첨 부 종합심사평

2020 게임산업 종사자 노동환경 실태조사(게임문화 융합연구1) 연구용역 선정평가 종합심사평

○ 한국콘텐츠진흥원은 「2020 게임산업 종사자 노동환경 실태조사(게임문화 융합연구1)」 연구 용역을 통해 게임산업 종사자의 노동환경 실태를 파악하고, 주 52시간 근무제 도입이 사업체와 종사자들의 변화 및 인식에 어떤 영향을 미쳤는가를 조사하고자 합니다.

○ 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, 사업 이해도, 사업수행 능력, 사업관리 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 참여 인력들이 게임산업 종사자 노동환경 실태조사에 필요한 실적과 연구 수행 경험이 있는가를 중점적으로 질문하였습니다. 해당 질문에 대하여 업체의 PM은 발표자료 및 구두로 답변하였습니다. 평가위원들 사이에 적정한 질의가 분배되어 질의응답이 이루어졌고, 객관적인 평가가 이루어졌습니다.

○ 이상의 과정을 거쳐 이번 연구용역의 우선협상 대상자를 선정하였습니다.