

□ 종합의견

모바일 외 비주류 플랫폼 게임(HTML5 등) 활성화를 위한 제책지원 사업을 진행함
작년도 접수 과제 25개 대비 올해 36개가 지원했으며, 1차 서류통과 15개 대상 발표평가함
평가 기준은 게임 출시에 대한 기대성과, 과제기획력, 참여인력, 사업비, 수행기관, 사회적 가치 등을
종합적으로 판단하여 점수배점표 방식으로 선정하였습니다.
전반적으로 신시장 게임 개발 이해 부족, 게임의 상용화 불확실성, 창의성 부족 과제 등을 고려함에
있어 시장선도형 콘텐츠가 부족해 보였으나 위원님들의 세심한 평가에 의해 시장선도형 과제에 부합
하는 업체를 선정하였습니다.
선정된 업체들에 대해서 완성도 있는 결과와 더불어 사업화에 있어 성과를 기대합니다.