

# РАСПИСАНИЕ. 15 МАЯ, 2014

	Конференц зал	Зал Толстой	Зал Пушкин	Зал Чехов
10:00 - 11:00	<b>Keynote:</b> "Откровенный геймдизайн" Рами Измаил, Vlambeer	Синхронный перевод будет предоставлен в Конференц зале и зале Толстой		Technology & Development
11:00 - 11:30	"Арт-препродакшен игр в ZeptoLab" Алексей Атомский, Zeptolab	"Unity 5 — Что новенького?" Олег Придюк, Unity	"Interactive Installations: Massively Single-player Offline Games" Валентин Симонов, InteractiveLab	Art & Animation
11:30 - 12:00	"Сила и мощь платформы Facebook для игровых разработчиков" Юлия Огнева, Facebook	"Игровое видео — пустая трата денег или неотъемлемая составляющая успеха?" Виталиус Жукас, OKTA		Game Design
12:00 - 12:30	"Не согласен — до свидания!" Антон Волков, AlternativaPlatform	"Десять ключевых шагов на пути к успешному релизному партнерству" Тед Урсу, Funtomic	"Манифест сценаристов компьютерных игр" Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge Мария Кочакова, Message Quest	Production
12:30 - 13:00		"В поисках AwayJS" Роб Бейтман, Away3D		"Создание графики для игр Maze и 5734L3R" Станислав Батурин, Инди разработчик
13:00 - 15:00	Обед	Обед	Обед	Marketing
15:00 - 15:30	<b>Круглый стол:</b> "Геймдизайн. Задача — решение" Алексей Давыдов, Flazm.com Антон Карлов, Инди разработчик Владимир Ковтун, AlternativaPlatform	"Избавляемся от "узких мест" в производительности мобильных HTML5 игр" Девид Гозманс, VoosterMedia	"Пост-мортем Sheep Happens" Елена Столбова, LingPlay	Unity@DevGAMM
15:30 - 16:00	Евгений Яйленко, Zeptolab Георгий Заркуа, Инди разработчик	"Путь в Японию: Занимаемся маркетингом японского рынка игровых приложений" Ая Ямада, Adinnovation	"Реализация активного геймплея в проекте «Пекло»" Дмитрий Тарасов, RJ Games	<b>Speed Game Dating</b> Первый поток
16:00 - 16:30	"Разработка мобильных игр с помощью Starling" Дениел Сперл, Starling/Gamua	"Steam Early Access: издание SpeedRunners" Алекс Ничипорчик, tinyBuild	"Разработка и продвижение мобильных MMORPG" Михаил Кузьмин, AIGRIND	Games & Indies
16:30 - 17:00	"Визуальные эффекты в Мире Танков" Александр Яцкевич, Wargaming.net	"Практика кроссплатформенной разработки с Ginge (на примерах)" Моше Маман, Ginge	"Игропром в одиночку. Творческий путь инди-разработчика" Сергей Носков, Инди разработчик	<b>Speed Game Dating</b> Второй поток
17:00 - 17:30	<b>Круглый стол:</b> "Будущее мобильных игр?" Петр Харитонов, Mimimi Артур Шакалис, Odnoklassniki Максим Максимов, RJ Games	"Flox: Создание игр с безкоризненным бэкэндом" Хольгер Вайсбек, Gamua	"Оперирование глазами разработки: Эффективные коммуникации" Александр Мясичев, Nival	Production
17:30 - 18:00	Макс Донских, Game Insight, Road 404 Сергей Бруй, Vizor Interactive	"Работа с сообществом: причины и следствия" Алиса Белова, Wargaming.net	"Какой персонаж нужен игре?" Олег Акимов, Nika Entertainment	<b>Speed Game Dating</b> Третий поток

# РАСПИСАНИЕ. 16 МАЯ, 2014

	Конференц зал	Зал Толстой	Зал Пушкин + Чехов
10:00 - 11:00	<b>Keynote:</b> "Ценность совместной работы" Дэвид Хельгасон, CEO и сооснователь, Unity Technologies	Синхронный перевод будет предоставлен в Конференц зале	
11:00 - 11:30	"Практическое руководство по новой GUI системе Unity" Энди Тач, Евангелист, Unity Technologies	"В тихом омуте инди водятся" Георгий Заркуа, Инди разработчик	<b>Круглый стол:</b> "Игровые медиа: предложения по эксплуатации для разработчиков" Гаджи Махмиев, Kanobu Антон Мухатаев, Kanobu Ярополк Раш, Kanobu
11:30 - 12:00		"2D игры на HTML5: мифы и реальность разработки" Сергей Батищев, Инди разработчик	
12:00 - 12:30	"Очевидное-невероятное" или хитрости разработки на Unity Android" Руслан Григорьев, Инженер по тестированию ПО, Unity Technologies	"Сторителлинг своими руками" Алина Браздейкене, Инди сценарист	"Сила цвета в играх" Михаил Пигичка, Инди художник
12:30 - 13:00		"Особенности производства графического контента с привлечением аутсорса" Виталий Семенов, AlternativaPlatform	"Перекомпиляция iOS приложений на Андроид. Демонстрация в реальном времени" Иван Белый, Marmalade
13:00 - 15:00	Обед	Обед	Обед
15:00 - 15:30	"О поддержке NVIDIA PhysX3 в Unity 5.0" Антон Яковлев, Ведущий программист, Unity Technologies	"Производство mid-core проектов для соцсетей (на примере Contract Wars)" Никита Буянов, AbsolutSoft	"10 признаков плохого контракта: чего не стоит подписывать с партнёрами" Сергей Климов, Charlie Oscar
15:30 - 16:00		"Практическая магия: как геймдизайнеру заставить игру звучать" Ирина Никитина (Ressa Schwarzwald), Композитор	"Почему ваш Unity проект должен работать в консоли?" Олег Чумаков, Nival
16:00 - 16:30	"Внутренности Unity: память и производительность" Марко Тривеллато, Инженер технической поддержки, Unity Technologies	"Постмортем RoadSmash. Создание игры силами 3-х человек" Юрий Савельев, Laika Boss Games	<b>Круглый стол:</b> "Стоит ли создавать игры, если вместо этого вы можете делать что-то другое - и не менее успешно?" Сергей Климов, Charlie Oscar Сергей Орловский, Nival Антон Волков, AlternativaPlatform Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge
16:30 - 17:00		"Особенности музыкального оформления детских игр" Екатерина Кузьменко, Strategic Music	
17:00 - 17:30	<b>Гейм Линч</b>	"Браузерные игры как новый тренд в индустрии!" Сергей Бабаев, GD Team	"Оживи своего персонажа с Mecanim!" Карл Каллеверт, Ведущий евангелист, Unity Technologies
17:30 - 18:00		"Внедрение практик code review как важная составляющая успеха мобильного продукта" Николай Сергеев, Room 8 Studio	
18:00 - 19:00	<b>Церемония награждения</b> Видео о конференции		