

게임의 트랜스미디어 현상 연구 [게임문화 융합연구8]

연구용역 선정평가 종합심사평

- 한국콘텐츠진흥원은 「게임의 트랜스미디어 현상 연구(게임문화 융합연구 8)」 연구 용역을 통해 게임의 트랜스 미디어 현상과 사례, 그리고 트랜스 미디어 일련의 과정 등을 폭 넓게 이해할 수 있는 연구를 진행하고자 합니다. 본 평가는 연구용역 사업자를 선정하기 위한 평가입니다.
- 평가위원은 관련분야 외부전문가 7인으로 구성하였습니다. 평가위원 7인은 한국콘텐츠진흥원 전문가 풀에서 시스템을 통해 무작위로 3배수를 추출하여 순서대로 섭외를 진행하였습니다. 평가기준은 미리 공지해 드린 바와 같이 수행기관 전문성, 연구 이해도, 연구수행 능력, 연구관리 방안, 가격개찰을 통한 가격평가가 제안요청서 상의 평가방법 및 절차에 의거하여 공정평가담당관의 입회하에 공정하게 평가가 진행되었습니다.
- 평가위원들은 평가기준에 따라 발표평가를 듣고 질의응답을 통해 객관적으로 평가를 수행하였습니다. 각 분야별 전문 위원들이 수행기관 전문성, 연구 이해도, 연구 수행 능력, 연구관리 방안 평가 항목을 중심으로 공정하게 평가를 수행하였습니다. 트랜스 미디어에 대한 연구진들의 이해도와 연구의 범위, 그리고 결과에 대한 구체적이고 명확한 제시에 중점을 두었습니다. 또한 연구 수행 단체의 트랜스미디어에 대한 사전 지식과 연구자들의 연구 역량도 평가에 반영되었습니다. 이와 관련하여 심층적인 질의응답을 하였으며, 해당 질문에 대하여 각 업체 PM들은 발표자료 및 구두로 답변하였습니다. 평가위원들 사이에 적정한 질의가 분배되어 질의응답이 이루어졌고, 각 개인별 객관적인 평가가 이루어졌습니다.
- 이상의 과정을 거쳐 이번 연구용역의 우선협상 대상자를 선정하였습니다.