

「2019년 서울디자인위크 전시 기획 및 운영」 사업

2019.05

「2019년 서울디자인위크
전시 기획 및 운영」 사업
과업지시서

소속 서울디자인재단 콘텐츠운영팀
전화 02-2096-0108
이메일 juyiyoo@seouldesign.or.kr

발주기관 서울디자인재단
홈페이지 www.seouldesign.or.kr

[목 차]

I. 사업안내

- 1. 사업개요 1
- 2. 사업구성 2
- 3. 추진단계 및 일자 3

II. 사업내용

- 1. 전시 목적 4
- 2. 전시 개요 4
- 3. 전시 구성 5
- 4. 기대 효과 6

III. 과업내용

- 1. 주요 과업개요 7
- 2. 과업 상세내용 7
- 3. 성과품 납품 9
- 4. 사업수행지침 10

「2019년 서울디자인위크 전시 기획 및 운영」 사업 과업지시서(변경)

I 사업안내

1. 사업개요

가. 사업명 : 「2019 서울디자인위크 전시 기획 및 운영」 사업

나. 사업정의 : 2019 서울디자인위크 주제전시 기획 및 운영

다. 사업목적

- ① 일상을 바꾸는 서울라이프스타일만의 고유한 콘텐츠 발굴로 DDP 집객
- ② 디자이너 진출 플랫폼 역할로 일자리 창출 및 디자인산업생태계 강화
- ③ 도심산업과 협력 디자인사업 플랫폼 역할로 지역경제 활성화

라. 사업기간 : 계약체결일 ~ 2020년 02월 21일

※ 주제전시 기간 : 2019.10.14.(월)~2020.01.26(일)(105일간)

마. 사업장소 : DDP 동대문디자인플라자 디자인박물관, 들레길 2f, DDP기록관

바. 계약금액 : 일금육억일천칠백육십원(617,600천원)/부가세포함

2. 사업구성

가. 사업구조

 본 용역사업의 해당과업

『2019 서울디자인위크』 사업 구조도													
사업명	서울디자인위크 "시민소통 지역경제 활성화를 위한 글로벌 디자인축제"												
사업목적	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%; background-color: #e0f2f1;">1</td> <td style="width: 33%; background-color: #e0f2f1;">2</td> <td style="width: 33%; background-color: #e0f2f1;">3</td> </tr> <tr> <td>서울라이프스타일만의 고유한 콘텐츠 발굴로 DDP 집객</td> <td>디자인 진출의 플랫폼 역할로 일자리 창출 및 디자인산업생태계 강화</td> <td>도심산업-디자인 협력 플랫폼 역할로 지역경제 활성화</td> </tr> </table>	1	2	3	서울라이프스타일만의 고유한 콘텐츠 발굴로 DDP 집객	디자인 진출의 플랫폼 역할로 일자리 창출 및 디자인산업생태계 강화	도심산업-디자인 협력 플랫폼 역할로 지역경제 활성화						
1	2	3											
서울라이프스타일만의 고유한 콘텐츠 발굴로 DDP 집객	디자인 진출의 플랫폼 역할로 일자리 창출 및 디자인산업생태계 강화	도심산업-디자인 협력 플랫폼 역할로 지역경제 활성화											
사업구성	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; background-color: #e0e0e0;"> 전시 '서울디자인과 라이프스타일을 알리는 전시' </td> <td style="width: 33%; background-color: #e0e0e0;"> 컨퍼런스 '지역경제 속 디자인 역할에 대한 해외도시들과 논의의 장' </td> <td style="width: 33%; background-color: #e0e0e0;"> 시민참여이벤트 '모든 시민이 디자인으로 즐기는 시민참여이벤트' </td> </tr> <tr> <td style="width: 33%; background-color: #e0e0e0;"> 어워드 '휴먼시티의 실천 휴먼시티어워드' </td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center; background-color: #e0e0e0;"> 홍보 '민간 협력강화와 참여 활성화를 위한 홍보' </td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center; background-color: #e0e0e0;"> 출판 '콘텐츠 확산 및 아카이빙을 위한 출판' </td> </tr> </table>	전시 '서울디자인과 라이프스타일을 알리는 전시'	컨퍼런스 '지역경제 속 디자인 역할에 대한 해외도시들과 논의의 장'	시민참여이벤트 '모든 시민이 디자인으로 즐기는 시민참여이벤트'	어워드 '휴먼시티의 실천 휴먼시티어워드'			홍보 '민간 협력강화와 참여 활성화를 위한 홍보'			출판 '콘텐츠 확산 및 아카이빙을 위한 출판'		
	전시 '서울디자인과 라이프스타일을 알리는 전시'	컨퍼런스 '지역경제 속 디자인 역할에 대한 해외도시들과 논의의 장'	시민참여이벤트 '모든 시민이 디자인으로 즐기는 시민참여이벤트'										
	어워드 '휴먼시티의 실천 휴먼시티어워드'												
	홍보 '민간 협력강화와 참여 활성화를 위한 홍보'												
출판 '콘텐츠 확산 및 아카이빙을 위한 출판'													
협력프로그램	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; background-color: #e0e0e0;"> 오픈큐레이팅 [콘텐츠운영팀] </td> <td style="width: 33%; background-color: #e0e0e0;"> 얼굴있는 농부시장 [공간운영팀] </td> <td style="width: 33%; background-color: #e0e0e0;"> 서울디자인브랜드전 [디자인산업팀] </td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;"> ※ 협력프로그램 추가예정 </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; background-color: #e0e0e0;"> 서울밤도깨비야시장@ddp [공간운영팀] </td> <td style="text-align: center; background-color: #e0e0e0;"> 공예마켓 [디자인산업팀] </td> </tr> </table>	오픈큐레이팅 [콘텐츠운영팀]	얼굴있는 농부시장 [공간운영팀]	서울디자인브랜드전 [디자인산업팀]	※ 협력프로그램 추가예정			서울밤도깨비야시장@ddp [공간운영팀]		공예마켓 [디자인산업팀]			
오픈큐레이팅 [콘텐츠운영팀]	얼굴있는 농부시장 [공간운영팀]	서울디자인브랜드전 [디자인산업팀]											
※ 협력프로그램 추가예정													
서울밤도깨비야시장@ddp [공간운영팀]		공예마켓 [디자인산업팀]											
기대효과	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; background-color: #e0e0e0;">서울 콘텐츠로 글로벌 축제화</td> <td style="width: 50%; background-color: #e0e0e0;">⇒</td> <td style="width: 50%; background-color: #e0e0e0;"> • DDP 자립성 강화 • 서울의 위상 제고 </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0;">지역소상공인과의 디자인 협업 플랫폼</td> <td style="background-color: #e0e0e0;">⇒</td> <td style="background-color: #e0e0e0;"> • 동대문 지역 산업 활성화 • 서울 디자인 경쟁력 강화 </td> </tr> </table>	서울 콘텐츠로 글로벌 축제화	⇒	• DDP 자립성 강화 • 서울의 위상 제고	지역소상공인과의 디자인 협업 플랫폼	⇒	• 동대문 지역 산업 활성화 • 서울 디자인 경쟁력 강화						
서울 콘텐츠로 글로벌 축제화	⇒	• DDP 자립성 강화 • 서울의 위상 제고											
지역소상공인과의 디자인 협업 플랫폼	⇒	• 동대문 지역 산업 활성화 • 서울 디자인 경쟁력 강화											

3. 추진단계 및 일자

연번	추진단계	추진내용	일자
1	용역사 사전공고	- 나라장터 게시	'19. 3. 15~3. 20
2	사업자 입찰공고	- 사업공고 재단홈페이지 및 나라장터 게시	'19. 3. 22~4. 12
3	입찰서류 및 제안서 제출	- 제안서 등 서류 확인 후 접수증 발급 ※ 제출장소 : 서울디자인재단 8층 접수처 ※ 주소 : 서울시 종로구 율곡로 283	'19. 4. 12 10:00~15:00
4	제안서 심사/평가	- 정량/정성/입찰가격 평가 - 심사위원 3배수 중, 추첨에 의한 구성 - 제안사별 프리젠테이션	'19. 4. 19 14:00~16:30
5	우선 협상 대상자 발표	- 심사위원회결과에 따른 선정결과 발표	'19. 4. 22
6	협상	- 우선협상대상자와 협상 진행 - 결렬시 차순위자와 협상 재개	'19. 4. 23~5. 17
7	착수보고 및 사업 착수	- 계약 및 사업 착수보고 (착수보고회 예정일 : 5.27)	'19. 5. 20~5. 27
8	기획 및 운영	- 세부사업 기획 및 운영	'19. 5. 27 ~
9	중간보고	- 전시 콘텐츠 및 연출방향 확정 - 사업 중간보고회 개최	'19. 7. 8~7. 12
10	결과보고	- 결과보고회 개최 - 결과보고서 및 성과품 제출	'20. 01월

※ 상기일정은 일부 변경·조정될 수 있음

1. 전시 목적

- 가. DDP의 장소적 맥락과 역사적 배경(전국체전이 개최되었던 운동장)을 바탕으로 전국체전 100회를 기념 서울시 중점 사업 홍보 및 재단의 10주년, DDP 5주년을 기념
- 나. 디자인은 5G 이동통신기술과 4차 산업혁명 시대 우리 일상생활에 어떤 변화를 가져왔는지를 디지털 스포츠, e-스포츠 등 가상현실 기반의 운동기구와 게임을 통해 체험
- 다. 일방적인 정보 전달이 아닌, 현 전시 트렌드인 UX/UI 디자인 기반의 쌍방향 소통을 반영한 사용자 중심 인터랙티브 경험 제공
- 라. 디자인이 시민의 건강 증진을 위해 어떻게 기여하고 있는지를 e-스포츠와 UX/UI 디자인을 통해 현 시대 라이프스타일을 조명

2. 전시 개요

- 가. 전시주제 : 운동장과 운동기구
- 나. 전시기간 : **2019.10.14.(월)~2020.01.26(일)(105일간)**
- 다. 장 소 : 디자인박물관, 둘레길 2f, **DDP기록관**
- 라. 전시배경(기획의도) :

2009년 서울디자인재단이 설립되고 DDP 착공을 기념하는 첫 삼을 뜬지도 10년, 동대문운동장이 사라진 자리에 들어선 DDP도 올해 5년차가 되었다. 이번 전시는 운동장을 잃은 후 우리가 얻은 것, 2009년 그 이후의 이야기를 2019년 현재 21세기의 운동장과 운동기구를 통해 과거와 현재를 이어주는 산실인 DDP라는 새로운 운동장에서 미래 삶의 변화를 엿볼 수 있는 일상생활 속 혁신과 기술을 다루고자 한다.

- 마. 주요타겟 : 20~30대, 어린이(초등학교 저학년) 동반 가족
- 바. 키워드 : 액티브 디자인, 전국체육대회, 미래 스포츠
 - 전국체전 100회 목표 : ‘서울시민이 함께 만드는 평화·화합·감동체전’
 - 서울시 체육선언 : ‘생활체육은 누구나 차별 없이 참여할 수 있어야 한다’

3. 전시 구성 프레임

가. 기획 고려 요소

보여주고자 하는 것	20세기 ⇒ 21세기 스포츠의 흐름, 변형 과정 스포츠의 흐름에 따른 여가 활동의 변화 (기술, 용품, 기구) 미래 스포츠 (새로운 기술, 용품, 기구) 인간의 능력을 확장시킬 수 있는 체험 (AR, VR)	
주요 메세지	신체 활동을 통한 건강 증진 (액티브 디자인 : 건물 설계시 신체 활동 촉진을 위해 고려해야 할 디자인 가이드라인) (전국체전 : '민족의 발전을 건강한 신체로부터 나온다')	
주요 대상	20-30대, 어린이(초등학교, 저학년) 동반가족, 스포츠 매니아	
이야기 요소	전국체전 주요 종목별 서사, 인물, 동대문운동장	
흥미 요소	스포츠	스포츠 매니아(덕心)을 자극하는 진기록 스포츠 아카이빙 자료 전국체전 스포츠스타의 훈련과정 간접체험 (+트레이너 도슨트)
	실내 스포츠	인터랙티브 짐에서의 실내 & 게임형 스포츠 체험 (+ 관람객 토너먼트 대회) 전문 훈련과정 및 신체적 제약을 뛰어넘는 'Sports for all' 체험 (+ 디지털 가이드 피트니스 시스템)
	e-스포츠	가상의 플레이어를 통한 전략 스포츠 체험 신규 E스포츠 게임콘텐츠 종목 체험 E스포츠 게임별 아마추어 토너먼트 대회 (+ e스포츠 스타 및 유명 게임 유튜버의 가이드)
	공통	스포츠 유형에 따라 변화하는 체험방식 관람객 참여형 스포츠 전시 (참여 유도 굿즈 제작 증정) 유형별 도슨트 차별화
홍보 요소	Sports for All - 누구나 차별 없이 참여 가능한 스포츠 스태디움 4차 디자인 혁명 - 디자인 융합 (놀이 + 신체 활동 + 감각 요소) Interactive - 여러 사용자가 동시에 플레이 가능	

나. 전시 구성 범주

구분	스포츠	실내 스포츠	e-스포츠
형태	운동	운동 / 게임	게임
활동	신체적, 물리적 활동	신체적, 물리적 활동	기술, 전략, 뇌 활동
장소	실내외 운동장(공간)	실내 공간	실내외 공간 / 가상 세계
혜택	신체 움직임을 통한 쾌감	신체 움직임을 통한 쾌감	롤플레이
추구하는 가치	인간의 한계를 실험	실외 스포츠의 시간 장소적 한계 보완	가상 세계에서 즐기는 스포츠
평가 기준	신체적 달성 기록	신체적 달성 기록 / 디지털 기록	디지털 기록
유형	전국체전 종목	실내 야구, 축구, 사격 등 실내 자전거,모두의 골프 VR 닌텐도 Wii (테니스, 권투 등)	FIFA,NBA 마구마구 위닝일레븐

다. 세부 내용(안) ※전시 콘텐츠 구체화에 따라 세부전시구성에 따른 과업 수행

1) 전시구성

섹션구성		내용	킬러콘텐츠
둘레길	플레이 서울 : 디자인 혁명	전국체전 100년사를 통한 스포츠 문화 아카이빙	금메달 디자인 변천 및 스포츠유니폼 패션 등
스타디움 1	밖에서 놀다 : 자유 혹은 일탈의 디자인	거리스포츠(축구, 농구, 스케이트보드, 자전거) 스트리트 디자인&아트 일탈의 스타일, 인디컬쳐	스트리트 컬처를 대표하는 스케이드 및 BMX체험 스튜디오
스타디움 2	디지털 게임, 문화가 되다 : 포스트휴먼 스포츠	e-스포츠게임 스타디움 비디오게임 아카이빙 아트게임/게임아트, 캐릭터와 그래픽	온라인게임장의 형식을 재해석한 실시간 게임체험 공간
스타디움 3	모두를 위한 놀이 : 미래 놀이디자인	신체건강을 증진시키는 인터랙티브 짐 VR기반 인터랙티브 아트 놀이와 스포츠의 진화	AR스포츠(자전거, 러닝) 체험공간

※구분 명칭 및 내용은 변경 가능함

※각 섹션을 총괄하는 분야별 큐레이터 섭외 및 운영 포함

2) 부대행사

구분	프로그램	내용
오프닝	플레이서울, pLAY ON 오프닝 파티	스케이트 보더, BMX, 게이머 등 젊은 아마추어 및 시민들이 참여하는 퍼포먼스 공연 등
스트리트 스포츠 체험 이벤트	스케이드보드워크숍	'스케이트 보더, BMX자전거 등 스트리트 스포츠 체험 워크숍 및 미니게임 진행
	BMX 워크숍 및 미니게임	
	DDP 스트리트패션 퍼포먼스 데이	스트리트패션 패션쇼 및 공연
VR스포츠 체험 이벤트	즈유프트 런크루 릴레이(AR자전거)	VR스포츠(자전거, 달리기, 구기 종목) 토너먼트 대회 및 시상, 특별 이벤트 진행
	즈유프트 챔피언쉽 (AR달리기)	
	슈퍼퐁 토너먼트 대회(VR구기종목)	
e-스포츠 공모 및 체험	DDP독립게임대회: 독립게임 전쟁	온라인 게임 이벤트 리그전 진행 (전시공간 내 아레나 공간/2회)
	DDP독립게임초대전	국내외 대표적인 예술게임 50편 초대 및 심사(사전진행), 시상식 및 공연
	DDP더 게임 포럼 : 무엇을 할 것인가	게임문화/예술게임에 대한 새로운 해석에 대한 논의의 장

※구분 명칭 및 내용은 변경 가능함

라. 확장 프로그램 실행 범주

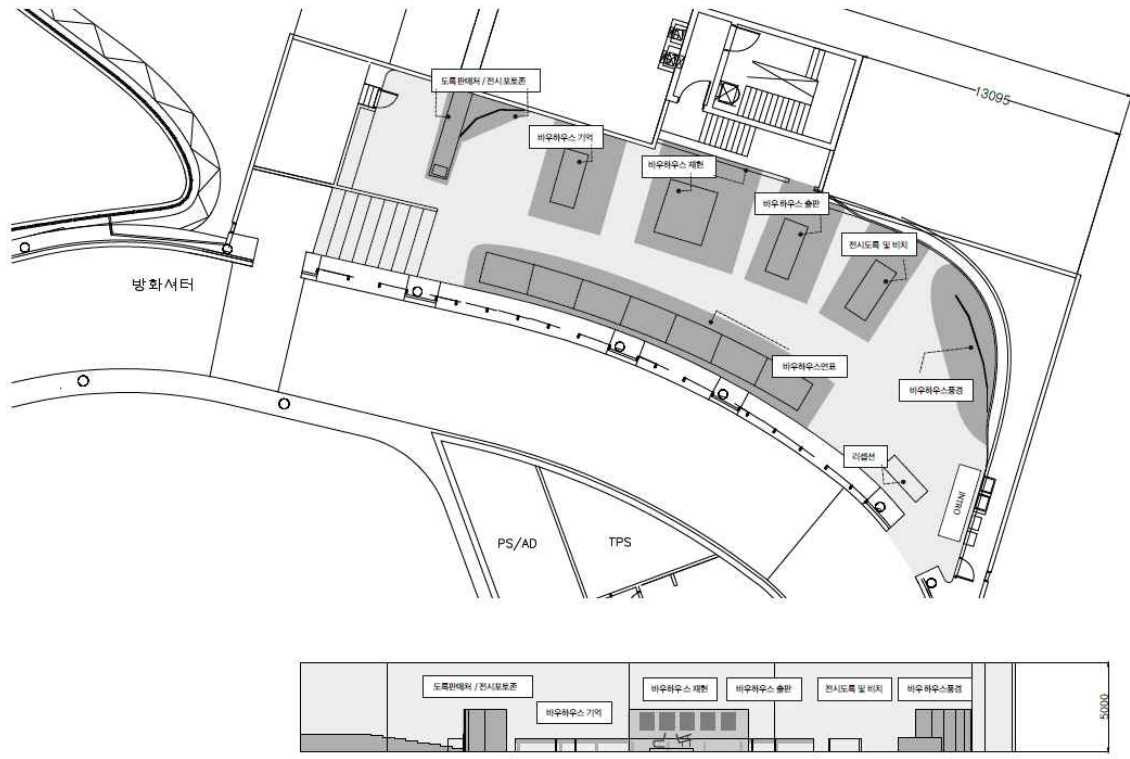
- (추가) 확장 워크숍 및 전시 실행 ※세부내용 별도 첨부
 - 서울디자인워크 주제전과 접목하여 디자인사적으로 기념할 수 있는 바우하우스 100년 관련 전시를 확대 개최하고, 스포츠 디자인 100년과 더불어 디자인의 본질을 보여주는 콘텐츠를 통해 주제전의 디자인적 의의 확대
 - 학생들의 참여로 이루어 지는 디자인 워크숍 개최를 통해 디자인 네트워크 강화

1) 확장전시 개요(안)

- 전시명 : 바우하우스 미러(Bauhaus Mirror), 우리에게 바우하우스는 무엇인가
- 기 간 : 2019.10.16. ~ 11.30 ※조정가능
- 장 소 : DDP 기록관
- 기획의도
 바우하우스 백주년을 맞아 한국에서 바우하우스의 의미를 되돌아보고 바우하우스가 한국 사회와 디자인에 미친 영향, 한국 사회와 디자인에 수용된 바우하우스의 흔적을 포착함으로써, 바우하우스 자체만이 아니라, 한국 디자인의 얼굴을 확인해보고자 함
- 전시내용(안)

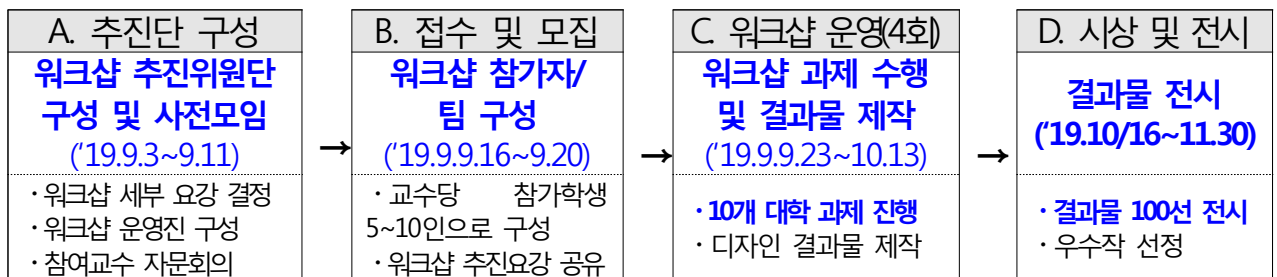
섹션 구분	주요 내용
바우하우스 풍경 (Landscape)	- 우리 주변에서 발견할 수 있는 바우하우스라는 기호들의 풍경 - 사진작가 작업, 영상 전시
바우하우스 아카이브 (Texts)	- 국내의 바우하우스 전시 회고 <인간, 공간, 기계-바우하우스의 무대실험>전(국립현대미술관 서울관, 2014), 1989년부터 <바우하우스>전 등 관련 전시 아카이브 자료 - 전시 소개 신문, 잡지의 기사 및 리뷰 - 국내에 출판된 바우하우스 서적 - 바우하우스 관련 기사와 기고문
바우하우스 제품 (Products & Objects)	- 실물 또는 레플리카, 미니어처 등 - 개인 컬렉터 대여, 상품 구입
바우하우스 기억 (Souvenir & Memories)	- 바우하우스 방문 기록과 사진, 기념품 등 - 참여프로그램으로 운영 (웹사이트 또는 SNS 운영, 공모 진행)
바우하우스의 해석 (Replication)	- 학생들의 시각으로 재현된 바우하우스 형상의 산업 디자인 작업물, 제품 등 (9~10월 워크숍을 통해 선 진행 후 수상작 100선 전시품으로 활용)

▣ 전시장 구성(안)



2) 워크숍 추진 개요

- ▣ 참가대상 : 10여개 디자인 대학 교수 및 학생 총 100여명 참여
- ▣ 일시 : 2019. 9월~ 10월 워크숍 사전모임을 통해 결정
- ▣ 장소 : 살림터 1층 또는 디자인 나눔관 (예정)
- ▣ 결과물 활용 : 본 전시 콘텐츠로 결과물 100선 전시
- ▣ 수상자 특전 : 우수 수상자 3인 및 최우수 학생 지도교수 1인 등 총 4인 선정
(2020 밀라노 디자인워크 참관기회 제공/ 왕복항공권)
- ▣ 수상자 선정방식 : 참가 교수들을 통해 평가(해당 지도학생 배제하고 평가)
- ▣ 추진절차



1. 주요 과업개요

구분	내용	산출물
전시 기획·연출	- 전시 기획, 연출·설계, 제작, 설치, 철수, 원상복구 - 전시품 수급, 관리 - 전시 연출 장비 대여 및 설치, 관리 - 전시장 그래픽 디자인, 제작, 설치 - 전시 큐레이터 섭외 및 운영	- 총괄계획서 - 실시설계 도면 - 세부 제작물 계획 - 그래픽 데이터 - 사진 - 영상
전시 운영·관리	- 전시장 운영 및 유지·관리 - 안전, 비상대책 계획 등 안전안심 운영	- 운영매뉴얼 - 세부 공정표
부대행사 기획	- 전시 연계 부대행사 및 이벤트 기획 및 운영	- 운영결과보고서
전시 홍보·출판	- 미디어 홍보(언론홍보 포함) - 배너 및 사인물 홍보 - 전시관련 인쇄물 제작	- 보도자료 - 키비주얼 그래픽 - 포스터, 리플렛, 초청장
사업 관리	- 인력 관리 - 만족도 조사 - 협력 지원	- 사업결과보고서

2. 과업 상세내용

가. 전시 기획 및 연출

1) 전시 콘텐츠 기획 및 연출 계획

- 전시 콘텐츠 개발(패널, 레이블 텍스트)
- 전시 콘텐츠 수급 계획(수급가능 전시품 리스트)
- 전시물 동영상, 제작물 계획(총괄 연출표)
- 콘텐츠를 총괄할 수 있는 분야별 큐레이터 섭외 및 운영

2) 전시 공간 구축 및 부대 공사

- 전시 공간 연출 및 디자인·설계(도면)
- 전시 공간 시공
- 전시품 디스플레이 및 전시물 설치 관련 업무
- 전시장 연출 그래픽 사인물 제작 및 설치 등

3) 전시 장비 대여 및 제작·설치

- 체험(PS, VR), 스크린, PC, 영상, 음향 기자재 등 수급 설치·관리 및 유지보수 계획

나. 전시 운영 및 관리

- 1) 전시장 및 전시품 유지·관리 및 철거
 - 전시 장비 유지관리 및 철거, 반납
 - 전시장 관리·유지·보수·철거 및 원상 복구 등
- 2) 현장 운영 및 관리, 안전안심 운영 지원
 - 전시 공간 관람 동선 및 관리운영 계획
 - 관람객 및 전시품 안전·비상대책 계획 및 실행 등
 - 전시장 공사기간 내 상해 보험 등 각종 보험 및 사후처리 등

다. 인력관리

- 1) 전시장 현장운영 인력 충원, 교육, 관리
 - 전시장 인력 배치 및 운영 계획
- 2) 전시 기획을 위한 외부 전문가 자문단, 전시 큐레이터 섭외, 운영
 - UX/UI 디자인, 액티브 디자인, 스포츠(야구, 축구) 등 관련 분야 전문가

라. 부대행사

- 1) 전시 연계 부대행사 및 이벤트 기획 및 운영
- 2) 결과 집계 및 분석

마. 전시 홍보

- 1) 전시 홍보 전략 수립(시기별, 매체별, 대상별 홍보 계획 및 세부일정)
- 2) 오프라인 홍보물 제작 및 설치(가로등 배너, 사인물 등)
- 3) 온라인용 홍보물 제작(홈페이지, SNS, DDP정보미디어용 이미지 및 동영상 등)

바. 전시 출판

- 1) 전시 키비주얼 디자인 개발
- 2) 전시 관련 인쇄물 제작 및 배포 ※ 수량은 발주기관과 협의 하에 조정 가능
 - 포스터 100매
 - 브로슈어 50,000부
 - 초대권 5,000매
 - 초대장 2,000장

사. 만족도 조사

- 1) 관람객 만족도 조사를 위한 설문지 구성, 배포 및 수거
- 2) 결과 집계 및 분석, 향후 개선방안 제안

아. 사업 관리 및 요구사항

- 1) 세부실행계획서, 착수보고, 결과보고 및 현장 인력 교육자료 제출
- 2) 발주기관의 요구에 따라 수시보고 및 현황보고 실시
- 3) 내·외부 프로그램 및 관련 기관과의 협력 적극 수행

차. 산출물, 결과보고서 제출

- 1) 사진, 영상, 인쇄물 등 제작 산출물
- 2) 집계내역 및 분석결과 등 포함 결과보고서

3. 성과품 납품

가. 성과품 납품

- 1) 성과품은 최종 성과품 및 심의·회의·보고·협의자료 등으로 구분한다.
- 2) 심의·회의·보고·협의자료는 발주기관의 요구에 따라 작성, 사전승인을 받은 후 제출하여야 한다.
- 3) 계약상대자는 발주기관 요구 시 과업완료 전이라도 발주기관의 사전검토를 받은 후 우선 납품하여야 하며, 최종 성과품은 과업완료일까지 제출한다.

나. 성과품의 종류와 납품 부수

- 1) 최종성과품은 아래와 같다.

성과품의 종류	형식	수량
- 세부실행계획서	USB, 인쇄물	USB 1개 인쇄물 2부
- 실시설계 도면		
- 현장운영매뉴얼		
- 사업결과보고서		
- 사업정산보고서		
- 그래픽, 사진, 영상 등 제작 산출물	USB	

- 2) 최종성과품의 내용과 수량은 발주기관과 계약상대자가 협의하여 변경될 수 있다.

4. 사업수행 지침

가. 추진일정 및 예산운영

- 1) 제안내용 구체화 및 콘텐츠 수급 일정 등을 고려하여 세부 추진계획을 수립한다.
- 2) 기획 인건비, 콘텐츠 수급 방안 등을 반영한 합리적 예산운영 계획을 수립한다.
- 3) 계약내용의 변경으로 계약금액을 조정해야할 필요가 있는 경우에는 발주기관과 계약상대자가 협의하여 계약금액을 조정할 수 있다. ※ 추후 변경계약을 추진할 수 있음

나. 수행조직 및 업무분장

- 1) 사업추진 단계별 주요 발생업무를 구체화하고, 해당업무의 효율적 수행을 위한 단계별 인력투입계획을 수립한다.
- 2) 사업의 질적, 안정적 관리를 보완 및 통합할 수 있도록 프로젝트 디렉터의 역할 및 추진체계를 수립한다.

다. 수행 환경 검토

- 1) 본 사업의 목표 및 전략을 충분히 이해하고 사업에 임한다.
- 2) 본 사업과정에서 발생하는 안전사고에 대하여 행정적, 기술적 제반비용과 후속 처리는 안전사고 발생에 대한 책임당사자가 부담하며, 상호책임이 없는 불가항력 등 사유에 기한 경우에는 발주기관과 계약상대자가 협의하여 처리한다.
- 3) 전시 및 행사는 관련규정 및 제반규정에 적합하게 제작 및 설치한다.
- 4) 각종 설비, 전기, 통신, 소방 등은 자격증을 보유한 전문가가 시공하며, 작업 전 발주기관과 협의 하에 진행하고, 시공부주의로 인한 사고발생시 계약상대자에게 책임이 있다.
- 5) 본 계약 수행 중에 계약 당사자 간에 발행하는 분쟁은 협의하여 해결한다. 협의가 이루어지지 아니할 때는 법원의 판결이나 중재법에 따른 중재로 해결한다.