

	Red Stage	Orange Stage	Dev/Dev Stage	Green Stage	Unity Stage		Streaming Stage			
<b>14 мая</b>	<b>GMT +3</b>									
9:55 10:00	Открытие с Лерикой Маллаевой									Technology & Development
10:00 10:30	Интерактивное когнитивное искусство – Видение информации в социальных интерфейсах Ивана Рандельшофер, Ubisoft Discovery (EN)	Качество кода игровых движков: неужели все так плохо? Георгий Грибов, PVS-Studio (RU)	Новый подход к поиску аудитории за счет психологии Александра Овяхина, luminateq (RU)	<b>Game Design Review</b> Артем Волков, Hattori vs Spaceship Commander (RU)	Власть – художник: эволюция инструментария 2D-игр Рус Семаков, Unity Technologies (EN)		<b>Streaming Showcase</b>		Game Studios	
10:30 11:00			Вместе сможем все! Как улучшить свою игру вместе с игроками. Keik Cooking Diary Игорь Петров, MYTONA (RU)		Графический отладчик RenderDoc: разбираем графику в играх до винтиков Сергей Кормишин, CoreMission.net (RU)		<b>Streaming Showcase</b>		Game Design & Narrative	
11:00 11:15	<b>П Е Р Е Р Ы В</b>									Mix
11:15 11:45	Создание real-time панелей для улучшения просмотра киберспортивных игр Sven Nagler, Freelance UX / Dashboard / Dataviz R&D (EN)	Искусство питча Кристианер Бульфер, Those Awesome Guys Альда Дана, Genvid Technologies (EN)	Сегментация пользователей, RFM-анализ или "Диалог о рыбалке" Катя Назарова, Beika Games (RU)	<b>Game Design Review</b> Анна Керсар, AppQuantum vs Jumpy Quads (RU)	Вместо 100 запусков приложения – 1 автогон. Опыт War Robots Евгений Девидово, Ryoptic (RU)		<b>Streaming Showcase</b>		Analytics	
11:45 12:15	Регулирование потока информации в AAA-играх: от открытого мира Horizon Zero Dawn до песочницы Battlefield V Алена Савкина, DICE EA (EN)		"Киты" в free-to-play играх Василий Шушаев, GameGames Studio (RU)				<b>Streaming Showcase</b>		Business & Marketing	
12:15 12:30	<b>П Е Р Е Р Ы В</b>									Talent Management
12:30 13:00	Ремесленное сообщество UX/UI Анна Магвард, King (EN)	Мобильные Сервисы Huawei: секция для игр Иван Журавков, Huawei AppGallery (RU)	<b>Панельная дискуссия:</b> аналитики разбирают данные реальных пространств Василий Сабиров, devidev Василий Шушаев, GameGames Studio Георгий Степиенко, Remedy Entertainment Константин Кокуроев, devidev (RU)	<b>Game Design Review</b> Сергей Гизмальрейх vs Broken Lines (RU)	Адаптивный интерфейс пользователя: эмуляторы устройств как гарантия распространяемого UI Шемя Дамак, Unity Technologies (EN)		<b>Streaming Showcase</b>		UX & UI	
13:00 13:30							<b>Streaming Showcase</b>		Special Events	
13:30 15:00	<b>Public Pitch</b>									
15:00 15:30			Анализ и улучшение вентрированных явлений Олеся Мельникова, Platipus (RU)	<b>Game Design Review</b> Артем Волков, Game Designer vs Orange Cast (RU)	Рендеринг нового "Мора" (Pathologic 2) Андрей Сареев, Ice-Pick Lodge (RU)		<b>Streaming Showcase</b>			
15:30 16:00	Какая лошадь нужна игроку София Чебанова, Wargaming (RU)	Владислав. Просто о стримах Александр Паувакас, Дмитрий Жуков, Wargaming (RU)	1001 инвет: запускаем аналитику на проекте Георгий Степиенко, Remedy Entertainment (RU)				<b>Streaming Showcase</b>			
16:00 16:15	<b>П Е Р Е Р Ы В</b>									
16:15 16:45	Все, что вы хотели узнать о Kickstart Акс Комбс, Kickstart (EN)	Режиссура звука для стримов, онлайн-трансляций и телеконференций Юрий Оверетный, Wargaming (RU)	<b>FireSide chat:</b> Вопросы и ответы о Live Ops в разработке мобильных проектов и AAA-игр Ирина Бурылина vs The Darkest Red (RU)	<b>Game Design Review</b>	Статистический анализ и проекты на Unity: зачем и как Виттория Ханева, PVS-Studio (RU)		<b>Streaming Showcase</b>			
16:45 17:15		Дизайн с фокусом на зрителя в киберспорте и интерактивных игровых стримах Кристианер Бульфер, Genvid Technologies (EN)	Фаззы Мемар, DICE Василий Сабиров, devidev (EN)		Сессия Q&A с командой разработчиков Escarot from Tarlov		<b>Streaming Showcase</b>			
17:15 17:30	<b>П Е Р Е Р Ы В</b>									
17:30 18:00	<b>FireSide chat:</b> Ответ на вызовы мультиплеерных игр Дилас (Сорис) Чандрасекеран, Roblox Александр Simakhin, Drunken Monday (EN)	Железо, сорт и правильные ключики для первых gamedev-оводов на YouTube Олеся Придок, Developer Relations (RU)	State в 2019 году: отчет в графиках и диаграммах Дмитрий Краузе, HeroCraft (RU)	<b>Game Design Review</b> Святослав Торж vs Blocks Racing (RU)	Немита Бунов, Георгий Лемешко, Александр Петерсон, Александр Ковальчук, Юрий Любодев, Battlstate Games		<b>Streaming Showcase</b>			
18:00 18:30			Кейс: у нас очень много АБ-тестов и нет проблем с ними Владимир Самков, Crazy Panda (RU)		Ведущий: Валентин Симонов, Unity (RU)		<b>Streaming Showcase</b>			
18:30 19:00			Как я переключился с телефона на игровую аналитику и что я пошел Амир Омаров, iWahleApp (RU)				<b>Streaming Showcase</b>			
	<b>В Е Ч Е Р И Н К И</b>									
	Red Stage	Values Value Stage	Yellow Stage	Green Stage	Unity Stage	Lime Stage	Streaming Stage			
<b>15 мая</b>	<b>GMT +3</b>									
9:55 10:00	Открытие с Лерикой Маллаевой									
10:00 10:30	<b>FireSide chat</b> о публикации с Ронди Пилгордом и Стивом Гибсоном, Gearbox	Большой Зарплатный Опрос геймдева 2020: инсайты и новые выводы Альда Муфрая, Values Value Роман Васильев, inGame Job (RU)	Финансово корректный рендеринг в 3ds Max/Maya – Substance Александр Геммак, Autodesk (RU)	Рабочие процессы и практики с точки зрения нарративного дизайнера Варисби Албор, нарративный дизайнер и сценарист (RU)	Объединение ECS и MonoBehaviour подходов в разработке мобильных игр Алексей Лукьянов, Azur Games (RU)	Краткая история Game Studios Александр Ветлушкин, МГУ им. Ломоносова, Sberbank Gamification Lab (RU)	<b>Streaming Showcase</b>			
10:30 11:00	Беседует Алекс Нинчолрик, tinyBuild (EN)		Концепт-арт: тренды в развитии современных игровых и кино-индустрий Виктор Манин, Amal Frame Studio / Screent School (RU)		Большее, чем инструмент: Правильное определение геймификации Александр Ветлушкин, МГУ им. Ломоносова, Sberbank Gamification Lab (RU)		<b>Streaming Showcase</b>			
11:00 11:15	<b>П Е Р Е Р Ы В</b>									
11:15 11:45	10 важных советов по распространению Free-To-Play игр. Keisj Imperia Online	Создание синергии в компании для управления сотрудниками Дмитрий Шубейкин, директор, Deus Craft (RU)	Ваш успешный запуск с Google AC Дария Богданова, Google (RU)	Восемь полезных подходов к созданию ваших персонажей Александр Гинзбург, Lazy Bear Games (RU)	От джуниоринги разработчика до мидл? (См. Unity3d) Евгений Дубовик DouDou Games (RU)	Наука в поисках "полезного" геймдева Алена Морозова, Институт психологии РАН, Московский центр исследований видеоспор (RU)	<b>Streaming Showcase</b>			
11:45 12:15	Управленческие подходы к познанию. Keisj Imperia Online Kingdoms Марк Барни, Firefly Studios (EN)						<b>Streaming Showcase</b>			
12:15 12:30	<b>П Е Р Е Р Ы В</b>									
12:30 13:00	World of Tanks Blitz: как через 6 лет после запуска ставить рекорды по MAU и Revenue Александр Филиппов, Wargaming (RU)	Как заставить команду работать Галина Токарева, Perk Card (RU)	Лучшие практики рекламной монетизации AdMob Богдана Бузвеева, Google (RU)	Прототипирование как ключевой инструмент гейм-дизайна Дмитрий Лименко, Bangzi Games (RU)	Как обновить вид персонажей и завоевать еще больше любой аудитории Александр Юкин, Beika Games (RU)	Нарративные дизайнеры в шопе: чтобы написать отличный сюжет, нужно просто... Арсений Девидово, друшник / FAU Erlangen-Nuernberg (RU)	<b>Streaming Showcase</b>			
13:00 13:30		Коучинг как инструмент управления сотрудниками Оксана Афонина, бизнес коуч (RU)		Как работать над ошибками в гейм-дизайне и почему это важно. Опыт проекта "Тюном" Артем Анисин, Game Design Jet (RU)	Постановка боевой сцены Василий Ромков, Sberasoft (RU)	Медиафилология и исследование компьютерных игр. Краткое введение Александр Левенчик, Лаборатория исследований компьютерных игр (RU)	<b>Streaming Showcase</b>			
13:30 15:00	<b>Public Pitch</b>									
15:00 15:30	Дискуссионная панель: Гиперразумные игры. Взгляд разработчика на достижения успеха Константин Бороненков, CEO, Huplosoft Studio Илья Никитин, CEO, Sita Games Иван Доманов, CEO, HighCore Games	МУТОНА Негово: как развивать команду героев Лена Тимофеева, MYTONA (RU)	Почему TikTok является главной рекламной площадкой для индустрии геймдева в 2020 Спелван Спосарев, TikTok (RU)	Левел-дизайн игр с открытым миром Павель Лобан, Freelance (EN)	Релиз на консоли: грабли, деньги, два девиата Дмитрий Фокин, CarX Technologies (RU)	Хватитам! Тезисы тела в компьютерных играх Альда Латыпова, Александр Левенчик, Лаборатория исследований компьютерных игр (RU)	<b>Streaming Showcase</b>			
15:30 16:00	Модератор – Алена Грибунова, Boombit (RU)	Адаптация как конкурентное преимущество Анна Фариню, Vizor Games (RU)			Умный бот в PvP-файтинге. Применение машинного обучения в Shadow Fight Arena Александр Щербакоев, Bangzi Games (RU)		<b>Streaming Showcase</b>			
16:00 16:15	<b>П Е Р Е Р Ы В</b>									
16:15 16:45	<b>FireSide chat</b> об инвестициях в России с Makers Fund и tinyBuild (EN)	Не ленивыми единицами – истории об управлении сотрудниками Сергей Волков, 1C Entertainment (RU)	Время iOS 13 и COVID-19 на подписочную модель – сравнительный анализ Анна Байбачева, Bravo Capital (RU)	В поисках смысла игр Ярослав Краковое, DevGAMM (RU)	Искусственный интеллект на основе нейронных сетей в геймдеве Кирилл Браунович, Sberasoft (RU)	Handmade Pixels: инди и поиск путей создания более мелких, но и аутентичных игр Ислер Юн, Школа дизайна Датской королевской академии (EN)	<b>Streaming Showcase</b>			
16:45 17:15			3 факта о поколении Gen Z, которых вы не знали Галина Сорокина, Snapchat (RU)				<b>Streaming Showcase</b>			
17:15 17:30	<b>П Е Р Е Р Ы В</b>									
17:30 18:00	Мастер-класс по LiveOps в MassEffect Гама Агелар-Гамез, Томас Гутшмид, Крис Казанова, Microsoft (EN)	<b>Панельная дискуссия:</b> Удержание без HR – проектные менеджеры и продюсеры в деле Модератор – Алена Муфрая, Values Value (RU)	Создаем PR-план: 5 шагов для получения публикации Кэтрин Перекоскина, iWahle Label PR (RU)	Правила вовлечения в геймдизайне Спел Торнтон, Sberasoft (EN)	Повесть о бесконечном крауне. История разработки Project DeepWeb Андрей Хохан, NightCat Studios (RU)	Дискуссионная панель. Как бизнес и наука взаимодействуют в игровой индустрии Александр Зезюлик, Wargaming.net Федя Корозинков, Beika Games Александр Левенчик, Лаборатория исследований компьютерных игр Александр Ветлушкин, МГУ им. Ломоносова Арсений Дергулов, Freelance / FAU Erlangen-Nuernberg Модератор – Александр Мезин	<b>Streaming Showcase</b>			
18:00 18:30	Питч как искусство Майко Шаби, tinyBuild (EN)						<b>Streaming Showcase</b>			
18:30 19:00	<b>DevGAMM Awards</b> Онлайн Церемония						<b>Streaming Showcase</b>			

Technology & Development	
Art & Visuals	
Game Studios	
Game Design & Narrative	
Mix	
Analytics	
Business & Marketing	
Talent Management	
UX & UI	
Special Events	
Язык сессии:	RU – русский EN – английский
Time Zone	GMT +3