

> 해외 연사



SIDE \_ Olivier Deslandes  
SIDE 오디오 및 음성 기술 부문 수석 부사장

- 2023 차이나조이 스피치
- 사이버펄크 사운드 총괄 디렉터
- 32년간 성우, 보이스 디렉터, 번역가로 활동한 게임 업계 베테랑으로 200여개 이상의 게임 타이틀에 참여

> 국내 연사

이름	직책	소속	분야
강준안	대표	실외기 오퍼레이션	디자인
권오찬	차장	에픽게임즈 코리아	그래픽
권오현	대표	뒤골 (에이에프아이)	개발/서버
권혁우	이사	큐로드	개발
김민수	대리	스마일게이트홀딩스	지원
김성욱	실장	크라프트	투자
김성태	대표	게임샷	게임/자동차
김효택	대표	자라나는 씨앗	비즈니스
류지열	연구원	한국과학창의재단	교육 정책과의 연계 분야
박민준	학생	경기게임마이스터고	게임진로
배성곤	대표	아이오아이게임즈	마케팅
서관희	대표	원더스워드	프로듀싱
송원영	대표	모비소프트	개발
신용훈	대표	나디아소프트	개발/프로듀싱
신원철	대표	코드네임북	디자인
유승현	대표	원더포션	시나리오
윤정현	대표	멘티스코	웹3 게임
윤혁제	실장	컴투스홀딩스	블록체인
이도운	대표	LIFUEL (리퓨엘)	게임진로
이민영	학생	경기게임마이스터고	게임진로
이승종	이사	스코넥엔터테인먼트	XR 산업
이정우	대표	스피카소프트	디자인
이주희	팀장	그래게임즈	아트
이현진	대표	딜리셔스게임즈	개발
장규식	대표	VR사운드	사운드
정기홍	이사	네사삼삼삼	투자
정만손	대표	트라이펄게임즈	비즈니스
정성화	교수	가천대학교	그래픽
정연국	실장	웹젠	비즈니스
정재범	교수	고려대학교	가능성 게임, 디지털 치료제
조수현	교수	계명대학교	정신건강과 가능성 게임
조원욱	실장	블루포션게임즈	마케팅/출시
최원일	교수	광주과학기술원	게임 심리학
한서현	팀원	엔씨소프트	디자인
홍동희	이사	트윈랩	개발



Global Game Developers Conference  
글로벌 게임 개발자 컨퍼런스



**고객만족도 설문조사**

**GGDC운영사무국**

Tel : 062-610-2956  
E-mail : ggdcinfo@gmail.com



Global Game Developers Conference  
글로벌 게임 개발자 컨퍼런스

# 게임 개발자, 그들의 역량과 가능성의 진화

2023. 9. 16.(토) - 17.(일)  
김대중컨벤션센터 2층

> 주최 **광주광역시** GWANGJU CITY

> 주관 **gicon** 광주정보문화산업진흥원 **광주광역시관광공사**

> 후원 **한국콘텐츠진흥원** **KGDA** **KHQA** **KGAMES** **K-Internet** **게임문화재단**

**PEARL A BYSS**

# 프로그램

## 강연 시간표

PLACE TIME	9월 16일 토요일			9월 17일 일요일		
	제 1 강연장 (208~210호)	제 2 강연장 (211~213호)	제 3 강연장 (214호)	제 1 강연장 (208~210호)	제 2 강연장 (211~213호)	제 3 강연장 (214호)
10:30~11:00					 어워드 수상자 세션 1. 박민준 학생 (경기게임마이스터고) 2. 이민영 학생 (경기게임마이스터고) 3. 강준안 대표 (실인기 오퍼레이션) 4. 이도은 대표 (리퓨엘) 5. 이정우 대표 (스피카소프트) 6. 유승현 대표 (원더포션) 7. 신원철 대표 (코드네임블)	
11:00~11:30	개막식					
11:30~12:00	사운드 언어장벽의 극복 <효과적인 오디오 현지화를 위한 주요 로드맵> 해이 연사 SIDE / Olivier Deslandes 부사장				 어워드 수상자 토크쇼	
12:00~13:00	휴식 시간			휴식 시간		
13:00~13:40	프로듀싱 게임 개발자의 게임 스타트업 창업 도전기 원더스쿼드 _ 서관희 대표	투자 한국게임업계 투자시장 및 크래프톤의 투자방법론 크래프톤 _ 김성목 실장	개발/서버 1만 MAU → 백만 MAU 서버 아키텍처 뒤끝(에이에프아이) _ 권오현 대표	디자인 게임 디자이너는 왜 게임을 해야 할까요? 엔씨소프트 _ 한서현 팀원	블록체인 Web3 Game Economics 설계 컴투스홀딩스 _ 윤혁제 실장	게이미피케이션 <게임, 우리의 일상에 스며들다> >강연 1. 디지털 치료제 후보군을 이용한 메타버스 헬스케어 고려대학교 _ 정재범 교수
13:40~14:20	비즈니스 글로벌 모바일 시장 트렌드 및 성공 노하우 웹젠 _ 정연국 실장	웹3 게임 웹3 게이밍 글로벌 생태계 확산 및 비즈니스 전략 멘티스코 _ 윤정현 대표	개발 Web 3.0 시대의 게임개발 H5 GAMES 미래와 가치 모비소프트 _ 송원영 대표	아트 모바일 게임 GUI 디자인과 게슈탈트 시지각 법칙의 관계 그레게임즈 _ 이주희 팀장	개발/프로듀싱 게임 캐릭터 IP를 활용한 프로젝트 개발 나디아소프트 _ 신용훈 대표	>강연 2. 정신건강 관점에서 본 청소년 대상 기능성 게임과 학업 계명대학교 _ 조수현 교수
14:20~15:00	XR 산업 XR 산업 및 게임콘텐츠 동향 스코넥엔터테인먼트 _ 이승종 실장	마케팅/출시 모바일 게임 글로벌 런칭 방안 및 사례 블루포션게임즈 _ 조한욱 실장	비즈니스 인디 게임 투자 유치 성공 사례 트라이פל게임즈 _ 정만손 대표	그래픽 캐릭터 디자인 실무 - 플랫폼/ 장르별 가천대학교 _ 정성화 교수	개발 메타버스 월드 제작 백서 With Zepeto 달리서스게임즈 _ 이현진 대표	>강연 3. 게임하는 두 아들의 인지심리학자 아빠 이야기 광주과학기술원 _ 최원일 교수
15:00~15:40	투자 게임 투자자는 무엇을 보고 투자하는가? FI vs SI 투자유치 전략 네시삼십삼분 _ 정기홍 이사	그래픽 엔리얼 엔진 : 누구나 사용 가능한 차세대 게임 그래픽 에픽게임즈코리아 _ 권오찬 차장	사운드 상호작용엔진을 이용한 공간음향디자인 VR사운드 _ 정규식 대표	참관객 기념품 추천 		>강연 4. 메타버스 교육 플랫폼에 기능성 게임 적용 사례 발표 한국과학창의재단 _ 류지열연구원
15:40~16:20	마케팅 글로벌 PC 콘솔 게임 시장 진출 환경과 성공을 위한 키 포인트 아이오아이게임즈 _ 배성곤 대표	개발 초기 개발자(팀)에게 해주고 싶은 개발 방법론 큐로드 _ 권혁우 이사	게임/자동차 게임이 전기차를 만났을 때 게임샷 _ 김성태 대표	 2023 글로벌 게임 개발자 컨퍼런스		
16:20~17:00	지원 스토브인디아 창작지원프로그램 스마일게이트스토브 _ 김민수 대리	개발 게임개발에서 Generative AI가 갖는 의미 트윈랩 _ 홍동희 이사	비즈니스 인디게임은 마케팅을 어떻게 할까? 자라나는 씨앗 _ 김효택 대표			
17:00~	참관객 기념품 추천 					