

## □ 종합의견

분야	종합의견
인공지능	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인공지능을 활용한 다양한 게임들이 다수 지원하여 선정 과정에 어려움이 많았음</li> <li>- 인공지능의 활용범위가 생산성 향상 목적으로 사용한 경우가 많았지만, 심사에는 과제 기획에서 차별성과 참신성을 주된 평가항목으로 적용하였고, 게임성 자체에 인공지능을 적용한 경우에 대해 우대하였음</li> <li>- 선정된 후보작들 중 우수작들이 발표평가를 통해 최종 선정될 수 있기를 기대함</li> </ul>
가상현실 /클라우드	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가상현실 기술의 적용과 클라우드를 활용한 다양한 아이디어들을 접목시킨 게임들이 다수 지원하여 선정 과정에 어려움이 있었음</li> <li>- 심사에는 과제 기획 관점에서 기획 내용의 차별성과 참신성을 주된 평가항목으로 적용하였음</li> <li>- 선정된 후보작들 중 우수작들이 발표평가를 통해 최종 선정될 수 있기를 기대함</li> </ul>
보드게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2025 신성장 게임콘텐츠 제작지원 서면평가에 위원장 포함 6인의 심사위원이 신청서와 수행계획서에 대한 서면검토 후 평가서를 작성하는 절차로 공정하고 원만하게 심사를 완료하였습니다.</li> <li>- 심사항목은 수행기관의 우수성, 참여인력의 전문성, 사업비 규모 및 편성의 적정성, 과제이해도 및 기획력, 과제내용의 경쟁력, ESG 등의 항목으로 이루어졌습니다. 이러한 기준으로 각 심사위원의 평가를 취합하여 우수한 과제를 발표 평가대상으로 선정하였습니다.</li> <li>- 더 나은 성과를 위해 개별 평가위원의 의견을 발표평가와 최종협상 시 반영해주시길 바랍니다.</li> </ul>