

LiU Game Awards

8:E NOVEMBER 2012, 14:00 - 17:00
VISUALISERINGSCENTER C I NORRKÖPING

Vi erbjuder flera föreläsare på framkant inom spel och teknik som delar med sig av sina erfarenheter. På det efterföljande minglet finns flera företag på plats för att nätverka och ge tips på hur man får in en fot i spelbranschen.

	TRACK: Games Industry	TRACK: Game AI
14:00	Mattias Kylén, DICE "Stronger themes – better levels in Battlefield"	Prof Henning Christiansen "Rule based AI-programming"
14:30	Daniel Kaplan, Mojang Tomas Ahlström, Boldai "Building blocks of the future – a look at Minecraft and Blocksworld"	Ass Prof Stefan Johansson "Potential Fields and Influence Maps to control game characters"
15:00	Fredrik Wester, Paradox "Be successful in the games industry"	Ass Prof Julian Togelius "The roles of AI in games"
15:30	A w a r d C e r e m o n y	
16:00	M i n g e l a n d B e e r	



Tävlingen utgår från en kurs i spelprogrammering vid LiU, men alla studenter är välkomna att skicka sina bidrag. Maila Erik.Berglund@liu.se om du är intresserad av att vara med och tävla.

Vi håller till i Visualiseringscentret i Norrköping där vi har bokat Domen och VR-center. Det går gratisbussar från Linköping till och från Norrköping. Mer info och anmälan hittar du här:

WWW.VECKA45.SE/KALENDARIUM



InnovationskontorEtt
Linköpings universitet

