

## РАСПИСАНИЕ. 17 МАЯ 2012

	Зал "Вечерний Космос"	Зал "Сатурн"	Зал "Галактика 1-2"	Зал "Галактика 4-5"
10:00 - 10:50	<p>"Век ускорения Away3D" Роб Батерман, Away 3D</p> <p><i>"Лекция будет сопровождаться синхронным переводом"</i></p>	<p>"Рецепт популярной флеш игры" Алекс Ничипорчик, SpilGames</p>	<p>"Игра в кармане – some how-to's" Александр Егошин, Alawar</p>	<p>"Как не потерять игрока на первых этапах игры" Евгений Яйленко, Инди-разработчик</p>
10:50 - 11:00	Перерыв			
11:00 – 11:50	<p>"Тема в стадии формирования" Энрике Дувос, Adobe</p> <p><i>"Синхронный перевод"</i></p>	<p>Круглый стол "Проблемы разработки инди-игр" Модератор: Макар "Elmortem" Осокин Участники: Евгений "Johnny-K" Кузьмин, Антон "AntKarlov" Карлов, Константин "Smrdis" Бороненков, Алексей "Flazm" Давыдов</p>	<p>"Инвестор или паблишер? Мифы и реальности социального издательства" Александр Фадин, Mail.ru Group</p>	<p>"Как извлечь пользу из экономического кризиса: показ рекламы игрокам" Конрад Холубек, GamePassport</p> <p><i>"Лекция пройдет на английском языке"</i></p>
11:50 – 12:00	Перерыв			
12:00 – 12:50	<p>"История ошибок успешного проекта" Антон Волков, AlternativaPlatform</p> <p><i>"Синхронный перевод"</i></p>	<p><b>Секция блиц-докладов</b></p>	<p>"Скандалы, интриги, расследования: о чем не знают разработчики мобильных игр" Юлия Лебедева, Nevosoft</p> <hr/> <p>"Добыча и переработка игрового трафика" Андрей Шаранов, GD-Team</p>	<p>"Кроссплатформенность для профессионалов. Как и почему?" Иван Белый, Marmelade</p>
12:50 – 15:00	Обед			
15:00 – 15:50	<p>"Издание с GREE - успешные примеры и последние тренды в модели free-to-play для социальных мобильных игр" Девид МакКарти, Gree</p> <p><i>"Синхронный перевод"</i></p>	<p>"FGL предоставляет возможность неплохо заработать с EasyLicense" Сергей Батищев, Инди-разработчик Крис Хьюс, FlashGameLicense</p>	<p>"Разработка Flash игр на Unity3D" Валентин Симонов, InteractiveLab</p>	<p>"Современный анимационный персонаж для mixed-media" Павел Мутян, Toonbox</p>
15:50 – 16:00	Перерыв			
16:00 – 16:50	<p>"Ключевые показатели и критерии для Facebook игр" Рекс Нг, 6waves</p> <p><i>"Синхронный перевод"</i></p>	<p>"Факторы успешности современных мобильных игр" Алексей Тарасенко, Zeptolab</p>	<p>"Flash 3D на мобилах - это просто!" Михаил Сухотерин, Андрей Андреев AlternativaPlatform</p>	<p>"Платежные системы для online игр" Вячеслав Федоров, Деньги онлайн</p> <hr/> <p>"Добавьте значимости Вашей компании с новыми возможностями э-коммерции" Надежда Иванова, Gate2Shop</p>
16:50– 17:00	Перерыв			
17:00 – 17:50	<p><b>Гейм линч</b></p> <p><i>"Синхронный перевод"</i></p>	<p>Круглый стол: "Игры во вКонтакте" Модератор: Петр Харитонов, MimimiGames Участники: Павел Дуров, Илья Перекопский, Андрей Рогозов, вКонтакте; Акшин Джангиров, Creagra; Андрей Фадеев, Progrestar</p>	<p>"Как не потерять самое важное?" Алексей Аникутин, SKAZKA</p>	<p>"Augmented Reality — версия для Adobe Flash и AIR on Mobiles" Евгений Затепакин, Leo Burnett</p> <hr/> <p>"Starling: Разбор полетов" Бохан Валерий, SWDrom</p>
17:50 – 18:30	<b>Церемония награждения победителей конкурса игр Flash GAMM и розыгрыш призов среди участников конференции</b>			