

Day 1. 8월 25일(월)

시간	게임: 프로그래밍	미디어 & 엔터테인먼트	게임: 아트
09:00-11:00	등록 확인		
11:00-11:10	환영사 박성철 대표, 에픽게임즈 코리아		
11:10-11:25	키노트. 1 Tim Sweeney, Founder & CEO, Epic Games		
11:25-11:40	키노트. 2 Bill Clifford, General Manager of Unreal Engine Ecosystem, Epic Games		
11:40-12:00	키노트. 3 Marcus Wassmer, EVP of Engineering, Epic Games		
12:00-13:10	점심 시간		
13:10-14:00	에픽게임즈 스토어: 2025년 스토어 및 제품 업데이트 Kyle Billings, Epic Games	UE 5.6과 함께 확 달라진 메타휴먼: 핵심 업데이트 알아보기 박성제, 에픽게임즈 코리아	나이아가라로 인터랙티브한 파티클 효과 제작해 보기 김대혁, 에픽게임즈 코리아
	언리얼 엔진 5.6으로 모바일 게임 개발하기 Jack Porter, Epic Games Korea		
14:00-14:10	휴식 시간		
14:10-15:00	<더 워쳐 4 언리얼 엔진 5 테크 데모> 속 기술 들여다보기 박창현, 에픽게임즈 코리아	언리얼로 그리는 공연의 미래: 실시간 무대 시뮬레이션 고동욱, 사운드얼라이언스	뮤터블 플러그인: 게임용 메타휴먼 커스터마이징 시스템 제작 김태철, 에픽게임즈 코리아
15:00-15:30	휴식 시간		
15:30-16:20	일본 사례로 보는 UE5 그래픽 심층 인사이트 Noriaki Shinoyama, Epic Games Japan	더 사실적이게, 더 자연스럽게, 하지만 더 빠르게: <컨트롤 릭 피직스>로 절차적 애니메이션 제작하기 권오찬, 에픽게임즈 코리아	아티스트가 엔진 수정 없이 커스텀 렌더링 패스 추가하기 김진홍, 컴투스
16:20-16:30	휴식 시간		
16:30-17:20	언리얼 엔진의 멀티플랫폼 엔진 아키텍처 윤준기, 에픽게임즈 코리아	언리얼 엔진 5 애니메이션 리타기팅의 미래 Chris Murphy, Epic Games	듀랑고 IP <프로젝트 DX>의 성공적인 PCG 활용 사례: PCG로 새로운 듀랑고의 오픈월드 바이옴 구성하기 김경환, 넥슨게임즈
17:20-17:30	휴식 시간		
17:30-18:20	스케일러빌리티를 넘어서: 일본에서 전하는 멀티 플랫폼 인사이트 Noriaki Shinoyama, Epic Games Japan	1인 창작자가 극장용 애니메이션을 제작하고 상영하기까지 정명국, 자루스튜디오	<몬길: STAR DIVE> 다이내믹 라이팅 세팅을 활용한 리얼타임 시퀀스 라이팅 박상혁, 넷마블몬스터
18:20-18:30	경품 추첨		

Day 2. 8월 26일(화)

시간	게임	미디어 & 엔터테인먼트	제조 및 시뮬레이션
09:00-10:00	등록 확인		
10:00-10:50	영화 VFX 업체가 방대한 오픈월드 생존 RPG 게임을 개발할 수 있었던 방법 한지수/이수하, 폴리모프	기술 혁신으로 여는 창의적 스토리텔링의 미래 Blake Baxter / Daniel Urbach, IEL	언리얼 엔진을 활용한 전투기 정비훈련 시뮬레이터 구축 이동훈, KAI 김대욱, 비브스튜디오스
10:50-11:00	휴식 시간		
11:00-11:50	에픽 온라인 서비스(EOS)를 활용한 게임의 치팅 대응 김정욱, 에픽게임즈 코리아	하이퍼 리얼리티 자연유산 에셋의 제작과 활용 고명현, 문화유산기술연구소	언리얼 엔진과 에픽 에코시스템을 통한 시뮬레이션 산업의 혁신 Mark Collins / Alban Bergeret, Epic Games
	<서든어택>의 Easy Anti-Cheat 적용기 서미혜, 넥슨게임즈		
11:50-13:00	점심 시간		
13:00-13:50	꼭 써봐야 할 나이아가라 고급 개념들 Chris Murphy, Epic Games	전통 공간을 실시간 콘텐츠로: K-헤리티지의 언리얼 엔진 구현 사례 임주영, 웨스트월드	<Virtual Factory Builder>: 언리얼 엔진으로 디지털 트윈 혁신하기 김성곤 / 주희진, 현대오토에버
13:50-14:00	휴식시간		
14:00-14:50	상호작용 렌더링 플러그인 개발기 김용남, 넥슨코리아	K-POP 가상 무대 제작 워크플로: 음악 방송 제작 사례를 중심으로 이상현 / 이수민, 메타로켓	조선업과 3D 기반 디지털 트랜스포메이션 조승호, 삼성중공업
14:50-15:00	휴식 시간		
15:00-15:50	<낙원: LAST PARADISE> 렌더링 최적화 시도 및 사례 강준수, 넥슨코리아	<유랑>의 제작 트레일러 샘플로 보는 언리얼 엔진 애니메이션 제작 과정 김진우, 쿠티이미지웍스	언리얼 엔진을 활용한 제조 SW의 빠른 프로토타이핑과 의사결정 신종호, 현대자동차
15:50-16:20	휴식 시간		
16:20-17:10	아티스트들이 구축한 에셋 리뷰 환경: 스타일라이즈드 스타일까지 폭넓은 라이팅 지원하기 Ruito Harada, ATLUS	고퀄리티 FX: Houdini에서 언리얼 엔진까지 최길남, Kong Studios	언리얼 엔진 5를 활용한 차량 내비게이션 구현 오기태 / 남수현, 현대오토에버
17:10-17:20	휴식 시간		
17:20-18:10	라이팅 팁: 라이트를 이해하는 법 (feat. CG 아티스트들이 라이트에 관심 없는 이유) Yoichi Kimura, SQUARE ENIX	언리얼 엔진이 실현하는 콘텐츠 제작의 진화: 애니메이션 <킹 오브 킹스>와 영화 <사조영웅전>을 중심으로 진교현 / 강한결, 모팩스튜디오	언리얼 엔진을 활용한 자동차 부품 디자인 개발 백종현, 현대모비스
18:10-18:20	경품 추첨		