


5/30 (월)			
공개 (코엑스)			
401호 (500석)	402호 (200석)	403호 (100석)	
구세대 개발자의 신세대 플레이어들을 위한 게임만들기			
김동진 (넥슨)			
10:00			
10:30			
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)	
11:00			
11:30			
12:00			
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			
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)	
14:00			
14:30			
15:00			
엘리사에서 디렉팅하기	메이플스토리 개발스토리 : 더 잘되는 게임을 위한 라이브 코어 개발	핑, 불, 바람, 물, 마음을 '캡틴돌래닛'으로 만드는 방법 - 부제: 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			
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)	
11:00			
11:30			
12:00			
12:30			
13:00			
Server Burner : 범용 네트워크 스트레스 테스트 툴	모바일 게임에서의 효과적인 부분 유료화 설계	신나라 (블루페퍼)	
하재승 (NC soft)			
MMORPG 개발의 경험과 반성... 그리고 도전			
송재경 (XL게임즈)			
13:30			
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)	
14:00			
14:30			
15:00			
냉철하고 정확한 기획적 결정을 위한 데이터분석의 도입	소규모 팀을 위한 M2프로젝트의 Technical Art Pipeline 옆보기	대량 콘텐츠 개발을 위한 설계 MCS #1	
이승철 (넥슨)	이승철 (넥슨)	구태준 (넥슨)	
15:30			
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)	재윤정	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			
개발자를 위한 SQL Server 가이드	엔리얼 엔진3의 캐스캐이드로 알아보는 착한 이펙트 툴이 갖추어야 할 상강오론	강성구 (에픽게임즈)	
강산아 (앤드머즈)			
게임 애셋 스트리밍 패치	엔리얼 엔진3의 콘텐츠 브라우저로 알아보는 게임 프로젝트의 콘텐츠 관리	신광섭 (에픽게임즈)	
이승재 (넥슨)			
영화와 함께하는 게임아트 이야기	성능 향상을 위한 Database 아키텍처 구축 및 개발 가이드	전역 조영의 기본 이론	
김형준 (NC soft)	김혁 (넥슨)		
11:00			
11:30			
12:00			
12:30			
13:00			
Visual Shock! 마비노기 영웅전의 유저를 홀리는 기술	컷신(Cut-scene)과 게임 서사구조와의 관계	C++ 프로그래머를 위한 C#	
김현우 (넥슨)	최상철 (티로넷)	김재석 (넥슨)	
13:30			
절차적 지형과 트렌드의 추적자들 #1	테마파크와 온라인 게임	변화량 추적을 중심으로 한 저비용 고효율의 지속적인 코드관리 관리법	
김주복(넥슨)	김지원 (넥슨)	송창규 (네오플)	
14:00			
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			
18:30			
19:00			

6/2 (목)			
공개 (넥슨)			
토마토 회의장 (530석)	메모리홀 (200석)	아이타워 3F 교실 (100석)	
10:00			
10:30			
고양이가 개발한다 : 데브캣 스튜디오 프로그래밍 그룹웨어에 대하여	아이패드에서의 다양한 3D 표현방법	Entertainment Creation Suite 2012 협업 기능 소개	
최준호 (메이백토리)	최준호 (메이백토리)	현성욱 (오토데스크)	
이무림 (넥슨)	소규모 소셜 게임 기획 환경 세팅하기		
오원탁 (아이씨유)			
11:00			
11:30			
12:00			
12:30			
13:00			
에버블라넷의 글로벌 뷰 렌더링	고품질 결과물을 위한 비주얼 프로그래머 내공/외공 쌓기 #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			
18:30			
19:00			

6/3 (금)			
비공개 (넥슨)			
토마토 회의장 (530석)	메모리홀 (200석)	아이타워 3F 교실 (100석)	
10:00			
10:30			
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)	
11:00			
11:30			
12:00			
12:30			
13:00			
고퀄리티의 1인 개발.	New Generation Social Gaming	국내 안드로이드 마켓 게임 현황.	
박병용 (넥슨)	Frederic Descamps (A Bit Lucky)	박나경 (넥슨모바일)	
13:30			
14:00			
14:30			
15:00			
성장기 넥슨 게임들이 겪어 온 게임 해킹 히스토리	중국 온라인 게임과 가치관	The wild wild west - How NXA keep up with the fraud	
강병탁 (넥슨)	Garven.Chen (세기전성)	Yong Ji (넥슨아메리카)	
15:30			
16:00			
뉴비 디렉터/PM의 앞을 도사리고 있는 여러 가지 함정들	중국을 알려면 QQ를 알아라!	게임 서비스를 위한 이력 데이터의 설계 및 구축 사례	
최문영 (넥슨)	선승진 (넥슨)	이정환 (넥슨)	
16:30			
17:00			
단편엔파이더 사례를 통한 성공적인 중국 게임 시장 진입을 위한 최소 준비 조건 (부제: 중국 베타피터 사례를 통한 중국 런칭의 실무적 접근)	M2 프로젝트의 애니메이션 로딩 전략	백승엽 (넥슨)	
신명주 (네오플)	김종윤 (넥슨)	임희중 (넥슨)	
17:30			
18:00			
18:30			
19:00			