

9 ноября, Среда

	Пре-пати	Chartboost				
18:00 - 22:00	Забери свой бейдж и начни нетворкинг на день раньше! Спонсор Chartboost			Адрес: Клуб & Ресторан "Тусз", ул. Сурганова 576 (торговый центр "Европа"), Минск		
	Требуется дополнительная регистрация на вечеринку!			Что ожидать: на вечеринке можно забрать свой бейдж, чтоб не стоять в очереди утром, в день конференции. Проведите незабываемый вечер под звуки живой музыки от крутых групп. Нетворкинг, встречи и новые знакомства!		

10 ноября, Четверг

	RED HALL	ORANGE HALL	YELLOW HALL	BLUE HALL	GREEN HALL	PURPLE HALL
10:00 - 10:10	Открытие! Лерика Маллаева, DevGAMM					
10:10 - 11:00	Keynote: SUPERHOT: из успеха в геймджеме до настоящей игры Петр Ивањицки, SUPERHOT			Дополнительный кейтеринг, wi-fi, станции для зарядки можно найти в Business Lounge (см. на карте)		
11:00 - 11:30	Keynote: От концепта до создания игрового окружения Марта Деттляфф и Кацлер Непокульничий, CD Projekt RED		Как создавался бумажный мир Fold the World Григорий Райхман, Eon Games	Применение принципов дата-ориентированного программирования к играм на Unity В. Роттердамский, Альвина Рубальская, Interactive Moolt	Звук в World Of Tanks 2016: вижен и подходы к реализации звука в AAA MMO Вячеслав Скадорева, Алексей Томанов, Wargaming.net	
11:30 - 12:00			Реализация масштабируемого обгадного бюджета для мобильного мультиплеерного FPS Андрей Иващенко, Game Insight	Осваиваем инфлюенс маркетинг Йохан Лофтстром, Chartboost	Тонкости разработки музыкальных приложений для iOS Алекс Пархимович, Павел Хасанов, Gismart	iOS Workshop Рассчитан на 30 человек Требуется пре-регистрация!
12:00 - 12:30			Поймите, у вашей игры проблемы! Илья Смирнов, Pixonic	Практическое руководство по оптимизации Unity игр Валентин Симонов, Unity Technologies	Прикладная музыка: как научиться говорить с композитором на одном языке Артем Самойленко, Независимый эксперт	
12:30 - 13:00	Keynote: Путь игры Samorost 3 Якуб Дворски, Amanita Design		Ценные уроки, извлеченные из провалов в управлении разработкой игр Слава Лукьяненко, Wargaming.net		Драматургия звука в игровых проектах. Кинозвук в играх Василий Филатов, Институт звукового дизайна	
13:00 - 15:00	Lunch Break		Lunch Break	Lunch Break		
15:00 - 15:30	Amazon Lumberyard: комплексные решения для разработчиков игр Майк Хайнс, Amazon	Круглый стол: Новые реальности и форм-факторы геймдева Андрей Иващенко, Game Insight	Технологии геймдизайна: простые решения сложных проблем Владимир Якуевич, Vizor			Синхронный перевод (Англ-Рус & Рус-Англ)
15:30 - 16:00	Осваиваем релиз до консолей Филлип Дешль, FDG Entertainment	Глеб Ходоровский, Neuro.institute	Переход от Flash к HTML5 на примере конвертации большого проекта Сергей Запатылок, Vizor	Google Apps & Games Track Google	Speed Game Dating Первый поток	
16:00 - 16:30	Keynote: Clustertruck: на пути к PS4 & Xbox One Алекс Ничпорчик, tinyBuild	Unreal Engine 4: разрушаем 10 самых известных мифов Алексей Саенченко, Epic Games	Продюсирование для инди Ярослав Кравцов, Rising Wave		Рами Явар Маруш Гасевски Младен Влашич	Требуется пре-регистрация!
16:30 - 17:00		Как получить инвестиции? Практическое руководство на реальных кейсах Сергей Копов, HeroCraft	Особенности разработки MMO RTS на Unity Артем Дурнев, Plarium			Wi-Fi: DevGAMM Пароль: BlueStacks
17:00 - 17:30	Технологии Microsoft для разработки игр – настоящее и будущее Ромуальд Здебский, Microsoft	Anti-Lynch: как исправить ошибки в вашем геймдизайне Сергей Гиммельрейх, ORC WORK	Конвертируй это: особенности кроссплатформенной разработки игр в Vizor Рома Чеховской, Vizor		Speed Game Dating Второй поток	BlueStacks
17:30 - 18:00	Прокачаем будущее... или как подготовиться к изменениям в индустрии Тони Уоткинс, EA Games	Ярослав Кравцов, Rising Wave	Взгляд геймдизайнера: хочешь быть лучшим разработчиком - играй! Евгений Шевченко, Gameloft	ИИ и навигация в играх: проблемы, решения, оптимизация под мобильные платформы Тимур Козанов, Double Dice Games	Требуется пре-регистрация!	
20:00 - 00:00	Официальная вечеринка Спонсор DevGAMM		Адрес: "Cotton Hall", ул. Сторожевская 15а, Минск Требуется бейдж и удостоверение личности! 18+		Автобусы: отправляются со стоянки отеля с 19:40 до 20:25 (8 шт) Запишитесь на регистрации на определенное время!	

11 ноября, Пятница

	RED HALL	ORANGE HALL	YELLOW HALL	BLUE HALL	GREEN HALL	PURPLE HALL	
10:00 - 10:30	UX и взаимодействие в виртуальной реальности Чиро Континизио, Unity Technologies	Аналитика в геймдизайне: практические кейсы Константин Сахнов, Rocket Jump					
10:30 - 11:00			Пиксель арт как инструмент, а не фича Евгений Юдин, Zombie Dynamics		Дополнительный кейтеринг, wi-fi, станции для зарядки можно найти в Business Lounge (см. на карте)		
11:00 - 11:30	Как инди покорить мобильные топы с игровой платформой VK Евгений Труфанов, Indigo Bunting; Макс Бабичев, VK	История MSQRD Сергей Гончар, Facebook	Пациент скорее жив, чем мертв Роман Евлаков, Armatur Games	Введение в Unreal Engine 4: Создаем игры при помощи Blueprints Сьорд Де Йонг, Epic Games	Сертификация Unity Требуется пре-регистрация! Узнайте больше на стенде Unity		
11:30 - 12:00	Виртуальная реальность в 2016-м с точки зрения Valve Чет Фаллижек, Valve	Мобильная реклама в именах и цифрах Слава Тараскин, Unity Ads	Анимация в Spine. Советы и рекомендации. 3D эффекты в 2D графике Слава Боровик, Moona Group				
12:00 - 12:30	Процесс разработки The Final Station Андрей Румак, Олег Сергеев, Do My Best	Круглый стол: Поиски идеального геймдизайнера или как на самом деле нанимают сотрудников Михаил Кузьмин, HeroCraft	Два доширака за иконку Александра Романова, Orc Work	Введение в Unreal Engine 4: создаем уровни, свет, пост обработка Сьорд Де Йонг, Epic Games			
12:30 - 13:00		Татьяна Евдокименко, Playrix	Сказки о потеряном времени Маша Ярцева, Owl Studio				
13:00 - 15:00	Lunch Break		Lunch Break	Lunch Break			
15:00 - 15:30	Fireside Chat: Однажды в бар заходят сценарист, продюсер и геймдизайнер... Леонид Сиротин, Независимый эксперт		T3 и обратная связь: позиция продюсера Александр Штаченко, iLogos	Как создать правильную систему соревнований: методология Алексея Рехнов, Creative Mobile	Сертификация Unity Требуется пре-регистрация! Узнайте больше на стенде Unity	Быстрые собеседования Пре-регистрация у Стены Вакансий!	
15:30 - 16:00	Алекс Ничпорчик, tinyBuild		Вкусный и полезный GUI: рецепты приготовления Вера Величко, Owl Studio	Из древнего Китая в постапокалипсис: глубокая локализация под новый сеттинг Алексей Меодос, Inlingo Localization Studio			
16:00 - 16:30	Keynote: От геймджемов к успеху: Surgeon Simulator, Worlds Adrift и другие игры Имре Дзеле, Bossa Studio		Психология зрительного восприятия. Заметки на полях матч-3 от Playrix Светлана Саблина, Playrix	6 лет развития движка BigWorld благодаря успеху World of Tanks Максим Барышников, Wargaming.net			
16:30 - 17:00			Моя твоя понимай: истории о работе с удаленными командами Семен Ковалев, Ubisoft Kiev				
17:00 - 17:30	Game Lynch Drink or Die!		Воксели на примере Madness Road Е. Лавриненко, Cels Games				
17:30 - 18:00			Создание игровых сеттингов Святослав Холод, Gameloft				
18:00 - 18:30	People of the Year Awards При поддержке DTF.ru	DTF					
18:30 - 19:15	DevGAMM Awards Новая и улучшенная!	AWARDS	Синхронный перевод (Англ-Рус & Рус-Англ)	Доклады на английском (без перевода на русский)	Wi-Fi	Спонсор кофе-брейков	
19:15 - 20:00	Прощальный мингл Сразу после Awards, зона золотых спонсоров		Спонсор мингла	RENATUS	Wi-Fi: DevGAMM Пароль: BlueStacks	playkot	
21:00 - 00:00	Unreal Party by Vizor and Epic Games По приглашениям и пре-регистрации		Спонсоры вечеринки	VIZOR	BlueStacks	UNREAL ENGINE	