

## 2024 No Brand배 고교동창 야구대회 SNS 홍보 콘텐츠 제작 업체 선정 제안서 평가결과(위원별)

☐ 심사위원 : A

☐ 심사점수

평가부문	배점	입찰참가 업체명							
		비엠크리에이티브컴퍼니	티엠기획	압구정콘텐츠그룹	비욘더게임	우리바이미	유엔미청년미디어협동조합	콘텐츠랩슬러그	에스피코리아
합 계	60점	52	43	52.5	56	0	0	54.5	54.5
①사업이해 - 사업의 목적 및 목표의 이해도	5점	5	3	4.5	5	0	0	5	5
②운영전략 - 사업 운영 계획의 전문성, 실현가능성 - 제안 내용의 창의성, 활용성 - 대회 홍보 방안	25점	22	20	22	22	0	0	22.5	22.5
③사업수행능력 - 사업 참여 인력 구성 및 전문성 - 홍보콘텐츠 기획, 제작, 경험유무 등 해당과업 수행 능력	30점	25	20	26	29	0	0	27	27

※ 위원별 합계점수 중에서 최고점수와 최저점수를 제외하고 나머지 위원의 평가점수를 합산하여 산술 평균한 점수로 함.

다만, 최고점수와 최저점수가 2개 이상인 경우 하나의 점수만 제외

## 2024 No Brand배 고교동창 야구대회 SNS 홍보 콘텐츠 제작 업체 선정 제안서 평가결과(위원별)

☐ 심사위원 : B

☐ 심사점수

평가부문	배점	입찰참가 업체명							
		비엠크리에이티브컴퍼니	티엠기획	압구정콘텐츠그룹	비욘더게임	우리바이미	유엔미청년미디어협동조합	콘텐츠랩슬러그	에스피코리아
합 계	60점	50.5	34	52.5	53.5	0	0	57	57
①사업이해 - 사업의 목적 및 목표의 이해도	5점	4.5	3	4.5	4.5	0	0	5	5
②운영전략 - 사업 운영 계획의 전문성, 실현가능성 - 제안 내용의 창의성, 활용성 - 대회 홍보 방안	25점	20	13	23	22	0	0	22	22
③사업수행능력 - 사업 참여 인력 구성 및 전문성 - 홍보콘텐츠 기획, 제작, 경험유무 등 해당과업 수행 능력	30점	26	18	25	27	0	0	30	30

※ 위원별 합계점수 중에서 최고점수와 최저점수를 제외하고 나머지 위원의 평가점수를 합산하여 산술 평균한 점수로 함.

다만, 최고점수와 최저점수가 2개 이상인 경우 하나의 점수만 제외

## 2024 No Brand배 고교동창 야구대회 SNS 홍보 콘텐츠 제작 업체 선정 제안서 평가결과(위원별)

□ 심사위원 : C

□ 심사점수

평가부문	배점	입찰참가 업체명							
		비엠크리에이티브컴퍼니	티엠기획	압구정콘텐츠그룹	비욘더게임	우리바이미	유엔미청년미디어협동조합	콘텐츠랩슬러그	에스피코리아
합 계	60점	56.5	52.5	55	59.5	0	0	57.5	57
①사업이해 - 사업의 목적 및 목표의 이해도	5점	4.5	4	4.5	5	0	0	5	5
②운영전략 - 사업 운영 계획의 전문성, 실현가능성 - 제안 내용의 창의성, 활용성 - 대회 홍보 방안	25점	24	22.5	22.5	24.5	0	0	22.5	22
③사업수행능력 - 사업 참여 인력 구성 및 전문성 - 홍보콘텐츠 기획, 제작, 경험유무 등 해당과업 수행 능력	30점	28	26	28	30	0	0	30	30

※ 위원별 합계점수 중에서 최고점수와 최저점수를 제외하고 나머지 위원의 평가점수를 합산하여 산술 평균한 점수로 함.

다만, 최고점수와 최저점수가 2개 이상인 경우 하나의 점수만 제외

## 2024 No Brand배 고교동창 야구대회 SNS 홍보 콘텐츠 제작 업체 선정 제안서 평가결과(위원별)

☐ 심사위원 : D

☐ 심사점수

평가부문	배점	입찰참가 업체명							
		비엠크리에이티브컴퍼니	티엠기획	압구정콘텐츠그룹	비욘더게임	우리바이미	유엔미청년미디어협동조합	콘텐츠랩슬러그	에스피코리아
합 계	60점	54	48	54	57	0	0	54	54
①사업이해 - 사업의 목적 및 목표의 이해도	5점	4.5	4	4.5	4.5	0	0	4.5	4.5
②운영전략 - 사업 운영 계획의 전문성, 실현가능성 - 제안 내용의 창의성, 활용성 - 대회 홍보 방안	25점	22.5	20	22.5	22.5	0	0	22.5	22.5
③사업수행능력 - 사업 참여 인력 구성 및 전문성 - 홍보콘텐츠 기획, 제작, 경험유무 등 해당과업 수행 능력	30점	27	24	27	30	0	0	27	27

※ 위원별 합계점수 중에서 최고점수와 최저점수를 제외하고 나머지 위원의 평가점수를 합산하여 산술 평균한 점수로 함.

다만, 최고점수와 최저점수가 2개 이상인 경우 하나의 점수만 제외

## 2024 No Brand배 고교동창 야구대회 SNS 홍보 콘텐츠 제작 업체 선정 제안서 평가결과(위원별)

□ 심사위원 : E

□ 심사점수

평가부문	배점	입찰참가 업체명							
		비엠크리에이티브컴퍼니	티엠기획	압구정콘텐츠그룹	비욘더게임	우리바이미	유엔미청년미디어협동조합	콘텐츠랩슬러그	에스피코리아
합 계	60점	52	47	57	57.5	0	0	53	46
①사업이해 - 사업의 목적 및 목표의 이해도	5점	4.5	2	5	5	0	0	4.5	4
②운영전략 - 사업 운영 계획의 전문성, 실현가능성 - 제안 내용의 창의성, 활용성 - 대회 홍보 방안	25점	20.5	20	25	22.5	0	0	22.5	16
③사업수행능력 - 사업 참여 인력 구성 및 전문성 - 홍보콘텐츠 기획, 제작, 경험유무 등 해당과업 수행 능력	30점	27	25	27	30	0	0	26	26

※ 위원별 합계점수 중에서 최고점수와 최저점수를 제외하고 나머지 위원의 평가점수를 합산하여 산술 평균한 점수로 함.

다만, 최고점수와 최저점수가 2개 이상인 경우 하나의 점수만 제외

## 2024 No Brand배 고교동창 야구대회 SNS 홍보 콘텐츠 제작 업체 선정 제안서 평가결과(위원별)

□ 심사위원 : F

□ 심사점수

평가부문	배점	입찰참가 업체명							
		비엠크리에이티브컴퍼니	티엠기획	압구정콘텐츠그룹	비욘더게임	우리바이미	유엔미청년미디어협동조합	콘텐츠랩슬러그	에스피코리아
합 계	60점	46	35	48	51.5	0	0	49	49
①사업이해 - 사업의 목적 및 목표의 이해도	5점	4	3	4	4.5	0	0	4	4
②운영전략 - 사업 운영 계획의 전문성, 실현가능성 - 제안 내용의 창의성, 활용성 - 대회 홍보 방안	25점	18	14	18	20	0	0	20	20
③사업수행능력 - 사업 참여 인력 구성 및 전문성 - 홍보콘텐츠 기획, 제작, 경험유무 등 해당과업 수행 능력	30점	24	18	26	27	0	0	25	25

※ 위원별 합계점수 중에서 최고점수와 최저점수를 제외하고 나머지 위원의 평가점수를 합산하여 산술 평균한 점수로 함.

다만, 최고점수와 최저점수가 2개 이상인 경우 하나의 점수만 제외