

NORDIC GAME STOCKHOLM SATELLITE

Fredagen den 17 februari 2012, KTH, Stockholm

ÄMNEN

- Kreativitet i spelutveckling genom begränsningar
- Spelgrafik i bildkonst
- Frihet i speldesign och arbete
- Battlefield 3
- 4K-projektor och framtidens visualiseringsteknik med mera



(The Game, Kristoffer Zetterstrand)

UTVECKLARPRISET 2012

På kvällen är det fest, där Dataspelesbranschen och Paradox Interactive anordnar en prisutdelning till årets främsta spelutvecklare. Utvecklarpriiset 2012 tilldelas Sveriges främsta spelutvecklare. Unikt med det här priset är att det tilldelas enskilda spelutvecklare (och inte speltitlar) och röstas fram av spelutvecklarna själva.

Nominera på Facebook-sidan under "Nominera till Utvecklingspriset"

AVGIFT



(Petri Purho)

Medlemmar i Spelplan-ASGD: 950 kr exkl. moms
Icke-medlemmar: 1950 kr exkl. moms

Grupprabatt: Fler än 8 personer från ett företag ger 20% avdrag på avgiften.

I avgiften inkluderas:

- Inträde till Nordic Game Stockholm Satellite
- Kaffe och lunch under konferensen
- Inträde till efterföljande fest och Utvecklarpriiset 2012

Mer information och anmälan:

www.facebook.com/NordicGameSthlm
www.nordicgame.com/?id=115

DATASPELESBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

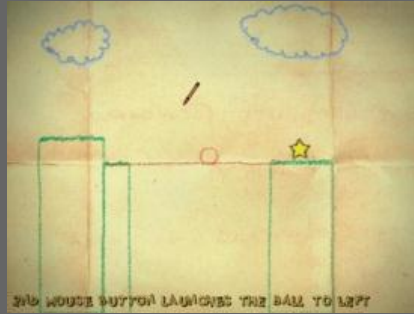


TALARE



Maxwell Scott-Slade – frihet i speldesign och arbetet

Hur stor frihet behöver man i speldesign och hur stor frihet behöver man i arbetet för att lyckas? Maxwell Scott-Slade är ena halvan av duon Johnny Two Shoes, en London-baserad indiestudio som bl.a. har utvecklat spel på egen hand, för Channel 4 och Warner Brothers främst till Flash och iPhone/iPad och har vunnit flertalet priser. Maxwells föreläsning handlar om frihet i speldesign och i arbetet.



Petri Purho – kreativitet i spelutveckling genom begränsningar

Hur kan man göra ett spel i månaden? Är det fysiskt möjligt att endast ägna fem dagar på att koda ett prisbelönt spel som Crayon Physics Deluxe?

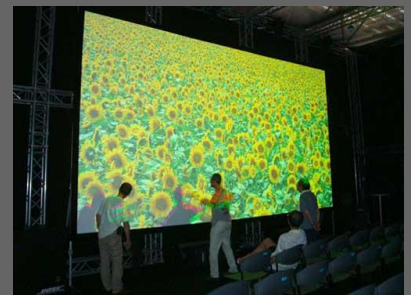
Petri Purho är en finsk spelutvecklare som en gång 2006 lovade sig själv att skapa ett spel i månaden. Detta ledde till spelet Crayon Physics Deluxe, som kodades på fem dagar, och vann Seamus McNally Grand Prize på Independent Games Festival 2008. Petri tycker att olika begränsningar i spelutvecklingen stärker utvecklarens kreativitet och ger i denna inspirerande föreläsning flera exempel på lyckade kreativa spel med olika begränsningar och förklarar varför de har lyckats så bra.

Dessutom:

- Föreläsning med DICE om Battlefield 3.
- Workshop om kompetensutveckling och fortbildning med Högskolan i Skövde



Kristoffer Zetterstrand är konstnären från Stockholm som bl.a gjort pixelmålningarna i Minecraft. I sitt arbete inspireras han av såväl traditionell bildkonst som spelgrafik, och befinner sig ständigt i gränslandet mellan dessa. Kristoffers föreläsning handlar om influenserna från spelgrafik i hans måleri, och hans arbetsprocess från skisser i 3D till olja på duk.



VIC STHLM

En 4K-projektor. En visualiseringsstudio. Björn Thuresson från visualiseringsnätverket VIC STHLM visar upp framtidens visualiseringsteknik i sitt labb med tillhörande 4K-utrustning, hologramprojektor och andra coola gadgets.

Hörsal Q1, Kungliga Tekniska Högskolan
(T-Tekniska Högskolan)
Fredagen den 17 februari 2012