



## **Agenda konferencji Game Day 2010**

**23.03.2010**

**Międzywydziałowa Aula UŚ, Wydział Nauk o Ziemi**

**Ul. Będzińska 60, Sosnowiec – Pogoń**

Godzina	Temat
8.00-9.00	Rejestracja
9.00-9.10	Oficjalne rozpoczęcie konferencji.
9.10–10.40	Trendy w grach, czyli gry w jakie chcą grać gracze, a nie tylko my. Microsoft: Daniel Biesiada
10.40–10.50	Przerwa techniczna
10.50-12.20	Pixel Shaders w XNA. Microsoft: Rafał Czupryński
12.20-12.35	Przerwa
12.35-14.05	Wiedźmin - projektowanie i implementacja gier wideo z rozległą fabułą
14.05-14.20	Przerwa
14.20-14.50	3D Studio Max. Nicolas Games
14.50-14.55	Przerwa
14.55-15.25	Biznesowe aspekty game developingu. Nicolas Games
15.25-15.30	Przerwa
15.30-16.00	Technologie i narzędzia w gamedevelopingu. Nicolas Games
16.00-16.05	Przerwa
16.05-16.35	Projektowanie designu gier. The Farm 51
16.35-16.40	Przerwa
16.40-17.10	Zarządzanie produkcją gier. The Farm 51
17.10-17.20	Oficjalne zakończenie konferencji.

**[www.gameday.com.pl](http://www.gameday.com.pl)**