

# РАСПИСАНИЕ

10 ДЕКАБРЯ

	RED HALL	ORANGE HALL	YELLOW HALL	GREEN HALL
10:00 - 11:00	<b>Keynote:</b> Быстрее, лучше, умнее: советы по производству игр (на примере "Ведьмак 3: Каменные сердца") <i>Стивен Джаст, CD Projekt RED</i>		<b>Service Showcase</b>  Новый проект конференции: Найдите сервис для вашей игры по вкусу!  Аналитика, звук, локализация, видео, привлечение пользователей и тд.   Экстра кейтеринг	 Синхронный перевод будет  Доклад на английском
11:00 - 12:00	<b>Keynote:</b> Transformice: от маленькой Flash игры до 60-миллионной MMO <i>Мелани Кристин, Atelier 801</i>			<b>iOS Workshop</b>  Рассчитан на 40 человек Требуются пре-регистрация
12:00 - 13:00	<b>Keynote:</b> Twitch: за кадром <i>Джон Карнаж, Twitch</i>			Обед
13:00 - 15:00	Обед	Обед		<b>Speed Game Dating</b> Первый поток  Требуется пре-регистрация!
15:00 - 15:30	Геймдизайнеров не существует <i>Леонид Сиротин, Независимый эксперт</i>	Как собираются проекты в Vizor Interactive. Принципы работы системы, история создания, будущее <i>Виктор Кузьмин, Vizor Interactive</i>		<b>Speed Game Dating</b> Второй поток  Требуется пре-регистрация!
15:30 - 16:00		Мобильная виртуальная реальность с Unity <i>Роберто Лопес Мендес, ARM</i>		
16:00 - 16:30	Постморт Party Hard: интерактивный геймдизайн <i>Александр Потапенко, Pinokl Games</i> <i>Алекс Ничипорчик, tinyBuild</i>	Что нужно знать о киберспорте <i>Степан Шульга, GameShow TV channel</i>		
16:30 - 17:00		Особенности локализации игры Valiant Hearts от Ubisoft <i>Юлия Садовник, All Correct Group</i> <i>Дмитрий Усов, All Correct Group</i>		
17:00 - 17:30	<b>Круглый стол:</b> Игровая индустрия в ожидании прорыва <i>Леонид Сиротин, Независимый эксперт</i> <i>Сергей Орловский, Nival</i> <i>Максим Донских, Game Insight</i>	Геймдизайнер — успеи всё и не облажайся! <i>Владимир Ковтун, AlternativaPlatform</i>		
17:30 - 18:00	<i>Роман Поволоцкий, 2reallife</i> <i>Максим Максимов, RJ Games</i> <i>Сергей Бруй, Vizor Interactive</i>	Перестраиваем боевой корабль на ходу <i>Даниил Волков, Wargaming.net</i>		
20:00 - 00:00	<b>Официальная After Party</b> Спонсор - Melesta Games			<b>Адрес:</b> Бар "Койот", Независимости 117а, Минск Автобус от отеля на вечеринку отъезжает в <b>19:45</b> и <b>20:30</b>

 Technology & Development	 Audio	 Platforms	 eSport	 Miscellaneous
 Production	 Game Design	 Game Postmortems	 Unity	 Special Events

11 ДЕКАБРЯ

	RED HALL	ORANGE HALL	YELLOW HALL	GREEN HALL
10:00 - 10:30	<b>Круглый стол:</b> Выживание в инди-покалипсисе <i>@Ash_Woodlander</i> <i>@flazm</i> <i>@linxxa and others</i>	Тенденции развития шлемов и контроллеров мобильного VR <i>Дмитрий Осин, Fibrum</i>	Удачные архитектурные решения игрового backend-а для игр на Unity <i>Константин Черник, zGames</i>	<b>Триптих о саунд-дизайне</b> Картина первая: Обо всем начистоту Картина вторая: О менеджменте. Картина третья: О качестве. <i>Станислав Полеско, Сергей Ефремов, Андрей Бурмистров, Strategic Music</i>
10:30 - 11:00		Секреты эффективного пре-продакшена: 9 важных пунктов, которые нельзя игнорировать <i>Александр Штаченко, iLogos</i>	Новые возможности в физике Unity 5.3+ <i>Антон Яковлев, Unity</i>	Раскаты карманных сражений: особенности озвучки мобильной стратегии <i>Алексей Ванчук, Neunetworks</i>
11:00 - 11:30	Киберспорт как важная часть процесса разработки <i>Аи Янг, Bigpoint</i>	Эволюция серии Shadow Fight <i>Евгений Дябин, Nekki</i>	Heroes of Paragon: издание Unity WebGL игры на Facebook <i>Винсент Вергонжан, EVERYDAYPLAY</i>	Аудио-нарратив: как звук помогает рассказывать истории <i>Ресса Шеварцвальд, Инди-композитор</i>
11:30 - 12:00		Палочка-выручалочка для продюсеров и геймдизайнеров: исследование фана в игре <i>София Чебанова, Wargaming.net</i>		
12:00 - 12:30	Игроки VK - кто они? <i>Максим Бабичев, VK.com</i>	NVIDIA Gameworks: библиотеки и инструменты <i>Дмитрий Дука, NVIDIA</i>	Оптимизация мобильных Unity игр: практическое руководство <i>Валентин Симонов, Unity Technologies</i>	<b>Вопрос-ответ:</b> О звуке в разработке игр <i>Сергей Фомин, Phonophilist</i>
12:30 - 13:00	Кейс с Facebook и Nika Entertainment: от канваса игр к кросс-платформе <i>Игорь Пащенко, Facebook</i> <i>Максим Слободянюк, Nika Ent.</i>	Игра без издателя - возможно? <i>Алексей Рехлов, Creative Mobile</i>		
13:00 - 15:00	Обед	Обед	Обед	Обед
15:00 - 15:30	У вас 10 секунд: как представить свою игру в выгодном свете <i>Майк Поуз, tinyBuild</i>		Настраиваемые аватары от IMVU для Unity <i>Нейт Левин, IMVU</i>	<b>Мастер-класс:</b> солнце, воздух и вода или создание звукового окружения в играх <i>Александр Ахура, Инди-композитор</i>
15:30 - 16:00			Разработка универсальных игр для Windows с помощью Unity <i>Дмитрий Андреев, Microsoft</i>	
16:00 - 16:30	Unreal Engine 4: лучшие примеры и практики <i>Алексей Савченко, Epic Games</i>		Разработка крупного standalone проекта на Unity - улучшаем производительность <i>Вадим Воробьев, Black Beacon</i>	<b>Divide By Sheep:</b> арт-постморт <i>Новиков Денис, Инди-разработчик</i>
16:30 - 17:00				Как видят художники? Принципы продуктивной работы с арт-кадрами <i>Вера Величко, Owl Studio</i>
17:00 - 17:30	<b>Гейм Линч</b> <i>Алекс Ничипорчик, tinyBuild GAMES</i> <i>Майк Поуз, tinyBuild</i> <i>Jon Carnage, Twitch</i> и др.		Расширения редактора Unity для автоматизации работы над проектом <i>Андрей Чайко, Neunetworks</i>	DirectX12: графика и производительность <i>Дмитрий Андреев, Microsoft</i>
17:30 - 18:00			Destruction System for FPS Shooter in Unity 5 <i>Святослав Панкратов, idspe dev ltd</i>	Секреты Youtube <i>Ярослав Шалашов, Wargaming.net</i>
18:00 - 19:00	Награждение "Персоны Года" (при поддержке vc.ru) <b>DevGAMM Awards</b>		 Wi-Fi: DevGAMM Password: BlueStacks	 BlueStacks Play Bigger Спонсор Wi-Fi BlueStacks
19:00 - 20:00	<b>Bye-Bye Mingle</b> Спонсор - Renatus	Зона золотых спонсоров По окончании Awards 		