

2018년 글로벌 게임산업 트렌드 발간 위탁용역 선정평가 종합심사평

‘2018 글로벌 게임산업 트렌드 발간’은 국내·외 게임산업 동향을 분석적이고 효과적으로 제시함으로써 국내 게임기업의 해외진출 전략 수립과 국내 게임산업 정책 수립의 기초자료를 제공하는 용역사업입니다.

제안서접수 결과 총 2개 제안사가 접수하였고, 그에 따른 선정평가가 이루어졌습니다. 선정평가위원은 [대분류]게임-[중분류]언론/미디어, 게임문화, 학계/정책/산업동향, 온라인게임 홍보/해외마케팅, 모바일게임 홍보/해외마케팅, 게임컨설팅 카테고리에서 3배수를 추출하여 총 7인이 참여하였습니다.

선정평가의 선정 방법은 참여한 평가위원의 최고·최저점을 제외한 나머지의 평균이었으며, 세부심사기준은 1) 수행기관 전문성, 2) 사업 이해도, 3) 사업수행능력, 4) 사업관리방안 네 가지였습니다.

평가위원들은 글로벌 게임산업에 대한 전반적이고 균형잡힌 시각과, 이를 발간물로 표현해 내는 능력을 고루 보유한 제안사를 선정하려고 노력했습니다. 제안사들의 장·단점이 엇갈렸으나, 최종 선정된 제안사에서 최신 동향을 파악하며 실천하고 있는 산학을 아우르는 자문위원들과 함께 성공적인 사업을 수행하기를 고대한다고 전했습니다.

‘2018 글로벌 게임산업 트렌드 발간’ 선정평가에 참여해주신 제안사에 감사드립니다.