

KGC2006 Time Table (11월 9일)

강의실	그랜드볼룸	208	209	210	211	212	213	304	305	306										
*시작시간																				
10:30 ~	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> <p>[강연분류]</p> <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #ADD8E6;">기초강연</td> <td style="background-color: #DDA0DD;">하이라이트</td> <td style="background-color: #90EE90;">Tech Experience</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ADD8E6;">국내 강연</td> <td style="background-color: #FFDAB9;">해외 강연</td> <td style="background-color: #FF69B4;">게임 아카데미</td> </tr> </table> <p>[언어]</p> <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #ADD8E6;">[K] 한국어</td> <td rowspan="3" style="vertical-align: middle;">[OPEN] 공개강연</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ADD8E6;">[E] 영어</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ADD8E6;">[J] 일본어</td> </tr> </table> </div>										기초강연	하이라이트	Tech Experience	국내 강연	해외 강연	게임 아카데미	[K] 한국어	[OPEN] 공개강연	[E] 영어	[J] 일본어
기초강연	하이라이트	Tech Experience																		
국내 강연	해외 강연	게임 아카데미																		
[K] 한국어	[OPEN] 공개강연																			
[E] 영어																				
[J] 일본어																				
11:30 ~	[K][E] (기초강연) 에드조브리스트 (비벤디게임즈) <small>'한국게임과 서구시장 - 캐주얼 게임의 새로운 르네상스'</small>																			
12:30 ~																				
13:20 ~	13:20 ~ (OPEN)		13:20 ~				13:20 ~													
13:20 ~	[K][E] (그래픽) 이상원 (엔트리브) <small>'아름답고 유기적인 캐릭터 셋업'</small>	[K] (프로그래밍) 김도완 (에이알엔 게임즈) <small>'게임 플레이어에게 의사 충격을 효율적으로 전달하는 방법에 관한 연구'</small>	[K] (게임아카데미) 주성호 (게임아카데미) <small>'게임기획자와 게임디자이너를 위한 게임연출론'</small>		[K][E] (프로듀싱) 탐 솔로퍼 (슬로퍼라마 프로덕션) <small>'원할한 국제협업 개발 프로세스에 대한 이해'</small>	[K][E] (Tech Experience) MICROSOFT <small>멀티코어게임 디자인</small>	[K][E] (Tech Experience) MICROSOFT <small>XBOX라이브비전</small>	13:50 ~												
13:50 ~			[K] (게임아카데미) 김용준 (게임아카데미) <small>'DirectX 9.x 셰이더 개론'</small>	[K][E] (비즈니스) 제니 류 (씨홀스 GDG) <small>'그래픽으로 풀어보는 온라인 게임 슈퍼마켓'</small>	14:40 ~		14:40 ~		[K][E] (비즈니스) 제시카 물리건 (셀플라워) <small>'진화하는 비즈니스 모델 : 변화하는 서구 게임 비즈니스'</small>	[K][E] (게임기획) 제프리 앤더슨 (타바인) <small>'한국 게임 개발자가 미국에 대해 알아야만 하는 것들'</small>	[K][E] (하이라이트) 제임스 그뤼츠만 (팝캡 게임즈) <small>'서구 캐주얼 게임산업의 이해'</small>									
14:40 ~	[K][E] (프로그래밍) 이권일 (넥슨) <small>Template metaprogramming을 통한 LuaTinker의 구현</small>	[K] (운영) 이해중 (프리랜서) <small>'게임 서비스 지표를 통한 의사결정'</small>	15:20 ~ (OPEN)		[K][E] (Tech Experience) MICROSOFT <small>게임과 관련한 윈도우즈 퍼포먼스에 대해</small>	[K][E] (Tech Experience) MICROSOFT <small>Windows,와 XBOX Live를 위한 마켓플레이스</small>	15:20 ~													
15:20 ~			[K] (게임아카데미) 김용준 (게임아카데미) <small>'DirectX 9.x 셰이더 개론'</small>	[K][E] (비즈니스) 제니 류 (씨홀스 GDG) <small>'그래픽으로 풀어보는 온라인 게임 슈퍼마켓'</small>	16:00 ~		16:00 ~		[K][E] (비즈니스) 블레이크 르윈 (터너 브로드캐스팅) <small>'디지털 미디어와 21세기'</small>	[K][E] (게임기획) 데이비드 코헨 코넬 (오프로드) <small>'MMOG에서의 캐주얼 플레이어와 하드코어 플레이어와의 통합'</small>	[K][E] (하이라이트) 다니엘 제임스 (쓰리링즈) <small>'아이템 기반 비즈니스 모델의 서구시장 적용'</small>									
16:00 ~	[K][E] (프로그래밍) 임충규/손강민 (한국전자통신연구원) <small>게임을 위한 대규모 지형 처리 기술</small>	[K] (운영) 지현준 (한국게임사관학교) <small>'게임 서비스 운영의 과거와 현재 그리고 미래'</small>	16:50 ~		16:50 ~		16:50 ~		(OPEN)											
16:50 ~			[K] (게임아카데미) 박승준 (게임아카데미) <small>'게임디자인, 디자인, 디자인'</small>	[K] (프로그래밍) 유영천 (NHN게임즈) <small>'공간분할 및 포탈을 이용한 최적화'</small>	17:20 ~		17:20 ~		[K][E] (비즈니스) 몬테 상먼 (레디언스 디지털 엔터테인먼트) <small>'중국 시장을 겨냥한 성공적인 게임 제작'</small>	[K][E] (그래픽) 리 샌드버그 (AB 컬러드 미디어) <small>'테크니컬 아티스트 관점에서 보는 효과적인 아트 프로덕션과 3D 렌더링'</small>	[K][E] (게임기획) 하비 스미스 (미드웨이) <small>'Imago 효과: 게임에서의 자기 대체 정체성의 확립'</small>									
17:20 ~			[K] (기획) 장희동 (호서대학교) <small>'UML 표기법을 활용한 게임디자인 다큐멘테이션'</small>			[K][E] (Tech Experience) MICROSOFT <small>D3D 10 이용하기</small>	[K][E] (Tech Experience) MICROSOFT <small>Xbox Live 아카데미</small>													

KGC2006 Time Table (11월 10일)

강의실	그랜드볼룸	208	209	210	211	212	213	304	305	306
*시작시간										
10:30 ~	기초강연 [K][E]									
	닐 트레빗 (크로노스그룹) '휴대형 리치미디어와 그래픽 디바이스 산업생태계의 창출'									
11:30 ~	기초강연 [K][E]									
	[패널토론] "현실과 가상세계가 충돌할때" <Panelists> (진행) 스티븐 데이비스 제시카 물리건 (미주/유럽) 문테 심먼 (중국) 에릭 베스키 (일본 / 동남아) 윤용기 (한국)									
13:00 ~										
13:20 ~	(프로그래밍) [K][E]	13:20 ~	(비즈니스) [K][E]	(정책) [K]						
13:50 ~	윤태복 (성균관대학교) '플레이어에 적응된 NPC와 군중의 지능적인 제어를 위한 게임 인공지능'	13:50 ~ (OPEN) (Tech Experience) [K][E]	이건희 (싸이칸엔터테인먼트) '중국 및 동남아 온라인게임 시장 분석을 통한 해외 진출 전략'	홍유진/김민규 (한국게임산업개발원) '한국 게임산업 정책의 추이 및 전망'	13:50 ~ (OPEN) (Tech Experience) [K][E]	(OPEN) (Tech Experience) [K][E]	(프로듀싱) [K][J]	(비즈니스) [K][E]	(하이라이트) [K][E]	
14:40 ~	(프로그래밍) [K][E]	AMD '이미지온 3D칩이 탑재된 모바일용 게임개발'	14:40 ~ (정책) [K][E]	(그래픽) [K]						
15:20 ~	김성익 (엔트리브소프트) '온라인 게임을 위한 어댑티브 데이터 관리'	15:20 ~ (OPEN) (Tech Experience) [K][E]	윤용기 (수원지방법원) 'MMO 플레이어의 법적 모호성'	김효용 (한성대학교) '창의적 캐릭터와 U.I 디자인의 모색을 통한 글로벌 게임 그래픽 전략'						
16:00 ~	(프로그래밍) [K][E]	AMD '라데온X1000 시리즈의 코딩 기술과 최적화'	16:00~ (QA) [K][E]	(오디오) [K]						
16:50 ~	현호진 (가이블) '3D 게임엔진 G-Blender의 Shader 시스템'	16:50 ~ (OPEN) (Tech Experience) [K][E]	김신애 (NHN) '게임 QA 조직 및 프로세스 셋업 사례 발표'	유민형 (Studio Zendien) '효과적인 게임사운드 제작과정에 관한 연구'						
17:20 ~	(게임기획) [K][E]	AMD 'Dx10-고급 렌더링 효과를 위한 준비'	17:20 ~ (QA) [K][E]	(정책) [K]						
	오규환 (아주대학교) 'MMORPG 2.0을 향하여 : 플레이어에 의한 콘텐츠 메이킹과 다이내믹 게임월드'		이은경 (NHN) '게임 제작 단계별 QA 업무 및 QA Process'	박영중 (유비페스) '홈페이지 개인정보 보호'						

[강연분류]	기초강연	하이라이트	Tech Experience
	국내 강연	해외 강연	게임 아카데미
[언어]	[K] 한국어 [E] 영어 [J] 일본어	[OPEN] 공개강연	