내용에 대해서는 비밀을 유지하여야 하며,

일체의 자료를 타인에게 양도하거나 발설하여서는 안 됨

- 계약상대자는 본 과업과 관련하여 취득한 비밀을 외부에 공개 또는 제공하여서는 안 됨
- 본 사업의 중요계획이 외부에 유출되지 않도록 자료 관리에 만전을 기해야 함

□ 기타사항

- 계약서에 명시되지 않았지만 본 사업의 진행상 불가피하거나 당연히 시행하여야 할 사항이 발생한 경우는 발주처와 계약상대자가 협의하여 진행할 수 있음
- 이 계약에 대한 소송은 발주처의 소재지 관할법원에서 행함