

게임의 치료적 활용 방안 모색 연구(게임문화 융합연구3)

연구용역 선정평가 종합심사평

- 한국콘텐츠진흥원은 「게임의 치료적 활용 방안 모색 연구(게임문화 융합연구3)」 연구 용역을 통해 게임을 치료 도구로 활용할 수 있는 방안을 모색하여, 건강한 삶을 향유하는 데에 기여하는 게임 콘텐츠의 긍정적 가치를 발견하고자 합니다.
- 평가위원은 관련분야 외부전문가 7인으로 구성하였습니다. 평가위원 7인은 한국콘텐츠진흥원 전문가 풀에서 시스템을 통해 무작위로 3배수를 추출하여 순서대로 섭의를 진행하였습니다. 평가기준은 미리 공지해 드린 바와 같이 수행기관 전문성, 연구 이해도, 연구수행 능력, 연구관리 방안에 대하여 공정하게 평가가 진행되었습니다.
- 선정평가는 코로나-19 확산 방지를 위해 온라인(화상회의)으로 진행되었습니다. 평가위원들은 평가기준에 따라 발표평가를 듣고 질의응답을 통해 객관적으로 평가를 수행하였습니다. 연구 주제를 잘 이해하고 전문적으로 수행할 수 있는 업체인가를 검토하였으며, 참여인력이 게임의 치료적 활용 방안을 모색 관련 필요한 실적과 연구 수행 경험이 있는가를 중점적으로 질문하였습니다. 해당 질문에 대하여 업체의 PM은 발표자료 및 구두로 답변하였습니다. 평가위원들 사이에 질의가 적정하게 분배되었으며, 객관적인 평가가 이루어졌습니다.
- 이상의 과정을 거쳐 이번 연구용역의 우선협상 대상자를 선정하였습니다.