위시켓 회원간 서비스 계약서

계약 정보

- 계약명: 온라인 교육 상품 구매 플랫폼 구축, AngularJS 기반 웹 유지보수, 앱 패키징
- 프로젝트 기간: 1차 프로젝트 대금을 결제한 날로부터 70일간(총 업무 기간 60일 + 총 검수 기간 10일)
- 계약 대금: 15,000,000원(부가가치세 10% 별도)
- 클라이언트: (주) 플레이코딩아카데미(이하 "클라이언트")(playcoding)
- 위시켓: (주)위시켓(이하 "위시켓")
- 파트너: (주) 심포니소프트(이하 "파트너")(kimhi65)
- 계약 체결일: 2021년 05월 31일

계약 내용

제 1 장 총칙

제1조 (계약의 목적)

본 계약은 "파트너"가 제5조(업무의 내역)의 업무를 완료하고 "클라이언트"는 제7조(검수)의 검수를 완료하여 "파트너"에게 계약 대금을 지급하며 “위시켓”이 그 과정에서 서비스를 제공함에 있어 "클라이언트"와 "파트너" 및 "위시켓" 사이의 권리, 의무 및 기타 제반 사항을 정함을 목적으로 합니다.

제2조 (계약의 체결 및 효력)

1. 본 계약은 "클라이언트"와 "파트너", "위시켓"이 온라인 또는 오프라인으로 상호 날인 또는 서명함으로써 성립함과 동시에 그 효력이 발생합니다. 단, 당사자 합의에 따라 동의의 의사표시로 날인 또는 서명을 갈음할 수 있습니다.
2. "위시켓"은 "클라이언트"와 "파트너"로부터 독립된 중립 당사자로서 본 계약의 체결 및 이행에 관하여 "클라이언트" 또는 "파트너"를 대리하지 아니합니다.
3. 본 계약과 관련하여 서면(휴대폰 문자, 메신저 메시지, 이메일 등 전자적 형태로 작성, 송수신, 저장된 정보 일체(전자문서)를 포함. 이하 동일.)으로 합의한 사항은 본 계약과 동일한 효력을 갖습니다.
4. 본 계약에 명시되지 않은 사항에 대해서는 "위시켓"의 서비스 이용약관에 의합니다.
5. "클라이언트"와 "파트너"는 본 계약서, "위시켓"의 이용약관 및 관련 법령을 준수하고 신의성실의 원칙에 따라 의무를 이행해야 합니다.

제3조 (프로젝트 기간)

본 계약에서 프로젝트 기간(총 업무 기간과 총 검수 기간을 합한 기간)은 "클라이언트"가 위시켓 대금보호시스템을 통해 1차 프로젝트 대금을 결제한 날로부터 70일입니다. 단, 프로젝트 기간 내에 제5조(업무의 내역)의 업무 또는 제7조(검수)의 검수가 완료되지 않고 “클라이언트" 또는 “파트너"의 다른 의사표시가 없는 경우, 프로젝트 기간은 프로젝트가 완료되는 날까지 연장되며, 연장에 따른 일체의 비용은 “클라이언트”와 “파트너”가 프로젝트 기간 내에 프로젝트가 완료되지 않은 것에 관한 책임 비율대로 분담합니다.

제 2 장 도급계약

제4조 (본 장의 적용범위)

개별 규정에서 규정한 사항을 제외하고는 본 계약의 제2장은 "클라이언트"와 "파트너"에게만 적용되며, "위시켓"은 본 계약 제2장에서 정하는 사항과 관련하여 어떠한 의무 및 권리도 부담하지 아니합니다.

제5조 (업무의 내역)

1. 업무를 원활하고 적절하게 수행하기 위해 "파트너"는 관련 기술과 지식을 제공해야 하고, "클라이언트"는 "파트너"의 별도 요청이 없더라도 업무 범위를 신속 • 명확하게 확정하고 필요한 자료를 제공해야 합니다. "클라이언트"와 "파트너"는 공동 업무와 각자 분담해야 하는 업무가 구별되어야 함을 인지하고, 각자 맡은 업무를 성실하게 수행하는 동시에 상대방의 업무에도 성실히 협조하여야 합니다.
2. 본 계약에 의하여 수행할 업무의 내역은 다음과 같습니다. 업무의 변경은 제11조에 따르며, 이에 따라 변경된 업무 역시 본 조의 업무의 내역으로 합니다.

A. 업무 개요
    a. PC웹 및 Mobile웹 쇼핑몰 개발
B. 업무 범위(본 계약에서 업무 범위와 관련하여 상위 항목만을 지칭하는 경우 해당 항목의 하위 항목을 모두 포함하여 지칭하는 것으로 합니다.)
    a. 필요 요소
        i. 기획 보완
        ii. 디자인
        iii. 유지보수
        iv. 퍼블리싱
        v. 클라이언트 개발
        vi. 서버 및 DB 구축
        vii. 관리자 페이지 개발
        viii. 테스트
    b. [“클라이언트” 제공]
        i. 제공 내역 및 시기
            1. [기획 문서]
                A. [계약 체결 전 제공 기획 문서]
                    a. 화면 설계서(화면설계.pptx)
                    b. 요구사항 정의
                        a. 리뉴얼시 고려사항.pdf
                        b. 기존 Angular js 기반 홈페이지 분석사항.pdf
            2. [기존 소스 코드]
                A. 서버 원본 소스 코드 파일
                    a. 계약 체결 후 1 영업일 이내 제공
            3. [운영 서버]
                A. 도메인, 서버 계정 및 FTP 서버 접속 정보 포함
                B. 2021년 07월 15일까지 제공
            4. [스토어 등록]을 위한 계정 정보
                A. 2021년 06월 30일까지 제공
            5. 브랜딩
                A. 로고
                B. 2021년 06월 15일까지 제공
            6. 콘텐츠 자료
                A. 카피 및 문구
                B. 이미지 자료(파일)
                C. 2021년 06월 15일까지 제공
        ii. 상기 제공 내역에 대한 비용 부담은 "클라이언트" 측에서 구매 후 제공 또는 비용 부담합니다.
        iii. 상기 제공 시기의 변경/수정이 필요한 경우, "클라이언트" 및 "파트너" 합의하에 일정을 재조정하고, 일정 변경 특약서를 체결합니다.
    c. [“파트너" 업무]
        i. 1차 프로젝트 업무
            1. [기획 업무]
                A. [기획 보완]
                    a. "클라이언트"제공 [기획 문서] 중 아래에 대하여 보완을 진행합니다.
                        a. 화면 설계서
                        b. 스토리 보드 초안
            2. [디자인 업무]
                A. Tablet기반 PC, Mobile, Tablet 반응형 웹페이지 화면 디자인
                    a. "클라이언트"제공 [기획 문서] 및 [기획 결과물] 기준으로 디자인을 진행합니다.
                    b. "클라이언트"제공 [기획 문서] 및 [기획 결과물]에 포함하지 않는 기능은 디자인 범위에서 제외됩니다.
            3. [개발 업무]
                A. 유지보수
                    a. 기 운영 중인 "클라이언트"측 Angular.js기반 웹 유지보수
                        a. 아래 항목을 기준으로 개발을 진행
                            a. "클라이언트"제공 [기획 문서]
                            b. 상기 "클라이언트"와 "파트너"가 합의한 기획 및 디자인 업무 산출물
        ii. 2차 프로젝트 업무

1. [개발 업무]
    A. 퍼블리싱
        a. PC, Mobile, Tablet 반응형 웹페이지 퍼블리싱
            a. [디자인 결과물] 기준으로 퍼블리싱 진행
            b. 퍼블리싱 공통사항
                a. 웹 표준 방식 준수
                b. 크로스 브라우징 준수
    B. 클라이언트 개발
        a. PC, Mobile, Tablet 반응형 웹페이지 클라이언트 개발
            a. 아래 항목을 기준으로 개발을 진행
                a. “클라이언트" 제공 [기획 문서]
                b. [기획 결과물]
                c. [디자인 결과물]
                d. 위 문서에 포함되지 않는 화면은 개발 범위에서 제외
            b. [PG 연동]
                a. PG사 및 결제 수단은 업무 진행 간 "클라이언트"와 "파트너"가 합의
        b. Android 및 iOS 애플리케이션 개발
            a. 상기 "클라이언트" 및 "파트너"가 합의한 웹 개발 기준으로 웹앱 방식의 애플리케이션 개발
    C. 관리자 페이지 개발
        a. 아래 항목을 기준으로 개발을 진행
            a. [기획 결과물]
            b. 위 문서에 포함되지 않는 화면은 개발 범위에서 제외
    D. 서버 및 DB구축
        a. 하기 개발 환경에 따른 서버 및 DB구축
        b. [운영 서버]에의 배포
    E. 테스트
        a. “파트너” 자체 기능 단위 테스트
            a. 별도의 문서 산출물 없음
        b. 시나리오(케이스) 테스트
            a. 시나리오는 “클라이언트” 측에서 제공
            b. “클라이언트” 시나리오 테스트에 따르는 “파트너” 오류 사항의 대응
        c. 기종 및 OS 테스트
            a. Android
                a. 기종
                    a. Samsung Galaxy S9
                b. OS
                    a. 6.0 - 11.x(계약 체결일 기준 최신 버전)
            b. iOS
                a. 기종
                    a. iPhone X
                b. OS
                    a. 11.0 - 13.x(계약 체결일 기준 최신 버전)
            c. 태블릿 기종에 대하여는 업무 진행 간 "클라이언트"와 "파트너"가 합의
        d. 오류 사항의 대응
    F. [스토어 등록]
        a. [구글 플레이스토어 등록]
        b. [애플 앱스토어 등록]

iii. 이 외 업무 진행 간 “클라이언트"와 “파트너"가 서면으로 합의한 사항

d. 개발 및 지원 환경

i. 개발 환경

1. 서버
    A. [개발 서버]
        a. 제품명: AWS EC2
        b. 서버 환경: Linux, PHP 7.0, Apache2
    B. [운영 서버]
        a. 제품명: AWS EC2
        b. 서버 환경: Linux, PHP 7.0, Apache2

2. DB
    A. MySQL
3. 개발 언어 & 프레임워크
    A. HTML5
    B. CSS3
    C. Javscript
    D. Flutter
        a. 업무 진행 간 "클라이언트"와 "파트너"합의를 통해 React Natvie로 변경 가능
    E. Node.js
    F. PHP
    G. Golang

ii. 지원 환경
1. 기준 해상도
    A. "클라이언트"와 "파트너"가 합의를 통해 선정한 테마에 따름
2. 반응형 지원 여부
    A. PC, Mobile, Tablet 웹 반응형 지원
    B. 관리자 페이지 반응형 지원 제외
3. 크로스 브라우징
    A. Google Chrome 최신 버전(계약 체결일 기준)
    B. Internet Explorer 11.0
    C. Apple Safari 최신 버전(계약 체결일 기준)

iii. 이 외 업무 진행 간 "클라이언트"와 "파트너"가 서면으로 합의

e. [결과물]
i. 1차 프로젝트 업무 결과물
1. [기획 결과물]
    A. 스토리보드
2. [디자인 결과물]
    A. 디자인 파일 원본
        a. PSD
3. 유지보수 산출물
    A. 개발 원본 소스 코드
        a. 파일 형태로 제공

ii. 2차 프로젝트 업무 결과물
1. [개발 결과물]
    A. 퍼블리싱 산출물
        a. 퍼블리싱 원본 소스 코드
            a. "클라이언트" 측 서버에 이관
    B. 클라이언트 개발 산출물
        a. 개발 원본 소스 코드
            a. "클라이언트" 측 서버에 이관
        b. 빌드된 실행 파일
            a. APK
            b. IPA
    C. 관리자 페이지 개발
        a. 개발 원본 소스 코드
            a. "클라이언트" 측 서버에 이관
    D. [문서 결과물]
        a. DB 스키마 문서
        b. ERD
        c. 사용자 및 관리자 매뉴얼 - 인터넷과 깃허브에 공개된 상용 매뉴얼 링크 제공
2. [스토어 등록]
    A. Android 스토어 등록 완료 메일
    B. iOS 스토어 등록 완료 메일

C. 업무 상세
a. 기획
i. [기획 문서]
1. "파트너"는 [계약 체결 전 제공 기획 문서]에 대해 계약 체결 전 검토를 완료하였습니다.
2. [기획 문서]에 명시되지 않은 요구 사항은 추가 업무 요청으로 합니다.

b. 디자인
    i. [디자인 업무]
        1. 디자인은 아래와 같은 프로세스로 진행합니다.
            A. 레퍼런스 등 리서치 - 컨셉 및 아이디어 개발 - 컨펌 - 고도화 및 디자인 시안 개발 - 컨펌 - 시안 수정 및 보완 - 컨펌 - 디자인 착수 - 전체 디자인 수정 및 보완 - 컨펌
        2. 디자인 시안이라 함은 디자인 컨셉 및 아이디어에 따른 설계 단계의 디자인을 의미합니다.
        3. "파트너"는 메인 페이지 1p, 서브 페이지 1p에 대한 시안을 제공합니다.
        4. 시안은 2종(을)를 제공하며, 이중 "클라이언트"가 선택한 시안에 대해 디벨롭(수정 및 보완)을 진행하여 컨펌합니다.이 외의 페이지에 대하여는 별도 시안 제공 없이 컨펌된 시안의 컨셉에 따라 디자인합니다.
        5. 시안은 JPG 또는 PNG로 전달하며, 해상도는 컨셉 및 아이디어를 확인할 수 있을 정도로 합니다.
        6. 전달한 시안에 대하여는 수정 및 보완이 불가합니다.
        7. "클라이언트"가 전달받은 시안에 대해 컨펌 없이 수정 및 보완을 요구하는 경우 시안 추가를 요청한 것으로 합니다.
        8. "클라이언트"는 추가 시안 요청시 "파트너"와 비용과 기간을 협의합니다.
        9. 상용 리소스 사용은 "클라이언트"의 사전 동의를 구하여야 하며, 그 비용은 "클라이언트"가 계약대금과 별도로 부담합니다.
        10. [디자인 업무] 완료하여 검수 완료한 [디자인 결과물]에 명시되지 않은 요구 사항은 추가 업무 요청으로 합니다.
c. 개발
    i. [개발 서버]
        1. "파트너"가 개발 서버 내 서버 환경 설치 및 세팅(서버 호스팅 외 다른 제품의 설치 및 세팅은 포함하지 않음)을 수행합니다.
        2. 서버 호스팅 비용은 "파트너"가 부담합니다.
    ii. [운영 서버]
        1. "파트너"가 운영 서버 내 서버 환경 설치 및 세팅(서버 호스팅 외 다른 제품의 설치 및 세팅은 포함하지 않음)을 수행합니다.
        2. 서버 호스팅 비용은 "클라이언트"가 부담합니다.
    iii. [PG 연동]
        1. PG 가입 승인 과정 중 "클라이언트"의 사업 종류, 서비스 정책, 약관 등(이하 "사유")으로 인하여 승인이 거부되는 경우에는 "클라이언트"에게 PG 사업자와 협의하여 문제를 해결하여야 할 의무가 있습니다.
        2. 프로젝트 기간 내에 위 사유로 PG사의 가입 승인이 이루어지지 못할 경우 [PG 연동]은 하자보수로 처리합니다.
        3. 테스트 가맹점과 실 가맹점 모두에 대해 연동 및 테스트 완료시 [PG 연동] 업무가 완료됩니다
    iv. [컨텐츠]
        1. "파트너"가 등록해야할 컨텐츠 항목은 아래와 같습니다.
            A. 예시 상품 1종

3. 프로젝트 일정은 다음과 같습니다. 단, 제3조의 프로젝트 기간이 1차 프로젝트 대금을 결제한 날로부터인 경우 아래 일자들은 실제 1차 프로젝트 대금이 결제된 날을 기준으로 변동됩니다.
    A. 1차 프로젝트
        a. 업무 기간: 2021년 05월 31일부터 2021년 06월 29일까지 30일 간
        b. 검수 기간: 2021년 06월 30일(업무 완료일 다음날)부터 2021년 07월 04일까지 5일 간. 단 업무 완료가 늦어질 경우 변동된 실제 업무 완료일 다음날부터 5일 간으로 하며, 업무가 조기 완료되는 경우에는 검수 기간이 연장되고 검수 완료일에는 변동이 없음.
    B. 2차 프로젝트 (최종 프로젝트)
        a. 업무 기간: 2021년 07월 05일부터 2021년 08월 03일까지 30일 간
        b. 검수 기간: 2021년 08월 04일(업무 완료일 다음날)부터 2021년 08월 08일까지 5일 간. 단 업무 완료가 늦어질 경우 변동된 실제 업무 완료일 다음날부터 5일 간으로 하며, 업무가 조기 완료되는 경우에는 검수 기간이 연장되고 검수 완료일에는 변동이 없음.
4. "파트너"는 상용 소스, 오픈 소스 등 별도 라이센스 정책이 있는 소스를 구매 또는 사용하는 경우 "클라이언트"에게 사전 설명 및 동의를 얻어야 합니다. 이를 위반하고 "클라이언트"에게 제10조의 지식재산권 양도가 불가한 경우 이는 "파트너"의 귀책으로 합니다.
5. "파트너"는 결과물("클라이언트"가 제공한 부분을 제외함)이 특허, 실용신안, 산업 디자인, 저작권, 상표 등의 지식재산권 및 비밀정보를 포함한 제3자의 권리를 침해하지 않았음을 보증하며, 그 침해를 사유로 제3자로부터 "클라이언트"에게 소가 제기되거나 기타 분쟁이 발생하는 경우 "파트너"가 "파트너"의 비용과 책임으로 이를 방어하고 해결하여야 하고, 이로 인하여 "클라이언트"에게 발생한 일체의 손해를 배상해야 합니다. 본항의 책임은 “클라이언트"가 검수 당시 침해 사실을 안 경우를 제외하고는 검수 완료 이후에도 동일합니다.

6. "파트너"는 선량한 관리자의 주의의무를 다하여 업무를 수행해야 합니다.
7. "위시켓"은 제9조(의사 전달)에 의한 의사 전달 이외에는 업무 수행 과정에 관여할 수 없으며, 업무 또는 결과물에 관하여 일체의 보증과 책임을 부담하지 아니합니다.

제6조 (하도급 또는 재하도급 금지)

1. "파트너"는 "클라이언트"의 사전 승인(단, 특정인에 대한 것임을 요하지 않으며, 포괄적 승인도 유효합니다) 없이 제5조상 업무의 전부 또는 일부를 하도급 또는 재하도급할 수 없습니다. 이를 위반하는 경우 "클라이언트"는 본 계약을 즉시 해제 또는 해지할 수 있습니다. 단, 아래 각호에 해당하는 프로젝트의 경우에는 그러하지 아니합니다.
   A. 업무 수행자가 “파트너”와 고용 또는 근로 관계에 있는 경우
   B. “클라이언트"가 하도급 또는 재하도급을 알고도 업무 진행을 계속한 경우
   C. “클라이언트”가 제7조에 따라 검수를 완료한 경우
2. 하도급에 관하여 사전 승인 또는 묵시적 승인을 얻은 경우에도 그 업무 전부 또는 일부를 재하도급하는 경우에는 별도로 본 조에 의한 사전 승인 또는 묵시적 승인을 얻어야 합니다.
3. “파트너”는 하도급 또는 재하도급 당사자와 업무 결과에 대해 연대하여 책임을 부담합니다.

제7조 (검수)

1. 본조에서 “검사"란 "클라이언트"가 결과물이 검수 기준을 충족하여 하자가 없는지 여부를 확인하는 절차를 말하며, “검수"란 “검사" 후 검수 기준이 충족된 결과물을 “클라이언트”가 인수하는 절차를 말합니다. 검수 의무는 "클라이언트"에게 있으며 사전 서면 합의가 없는 이상 "클라이언트"의 고객사는 검수에 어떠한 권리 및 의무도 없습니다. "파트너"는 검수가 원활히 진행될 수 있도록 성실히 협조하여야 합니다.
2. “파트너"는 제5조 각 차수의 업무를 완료하면 “클라이언트"에게 제5조 각 차수의 결과물 일체를 전달하면서 검수 요청을 하여야 합니다. “파트너"는 검수 요청 전 자체 검사를 수행하여야 합니다.
3. "클라이언트"는 "파트너"의 검수 요청이 있을 경우 제5조의 각 검수 기간 이내에 검수 기준에 따라 공정, 타당한 방법으로 검사를 완료하여야 합니다. “클라이언트"와 "파트너"는 원활한 검사를 위하여 상호 협력할 의무가 있습니다.
4. "클라이언트"는 제5조의 각 검수 기간 이내에 검수를 완료 또는 거부함을 명시한 검사 결과를 "파트너"에게 서면으로 통지하여야 합니다. 검수 거부 통지는 결과물의 어느 부분이 어떠한 검수 기준에 어떻게 미달하는지를 포함하여야 합니다.
5. “클라이언트"가 제5조의 각 검수 기간 이내에 검사 결과를 통지하지 않는 경우 이의 없이 검수를 완료한 것으로 간주합니다.
6. 검수 거부 통지를 받은 “파트너"는 이를 지체없이 수정하여 다시 검수 요청을 하여야 하며, 이때 검수 기간은 “클라이언트"와 “파트너"의 합의에 의하되, 다른 합의가 없거나 합의되지 않는 경우 종전 검수 기간과 동일한 것으로 간주합니다.
7. 검수 기준은 “클라이언트”와 “파트너”가 검수 시작 전까지 서면으로 합의합니다. 별도 서면 합의가 없는 경우 검수 대상 결과물의 기획 업무를 수행한 당사자가 검수 시작 전까지 테스트 시나리오를 작성하여 상대방에게 전달합니다. 테스트 시나리오는 제5조 업무의 내역을 초과할 수 없습니다.
8. 테스트 시나리오에 대해 "클라이언트"와 "파트너"의 합의가 이루어진 경우 이를 검수 기준으로 하며, 검수 시작 전까지 합의가 이루어지지 못하는 경우 제24조에 따라 해결합니다.
9. 동일한 검수 기준 항목을 3회 이상 미달하는 경우 "클라이언트"는 계약을 해지할 수 있습니다.
10. 아래의 항목에 대하여는 수정 요청 3회째부터는 하자보수로 처리하며, 이를 이유로 검수를 거부할 수 없습니다.
    A. 폰트 종류, 폰트 크기 및 간격 변경
    B. 10픽셀 이내의 디자인 요소 재배치
    C. 단순 오탈자 수정
    D. 단순 컬러 변경
11. 검수 기준에 미달하는 항목의 재현이 불가능한 경우 "클라이언트"가 재현 시나리오를 입증할 책임이 있습니다.

제8조 (소통의무)

1. "클라이언트"와 "파트너"는 성공적인 업무의 진행을 위해 상호 원활히 소통할 의무가 있습니다. "클라이언트"와 "파트너"는 결과물에 대한 피드백 등 상대방의 요청에 대해 1영업일 이내에 성실하게 응답해야 하며, 응답을 일방적으로 연기하거나 응답이 요청에 대한 내용이 아닌 경우에는 응답하지 않은 것으로 간주합니다.
   A. 요청 및 응답 시간은 오전 9시부터 오후 7시로 합니다.
2. "클라이언트"는 "파트너"와 다음과 같이 회의를 개최하기로 합니다.
   A. 업무 개시를 위한 시작 시점에 온라인 또는 오프라인 회의를 개최합니다.
   B. "파트너"는 "클라이언트"에게 주 1회 이상 온라인 또는 오프라인 회의를 통해 업무 진행에 관련된 사항을 전달합니다.
   C. 오프라인 회의는 "클라이언트"의 소재지 또는 상호 합의된 별도의 지역에서 진행합니다.

제9조 (의사 전달)

"위시켓"은 "클라이언트"와 "파트너"의 요청이 있을 경우 원활한 의사소통을 위해 일방 당사자의 의사를 1영업일 내에 상대방에게 전달할 수 있습니다. 다만, 이러한 행위는 어떠한 경우에도 당사자의 대리행위로 간주되지 않으며 이로 인하여 의사의 부정확한 전달, 업무의 지연 등이 발생하더라도 "위시켓"은 그에 대한 책임을 부담하지 않습니다.

제10조 (지식재산권 등)

1. “파트너"는 제5조의 결과물에 대한 일체의 지식재산권(복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 대여권, 2차적저작물 작성권, 데이터베이스에 관한 권리, 디자인권, 특허, 실용신안, 상표, 상호, 표지와 기타 명칭, 영업비밀과 유사한 권리 등을 포함하되 이에 한정되지 아니합니다)을 “클라이언트”에게 양도합니다.
2. 제5조 제4항에 따라 “클라이언트"의 동의 하에 사용한 소스는 그 소스의 지식재산권 정책에 의합니다.
3. "클라이언트"와 "파트너” 간 지식재산권 양도 및 양수 의사표시는 제16조(결제 및 지급 조건)의 각 프로젝트 대금 수령 및 지급 승인 시점에 제5조의 해당 차수의 결과물에 대하여 이루어집니다.
4. “클라이언트" 또는 “파트너"가 지식재산권자의 동의 없이 결과물을 수정, 복사, 배포, 전송, 표시, 실행, 복제, 게시, 양도, 판매, 사용허락하거나 그 파생저작물을 제작하는 경우 그로 인한 상대방의 손해를 배상할 의무가 있습니다.

제11조 (계약의 변경)

1. 계약의 변경은 당사자 간 서면으로 합의하여야 합니다. 명확히 하면, 당사자가 계약 변경을 요청하는 경우 요청자는 그 내용, 이유 등을 명시한 서면을 상대방에게 교부하고 상대방은 요청 수용 및 조정 여부에 대하여 3영업일 이내 응답하여야 합니다. 특히, 일방이 제5조 업무의 변경을 요청하는 경우 요청자는 그 내용, 이유 등을 명시한 서면을 상대방에게 교부하면서 계약 대금 및 프로젝트 기간의 조정을 함께 요청하여야 합니다. 3영업일 이내 응답이 없을 경우 요청과 조정을 거절한 것으로 간주합니다.
2. 일방적인 계약 변경을 통보하면서 일정 기한을 정하고 상대방 당사자가 동 기한 내에 회신하지 않을 경우 동의하는 것으로 간주하겠다고 통보하는 것은 제1항의 상호 합의에 해당하지 않습니다.
3. “클라이언트"와 “파트너"는 제1항의 조정 간 의견을 구체적으로 적시하여 협의를 진행하여야 합니다.
4. 제1항에 의한 계약 변경은 서면에 의해서만 할 수 있으며, 서면에 의하지 않은 계약 변경은 원칙적으로 무효로서 일방은 상대방에게 변경된 계약 내용의 이행책임 및 계약 내용의 불이행으로 인한 손해배상책임을 물을 수 없습니다.
5. 당사자들이 본 계약을 변경하는 경우 제1항에서 정하는 절차에 따르는 것을 원칙으로 하되, 제1항의 절차를 따르지 않은 경우에도 당사자들이 서면으로 계약 변경을 합의한 경우 그 계약 변경은 효력이 있습니다.
6. 10영업일 내(프로젝트 기간이 그보다 짧은 경우 프로젝트 기간 내)에 제1항의 합의가 이루어지지 않는 경우에는 제24조 제2항에 따라 해결합니다.

제12조 (하자보수)

1. "파트너"는 하자보수 보증기간 내 제5조의 결과물에 발생 또는 발견되는 "하자"에 대한 무상보수의 의무가 있습니다. "하자"란 결과물 중 "파트너"의 귀책으로 인해 발생한 오작동, 미작동, 오 • 탈자 등 제7조 검수 기준을 충족하지 못한 부분을 말합니다. 단, 하자보수 보증기간 경과 후에 "하자"에 대한 보수를 요청하는 경우 제13조(유지보수)에 의합니다.
2. “클라이언트"의 제공 자료 또는 “클라이언트"의 지시로 인한 하자는 “하자"에서 제외합니다. 단, “파트너"가 제공 또는 지시 시점에 그것이 부적절함을 안 때에는 “클라이언트"에게 고지하여야 하며, 고지하지 않아 발생한 하자에 대하여는 하자보수의무가 있습니다.
3. “클라이언트"가 결과물을 "파트너"와 협의 없이 임의로 수정하여 발생한 하자는 "하자"에서 제외합니다.
4. 제3항에 해당하지 않으면서 검수 당시 동작하던 기능에 오류가 발생하는 경우 "하자"로 간주합니다.
5. "파트너"가 "클라이언트"의 보수 요청 대상이 "하자"에 포함되지 않는다고 판단하는 경우 "파트너"에게 그 근거를 적시할 의무가 있습니다.
6. "파트너"는 "클라이언트"의 보수 요청이 있을 경우 지체없이 성실하게 보수하여야 하며, 그 의무를 다하지 않아 발생한 손해에 대하여 배상할 책임이 있습니다.
7. "파트너"의 하자보수 보증기간은 본 계약이 종료된 날부터 120일입니다.

제13조 (유지보수)

1. "클라이언트"와 "파트너"는 제12조(하자보수) 상 "하자" 범위 외의 개선 또는 변경이 필요한 사항이 발생하면 별도의 계약을 통해 유지 보수 업무를 진행해야 합니다.
2. 유지 보수의 범위는 아래와 같습니다.
    A. 효율적이고 편리한 사용을 목적으로 하는 추가, 변경, 삭제 등의 기능개선
        a. 사용 환경 변화에 따른 기능 변경, 추가, 보완, 폐기
        b. 성능 및 사용방법의 개선
        c. 관련 법규 개정 등 업무처리 절차 변경에 따른 변경 및 보완
        d. 기타 이에 준하는 사항
        e. 하자보수 보증기간 경과 후 발생 또는 발견되거나 요청한 하자 보수

B. 기능개선에 따른 형상관리 시행(이력관리)
C. 기능개선에 따른 문서작성 및 보완
D. 인프라스트럭쳐 변화에 따른 기능 변경

제14조 (비밀유지)

1. 본조에서 “비밀정보”란 본 계약과 관련하여 당사자가 업무를 진행하는 과정에서 어느 일방 당사자가 다른 당사자에게 서면, 구두, 전자적 방법에 의한 전송 또는 기타의 방법으로 제공하는 모든 노하우, 기술, 공정, 도면, 설계, 디자인, 코드, 실험, 시제품, 스펙, 데이터, 프로그램, 명세서, 아이디어, 사업정보, 경영정보 등 불특정인에게 공개되지 아니한 일체의 정보로서 유.무형의 여부 및 그 기록 형태를 불문합니다.
2. 제1항에도 불구하고, 다음 각호의 하나에 해당함이 객관적인 증거에 의하여 입증되는 경우에는 비밀정보로 보지 아니합니다.
   A. 정보제공자(“비밀정보”를 제공하는 당사자를 의미하며 이하 동일)로부터 비밀정보를 제공받기 이전부터 정보수령자(“비밀정보”를 제공받는 반대 당사자를 의미하며 이하 동일)가 이미 알고 있었거나 보유하고 있던 정보
   B. 정보수령자의 귀책 사유에 의하지 아니하고 공지의 사실로 된 정보
   C. 정보수령자 또는 그의 계열사가 비밀정보를 이용하지 아니하고 독자적으로 개발한 정보
   D. 정보제공자가 제3자에게 비밀유지의 의무를 부담시키지 않고 제공한 정보
3. 정보제공자가 정보수령자에게 서면 제출, 메일 전송, 물품 인도 등 유형적인 형태로 비밀정보를 제공할 경우에는 그 제공 당시 “비밀” 또는 이와 유사한 표식에 의하여 그것이 비밀정보에 해당됨을 명확히 인지할 수 있도록 표시하여야 합니다.
4. 정보제공자가 정보수령자에게 유형적인 형태 이외의 구두, 영상에 의한 방법 또는 시설, 장비 샘플 기타 품목을 관찰하거나 조사하게 하는 방법에 의하여 비밀정보를 제공할 경우, 그 제공 당시 정보수령자에게 그것이 “비밀정보”임을 고지하고, 고지한 때로부터 30일 내에 공개 범위, 공개 일자, 공개 장소 및 공개 대상자 등이 명시된 요약본을 서면 제출, 이메일 전송 등의 유형적인 기록 형태로 제공하여야 합니다.
5. 정보수령자는 정보제공자의 사전 서면 승인이 없는 한 비밀정보를 본 계약 목적 외의 다른 목적이나 용도로 사용할 수 없으며, 본 계약과 직접적으로 관련된 업무 수행의 범위를 초과하여 비밀정보를 임의로 복제, 수정, 저장, 변형 또는 분석하는 등의 행위를 할 수 없습니다.
6. 정보수령자는 본 계약 목적을 위하여 비밀정보에 접근할 필요가 있는 자신의 관련 임직원으로서 본조에 준하는 내용을 담은 비밀유지서약서를 제출한 인원 외에는 정보제공자의 사전 서면 승인 없이 어떠한 제3자에게도 비밀정보를 제공할 수 없으며, 사전 서면 승인을 얻은 경우에라도 당해 제3자와 별도의 비밀유지계약을 체결하여야 합니다.
7. 정보수령자는 자신의 비밀정보를 취급하는 정도의 주의를 기울여 비밀정보를 보호하고 관리하여야 하며, 그 주의의 정도는 동종 업계의 합리적인 주의의 정도를 최소한으로 합니다.
8. 정보수령자는 비밀정보의 외부로의 누설 또는 비밀정보의 대내외적 오사용 등 침해 사실이 발견된 경우 즉시 정보제공자에게 서면으로 그 사실을 통보하여야 합니다.
9. 정보수령자는 정보제공자의 서면 동의 없이 비밀정보를 고의 또는 과실로 제3자에게 공개, 제공 또는 누설한 경우 등 이 계약을 위반함으로 인하여 정보제공자가 입은 손해를 배상하여야 합니다.

제 3 장 대금보호시스템

제15조 (대금보호시스템)

1. 대금보호시스템이라 함은 "클라이언트"가 "파트너"의 업무 완료 대가(이하 "계약 대금")를 "위시켓"에 미리 예치(이하 “결제”라 한다)하면 "위시켓"이 결제된 계약 대금을 제16조에 따라 "파트너"에게 지급하는 서비스를 의미하며, 결제 및 지급 승인 의무는 “클라이언트"와 “파트너"가 각 상대방에 대하여 부담합니다.
2. "클라이언트"와 "파트너"는 대금보호시스템을 통해 계약 대금을 결제하고 지급받는 것에 동의합니다. "클라이언트"는 아래 대금보호시스템 계좌로 계약 대금을 결제하여야 합니다.
   A. 은행이름: 기업은행
   B. 예금주: (주)위시켓
   C. 계좌번호: 201-054726-04-015
3. "파트너"는 결제 예정일마다 "위시켓"에 결제 여부를 확인하여야 하며 프로젝트 대금이 결제되지 않은 경우 해당 프로젝트 대금에 상응하는 차수 및 그 이후 차수의 업무를 진행할 수 없습니다. 단, "파트너"는 자기의 위험 및 책임 부담으로 업무를 진행할 수 있으며, 이는 “파트너"가 “클라이언트"에게 해당 업무에 대한 프로젝트 대금을 청구할 수 없음을 의미하지는 않습니다. 결제 예정일로부터 3영업일 이내에 결제가 이루어지지 않는 경우 “파트너"는 계약을 즉시 해제 또는 해지할 수 있습니다.
4. "클라이언트"와 "파트너"는 "클라이언트"의 지급 승인이 있을 때 "파트너"에게 계약 대금이 지급되는 것에 동의합니다. 단, 다음 각호의 경우 "위시켓"은 각호의 대금에 대해 "클라이언트"의 지급 승인이 있는 것으로 간주할 수 있습니다.
   A. 대한상사중재원의 중재판정 또는 그에 준하는 (준)사법기관의 법적 강제력 있는 결정이 있는 경우: 결정 대금
   B. “클라이언트”가 제21조 제2항 C.호에 해당하고 “파트너"가 업무 완료 및 검수 요청 후 지급을 요구하는 경우: 해당 차수 프로젝트 대금
   C. “클라이언트”가 제7조에 따른 검수를 완료하였으나 지급 승인을 하지 않는 경우: 해당 차수 프로젝트 대금

5. "클라이언트"는 “위시켓” 사이트의 프로젝트 계약 관리 또는 “위시켓”이 지정한 방법을 통해 지급 승인을 할 수 있습니다.

제16조 (결제 및 지급 조건)

1. "파트너"는 "위시켓"에게 서비스 이용요금(계약 대금 중 공급가액의 10%. 부가가치세 10% 별도.)을 지급하며 거래의 편의를 위하여 “위시켓"이 예치된 계약 대금에서 차감 후 지급하는 것에 동의합니다.
2. "클라이언트"와 "파트너"는 본 계약상 명의로 결제하고 지급받는 것을 원칙으로 합니다.
3. "위시켓"은 "클라이언트"의 지급 승인이 있는 날로부터 1영업일 이내에 프로젝트 대금을 지급합니다. 단, 결제가 지급 승인보다 늦는 경우 결제일로부터 1영업일 이내에 지급합니다. "파트너"가 사업자인 경우, "파트너"는 지급 대금에 대하여 "위시켓"으로 세금계산서를 선 발행(청구 발행)하여야 하며, "위시켓"은 지급 승인에 불구하고 세금계산서 발행 전까지 대금 지급을 보류합니다.
4. 결제 및 지급은 현금으로 합니다.
5. 결제 및 지급 조건은 아래와 같으며 기재 일자가 토요일, 일요일 또는 공휴일인 경우 다음 영업일을 기준으로 합니다. 단, 제5조 제3항 단서에 따라 프로젝트 일정이 변동된 경우 아래 일자들은 변동된 프로젝트 일정에 따라 변동됩니다.
    A. "클라이언트" -> “위시켓" 결제
        a. 1차 프로젝트 대금 결제
            i. 결제 예정일: 2021년 05월 31일
            ii. 결제 대금: 8,250,000원(부가가치세 10% 포함)
        b. 2차 프로젝트 대금 결제
            i. 결제 예정일: 2021년 07월 05일
            ii. 결제 대금: 8,250,000원(부가가치세 10% 포함)
    B. “위시켓” -> “파트너" 지급
        a. 1차 프로젝트 대금 지급
            i. 지급 예정일: 2021년 07월 04일
            ii. 지급 대금: 7,425,000원(위시켓 이용요금 10% 차감 후 부가가치세 10% 가산)
            iii. 지급 조건
                1. 제5조의 1차 프로젝트 업무 결과물 전달하여 "클라이언트"가 제7조(검수)에 따라 검수 완료
                2. "클라이언트"의 지급 승인
        b. 2차 프로젝트 대금 지급
            i. 지급 예정일: 2021년 08월 08일
            ii. 지급 대금: 7,425,000원(위시켓 이용요금 10% 차감 후 부가가치세 10% 가산)
            iii. 지급 조건
                1. 제5조의 2차 프로젝트 업무 결과물 전달하여 "클라이언트"가 제7조(검수)에 따라 검수 완료
                2. "클라이언트"의 지급 승인
6. “클라이언트”가 “파트너”에게 대금보호시스템을 통하지 않고 계약 대금을 지급한 경우, “파트너”는 계약 대금을 지급받은 날로부터 3영업일 이내에 “위시켓”에게 제1항의 서비스 이용요금을 지급하여야 합니다.

제17조 (지체상금)

1. 지체상금은 계약상 최종 프로젝트 업무 완료일이 초과하여 이에 따른 손실이 예상되는 경우 "클라이언트"의 요청에 따라 "파트너"에게 부과합니다. 그러나 "클라이언트"의 책임으로 인정되는 경우에는 지체상금을 부과하지 않습니다.
2. "위시켓"은 계약 대금에서 지체상금을 제하고 "파트너"에게 지급하며, 지체상금은 “클라이언트"에게 반환합니다. 단, 지체상금액에 대하여 “클라이언트"와 “파트너"간 이견이 있을 경우에는 분쟁이 발생한 것으로 보아 제24조 제2항에 따라 해결합니다.
3. 지체상금은 다음과 같이 산정합니다.
    A. 최종 프로젝트 업무 완료일 다음날부터 지체일수 매 1일에 대하여 "위시켓" 대금보호시스템을 통한 총 계약 대금(공급가액기준)의 1,000분의 2.5에 상당하는 지체상금이 발생합니다.
    B. 업무의 특성상 분할이 가능한 경우, 기성 부분에 대하여 검수 완료 및 프로젝트 대금 지급이 이루어졌다면 이를 공제한 계약 대금을 기준으로 지체상금을 산정합니다.
    C. 상기항의 지체일수를 산정함에 있어서 제7조 "클라이언트"의 검사 결과에 따라 "파트너"의 책임으로 발생한 하자를 수정 또는 보완하는 데 소요된 일자는 지체일수에 포함합니다.
4. "클라이언트"가 정당한 사유 없이 (a) 업무를 추가하거나, (b) 자료 제공, 결제, 검수, 지급 승인, 소통 의무 등 계약상 의무를 불이행 또는 지연함으로 인해 지체된 기간은 지체일수에 포함되지 않습니다. 또한, "클라이언트" 지체일수의 2배수 만큼 "파트너"의 지체일수가 차감됩니다. 명확히 하면, 최종 프로젝트 업무 완료일이 연장되는 것은 아니며 발생한 지체책임만이 감면됩니다.
5. 제4항 “클라이언트"의 지체일수에 대하여 "파트너"는 "클라이언트"에게 손해배상을 청구할 수 있으며 그 금액 산정은 다음과 같이 산정합니다.
    A. “클라이언트”가 프로젝트 대금의 결제를 지체하는 경우 제16조에 따른 결제 예정일 다음날부터 지체일수 매 1일에 대하여 “위시켓” 대금보호시스템을 통한 총 계약 대금(공급가액기준)의 1,000분의 2.5에 상당하는 지체상금이 발

생합니다.

B. “클라이언트”가 지급 승인을 지체하는 경우 제16조에 따른 지급 예정일 다음날부터 지체일수 매 1일에 대하여 “위시켓” 대금보호시스템을 통한 총 계약 대금(공급가액기준)의 1,000분의 2.5에 상당하는 지체상금이 발생합니다.

C. “클라이언트”가 제5조를 위반함(업무 추가, 자료 제공지연, 검수 지연을 포함하나 이에 한정되지 않음)으로 인하여 “파트너”가 최종 프로젝트 업무 기간 내에 업무를 완료하지 못하게 되는 경우, “클라이언트”는 계약상 최종 프로젝트 업무 완료일 다음날부터 지체일수 매1일에 대하여 “위시켓” 대금보호시스템을 통한 총 계약 대금(공급가액기준)의 1,000분의 2.5에 상당하는 손해를 배상하여야 합니다.

D. 업무의 특성상 분할이 가능한 경우, 기성 부분에 대하여 프로젝트 대금 지급이 이루어졌다면 이를 공제한 계약 대금을 기준으로 지체상금을 산정합니다.

제18조 (대금의 환불)

1. "클라이언트"와 "파트너" 사이에 본 계약과 관련하여 분쟁이 발생한 경우 "위시켓"은 그 종료(“클라이언트”와 “파트너” 간 서면 합의, 중재판정 또는 그에 준하는 (준)사법기관의 법적 강제력 있는 결정)시까지 "클라이언트"와 "파트너"의 계약 대금 반환 및 지급 청구를 거부할 수 있습니다.
2. "클라이언트"와 "파트너" 간 계약 대금의 변경, 지체상금의 부과, 계약 해제 또는 해지로 인하여 정당한 반환 사유가 발생한 경우 "위시켓"은 "클라이언트"와 "파트너"의 서면 합의(중재판정문 또는 그에 준하는 (준)사법기관의 법적 강제력 있는 결정문을 포함)를 수령한 날로부터 5영업일 이내에 대금보호시스템 계좌로 수령한 계약 대금을 "클라이언트"에게 반환합니다. 단, 다음의 경우에는 서면 합의를 요하지 않으며, “클라이언트"의 요청에 따라 계약 대금을 반환합니다.
   A. “파트너"에게 제21조 제2항 C, D, E호의 사유가 있는 경우
   B. 분쟁 발생 후 30일 내에 제24조 제2항의 상호 합의가 이루어지지 못하고 어느 일방의 중재 신청도 없는 경우
3. “클라이언트"와 “파트너"가 제24조에 따라 중재를 통해 분쟁을 해결하기로 합의한 후 30일 이내에 어느 일방에서도 중재를 신청하지 않는 경우 “위시켓"은 “클라이언트”의 요청이 없더라도 예치된 계약 대금을 "클라이언트"에게 반환할 수 있습니다.
4. “클라이언트”, “파트너”, 또는 “위시켓”(“클라이언트”나 “파트너”의 요청을 받은 경우)이 다른 당사자(“클라이언트” 또는 “파트너”)에게 서면으로 본조 제1항에 따른 서면 합의를 제안하였음에도 불구하고 “클라이언트" 또는 “파트너"가 제1항의 서면 합의 여부에 대하여 3 영업일 내에 동의 또는 거절을 명시한 회신을 하지 않은 경우에는 위시켓은 대금보호시스템 계좌로 수령한 계약 대금을 "클라이언트"에게 반환할 수 있습니다.
5. 계약 명의와 환불 계좌의 예금주 명의는 동일하여야 합니다.
6. "위시켓"은 "클라이언트"의 지급 승인에 따라 이미 지급이 이루어진 프로젝트 대금 및 이용요금에 대하여는 환불의 의무가 없습니다.
7. 본조는 “위시켓”이 대금보호시스템상 예치된 계약 대금을 환불하는 조건 및 절차를 규정하며, 계약 당사자 사이에 다른 합의가 없는 한 “파트너”가 “클라이언트”에게 프로젝트 대금 지급을 청구할 수 있는 권리에는 영향이 없습니다. 단, 환불 후 “클라이언트”와 “파트너” 간 직접 프로젝트 대금 지급이 발생할 경우 “파트너”는 “위시켓”에게 제16조 제1항의 이용요금을 지급하여야 합니다.

제 4 장 기타

제19조 (소개 자료 활용)

1. "파트너"는 제14조(비밀유지)를 위반하지 않는 범위 내에서 결과물을 소개 자료로 활용할 수 있습니다.
2. "위시켓"은 제14조(비밀유지)를 위반하지 않는 범위 내에서 결과물을 소개 자료로 활용할 수 있습니다.
3. “파트너"가 결과물을 “위시켓" 사이트에서 포트폴리오로 등록하는 경우 제1항을 적용합니다.
4. 각 당사자가 본조를 위반하여 소개 자료로 활용할 경우 그로 인하여 발생한 손해에 대하여 배상할 책임이 있습니다.

제20조 (계약의 종료)

"클라이언트"가 제16조에 따른 최종 프로젝트 대금을 지급 승인하여 "위시켓"이 대금을 지급한 때 계약이 종료됩니다. 단, 제12조(하자보수), 제14조(비밀유지), 제19조(소개 자료 활용), 제21조(해제 또는 해지), 제22조(손해배상), 제24조(분쟁의 해결), 제25조(당사자 정보) 등 그 성질상 계약 종료 후에도 효력이 유지되어야 하는 조항은 계속하여 효력을 가집니다.

제21조 (해제 또는 해지)

1. 각 당사자는 상대방이 다음 각호에 해당하는 경우에는 본 계약의 전부 또는 일부를 해제 또는 해지할 수 있습니다.
   A. 금융기관으로부터 거래정지처분을 받은 경우
   B. 감독관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
   C. 어음 및 수표의 부도, 제3자에 의한 강제집행(가압류 및 가처분 포함), 파산, 해산, 화의개시 및 회사정리절차의 신청 등 영업상의 중대한 사유가 발생하여 계약 내용을 이행할 수 없다고 인정될 경우
   D. 천재지변, 전쟁, 폭동, 테러, 기타 불가항력적인 사유로 인하여 본 계약의 내용을 이행하는 것이 객관적으로 불가능한 경우

2. “클라이언트” 또는 “파트너”는 상대방에게 다음 각호에 해당하는 사유가 발생한 경우에는 상대방에게 7일 이상의 상당한 기간을 정하여 그 이행을 최고하고, 그 기간 내에 이를 이행하지 아니한 때에는 본 계약의 전부 또는 일부를 해제 또는 해지할 수 있습니다. 단, C, D, E호의 경우에는 즉시 해제 또는 해지할 수 있습니다.
   A. “클라이언트”가 “파트너”의 업무 수행에 필요한 사항의 이행을 지연하여 “파트너”의 업무 수행에 지장을 초래한 경우
   B. “파트너”가 정당한 사유 없이 업무 수행을 지연하여 업무 기간 내에 업무 완료가 불가하다고 인정되는 경우
   C. “클라이언트” 또는 “파트너”가 사전 협의 없이 3영업일 이상 연락이 되지 않는 경우
   D. “클라이언트” 또는 “파트너”가 사전 협의 없이 제8조(소통의무)를 3회 초과하여 위반한 경우
   E. “클라이언트" 또는 “파트너"가 상대방에게 계약을 이행할 의사가 없음(이행 거절)을 명확히 통지한 경우
   F. 제12조의 하자가 중대한 것으로 보완이 불가능하여 계약의 목적을 달성할 수 없을 정도인 경우
   G. 이외 본 계약의 기타 조항에서 해제 또는 해지를 규정한 경우 그에 따릅니다.
3. “클라이언트”와 “파트너”는 본인에게 계약의 해제 또는 해지사유가 발생한 경우 상대방에게 지체 없이 서면으로 통지하여야 합니다.
4. “위시켓”은 “클라이언트” 또는 “파트너”가 “위시켓”에 대하여 부담하는 의무를 위반하는 경우, 7일 이상의 상당한 기간을 정하여 그 이행을 최고하고 그 기간 내에 이를 이행하지 아니한 때에는 본 계약의 전부 또는 일부를 해제 또는 해지할 수 있습니다.
5. 각 당사자는 자신의 귀책사유로 인하여 본 계약의 전부 또는 일부가 해제 또는 해지됨으로써 발생한 상대방의 손해를 배상하여야 합니다.

제22조 (손해배상)

1. “클라이언트”와 “파트너”는 제5조(업무의 내역)의 업무를 수행하지 못하거나 늦어져 상대방이 손해를 입는 경우 이를 배상하여야 하고 업무 지연과 불성실에 관하여 책임져야 합니다.
2. "파트너"가 그 귀책으로 계약 이행을 계속할 수 없음을 통보한 경우, "클라이언트"와 "파트너"간 다른 합의가 없는 이상 "파트너"는 아직 지급되지 않은 프로젝트 대금에 대한 지급 청구권을 포기하며, 제17조상 "파트너"의 지체상금을 산정함에 있어 지체일수는 프로젝트 업무 착수일부터 업무 진행을 계속할 수 없음을 통지한 날까지로 합니다.
3. "클라이언트"가 그 귀책으로 계약 이행을 계속할 수 없음을 통보한 경우, "클라이언트"와 "파트너"간 다른 합의가 없는 이상 "클라이언트"는 기지급된 프로젝트 대금의 반환을 청구할 수 없으며, 진행 중인 프로젝트 차수의 계약 대금을 일할계산하여 해당 차수의 프로젝트 업무가 착수된 날부터 이행할 수 없음을 통보한 날까지의 일수에 상당하는 프로젝트 대금을 지급하여야 합니다. 단, 해당 차수의 프로젝트 대금을 초과할 수 없습니다.
4. “파트너”는 업무의 수행 중 자신의 귀책사유로 인하여 제3자에 대하여 손해를 발생시킨 경우 그 배상에 대한 책임을 부담합니다.
5. 제7조(검수)에 따라 검수를 완료한 결과물로 인해 제3자가 입은 손해를 배상할 책임은 “클라이언트”가 부담합니다. 단, 제5조 제4항 본문의 경우와 하자보수 보증기간 내의 하자로 인한 손해의 경우에는 “파트너”가 그 책임을 부담합니다.
6. “파트너”가 “클라이언트”와의 협의에 따라 단계별로 제작한 결과물이 제5조 업무의 내역과 제7조의 검수 기준에 맞지 않게 제작되어 재업무 등이 불가피한 경우 향후 소요될 비용은 귀책사유 있는 자의 부담으로 하되 책임 소재가 불명확한 경우에는 “클라이언트”와 “파트너”가 협의하여 제5조 업무의 내역과 제7조의 검수 기준에 맞지 않게 제작된 것에 관한 책임 비율에 따라 비용을 분담합니다.
7. 각 당사자는 본 계약을 위반함으로써 발생하는 모든 책임을 각자가 부담하며, 상대방에게 손해를 입힌 경우에는 이를 배상하여야 합니다.

제23조 (면책)

1. 천재지변, 전쟁, 폭동, 테러, 기타 불가항력적인 사유로 인하여 발생한 손해에 대해서는 상호 책임을 물을 수 없습니다.
2. “위시켓” 사이트에 게시된 프로필, 평점 등 회원 기재사항은 “클라이언트”와 “파트너”가 직접 기재한 것으로 위시켓은 그에 대한 검증이나 진실성을 보증하지 아니하며, 이에 관하여 일체 책임을 부담하지 아니합니다.

제24조 (분쟁의 해결)

1. “위시켓”은 “클라이언트” 및 “파트너” 사이의 분쟁 발생에 대비하여 “클라이언트” 및 “파트너”가 “위시켓”에 이메일 또는 서면으로 제출한 자료를 본 계약 종료일 이후 6개월 간 보관할 수 있습니다.
2. 계약 당사자 사이에 분쟁이 발생할 경우 일차적으로 계약 당사자 간의 상호 합의와 존중을 바탕으로 해결합니다. 이와 같은 방법으로 해결되지 않는 경우 본 계약으로부터 발생하는 모든 분쟁은 대한상사중재원의 중재규칙에 따라 중재로 해결합니다.
3. 본 계약에서 분쟁이라 함은 당사자간 계약의 내용 또는 계약의 이행에 관하여 다툼이 있는 경우를 말하며, 당사자 모두가 다툼이 있음을 인지한 시점을 발생 시점으로 합니다.

제25조 (당사자 정보)

각 당사자는 계약서 말미에 기재된 당사자 정보 또는 “위시켓” 사이트에 입력된 당사자 정보가 변경되는 경우 다른 당사자들에게 이를 즉시 서면으로 고지하여야 하며, 이러한 변경의 고지가 없는 경우 변경 전의 정보로 이루어진 계약상 통지 및 연락에 의해 발생한 손해는 고지하지 않은 당사자의 책임으로 합니다. 본조는 계약 종료에 불구하고 제12조 하자보수 보증기간 종료시까지 그 효력을 가집니다.

2021년 05월 31일

클라이언트

법인명(단체명) : (주) 플레이코딩아카데미
대표자 : 심중원
사업자등록번호 : 576-87-00527
사업장 소재지 : 서울특별시 강남구 선릉로64길 8, 7층(대치동, 그랜드빌딩)

심중원
2021.05.30.
오후 12:30:22
위시켓 간편날인

위시켓

법인명(단체명) : (주)위시켓
대표자 : 박우범
사업자등록번호 : 209-81-57303
사업장 소재지 : 서울특별시 강남구 테헤란로 211 한국고등교육재단빌딩 3층 (주)위시켓

박우범
2021.05.31.
오후 2:43:52
도장 날인

파트너

법인명(단체명) : (주) 심포니소프트
대표자 : 김호익
사업자등록번호 : 119-81-82402
사업장 소재지 : 서울특별시 구로구 구로동 222-12 마리오타워 10층 6

김호익
2021.05.31.
오후 2:38:40
위시켓 간편날인