

















РАСПИСАНИЕ. 15 МАЯ, 2014

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

РАСПИСАНИЕ. 16 МАЯ, 2014

	Конференц зал		Зал Толстой		Зал Пушкин + Чехов
10:00 – 11:00	Keynote 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		Круглый стол: “Игровые медиа: предложения по эксплуатации для разработчиков” Гаджу Махмиев, Kanobi Антон Мухатаев, Kanobi Ярополк Раш, Kanobi
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 партнёрам” 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		Круглый стол: “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	Гейм Линч		“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	Церемония награждения Видео о конференции		<div><div><div></div>Technology & Development</div><div><div></div>Art & Animation</div><div><div></div>Game Design & Sound</div><div><div></div>Production</div><div><div></div>Games & Indies</div><div><div></div>Marketing</div><div><div></div>Unity@DevGAMM</div><div><div></div>Special Events</div></div>		