


5/30 (월)			
공개 (코엑스)			
401호 (500석)	402호 (200석)	403호 (100석)	
구세대 개발자의 신세대 플레이어들을 위한 게임만들기			
김동진 (넥슨)			
10:00			
10:30			
11:00	비주얼과 함께 하는 넥슨 게임의 진화 게임 에피소드	게임에 음악이 필요하냐?	영웅전 액션 시스템 : 기민하면서도 다채로운 액션 프로토타입 빌딩
이인 (네오플)	황주은 (NC Soft)		박영준 (넥슨)
11:30			
12:00 점심 시간			
12:30			
13:00	메이플스토리 : '대규모 업데이트' 포스트모템	Game Break: Let the Mind Wander	게임 클라이언트/서버 병렬 프로그래밍의 현재 미래, 적용 사례, TBB용용
오한별 (넥슨)	류호경 교수 (한양대)		조희연 (넥슨)
13:30			
14:00	마비노기 영웅전의 아트 디렉팅 : 풀타임 AD 없이 차세대 비주얼 구축하기	엘리사가 경험한 코스 레벨 디자인	SSE 를 이용한 최적화와 실제 사용예
이은석 (넥슨)	오현근 (엔트리브)	이권일 (EA Seoul Studio)	
14:30			
15:00	엘리사에서 디렉팅하기	메이플스토리 개발스토리 : 더 잘되는 게임을 위한 라이브 코어 개발	땅, 불, 바람, 물, 마음을 '캡틴들레넷'으로 만드는 방법 - 부재: 영웅전으로 알아보는 게임 함께 만들기
박세환 (엔트리브)	황의권 (넥슨)	이규동 (넥슨)	
15:30			
16:00	마케팅이 게임의 흥행에 미치는 영향: 불멸 온라인 런칭 캠페인 사례 발표	Vertex Post-processing Framework	엑셀로 미래를 예측하는 방법
김재현 (넥슨)	전형규 (넥슨)	주한진 (엔트리브)	
16:30			
17:00	온라인 게임 프로젝트 개발 결산 : 마비노기1 개발 완수 보고서	게임의 미학 : 자유와 통제, 물입과 중독의 별칭	코드 로컬라이징의 새로운 지평 - PE Format 발라끼기
이원 (넥슨)	김대홍 교수 (서울예술대)	백두산 (넥슨)	
17:30			
18:00	마비노기 영웅전 자이언트 서버의 비밀	한국 소셜 게임의 과거, 현재, 그리고 미래	게임 UI와 UX
양승영 (넥슨)	패널로크	송하근 (넥슨)	
18:30			
19:00			

5/31 (화)			
공개 (코엑스)			
401호 (500석)	402호 (200석)	403호 (100석)	
게임의 글로벌 전략 및 아시아 기업의 약진과 미래 (가제)			
이나후네 케이지 (concept) 			
10:00			
10:30			
11:00	성공하는 제품을 만들기 위한 팀 구축	게임 과몰입의 심리, 디지털 과파가 만드는 새로운 대한민국	1시간 짜리 버프가 1200원 이라고? - 온라인게임 유료 모델 설계 노하우
박종천 (블리자드)	황상민 교수 (연세대)	서광록 (오로라 게임즈)	
11:30			
12:00 점심 시간			
12:30			
13:00	Server Burner : 범용 네트워크 스트레스 테스트 툴	모바일 게임에서의 효과적인 부분 유료화 설계	C++ 프로그래머를 위한 C#
하재승 (NC soft)		신나라 (블루페퍼)	김재석 (넥슨)
MMORPG 개발의 경험과 반성... 그리고 도전			
송재경 (XL게임즈)			
13:30			
14:00	단편엔 파이더의 사례를 통한 게임 운영과 통계	서버점검 제로에 도전! 개발 프로세스부터 바꿔라	운영자 타이쿤 2.0 : 당신이 운영자라면?
윤명진(네오플)	임태현 (넥슨)	박종민 (넥슨네트웍스)	
14:30			
15:00	냉철하고 정확한 기획적 결정을 위한 데이터분석의 도입	소규모 팀을 위한 M2프로젝트의 Technical Art Pipeline	대량 콘텐츠 개발을 위한 설계 MCS #1
이승철 (넥슨)		구태준 (넥슨)	
15:30	박훈 (넥슨)		
16:00	포기하는 순간이 게임 오버: 마비노기 영웅전 시나리오 라이터의 삼일 투쟁기	게임 관련 법령 리뷰 (가제)	대량 콘텐츠 개발을 위한 로직/UI 제작 노하우 #2
이차선 (넥슨)	이종우, 김관중, 이원 (넥슨)	임주용 (넥슨)	
16:30			
17:00	멀티플랫폼 소셜 게임 개발 과서비스: 2012.SEOUL의 사례	효율적인 로컬라이징 QA에 관하여	The other side of game server development
윤석주, 정봉재 (넥슨)	채윤정	김태현 (넥슨 아메리카)	
17:30			
18:00	마비노기 영웅전 '이비' 제작 포스트모템	개발단계와 서비스단계의 게임기획	
최은영 (넥슨)		예정규 (넥슨)	
18:30			
19:00			

6/1 (수)			
공개 (넥슨)			
토마토 회의장 (530석)	메모리홀 (200석)	아이타워 3F 교실 (100석)	
10:00			
10:30			
11:00	영화와 함께하는 게임아트 이야기	성능 향상을 위한 Database 아키텍처 구축 및 개발 가이드	전역 조영의 기본 이론
김형준 (NC soft)		김혁 (넥슨)	
11:30			
12:00 점심 시간			
12:30			
13:00	Visual Shock! 마비노기 영웅전의 유저를 홀리는 기술	컷신(Cut-scene)과 게임 서사구조와의 관계	C++ 프로그래머를 위한 C#
기현우 (넥슨)	최상철 (티로넷)	김재석 (넥슨)	
13:30			
14:00	절차적 지형과 트렌드의 추적자들 #1	테마파크와 온라인 게임	변화량 추적을 중심으로 한 저비용 고효율의 지속적인 코드관리 관리법
김주복(넥슨)	김지원 (넥슨)	송창규 (네오플)	
14:30			
15:00	절차적 지형과 하이트 필드	메이플스토리 개발스토리 : 장르적, 시스템적 한계를 극복한 콘텐츠 개발	서버용 동시접속자를 항상 늘려보자! 게임 서버 멀티코어 프로그래밍
이원 (넥슨)	고세준 (넥슨)	배현직 (넷텐션)	
15:30			
16:00	절차적 지형과 월드 머신	메이플스토리 개발스토리 : Legacy Code - 유산과 함께 살아가기	나는 내가 지난 로그인에 한 일을 알고 있다 : 리플레이 시스템
이원 (넥슨)	김준엽 (넥슨)	장재화 (넥슨)	
16:30			
17:00	온라인 게임 종사자를 위한 한국 소셜 게임 현황	48시간내에 게임 만들기: 글로벌 게임 전 2010의 교훈들	오타쿠! 편견속 감춰진 이야기
김윤상 (와일드카드)	김기용, 정성영	김현석 (넥슨)	
17:30			
18:00		아이건 출시 2년 / 모바일 어플의 개발 노하우와 아이건 스토리 알아보기	Microtalks
		한다빛 (바닐라블리즈)	
18:30			
19:00			

6/2 (목)			
공개 (넥슨)			
토마토 회의장 (530석)	메모리홀 (200석)	아이타워 3F 교실 (100석)	
10:00			
10:30			
11:00	고양이가 개발한다 : 데브캣 스튜디오 프로그래밍 그룹웨어에 대하여	아이패드에서의 다양한 3D 표현방법	Entertainment Creation Suite 2012 협업 기능 소개
이무림 (넥슨)	최준호 (메이백토리)	최준호 (메이백토리)	현성욱 (오토데스크)
11:30			
12:00 점심 시간			
12:30			
13:00	에버블라넷의 글로벌 뷰 렌더링	고품질 결과물을 위한 비주얼 프로그래머 내공/외공 쌍기 #1	넥슨 옴니 보는 소셜 게임 미디어의 미래
김이선 (네오플)	박규태 (넥슨)	함영철 (넥슨)	
13:30			
14:00	코드 생성을 사용해 개발 속도 높이기	MCS 콘텐츠 확장 시스템 사례발표 : 이미지 기반 조명, 스피드트리, 울림 #2	과학적 기획
김이선 (네오플)	정승휘 (넥슨)	강규영 (넥슨)	
14:30			
15:00	카메라 시스템을 통해 살펴 보는 인터랙티브 시스템 개발의 문제들	라이브 게임 소프트웨어 유지보수 방법론	게이머들이 좋아하는 웹 서비스 만들기
김주복 (넥슨)	박경호 (넥슨)	임수진 (네오플)	
15:30			
16:00	네트워크 비동기 통신, 합의점의 길목에서	슈퍼클러스 : 단순함을 유지하여 개발 생산성 향상시키기	PRT(Precomputed Radiance Transfer) 및 SH(Spherical Harmonics) 개괄
김재석 (넥슨)	김성익 (소프트네트)	최지현 (넥슨)	
16:30			
17:00	가차폰은 랜덤이 아닙니다. 과학입니다? - 삼일 속에서 발견한 교훈	레거시 프로젝트의 빌드 자동화	새로운 동적 라이팅의 세계 Deferred Shading
허설 (넥슨)	최재훈 (넥슨)	박민근 (네오위즈)	
17:30			
18:00		상황(동작) 인지 컴퓨팅 그리고 키네틱	올바른 HDR을 이용한 Bloom과 Depth Of Field
		강성재 (마이크로소프트)	이창희 (소프트네트)
18:30			
19:00			

6/3 (금)			
비공개 (넥슨)			
토마토 회의장 (530석)	메모리홀 (200석)	아이타워 3F 교실 (100석)	
10:00			
10:30			
11:00	영웅전 라이브 1년 다이어리 - 라이브 전에 알았으면 더욱 좋았을 몇 가지 사실들.	Top Things Korean Game Industry Should Know about American Culture...	넥슨, SNS가 유저를 유혹한다: 게임으로 통하는 SNS의 사례와 효과
정승우 (넥슨)	Andy Williams (넥슨아메리카)	권인숙 (넥슨네트웍스)	
11:30			
12:00 점심 시간			
12:30			
13:00	성장기 넥슨 게임들이 겪어 온 게임 해킹 히스토리	중국 온라인 게임과 가치론	The wild wild west - How NXA keep up with the fraud
강병탁 (넥슨)	Garven.Chen (세기전성)	Yong Ji (넥슨아메리카)	
13:30			
14:00	뉴비 디렉터/PM의 앞메 도사리고 있는 여러 가지 함정들	중국을 알려면 QQ를 알아라!	게임 서비스를 위한 이력 데이터의 설계 및 구축 사례
최문영 (넥슨)	선승진 (넥슨)	이정환 (넥슨)	
14:30			
15:00	단편엔파이더 사례를 통한	성공적인 중국 게임 시장 진입을 위한 최소 준비 조건 (부재: 중국 베타피터 사례를 통한 중국 런칭의 실무적 접근	M2 프로젝트의 애니메이션 로딩 전략
신명주 (네오플)	김중윤 (넥슨)	백승엽 (넥슨)	
15:30			
16:00	거인과 싸우는 방법	게임을 살리는 해외 이벤트 기획	넥슨! 서버 가상화 어디까지 왔는가?
장래진 (네오플)	장신영 (넥슨)	조주형, 김성현 (넥슨)	
16:30			
17:00	"그분이 오셨어요! 이야기의 여신을 소환하는 마법진 그리기 -게임 스토리로 고민하는 개발자들에게"	구현 자유도 높은 이동 시스템 설계	라이브 서비스팀에서 웹개발자로 살아간다는 것
이원 (넥슨)	조정훈 (넥슨)	오세형 (네오플)	
17:30			
18:00			
18:30			
19:00			