

20 НОЯБРЯ 18:00 - 00:00	Пре-пати Адрес: Cotton Hall, ул. Сторожевская 15а Когда: 18:00 - 22:00 Спонсор:				Покерный турнир Адрес: Cotton Hall, ул. Сторожевская 15а Когда: 18:00 - 00:00 Требуется пре-регистрация www.bit.ly/2VIBOH				20 НОЯБРЯ 18:00 - 00:00
	Red Hall	Orange Hall	Yellow Hall	Green Hall	Lime Hall	Blue Hall	Purple Hall	Pink Hall	
09:00 - 10:00	Регистрация и утренний кофе								09:00 - 10:00
10:00 - 10:10	Открытие! Лерика Маллаева								10:00 - 10:10
10:10 - 11:00	Secret Neighbor: Постморт Алекс Ничипорчик, tinyBuild	VIZOR Спонсор Wi-Fi		APPROVIN Спонсор кофе-брейков		ЛЕГЕНДА Technology & Development Legal Platforms Game Design Mix Business & Marketing Indie & Game Postmortems Art & Visuals Audio Special Events		10:10 - 11:00	
11:00 - 11:15	ПЕРЕРЫВ								11:00 - 11:15
11:15 - 11:45	Игровые сценаристы: зачем они нужны и как с ними работать Адриан Вершинин, игровой сценарист	DOTS - Unity and Data Oriented Design Фабрице Лете, Unity	Постморт разработки Wildscapes Юрий Ляпин, Playrix	UA: "Правила игры" в разгар праздников Кристина Ляшенко, Facebook	Чинный саундтрек на подножном корме Петр Сальников, Sounds Goose	Speed Game Dating Требуется пре-регистрация	Game Design Review ведущий: Святослав Торик, Wargaming.net	One-To-One Review with iOS experts Если у вас есть новая игра и вам интересны новые возможности, оставляйте заявку	11:15 - 11:45
11:45 - 12:15	ПЕРЕРЫВ								11:45 - 12:15
12:15 - 12:30	Do Not Feed the Monkeys: как увеличить аудиторию нарративных игр Луис Оливан, Fictiorama Studios	От артиста до арт-директора — путь роста специалиста в геймдеве Александр Данилов, Playgendary	Магия шейдеров. Разбор популярных эффектов для видеоигр Сергей Кормишин, Sperasoft, a Keywords studio	Google ads для Гейминга: как привлечь больше лучших пользователей Валентин Рудницкий, Google	Синтез в игровом саунд-дизайне. Способы ресинтеза живых и неживых звуковых текстур в World of Tanks Александр Хилько, Wargaming	Speed Game Dating Требуется пре-регистрация	Game Design Review ведущий: Святослав Торик, Wargaming.net	One-To-One Review with iOS experts Требуется пре-регистрация www.bit.ly/2NIF7PM	12:15 - 12:30
12:30 - 13:00	Unity Scriptable Render Pipeline - в кастомизацию рендеринга с головой Кирилл Надеждин, SWAG MASHA	Рост нового уровня: как вырастить игру с помощью рекламы Артур Давыденко, Google	Церемония награждения Белкатона		Speed Game Dating Требуется пре-регистрация	Game Design Review ведущий: Святослав Торик, Wargaming.net	One-To-One Review with iOS experts Требуется пре-регистрация www.bit.ly/2NIF7PM	12:30 - 13:00	
13:00 - 13:30	ПЕРЕРЫВ								13:00 - 13:30
13:30 - 15:30	ОБЕДЕННЫЙ ПЕРЕРЫВ Lunch for BUSINESS ticket holders will be served in Falcon Club cafe (see map)				ОБЕДЕННЫЙ ПЕРЕРЫВ				13:30 - 15:30
15:00 - 16:30	10 шагов для успешной M&A сделки Цветан Русимов, Imperia Online JSC	CI, коттики и Playrix Сергей Орлов, Playrix	Разработка RTS игры на DOTS Сергей Клименко, Moonlight Mouse	История о боли: INMOST Алексей Тестов, Hidden Layer Games	World War Z - Аудио Постморт Иван Осипенко, Saber Interactive	DevGAMM Roundtables спонсор Wargaming.net	Game Design Review ведущий: Святослав Торик, Wargaming.net	Cinema Boutique Hall Ищите полное расписание Трека по ссылке: www.bit.ly/2JRWbPn	15:30 - 16:00
16:00 - 16:30	Наедине с CEO: 10 лет Game Insight Анатолий Попотов, Game Insight	ПЕРЕРЫВ		Self publishing с инвестором. Кейс Zillion Whales Алишер Якубов, MRGV Андрей Коротков, Zillion Whales	DevGAMM Roundtables спонсор Wargaming.net	Game Design Review ведущий: Святослав Торик, Wargaming.net	Explore China Track спонсор Mobvista	16:00 - 16:30	
16:30 - 16:45	ПЕРЕРЫВ								16:30 - 16:45
16:45 - 17:15	UI Без Боли: Демо от Game Insight Арвидас Браздейкис, Game Insight	Как Spaceland попал в первую волну игр Apple Arcade Антон Михайлов, Tortuga Team	Автоверстка и стили в Unity: наш новый пайплайн и инструменты для UI Алина Чупахина, Pixolix	Что нужно знать, чтобы выпустить игру Алекса Поуз, Alex Rose Games	Дзентельменский набор разработчика UE4 Владимир Алякин, Pushkin Studio (MY.GAMES)	DevGAMM Roundtables спонсор Wargaming.net	Game Design Review ведущий: Святослав Торик, Wargaming.net	Explore China Track спонсор Mobvista	16:45 - 17:15
17:15 - 18:00	Итак, вы решили нанять актера озвучки? Джей Бриттон, Voice Actor	Издание одного тайтла на Android/iOS, PC / PS4 / Xbox One с помощью Unity Дмитрий Фокин, Михаил Пизик, CarX Technologies	Self publishing с инвестором. Кейс Zillion Whales Алишер Якубов, MRGV Андрей Коротков, Zillion Whales	Как создать для игры трейлер кинематографического качества Виктор Манин, Anvil Frame Studio	DevGAMM Roundtables спонсор Wargaming.net	Game Design Review ведущий: Святослав Торик, Wargaming.net	Mobvista.	17:15 - 18:00	
20:00 - 00:00	Official Business Party Адрес: ОК16, ул. Октябрьская 16/27 Когда: двери открываются в 20:00				Только для BUSINESS, SPEAKERS & MEDIA Требуется бейдж и удостоверение личности! 18+ Узнайте подробности на стойке регистрации				20:00 - 00:00

22 НОЯБРЯ 18:00 - 00:00	Пре-пати Адрес: Cotton Hall, ул. Сторожевская 15а Когда: 18:00 - 22:00 Спонсор:				Покерный турнир Адрес: Cotton Hall, ул. Сторожевская 15а Когда: 18:00 - 00:00 Требуется пре-регистрация www.bit.ly/2VIBOH				22 НОЯБРЯ 18:00 - 00:00	
	Red Hall	Orange Hall	Yellow Hall	Green Hall	Lime Hall	Blue Hall	Purple Hall	Pink Hall		
10:00 - 11:00	Регистрация и утренний кофе								10:00 - 11:00	
11:00 - 11:30	Гейм-дизайн и программирование. Смешать, но не взбалтывать Владимир Ковтун, Андрей Яковлев, W4 Project	Оптимизация сетевого трафика в Tacticool Дмитрий Коблык, Panzerdog	Успешные игры в ОК. Миф или реальность? Евгений Полотнянко, OK.RU	Оптимизация анимационного пайплайна для AAA проектов в условиях СНГ Евгений Молоцкий, 1C Entertainment	Оптимизируем iOS-игры, сделанные на Unity или UE от iOS экспертов Требуется пре-регистрация www.bit.ly/2PSRjJx	Статический анализ кода проектов, построенных на движке Unreal Engine Илья Гайнулин, PVS-Studio	Investor Pitch Review организовано MRGV	11:00 - 11:30		
11:30 - 12:00	Слишком рандомный рандом Хендрик Деммер, Независимый инженер	Физика в Unity-проекте на примере Shadow Fight 3 Роман Терский, Banzai Games	Будущее киберспорта и интерактивного стриминга Кристофер Хамилтон, Genvid Technologies	Как сделать инди-хит Николай Армоник, Aterdux Entertainment	Оптимизируем iOS-игры, сделанные на Unity или UE от iOS экспертов Требуется пре-регистрация www.bit.ly/2PSRjJx	Статический анализ кода проектов, построенных на движке Unreal Engine Илья Гайнулин, PVS-Studio	Investor Pitch Review организовано MRGV	11:30 - 12:00		
12:00 - 12:15	ПЕРЕРЫВ								12:00 - 12:15	
12:15 - 12:45	Дискуссионная панель: Продюсирование игр как пошаговая стратегия Ведущий: Константин Сахнов, Datcoft Games Александр Девятериков, Belka Games	Как внедрение режима выживания изменило WH SpaceWolf Антон Зиновьев, Herocraft	Фидбек как руководство к действию Мария Ярэва, G5 Entertainment	Маркетинговые исследования: наш опыт глубинных интервью Алена Смышкина, Wargaming	Особенности оптимизации графики на UE4 Александр Прокопчук, Андрей Быковский, Vizor Games	Оптимизируем iOS-игры, сделанные на Unity или UE от iOS экспертов Требуется пре-регистрация www.bit.ly/2PSRjJx	Статический анализ кода проектов, построенных на движке Unreal Engine Илья Гайнулин, PVS-Studio	Investor Pitch Review организовано MRGV	12:15 - 12:45	
12:45 - 13:15	Два в уме: нарратив через гейм-дизайн Кирилл Золовкин, OctoBox Interactive	Как мы сделали сериализацию в Encased Александр Тужик, Dark Crystal Games	Риски безопасности при использовании читов в онлайн играх Евгений Парин, MY.GAMES, Антон Селихов, Лаборатория Касперского	Marketability - как важнейший аспект успеха мобильной игры Евгений Труфанов, Indigo Bunting	Оптимизируем iOS-игры, сделанные на Unity или UE от iOS экспертов Требуется пре-регистрация www.bit.ly/2PSRjJx	Статический анализ кода проектов, построенных на движке Unreal Engine Илья Гайнулин, PVS-Studio	Investor Pitch Review организовано MRGV	12:45 - 13:15		
13:15 - 15:00	ПЕРЕРЫВ								13:15 - 15:00	
14:15 - 15:00	Розыгрыш DevGAMM Quest	ОБЕДЕННЫЙ ПЕРЕРЫВ Обед для участников BUSINESS будет в кафе Falcon Club (см. карту)				ОБЕДЕННЫЙ ПЕРЕРЫВ				13:15 - 15:00
15:00 - 15:30	Портирование существующих игр с использованием Apple Metal API на примере движка Divinity Original Sin 2 Дэвид Валлрейв, Larian Studios Платон Фомичев, Ростислав Михеев, Elverils	Разработка accessibility в Far Cry: New Dawn Иван Кульбич, Ubisoft	Анимации по скидке: создание процедурных анимаций для шутера от первого лица Артём Корсаков, Vizor Games	Многоязычный сабмит инди-игры (PC, PS4, XB1, Switch) Артем Курявиченко, Digital Dreams Entertainment	Создание игрового интерфейса мобильной игры в UE4 Андрей Пекарский, Sperasoft	Ознакомление с продвинутыми особенностями и фидами Metal от iOS экспертов	Компьютерные игры и персональные данные Алексей Грибанов, Borenius	Investor Pitch Review организовано MRGV	15:00 - 15:30	
15:30 - 16:00	Портирование существующих игр с использованием Apple Metal API на примере движка Divinity Original Sin 2 Дэвид Валлрейв, Larian Studios Платон Фомичев, Ростислав Михеев, Elverils	Процесс создания игрового UI/UX дизайна Андрей Талиашвили, Gameloft	Концепт-арт окружения в мобильных мидкор проектах: как проектировать мир - кейс Azur Games Евгения Морозова, Azur Games	Как выпустить успешную игру на рынке со множеством вариантов Томас Дюбрей, Voodoo	Ознакомление с продвинутыми особенностями и фидами Metal от iOS экспертов	Компьютерные игры и персональные данные Алексей Грибанов, Borenius	Investor Pitch Review организовано MRGV	15:30 - 16:00		
16:00 - 16:15	ПЕРЕРЫВ								16:00 - 16:15	
16:15 - 16:45	Как издать свою игру на Nintendo Switch Мао Сугияма, Nintendo	Жанровая синергия как путь к успеху на примере FunkyBay Михаил Скородумов, Belka Games	Kings Bounty 2: Инструменты и технологии для openworld игры Владимир Ширшов, 1C Entertainment	Ты не выгораешь, если ты огонь! Вера Величко, OWL Studio	Профиль игрока: сохранить и не потерять - кейс Robot Warfare Максим Тиганов, Azur Games	Ознакомление с продвинутыми особенностями и фидами Metal от iOS экспертов	Почему вам не нужны "товарные знаки" для защиты игры Антон Ендресак, CLAIMS	Investor Pitch Review организовано MRGV	16:15 - 16:45	
16:45 - 17:15	Церемония награждения Всенародного конкурса разработчиков игр на Unreal Engine UE4, Disgusting Men и Kefir	Как организовать отдел гейм-дизайна, чтобы игры становились лучше? Михаил Драголюцкий, Banzai Games	Как наполнять продуктовый бэклог Олег Медведь, Plarium	Создание игровых персонажей на основе 3D сканов Илья Крутихин, DigitalForms.info	Ознакомление с продвинутыми особенностями и фидами Metal от iOS экспертов	Почему вам не нужны "товарные знаки" для защиты игры Антон Ендресак, CLAIMS	Investor Pitch Review организовано MRGV	16:45 - 17:15		
17:15 - 17:30	ПЕРЕРЫВ								17:15 - 17:30	
17:30 - 18:30	Game Roast								17:30 - 18:30	
18:30 - 19:15	DevGAMM Awards	VIZOR Спонсор Wi-Fi		APPROVIN Спонсор кофе-брейков		ЛЕГЕНДА Technology & Development Legal Platforms Game Design Mix Business & Marketing Indie & Game Postmortems Art & Visuals Audio Special Events		18:30 - 19:15		
19:15 - 21:00	Прощальный мингл Где: Main Expo Спонсор: Easybrain	Дополнительный кейтеринг, станции для зарядки можно найти в Business Lounge		ПЕРЕРЫВ				19:15 - 21:00		