

2025년 성남시박물관 자료 구입 공고

성남시 박물관사업소에서 성남시박물관의 건립을 위해 성남의 역사문화 및 산업기술의 발전 관련 자료를 구입하고자 「성남시 박물관 설립 및 운영 조례」 제29조에 따라 아래와 같이 공고 합니다.

2025. 7. 21. 성 남 시 장

1. 구입대상

분야(주제)		대상자료	
성남 산업단지 조성·발전 (분당·판교 포함)		• 성남산업단지 및 분당·판교일대 첨단산업단지 관련 자료 - 1970~80년대 공업단지(1~3공단) 입주 기업 관련 자료 - 1990년대 이후 성남산업단지(하이테크밸리), 분당벤처밸리(야탑, 킨스타워 등), 판교테크노밸리 관련 자료 - 참고) 각 단지 기공식·준공식, 아파트형공장 입주 홍보물, 기업 홍보물, 설계도, 단지별 현황도, 조감도 등 • 성남 소재 기업의 단종된 제품 및 생산 도구, 홍보물(광고) 등 - 기업의 상징물이 인쇄된 상품, 홍보물(기념품) 등 • 근로자 생활문화 관련 자료 - 근로생활, 산업체 협동조합, 성남지역 노동운동 등 - 참고) 사원증, 월급명세서, 작업복, 구인광고, 임명장, 근무일지, 업무수첩, 사진첩 등	
	성남 관련 자료	• 근현대 성남 지역사 관련 자료 - 옛 성남지역(광주군 포함) 관련 문서·전적류, 회화·조각 등 예술품, 민속품 - 성남지역 인물 및 문중 소장 자료 - 광주대단지 및 시승격 관련 자료(개발계획도, 간행물, 사진 등) - 지역주민의 주거환경과 생활문화를 보여주는 자료(의식주, 교통, 통신, 생활 등) • 분당·판교·위례신도시 개발 관련 자료 - 분당·판교·위례신도시 도시계획, 구상도, 아파트 분양 관계 자료 등 - 참고) 분양권, 입주권, 사진, 도면, 계약서, 홍보물, 조감도 등	
산업 기술의 발전	산업 기술	• IT(정보기술), CT(문화기술), NT(반도체) 분야의 기술 발전상을 보여주는 자료	
		정보 기술	- 1980~1990년대 국내 생산 컴퓨터(해당 PC 호환 주변기기 포함) - 1990년대 운영체제 및 소프트웨어 관련 자료 - 참고)윈도우 95/98 패키지, 한글과컴퓨터 소프트웨어 설치 C D 등 - 국내 생산 휴대전화 제품

	게임 문화	- 1980~2000년대 생산·판매된 콘솔게임기 및 게임팩 - 1980~2000년대 PC게임 및 모바일게임 관련 자료 ※성남 소재 기업 한정 참고)온라인게임 특별우표 전지(2006), 게임 가이드북, 굿즈 등 - 초기 디지털드로잉 장비, 웹툰 원고/플랫폼 관련 초기 자료 등
	반도체	- 진공관, 트랜지스터, 집적회로(IC), 반도체 참고) 삼성전자 생산 64K, 256K, 1M, 4M, 16M, 64M, 256M 반도체 - 진공관, 트랜지스터, 집적회로가 사용된 초기 제품류 참고) 진공관 라디오(금성 A-501 등 1950~60년대 생산품), 트랜지스터 라디오(금성 TP-601, T-604 등 1960~1970년대 생산품), IC 라디오(1980년대 생산품) - 1970~1990년대 반도체 산업과 관련된 자료 참고) 반도체네트워크 창간호(1995), 사진, 제품, 신문기사 등
	로봇	• 1950~2010년대 가정용 로봇 관련 자료(본품, 포스터, 매뉴얼, 제품상자, 홍보물 등) - 1950~1980년대 생산 국내외 토이 로봇 자료 - 1980~2010년대 생산 국내외 가정용 로봇 자료 • 1920~2010년대 휴머노이드 로봇 관련 자료(본품, 포스터, 모형, 홍보물 등) - 1920~1960년대 초기 휴머노이드 로봇 자료 - 1960~2000년대 일본 휴머노이드 로봇 자료 - 1990~2010년대 한국 휴머노이드 로봇 자료 *모형은 휴머노이드 로봇에 한정하며, 원본과 동일한 형태 및 크기의 복제품에 한함 • 1950~2000년대 웨어러블 컴퓨터 관련 대표 생산품 - 1950~1990년대 웨어러블 컴퓨터의 변천사를 보여줄 수 있는 국내외 대표 제품 - 1980~2000년대 AR, VR, XR 헤드셋의 변천사를 보여줄 수 있는 국내외 대표 제품

*** 공고문 하단의 [붙임] 필수 확인**

- * PC, 휴대전화, 게임기 등은 [붙임]에 명시된 자료를 우선 구매하며, 기술혁신·상업적·생활문화적 의미가 있는 자료일 경우 명시된 자료 외의 것이어도 접수 가능
- * 근현대 자료의 경우 초상권 및 개인정보 문제가 없는 자료에 한해 신청 가능
- * 사진자료의 경우 사진의 명확한 정보(소장처, 촬영자, 촬영장소, 시대, 인물 등) 확인시 접수 가능

2. 참가자격 : 개인(종중 포함), 법인, 기관, 단체, 문화유산매매업자 등

※ 문화유산매매업자는 반드시 등록된 상호명으로 매도신청

3. 서류접수 기간 : 2025년 8월 16일 ~ 19일(4일간)

4. 서류접수 방법 : 전자우편(접수처: starship38@korea.kr)

5. 매도신청 시 제출서류 (※ 첨부된 한글파일을 사용하고, 임의변경 불가)

- 자료매도신청서 1부(소정양식)
- 매도대상 자료명세서 각 1부(소정양식)
 - ※ 자료명세서는 매도하고자 하는 모든 자료별로 작성해서 제출
- 매도대상 자료 컬러 사진 파일
 - 자료의 상해 상태 확인이 가능한 사진 파일 제출
 - 전적 및 도서의 경우 반드시 표지 및 내지 첫 번째 면(권수제 부분), 내지 중 발행간기, 발문 등 작성연대가 있는 부분을 촬영한 사진 제출
 - 산업자료의 경우 생산정보(생산일자, 제조사, 제품번호 등)를 알 수 있는 부분을 촬영한 사진 제출
- 개인정보 수집·이용 동의서 1부(소정양식)

6. 서류심사 결과 통지 및 자료 실물접수

- 서류심사 후 실물 평가대상으로 선정된 경우 개별 통지
- 감정평가 대상으로 선정된 경우에만 실물자료 접수(접수일자 별도 통보)
- 실물접수 기간 : 2025년 9월 22일 ~ 24일(3일간)
 - ※ 일정은 서류심사 결과에 따라 조정될 수 있음
- 실물 접수는 방문 접수만 가능(대리인 접수 가능, 우편접수 불가)
 - ※ 본인 또는 대리인이 직접 방문 접수(우편 접수 불가)
- 실물 접수처: 성남시 박물관사업소(경기도 성남시 수정구 희망로475)

7. 자료 실물접수 시 제출서류

- 개인 : 신분증 사본 1부
- 문화유산매매업자: 문화유산매매업허가증, 사업자등록증 사본 각1부
- 법인 및 단체: 자료매도위임장, 법인등기부등본, 단체등록증 사본 각1부
- 대리 접수: 매도신청자 본인 작성 위임장 1부, 신청자 및 접수 대리인 신분증 지참

8. 구입절차

- 자료 매도 신청 서류 접수
- 성남시박물관 자료예비평가회의 심의: 서류심사 및 감정평가 대상 자료 선정
- 감정평가 대상 자료 실물 접수

- 성남시박물관 자료감정평가회의 심의: 구입대상 자료 선정 및 가격평가
- 감정평가 결과에 따른 매도협의
 - ※ 평가금액에 매도신청인이 동의할 경우 자료매매계약 체결하되,
구입가격은 자료감정평가회의의 평가액을 초과하지 못함
- 구입예정자료 인터넷 화상공개: 불법문화유산 여부 확인
- 자료 매매계약 및 구입 제외 자료 반환
 - ※ 구입 제외 자료는 매도신청인 또는 접수대리인이 직접 방문하여 회수

9. 기타사항

- 도굴, 도난 등 불법으로 취득한 자료는 매도의 대상이 될 수 없으며,
 소장 과정 혹은 소유권, 출처 등에서 논란의 여지가 있는 자료는 매도신청 불가
- 실물 접수 및 반환에 소요되는 일체의 비용(운반비 등)은 매도신청자 부담
- 구입 여부는 성남시 박물관사업소의 박물관자료 구입 절차에 따라 결정
- 구입대상에서 제외된 자료는 결정일로부터 10일 이내에 매도신청자 본인에게
 통보하며, 통보 후 14일 이내로 찾아가지 않는 자료는 임의 처분함
- 계약체결 이후 대금 지급과 함께 자료의 소유권 및 저작권은 성남시로 이전됨
- 제출한 서류는 일체 반환하지 않음
- 기타 궁금한 사항은 성남시 박물관사업소[☎031-729-1774]로 문의

[붙임] 우선 구입 대상 자료 목록

☐ 분야별 대상 자료

분야(주제)		대상자료
1980~1990년대 생산 컴퓨터 및 휴대전화		하이텔 단말기, 삼보 SE-8001(1981), 삼성 SPC-1000(1982), 삼성 SPC-3100S(1989), 삼보 트라이젼 386(1987), 486 컴퓨터(1993~1995 생산), 금성 심포니홈(1996), 세진 진돗개 1호(1997), 삼보 드림시스 61(1997)
		삼성 SCH-V200, SCH-M220, 옴니아1(SCH-M490, SCH-M495), 갤럭시S2(SHW-M250S), 갤럭시S10, LG-KS20
1980~2000년대 생산 콘솔게임기		현대컴보이(1983), 대우 재믹스CPC-50(1985), 삼성 슈퍼젼보이(1988), 현대전자 게임보이(1990), 삼성 슈퍼컴보이(1990), 소니 플레이스테이션1(1994), 플레이스테이션2(2000), XBOX(2001) 등
가정용 로봇	1950~1980년대 생산 국내외 토이 로봇	로버트(아이디얼스 토이), 히어로1(헤스킷), 옴니봇2000(토미)
	1980~2010년대 생산 국내외 가정용 로봇	제니보(DST로봇), 아이보(소니), 파로(AIST), 지보, 코즈모(안키), 쿠리(메이필드 로보틱스)
휴머노 이드 로봇	1920~1960년대	에릭(윌리엄 리차즈), 일렉트로(웨스팅하우스), 스파코(웨스팅하우스)
	1960~2000년대 일본	와봇(와세다 연구소), P2(혼다), 아시모(혼다), 키로보(도요타), 큐리오(소니)
	1990~2010년대 한국	센토(KIST), 아미(카이스트), KHR-1(카이스트), 휴보(카이스트), 마루/아라(KIST)
1950~1990년대 웨어러블 컴퓨터		Pulsar P3(해밀턴), HP-1(HP), D409(세이코), Fossil Wrist PDA(Fossil), SPH-WP10(삼성전자)
1980~2000년대 AR, VR, XR 헤드셋		EyePhone(VPL Research), i-glasses(Virtual IO), Xybernaut Poma(Xybernaut), 구글 글래스(구글)