2022 농구 유·청소년클럽리그(i-League)

온라인시스템 개발 업체 입찰 관련

제 안 요 청 서

사단법인 대한민국농구협회

KOREA BASKETBALL ASSOCIATION

[제 안 요 청 서]

1 사업개요

1. 사업명 : 2022 농구 유·청소년클럽리그(i-League) 온라인시스템 개발

2. 추진목적

가. 아이리그의 특성에 맞는 온라인 시스템 구성함으로서 농구 저변 확대에 기여

나. 농구 유·청소년클럽리그(i-League) 선수정보 및 대회운영 관리체계를 구축하여 원활한 업무를 추진하고자 함

3. 기본방향

가. 온라인시스템 개발의 실적이 있고 설계 및 관리 등 기술적 업무 진행이 가능한 업체 선정

나. 온라인시스템 개발의 전문성 및 운영능력을 확보한 전문 업체의 참여로 안정적인 사업 추진 가능한 업체 선정

4. 사업예산 : 65,200,000원 (부가세 및 기타비용 모두 포함)

5. 완료 기한

❍ 계약체결일로부터 계약서에 명시된 날짜까지

2 과업내용

1. 기본사항

가. 표준화 지침을 고려하여 시스템 개발 준수

나. 사용자의 정보접근성을 고려한 디자인 제공

다. 접근성 및 호환성 지침 적용

라. 관리 기능의 접근 용이성과 정보등록 및 관리 편의성을 고려한 기능의 개선
마. 개발부터 구축 완료까지 지속적으로 테스트 실시 및 모니터링 결과 반영
바. 응용 프로그램 및 보안 적용과 주기적인 보안 점검 실시
사. 시스템의 성능 문제 발생 시 이를 분석하고 개선
아. 권한관리를 체계를 적용하여 사용자 지위/권한별 시스템 접근 제어
자. Third party 솔루션 추가 시 필요성 제시(도입비용, 운영비용 등)
차. 사용자나 서비스/콘텐츠량의 급격한 증가에 대비한 시스템 구성과 아키텍쳐 제시
카. 모바일시스템과 웹 사이트 개설을 통해 모바일/웹 동기화 가능하도록 구현

3. 세부사항

가. 기능 요구사항

- 공통 관리 기능
  · 역할 관리 부문 : i-LEAGUE 회원(팀/선수/지도자) 관리
  · i-LEAGUE 회원의 관리 권한은 대한민국농구협회, 시도농구협회에만 부여
  · 게시판 : i-LEAGUE 회원 게시판 별도 제공
  · 사용자는 회원가입을 해야 하며, 본인인증을 통해 개인을 구분하여 기능 구현 (미성년자의 경우 증빙서류(여권, 가족관계증명서, 생활기록부 학적부분) 첨부로 대체)
  · 사용자에게 i-LEAGUE 대회/리그 목록을 조회하고, 대상 대회/리그의 참가팀과 결과를 조회하는 기능 구현
- 등록 관리 기능
  · i-LEAGUE 회원 등록의 관리권한 계정으로 i-LEAGUE 회원 등록 및 목록 조회, 상세 정보 조회 기능 구현
  · 등록 관리 기능으로 i-LEAGUE 대회/리그에 참가가 가능한 팀을 관리할 수 있어야 하며, 팀의 생성 및 삭제 기능 구현(단, 대회에 참가한 팀은 삭제 불가)
  · 대회 참가용으로 생성된 팀에 i-LEAGUE 회원 선수를 추가, 삭제 기능 구현
  · i-LEAGUE 회원은 매년 팀 등록 정보가 초기화 되도록 기능 구현
- 경기 관리 기능
  · i-LEAGUE 경기를 개설하고 승인하는 기능 구현
  · 대회/리그에서는 참가일정, 승점, 참가팀 수 등 상세 정보 관리 기능 구현
  · 경기 개설 및 승인은 대한민국농구협회, 시도농구협회만 가능하도록 기능 구현
  · 대회/리그에 참가한 참가팀, 참가선수를 조회하는 관리 기능 구현

· 대회/리그의 일정을 등록, 수정, 삭제 관리 기능 구현

· 대회/리그의 일정별 경기결과(스코어) 및 시상 내역의 관리 기능 구현

- 통계 정보

· i-LEAGUE 관련 팀/선수/지도자 통계 화면 제공

나. 인터페이스 요구사항

· 이용자의 접근성을 고려하여 애플리케이션과 아이콘 등의 디자인을 설계하고 다양한 환경에서 편리하게 시스템을 이용할 수 있도록 제작

다. 테스트 요구사항

· 개발 초기부터 구축 완료까지 지속적으로 테스트를 실시하고 테스트 결과를 반영하여 요구사항이 모두 충족되는 시스템을 구축

라. 보안 요구사항

· 개발참여인력의 보안각서 작성 제출 및 협회의 보안점검 지침을 준수하며 주기적으로 보안 취약성을 점검하고 조치를 실시한 후 보고

· 초기 단계부터 소프트웨어 개발보안 가이드를 적용하여 모든 응용소프트웨어를 개발하고 보안성 구현과 검증방안을 제시

마. 품질 요구사항

· 사용자가 쉽게 시스템을 운영하고 제어할 수 있는 인터페이스를 제공하고 시스템 성능상의 문제 발생 시 부하 테스트 및 분석 결과를 제시하고 개선

바. 제약 사항

· 사업 진행 시 사용된 언어 및 개발 툴 등을 명확히 하고, 제3자의 특허권 또는 저작권을 침해하여 협회를 상대로 소송이 제기될 경우 개발업체가 이를 배상

· 본 사업 진행시 발생한 일체의 성과물에 대한 권리는 협회 소유(지식재산권 포함)

사. 프로젝트 관리 요구사항

· 프로젝트 관리를 위한 단계별 보고 및 정기보고를 서면 또는 대면으로 실시

· 본 사업을 수행할 추진조직, 인력구성 및 인력 투입계획 등을 제시하여야 하고 인력은 협회 동의하에 변경

· 개발업체는 계약일로부터 14일 이내에 본 사업을 수행하기 위한 세부적인 사업수행 계획서를 협회에 작성 제출

· 사업수행 장소는 협회와 협의

3 제안 요청 사항

1. 산출물 리스트

가. 요구사항 분석서

나. 화면 상세 설계서 : 상세 설계 완료 후 7일 이내 1부

다. DB TABLE 설계서 : 상세 설계 완료 후 7일 이내 1부

라. 시스템 구성도 1부

· 화면 정의서, DB명세서, 프로그램 명세서, 논리적 테이블 ERD 포함

마. 사용자지침서 : 통합시험 및 설치 완료 후 7일 이내 1부

바. 운영자지침서 : 통합시험 및 설치 완료 후 7일 이내 1부

사. 통합테스트 결과서 : 통합시험 및 설치 완료 후 7일 이내 1부

아. 최종완료(개발)보고서 : 통합시험 및 설치 완료 후 14일 이내 1부 및 CD 기록 (개발보고서 등 일체) 1장(기술적용결과표 포함)

4 과업수행원칙

1. 일반사항

가. 과업수행자는 계약체결 후 과업수행에 필요한 제반 사항을 협회와 협의하여야 한다.

나. 과업수행사업자는 과업의 범위에 따라 과업을 수행한다.

다. 용역과업에 대한 문맥해석 등 계약 쌍방 간에 이견이 있을 경우는 협회의 의견을 따른다.

라. 과업지시서에 명시되지 않은 사항이라도 과업목적에 꼭 필요한 경우에는 협회와 협의하여 변경 또는 추가할 수 있다.

마. 본 과업에 대해 협회의 명백한 귀책사유가 없는 한 모든 대행결과와 제반 사고에 대한 법적 책임은 과업수행사업자가 진다.

2. 보안 및 안전

가. 과업수행사업자는 사업을 수행하는 과정에서 주요 정보 및 수행결과 등이 무단으

로 유출되지 않도록 보안대책을 수립·시행하여야 한다. 업무 수행과 관련한 자료 등은 사전 승인 없이 본 업무 수행 목적 이외에는 사용할 수 없다.

나. 과업수행사업자는 협회의 정보보안 정책 및 규정을 준수하고 본 사업과 관련하여 취득한 일체의 정보를 유출 또는 누설하여서는 아니되며, 이에 대한 위반으로 발생된 문제에 대한 민, 형사상 모든 책임을 져야한다.

다. 과업수행사업자는 사업관련 영수증, 증빙서류 등 일체의 자료를 협회의 요청이 있을 때는 언제든지 제출하여야 한다.

라. 과업수행과정에서 발생하는 안전사고의 책임 및 행정적, 기술적 제반비용과 문제 처리비용은 과업수행사업자가 부담하는 것을 원칙으로 한다.

3. 저작권

가. 본 계약을 수행함에 있어 제3자의 지적재산권을 침해하여 손해배상 등의 문제가 발생하면 과업수행사업자가 배상하여야 한다.

나. 본 계약에 의거 게재되는 모든 콘텐츠에 대한 복제, 배포, 2차 저작물 작성권 및 전자적 매체에 수록, 판매할 권리 등 제반 지적재산권은 협회에 귀속된다.

다. 과업수행사업자는 디자인 개발에 사용되는 이미지는 원소유자의 저작권을 침해하지 아니하여야 하며 구입된 이미지는 구입처 및 사용 내역서를 함께 제출하여야 한다.

4. 사업보고서 제출

가. 과업수행사업자는 사업진행사항 파악, 점검 등을 위해 협회의 요청이 있을 경우 사업기간 중이라도 요청한 자료에 대해 즉시 보고하여야 한다.

나. 과업수행사업자는 지정된 기간 도안 주기적으로 제안요청서, 제안서, 계약서, 사업내용서 등 업무범위에 포함된 사항에 대한 운영보고서를 제출하여야 한다.

○ 결과보고서 : 사업완료 후 2주 이내 결과보고서 제출

5. 하도급의 시행

가. 과업수행사업자는 본 용역의 원활한 수행을 위하여 일부 과업에 대하여 하도급을

시행할 수 있으나, 하도급을 시행하기 위해서는 사전에 협회에 하도급계획서를 제출하여 승인을 득하여야 한다.

나. 제1항에 따라 하도급계약을 체결한 후에는 하도급 계약서를 협회에 즉시 제출하여야 한다.

6. 계약해지

가. 본 사업은 과업수행자가 다음 아래사항에 해당할 경우 계약을 해지할 수 있다.

○ 본 사업을 수행함에 있어 계약내용이나 과업지시내용을 위반하였을 때

○ 성실한 과업이행을 하지 않아 계약의 목적 달성이 어렵다고 판단하였을 때

○ 사업자에게 본 과업을 계속 수행할 수 없는 상황이 발생하였을 때

○ 고의, 과실로 조직위의 명예를 훼손하거나 업무상 비밀을 누설한 경우

○ 계약 조건 위반 및 매체 운영을 부실, 태만히 할 경우 등

5 입찰관련 사항

1. 입찰 참가자격

가. 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」제12조 및 동법 시행령 제21조(제한경쟁입찰에 의한 계약과 제한사항 등)의 규정에 의한 결격사유가 없는 자

나. 국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령 76조(부정당업자의 입찰참가자격 제한)의 제한사유에 해당되지 않는 자

다. 다음에 해당하는 업체는 본 입찰에 참가할 수 없음.

○ 공고일 현재 인허가 취소, 등록취소, 휴업, 업무정지 등 행정처분을 받은 사실이 있거나, 폐업신고 수리를 받은 업체

라. 본 용역은 공동수급 및 하도급의 형태로 제안에 참여할 수 없음

□ 상호출자제한기업집단 소속기업 및 대기업 참여제한 사항

① 소프트웨어산업진흥법 제24조의2 제3항에 따라 상호출자제한기업집단에 속하는 회사는 입찰에 참여할 수 없습니다.

② 본 사업은 20억 미만의 사업으로써,「소프트웨어산업진흥법」제24조의2 제2항 및「대기업인 소프트웨어 사업자가 참여할 수 있는 사업금액의 하한(과학기술정보통신부)」에 의

거 대기업 및 중견기업인 소프트웨어 사업자의 입찰 참여를 제한합니다. (중소기업자만 입찰참가 가능)

③ 중소기업제품 구매촉진 및 판로지원에 관한 법률 제9조(직접생산의 확인 등)에 의한 개찰일 전일까지 발급받은 유효기간 내 직접생산확인증명서 「전산업무(소프트웨어개발)-정보시스템개발서비스(8111159901)」제출이 가능한 업체(중소기업자)

<대기업 참여하한 예외사업>

① 소프트웨어산업 진흥법 제24조의2제2항제2호 및 제3항, 조달사업법에 관한 법률에 따라 조달청을 통해 소프트웨어사업자를 선정하지 못하여 다시 발주하는 예외사업으로 상호출자제한기업집단 소속회사 및 대기업인 소프트웨어사업자도 참여 가능합니다.

② 소프트웨어산업 진흥법 제24조의2제2항제3호 및 대기업의 공공소프트웨어사업 참여제한 예외사업(과학기술정보통신부고시)에 따라 대기업인 소프트웨어사업자(상호출자제한기업집단소속회사 포함)의 참여가 허용됩니다.

< 공통 >

* 대기업인 소프트웨어사업자의 참여가능 사업금액의 하한

대상업체	사업금액의 하한
매출액 8천억원 이상인 대기업	80억원 이상
매출액 8천억원 미만인 대기업	40억원 이상
중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법 제2조의 '중견기업'이 된지 5년 이내 기업	20억원 이상

※ 「 제24조제1항에 따라 소프트웨어사업자로 신고된 사업자로서 「중소기업기본법」 제2조의 중소기업이 「중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법」 제2조의 '중견기업'에 해당되는 대기업이 된 경우 그 사유가 발생한 날로부터 5년이 경과되지 않을 시에는 사업금액의 하한을 20억 원 이상으로 한다. (증빙서류 : 한국소프트웨어산업협회 소프트웨어 신고확인서)

※ 상호출자제한기업집단 소속기업은 사업금액에 관계없이 원칙적으로 공공SW사업 참여제한(「소프트웨어산업진흥법」 제24조의2 제3항)