

# 11 МАЯ, Среда

**Badge Pickup Pre-Party Chartboost**  
 Получите свой бейдж и начните нетворкинг на день раньше!  
 Спонсор Chartboost

**Адрес:** "A priori" (Loft 300), Ленинская слобода, 26 (м.Автозаводская)

**Что ожидать:** пиво, сидр, безалкогольные напитки, сосиски, снеки и много общения!

Дополнительная регистрация на Pre-Party обязательна!  
<http://bit.ly/devgamm-pre-party>

# 12 МАЯ, Четверг

	RED HALL	ORANGE HALL	YELLOW HALL	BLUE HALL	GREEN HALL
10:00 – 10:10	<b>Открытие!</b>			Microsoft	Technology & Development Narrative Platforms Game Design VR Game Postmortems Art & Animation Miscellaneous Special Events
10:10 – 11:00	<b>Keynote:</b> Постмортем Punch Club Алекс Ничипорчик, tinyBuild	В залах Red, Orange и Blue будет синхронный перевод (Англ-Рус и Рус - Англ)	Дополнительный кейтеринг, wi-fi, станции для зарядки можно найти в Business Lounge		
11:00 – 11:30	<b>Keynote:</b> Twitch трансляции: правила игры Джон Карнаж, Twitch	Bob the Robber: дорога от Flash до мобильного релиза Алексей Давыдов, Flazm Тед Урсу, Funtomic	Проблемы и решения при создании синхронных PvP MMO-игр Филипп Гладков, Pixonic	Платформа Microsoft для игровых разработчиков Нил Лесли, Microsoft	
11:30 – 12:00		Предзаказы это ваша проблема Нелсон Родригез, Akamai	Сел и быстро написал кроссплатформенную игру! Сергей Лерг, Corona Labs	Как заработать миллионы долларов с Windows Store Ромуальд Здебский, Microsoft	<b>iOS Workshop</b> Рассчитан на 30 человек Требуется пре-регистрация
12:00 – 12:30	<b>Keynote:</b> Firewatch: переосмысливаем сюжетные игры Крис Ремо, Campo Santo	Unity&VR: новые инструменты для дизайна и разработки для VR Энтони Дуглас, Unity	Мультиплеерный сэндбок. Геймдизайн и механики Владимир Пискунов, Bitbox Ltd.	Новый функционал Windows 10 Store, а также Tips&Tricks для игровых разработчиков Виктор Кисилев, Microsoft	
12:30 – 13:00		Как добиться успеха на Google Play Дмитрий Мартынов, Google			
13:00 – 15:00	Lunch Break		Lunch Break		Lunch Break
15:00 – 15:30	<b>Keynote:</b> Как создавался мир Ветмака 3: квест дизайн Филипп Вебер, CD Projekt Red	Превращаем инди игру в инди франшизу Дэн Да Роча, Toxic Games	Полное погружение в VR. Новый мир для индустрии развлечений Александр Лукчев, ARena Егор Томский, ARena	Универсальная платформа Windows 10: обзор для разработчиков Хайме Родригез, Microsoft	<b>Speed Game Dating</b> Первый поток Требуется пре-регистрация
15:30 – 16:00		Самостоятельное издание игр в Nintendo eShop Эд Валиенте, Nintendo	Краудсорсинг в локализации: советы разработчикам и издателям игр Ксения Меженникова, All Correct Group		
16:00 – 16:30	А ты точно продюсер? Леонид Сиротин, Независимый эксперт	Экспресс-курс по созданию кастомных Unity шейдеров! Энди Тач, Unity	Адаптация мультипликационного арта для игр и издание по франшизе для детей Алексей Ильин, ВГТРК Алексей Страхов, ВГТРК	Различные типы реальности - VR, AR и Голограммы Андрей Иващенко, Game Insight	
16:30 – 17:00				Unity 5.3 для виртуальной реальности и HoloLens Валентин Симонов, Unity	<b>Speed Game Dating</b> Второй поток Требуется пре-регистрация
17:00 – 17:30	<b>Keynote:</b> 10 беспроигрышных советов для инди, которые скорее всего сработают Майк Биттелл, Bithell Games	Больше возможностей для вашей игры сегодня и завтра с Twitch Гарнетт Ли, Amazon	Советы по оптимизации кода и памяти Евгений Муралев, Sperasoft		
17:30 – 18:00			Воксельный рендеринг на мобильных устройствах Николай Шалимов, EPAM	OVIVO: от проекта на Джаме до победы в финале Microsoft Imagine Cup IzHard	
18:00 – 19:00	<b>Церемония награждения GamesJamKanobi</b>				
20:00 – 00:00	<b>Официальная After Party</b> Спонсор Riot Games	<b>Адрес:</b> Jagger Hall, Рочдельская ул., д.15, стр. 30 Требуется бейдж и удостоверение личности! 18+			

# 13 МАЯ, Пятница

	RED HALL	ORANGE HALL	YELLOW HALL	BLUE HALL	GREEN HALL
10:00 – 10:30	<b>Круглый стол:</b> Руководство по выживанию инди разработчиков Крис Ремо, Campo Santo; Майк Биттелл, Bithell Games; Рами Измаил, Vlambeer; Адриель Волтик, TrapJam; Дэн Да Роча, Toxic Games; Гжежоз Мазур, Vile Monarch		Technology & Development Narrative Platforms	Microsoft Game Design VR Game Postmortems	Art & Animation Miscellaneous Special Events
10:30 – 11:00					
11:00 – 11:30	<b>Круглый стол:</b> Стримеры и видео-блоггеры: инструкция по применению Артавазд Мурадян, Иеромания Ричард "Useless Mouth" Чиркин Денис "We Love Games" Коробков Николай "Pixel Devil" Губанов Юлия Вахрушева, tinyBuild Кирилл Калашников, ДевайЛайма Ведущий: Роман Горюшкин, PR in GameDev	<b>Мастер-класс</b> Введение в Unreal Engine Энди Хесс, Epic Games	Ошибки геймдизайна в Punch Club Никита Кулага, Lazy Bear Games	ID@Xbox - ваши игры на Xbox One и Windows 10 Агостино Симонетта, Microsoft	Писатель в геймдеве: от игры к книге и назад Александр Зорич, Zorichbooks Нарратив против MMO Алексей Колесников, Mail.Ru Group
11:30 – 12:00			Плейтесты: от AAA до III Слава Лукьяненко, Wargaming.net		
12:00 – 12:30	<b>Keynote:</b> Постмортем Nuclear Throne: от Early Access до релиза на консолях Рами Измаил, Vlambeer		Рекомендации: кропотливый путь к успеху с игровой платформой VK Максим Бабичев, VK.com	Повышение вовлеченности в приложениях на универсальной платформе Джейми Родригез, Microsoft	<b>Нарративный Челлендж, или Побоище сценаристов</b>
12:30 – 13:00			Рендеринг и синхронизация 4000 юнитов в Mushroom Wars 2 Алекс Феер, Zillion Whales		
13:00 – 15:00	Lunch Break		Lunch Break		Lunch Break
15:00 – 15:30	<b>"Play &amp; Chat"</b> Леонид Сиротин, Независимый эксперт Марина Гончарова, 101x Семен Войнов, ZeploLab Роман Поволоцкий, 2RealLife Александра Пестрицова, My.com Валентин Мерзликин, Creative Mobile Ведущие: Роман Горюшкин, PR in GameDev Илья Есаулов, GameShow	Оптимизация технологий рендеринга для мобильного VR Роберто Лопес Мендес, ARM	Аналитика в геймдизайне: отчёты, которые расскажут всё Константин Сахнов, Rocket Jump	Microsoft Azure - Облачный бэкэнд для ваших игр Александр Белоцерковский, Microsoft	<b>Круглый стол:</b> Сколько стоит нарратив, или Как посчитать профит от истории в игре? Евгений Данилов, Независимый эксперт Евгений Пузанков, Suricate Games Алина Браздейкене, Creative Mobile Алексей Колесников, Mail.Ru Group Ведущая: Мария Кочакова, Narratorika
15:30 – 16:00		Обзор рынка Азии: издание игр и платформы Стефан Ли, 6waves			
16:00 – 16:30	<b>Круглый стол:</b> У меня есть VR, ну и где мои деньги? Кирилл Юдинцев, Gaijin Энди Хесс, Epic Games Александр Лукчев, ARena Алрослав Сивохин, Flight Энтони Дуглас, Unity Ведущие: Сергей Галенкин, Epic Games Олег Чумаков, Nival	Искусственный интеллект в играх Гжежоз Мазур, Vile Monarch	Целостность графики в играх или как победить хаос Юрий Нудьга, Playrix	Глубокое погружение в DirectX 12 Дмитрий Андреев, Microsoft	Психологическое воздействие на игрока Антон Ланде, Мастерская актёра Lande Project Дзен игрового сценариста: сюжеты, тексты и персонажи в казуальных играх Евгений Данилов
16:30 – 17:00			Игры: от повинности до эстетического удовольствия Владимир Ковтун, AlternativaPlatform		
17:00 – 17:30	<b>Game Lynch</b> Алекс Ничипорчик, tinyBuild Сергей Галенкин, Epic Games Джон Карнаж, Twitch Рами Измаил, Vlambeer Крис Ремо, Campo Santo	Арт на поток: как использовать ресурсы вашей команды художников на полную Вера Величко, OWL-Studio	Разработка большая и малая: ключевые отличия Александр Мясцев, Nival	Особенности UI&UX для UWP под Windows 10 Евгений Шкляр, Microsoft	Права на персонажей и нюансы пасхалок: грани интеллектуальной собственности Владислав Ахупов, Dentons
17:30 – 18:00		Как и зачем мы делали кастомный редактор локаций для Unity-проекта Павел Штангеев, zGames	Резюме и собеседования. Как устроиться в международную компанию Кирилл Буянин, King.com	TurnOn: как мы запускали первую российскую игру под ID@Xbox Евгений Ромин, Brains Studio	Юмор в играх: серьезно о несерьезном Игорь Несмелов, Saber Interactive
18:00 – 19:00	<b>DevGAMM Awards</b> New and Improved!	<b>DO NOT MISS!</b> Featuring live music concert!	AWARDS	Wi-Fi доступен только Бизнес участникам Пароль можно узнать в Business Lounge	В залах Red, Orange и Blue будет синхронный перевод
19:00 – 21:00	<b>Bye-Bye Mingle</b>	Зона GAMM:Play Showcase Сразу после окончания Awards			