

지스타 2018 국제 게임 컨퍼런스(G-CON)



□ 행사개요

- 기 간 : 2018. 11. 15(목) ~ 11. 16(금), 2일간
- 장 소 : 벅스코 컨벤션홀 201 ~204호
- 분 야 : 콘솔, PC온라인, 모바일, e스포츠, 그래픽, 기술, 트렌드, 마케팅, 플랫폼, 인디, 블록체인 등
- 세션구성 : 20개 ▷ 기조 2, 특별 1, 일반 17
 - (1일차) 9개 ▷ 기조1, 일반8, (2일차) 11개 ▷ 기조1, 특별1, 일반9
- 홈페이지 : <http://www.gstar.or.kr/conference>

□ G-CON 일정

일 시		주 제	연 사
11/15 (목)	11:00~11:50	AI시대, 성공적인 게임 개발자가 되기 위해 갖추어야 할 6가지 코드	안무정 LG CNS/책임
	12:00~12:50	An Insight View on Europe's Games Industry with Germany at its Heart	Lars Janssen CAME/Member of the Board
	13:00~13:50	【Keynote】 Distilling the essence of RTS: making RTS playable on mobile	Greg Black EA Combat Designer
	14:00~14:50	멀티플랫폼 개발, 선택 아닌 필수! 언리얼 엔진4의 멀티플랫폼 지원	신광섭 Epic Games/차장
	15:00~15:50	블록체임과 게임업계의 기회	장원배 NHN Ent./게임부문 총괄 디렉터
	16:00~16:50	2019 e스포츠의 진화-스포츠와 게임산업의 경계에서	이승용 블리자드/오버워치 e스포츠 팀장
	17:00~17:50	Challenges of Growing an Independent Studio	Andrey Jones, Matthew Karch Saber Interactive/Co-Founders
	18:00~18:40	The Evolution of Real-time Facial Motion Capture	Gary Schultz Mimic Production/Business Manager
	18:40~	And more	

일시	주제	연사	
11/16 (금)	10:00~10:50	배틀그라운드: 프리 알파 테스트부터 얼리 액세스 출시까지의 커뮤니티 스노우볼링 Know-how	강경은 펍지/배틀그라운드 북마크커뮤니티 리드
	11:00~11:50	팬과 함께: DJ MAX의 과거, 현재, 미래	백승철 네오위즈/실장
	12:00~12:50	Google Play 인디게임페스티벌을 통해 본 모바일 인디게임 트렌드와 성공팁	민경환 구글/총괄상무
	13:00~13:50	【Keynote】 게임캐릭터: 레프트 비하인드 "너티독의 게임캐릭터 개발 이야기"	이소아 Naughty Dog/ Lead Character Artist
	14:00~14:50	게임의 지속적인 혁신: 제작자와 플레이어의 역량 강화	Chris Charla Xbox/Senior Director
	15:00~15:50	LOL로 바라본 e스포츠의 현황과 미래	오상헌 라이엇게임즈/e스포츠 사업 총괄
	16:00~16:50	게임사는 왜 AWS를 선택하는가?	김일호 아마존(AWS)/아키텍트 매니저
	17:00~17:40	Building on Success After Launch: Assassin's Creed Origins	Gavin Young 유비소프트/Programming Team lead
	17:50~18:10	PlayFab으로 게임에 생명 불어넣기	Nathan shim 마이크로소프트/Partner Engagement Manager
	18:10~18:30	LiveOps에서 DevOps까지, App Center 함께 당신의 게임을 레벨업 하세요	James White, Patrick Nikdetich 마이크로소프트/Program Manager
	18:30~	【Special Session】 Panel Discussion	CD PROJEKT RED

※ 프로그램은 변경될 수 있습니다

□ 행사 운영

- 패스 가격 : 일반 7만원, 대학·대학원생 5만원, 초·중·고등학생 3만원
 - 할인 : 15명 이상 단체, 장애인의 경우 30% 할인 적용
 - ※ 패스 소지자는 BTC 참관 가능
- 구매 방법
 - 온라인 : 컨퍼런스 공식 홈페이지 및 옥션 티켓
 - * 컨퍼런스 공식 홈페이지 : <http://www.gstar.or.kr/conference/register/application.asp>
 - * 옥션 티켓 : <http://ticket1.auction.co.kr/VIP/Item?IdPerf=35481>
 - 오프라인 : 벅스코 현장 등록 및 결제
- 관련 문의 : 지스타조직위원회 ☎02-3477-2716



G*CON 2018

국제 게임 컨퍼런스

2018. 11. 15 목 - 16 금 / 백스코 컨벤션 홀

일시 장소 2018. 11. 15(목) - 16(금) / 부산 백스코 컨벤션홀
참가비 일반인 7만원 / 대학, 대학원생 5만원 / 초, 중, 고등학생 3만원
티켓 판매 공식 홈페이지 www.gstar.or.kr/conference / 옥션티켓 <http://ticket.auction.co.kr>
주최 한국게임산업협회
주관 지스타조직위원회의 부산정보산업지원원
행사문의 지스타조직위원회의 T. 02-3477-2716 / E. jj@gamek.or.kr

G*CON 2018

국제 게임 컨퍼런스

발표분야



Special Session

2nd Day (11월 16일, 금요일 18:30~)

강연자: CD PROJEKT RED

주제: Panel Discussion

* 비고: 스페셜 세션은 무료로 진행됩니다

Day 1. 11월 15일 목요일

- 11:00 - 11:50 AI시대, 성공적인 게임 개발자가 되기 위해 갖추어야 할 6가지 코드
 > 안우경 / 책임, LG CNS
- 12:00 - 12:50 An Insight View on Europe's Games Industry with Germany at its Heart
 > Lars Janssen / Member of the Board, GAME
- 13:00 - 13:50 [Keynote] Distilling the essence of RTS : making RTS playable on mobile
 > Greg Black / Combat Designer, EA
- 14:00 - 14:50 멀티플랫폼 개발, 선택 아닌 필수! 언리얼 엔진 4의 멀티플랫폼 지원
 > 신광섭 / 작장, Epic Games
- 15:00 - 15:50 블록체인과 게임업계의 기회
 > 강민배 / 게임부문 총괄 디렉터, NHN Ent.
- 16:00 - 16:50 2019 e스포츠의 진화 - 스포츠와 게임산업의 경계에서
 > 이응훈 / 모바일 e스포츠 팀장, 블리자드
- 17:00 - 17:50 Challenges of Growing an Independent Studio
 > Andrey Jones, Matthew Karch / Co-Founders, Saber Interactive
- 18:00 - 18:40 The Evolution of Real-time Facial Motion Capture
 > Gary Schultz / Business Manager, Mimic Production
- 18:40 - And more

Day 2. 11월 16일 금요일

- 10:00 - 10:50 배틀그라운드: 프리 알파 테스트부터 얼리 액세스 출시까지의 커뮤니티 스노우볼링 Know-how
 > 강경은 / 배틀그라운드 북미커뮤니티 리더, 팜지추식외사
- 11:00 - 11:50 팬과 함께: DJ MAX의 과거, 현재, 미래
 > 백승철 / 실장, 네오위즈
- 12:00 - 12:50 Google Play 인디 게임 페스티벌을 통해 본 모바일 인디게임 트렌드와 성공담
 > 안경환 / 총괄 상무, Google
- 13:00 - 13:50 [Keynote] 게임캐릭터: 래프트 비하인드 '너티독의 게임캐릭터 개발 이야기'
 > 미소야 / Lead Character Artist, Naughty Dog
- 14:00 - 14:50 게임의 지속적인 혁신: 제작자와 플레이어의 역할 강화
 > Chris Charla / Senior Director of ID@Xbox, Xbox
- 15:00 - 15:50 LOL로 바라본 e스포츠의 현황과 미래
 > 오성연 / ESPORTS 사업총괄, 라이엇게임즈
- 16:00 - 16:50 게임사는 왜 AWS를 선택하는가?
 > 김원호 / 솔루션 마케팅 매니저, 아마존(AWS)
- 17:00 - 17:40 Building on Success After Launch : Assassin's Creed Origins
 > Gavin Young / Programming Team lead, 유비소프트
- 17:50 - 18:10 PlayFab으로 게임에 생명 불어넣기
 > Nathan shim / Partner Engagement Manager, Microsoft
- 18:10 - 18:30 LiveOps에서 DevOps까지, App Center 함께 당신의 게임을 레벨업 하세요
 > James White, Patrick Nikoletic / Program Manager, Principal PM Manager, Microsoft
- 18:30 - [Special Session] Panel Discussion
 > CD PROJEKT RED