

<12월 7일(수) 1일차>

Time	Korea Games Conference 2016		부대 · 연계 행사	
	KGC I (3F 세계로움 I)	KGC II (3F 세계로움 II)	청소년 게임문화 세미나 (4F 광조롬 I)	가능성 게임산업 활성화 포럼 (4F 광조롬 II)
10:40 ~ 11:00	<프로듀싱> [보통] 한국의 VR 업체들은 어떻게 살아남을 것인가? 김일(메이마인드)	<비즈니스> [보통] 지능형 라이브 서비스를 위한 게임 운영 시나리오 최적화 기술 양성일 (한국전자통신연구원)		어려운 금융, 게임으로 재미있게 가르치기 신아름(작당/게임디자이너)
11:10 ~ 11:30	<프로그램> [보통] HTTPS로 모바일 게임 서버 구축하는 것 김중홍(루드컴플릿)	<비즈니스> [쉬움] 동영상 광고로 수익화 잘 하는 방법 이다경(영글코리아)		
11:40 ~ 12:00	[키노트강연 / 5F 그랜드홀] The Philosophical Roots of Computer Game Design Ernest W. Adams(Uppsala University)			좌동(키노트 강연)
12:10 ~ 12:30	LUNCH		LUNCH	
12:30 ~ 14:00	LUNCH		LUNCH	
14:00 ~ 14:20	[키노트강연 / 5F 그랜드홀] Working Together for Game-Based Learning Scott Price(Brain Pop)		개회식 및 세미나 시작	좌동(키노트 강연)
14:30 ~ 14:50	LUNCH			
15:00 ~ 15:20	<프로그램> [보통] 오픈소스 네트워크 엔진 SuperSocket 사용하기 최홍배(NEXT)	<사운드> [보통] VR 오디오의 최근 동향 장규석(멀티미디어스튜디오)	제1부 게임과 청소년 문화	의학과 게임의 만남 한덕현(중앙대학교 교수)
15:30 ~ 15:50	<게임보드> [쉬움] 나쁜놈들 인생을 험토게 만들자 노한서(Zepetto)	<사운드> [쉬움] 실패하지 않는 게임사운드 제작 접근법 정사인(Studio EIM, Inc)		
16:00 ~ 16:20	<프로그램> [보통] 나쁜놈들 인생을 험토게 만들자 노한서(Zepetto)	<사운드> [쉬움] 실패하지 않는 게임사운드 제작 접근법 정사인(Studio EIM, Inc)		성공을 위한 가능성 게임 개발 사례 권선주(블루클라우드 대표)
16:30 ~ 16:50	<프로그램> [보통] 이일정 온라인에 적용된 블록 렌더링 김정만(주) 모래노리소프트)	<홍보/경영> [쉬움] 게임 개발사에 홍보담당자가 필요한 이유 전재니(에이스프로젝트 홍보팀)	제2부 게임이 청소년에게 미치는 영향	
17:00 ~ 17:20	<프로그램> [쉬움] 개발자와 디자이너를 이롭게 하는 UI개발 안현석(에이프로젝트)	<게임 UX (비디지인)> [쉬움] 생각보다 상식적인 게임 UX - 게이머의 비합리성, 동물, 승려 허설(UXROOM Data/UX 스튜디오)		게임과 교육용 콘텐츠의 간격 좁히기 김현민(카드랩티비 아시아 실장)
17:30 ~ 17:50				

<12월 8일(목) 2일차>

Time	Korea Games Conference 2016		부대 · 연계 행사	
	KGC I (3F 세계로움 I)	KGC II (3F 세계로움 II)	Korea VR Forum (4F 광조롬 II)	
10:40 ~ 11:00	<VR/AR/MR> [보통] VR 콘텐츠 플랫폼 Virtual Gate를 통한 새로운 VR 생태계의 조성 염용(테크노블러드코리아)	<비즈니스> [쉬움] 플랫폼 아키텍처와 게임 비즈니스 솔루션 김영선(주)번블록스)	<제3회 VR페널 토크 I> VR 산업을 바라보는 CPND의 관점 (서동일, 박성준, 전진수, 박종하, Andy Kim)	
11:10 ~ 11:30	<인디> [쉬움] 게임 개발 스타트업, 그 어려운 여정에 관하여 김지현(넷스타리)			
11:40 ~ 12:00	[키노트 강연 / 5F 그랜드홀] FOVE, the world's first eye-tracking VR HMD Yuka Kojima (FOVE)		<제3회 VR페널 토크 II> 글로벌 VR 시장의 현황 (서동일, James Chung, 김태우, 김민성, 이우성)	
12:10 ~ 12:30	LUNCH		LUNCH	
12:30 ~ 14:00	LUNCH		LUNCH	
14:00 ~ 14:20	[키노트 강연 / 5F 그랜드홀] VR Best Practice 사례 공유 및 HTC Vive X Program 소개 Andy Kim(HTC VIVE Vice President)		좌동(키노트 강연)	
14:30 ~ 14:50	LUNCH		LUNCH	
15:00 ~ 15:20	[키노트 강연 / 5F 그랜드홀] Studi Roqovan의 VR 콘텐츠 비즈니스 현재와 미래 James Chung(Roqovan Studio CEO)		좌동(키노트 강연)	
15:30 ~ 15:50	LUNCH		LUNCH	
16:00 ~ 16:20	<VR/AR/MR> [쉬움] AR시대를 위한 스토리텔링의 필요성 - 포켓몬GO를 중심으로 - 이재홍(숭실대학교)	<비즈니스> [쉬움] 일반 IP 모바일 게임 개발 사례 박재민(주식회사 스노우파이프)	<VR포럼 공개 강연 #3> PC, 모바일 게임의 VR 및 360 비디오 방송 기술 김태우(만코넷 대표)	
16:30 ~ 16:50	<기획> [쉬움] 게임기획자의 생각과 정리 유형석(넷게임즈 모바일 스튜디오)	<사운드> [쉬움] 2016 KGC - 인디 개발자를 위한 속성 사운드 편집 문민호(글프콘)	<VR포럼 공개 강연 #4> Unity 3D 엔진의 VR Editor 김민성(Unity 3D 차장)	
17:00 ~ 17:20	<기획> [보통] 게임 시나리오 쓰기 연습 이진희	<기획> [쉬움] 글로벌 유저 지향적인 게임개발과 메피소드 홍성길(GOBEEES)	<VR포럼 공개 강연 #5> VR 콘텐츠 개발의 UI/UX 그리고 최적화 이우성(스퀘어엔터테인먼트 팀장)	
17:30 ~ 17:50	<기획> [쉬움] 네이카페 PLUG의 시작부터 현재까지 이정성(네이버)	<비즈니스> [쉬움] 사업은 디버깅이다 김민성(주)캐럿게임즈)	<VR포럼 공개 강연 #6> 2016 VR 산업 트렌드 총 결산 서동일(블래크리얼리티 대표)	
18:20 ~ 22:00	[KGC2016 폐막행사 / 5F 그랜드홀] 1부 이달의 우수게임 시상식 2부 2016 글로벌 인디 게임제작 경진대회 시상식 3부 넷워킹 파티			