

# TGDYCON2008 4<sup>th</sup> Annual Conference

Saturday 29<sup>th</sup> November 2008

13.00-18.00

## งานสัมมนาเชิงวิชาการสำหรับผู้พัฒนาเกมไทย ครั้งที่ 4

วันเสาร์ที่ 29 พฤศจิกายน 2551

เวลา 13.00-18.00 น.

ณ ห้อง 10201 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

Venue: Room 10201 at University of the Thai Chamber of Commerce [UTCC] Bangkok, Thailand.

Organized by: TGDY and School of Science University of the Thai Chamber of Commerce

Support by: Science UTCC, Fisho.

### Agenda

Items	Time	Topics/Issue
1	13.00 (15 min)	Opening Ceremony by the Dean of School of Science, UTCC พิธีเปิดงานโดยคณบดีคณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
2	13.15 (15 min)	<b>Introduction to TGDYCON and IGDA</b> – A Message from the Organizers ผู้จัดงานสัมมนากล่าวแนะนำงาน TGDYCON, TGDY และ IGDA
3	13.30 (45 min)	<b>Topic:</b> A Game Designer's Perspective and Postmortem on Barnyard Blast (DS) <b>Area:</b> Game Design <b>Speaker:</b> Polsin Plussind (Sanuk Games) หัวข้อการออกแบบเกมในมุมมองของนักออกแบบเกมและการเจอลีกเบื้องหลังการออกแบบเกม <b>Barnyard Blast</b> บนเครื่อง <b>Nintendo DS</b>
4	14.15 (45 min)	<b>Topic:</b> Bring Games to the XBOX360 Platform - Discussions from the Development of Biology Battle (XBOX Live) <b>Area:</b> Programming <b>Speaker:</b> Jason Swearingen (Novaleaf) หัวข้อการพัฒนาเกมบนเครื่อง <b>XBOX360</b> ในมุมมองของนักพัฒนาเกม <b>Biology Battle</b> ในระบบ <b>XBOX Live</b> *การบรรยายในส่วนนี้จะเป็นภาษาอังกฤษ และจะมีผู้แปลเป็นภาษาไทย
5	15.00 (45 min)	<b>Topic:</b> Game production with an Agile approach <b>Area:</b> Project Management <b>Speaker:</b> Chanon Sajjamanochai (ViquaGames) หัวข้อการพัฒนาเกมแบบ <b>Agile approach</b> ในมุมมองของการบริหารจัดการเกม
6	15.45 (20 min)	<b>Coffee Break and Networking Session</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Join IGDA Bangkok Chapter</li><li>- Update entries to the Thai Computer Game Museum (TCGM)</li></ul> พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม <ul style="list-style-type: none"><li>- สัมคร <b>IGDA Bangkok Chapter</b></li><li>- แจ้งปรับปรุงข้อมูลและข่าวสารสำหรับผู้พัฒนาเกมหรือกลุ่มเกม</li></ul>

Items	Time	Topics/Issue
7	16.15 (45 min)	Open Discussions on Game Development (Optional) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experienced Game Developers will be on hand to help and discuss game development issues with newer game developments</li> <li>- Moderated by senior members of the TGDX community</li> </ul> <p>เวทีเสวนาการพัฒนาเกม ประสบการณ์ในการพัฒนาเกม อภิปรายประเด็นปัญหาต่างๆ การเริ่มต้นพัฒนาเกม สำหรับมือใหม่ โดยวิทยากรจาก <b>TGDX</b></p>
8	17.00 (15 min)	Closing Ceremony by the Dean of School of Science, UTCC พิธีปิดงานโดยคณบดีคณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
9	17.15 (15 min)	Take Photo ร่วมถ่ายภาพเป็นที่ระลึก
10	17.30 (45 min)	Computer Animation Lab tour นำเสนอห้องแล็บคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ชั้น 1 ชั้น 3 ของคณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ทดลองใช้ เครื่องสแกนวัตถุสามมิติ (3D SCANNER) และ เครื่องปั้นโมเดลสามมิติ (CRAYTOOLS)



**หมายเหตุ:**

- งานสัมมนาเป็นภาษาไทยทั้งหมด  
สำหรับช่วงของคุณเจสันจะมีผู้แปลเป็นภาษาไทย
- ช่วงเวลาการจัดงานอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม
- เข้าร่วมงานฟรี พร้อมรับของว่าง และของที่ระลึก
- สามารถลงทะเบียนได้ที่หน้าเว็บไซต์  
<http://science.utcc.ac.th/science/tgdxcon2008/>  
ตั้งแต่วันศุกร์ที่ 15 พฤศจิกายน 2551 เป็นต้นไป,  
วันเสาร์ที่ 29 พฤศจิกายน 2551 สามารถลงทะเบียน ณ บริเวณหน้างานได้

**TGDXCON2008**  
<http://science.utcc.ac.th/science/tgdxcon2008>  
02 - 697 - 6504 - 5

จัดโดยสาขาวิชา  
คอมพิวเตอร์เกมมิ่ง

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย  
วันเสาร์ที่ 29 พฤศจิกายน 2551 เวลา 13.00-18.00น.

**งานสัมมนาเชิงวิชาการ  
สำหรับผู้พัฒนาเกมไทย ครั้งที่ 4**  
พลาดไม่ได้กับวิทยากรชั้นนำจากอุตสาหกรรมเกมไทย

- ✓ การพัฒนาเกมบนเครื่องเล่นเกม  
**Nintendo DS**  
**XBOX 360**
- ✓ การพัฒนาเกมแบบ Agile Approach
- ✓ เสวนาของกรมกีฬา

ลงทะเบียนฟรี พร้อมรับของว่างและของที่ระลึก

## *Speaker Bios and Etc.*

---

### **Jason Robert Swearingen - CEO and Chief Architect (Novaleaf Software)**



As CEO and Chief Architect, Jason sets Novaleaf's long-term strategic goals: both business and technical, with emphasis on the Game Studios division of Novaleaf. Jason has over 13 years of experience in the IT field. Jason spent 6 years working at Microsoft Corporation, and worked in Microsoft's Windows division as a software developer on Digital Rights Management (DRM) technology. Jason is also the founder of the Center for World IT Education (CWITE), a USA and Thai charitable non-profit that seeks to bridge the digital divide. Jason serves on the Board of Directors of the Thai Game Association (TGA) and Bangkok chapter of the International Game Developers Association (IGDA).

#### **Novaleaf Game Studio**

Novaleaf Game Studio was founded in September 2007, and is Thailand's only professional game studio focused on to the use of XNA (Microsoft's revolutionary new game development platform). We develop complex (multi-person and multi-month) titles and our game genres range from Casual Puzzle, Arcade Action, to MMO-RTS. These games are developed for the Windows PC and XBOX 360.

---

### **Polsin Plussind - Game Designer (Sanuk Games)**



Polsin has been interest in computer game design since childhood. His first experience in Game Design was working as an intern game designer at Cyberplanet Interactive, before he went to further his studies in Game Design from Canada. Upon graduation, he has joined Sanuk Software as a Game Designer since 2005. He has been in charge of designing multiple games in various platforms. One of his latest game he has designed was Barnyard Blast – a side-scrolling action game developed on the Nintendo DS platform that has received good reviews from numerous gaming magazines and review sites.

#### **Sanuk Games**

Sanuk Games is a leading independent game studio in Southeast Asia.

Specialized in Nintendo DS and Wii, we offer development capability with proven know-how at competitive price. We do projects initiated in-house, as well as commissioned projects.

---

### **Chanon Sajjamanochai – Managing Director and Producer (ViquaSoft)**



Chanon is the Managing Director of ViquaSoft - one of the leading casual PC game developers in South-East Asia. Releasing original games under the brand Viqua Games, ViquaSoft has established itself as a quality developer with multiple top 10 selling titles. In addition to business related matters, Chanon is also involved in day-to-day development of games through the role of Executive Producer. Notable games developed include Tommy and the Magical Words – an IGF 2006 Finalist, Doggie Dash, and most recently First Class Flurry.

#### **ViquaSoft**

ViquaSoft is one of the leading casual PC game developers in South-East Asia. Releasing original games under the brand Viqua Games, ViquaSoft has established itself as a quality developer with multiple top 10 selling titles.

---

### **Target Audiences:**

- 1. People in Thai Game Software Industry**
- 2. Student who need to entering the Game Software Industry**
- 3. People who interest in Game Development**

