





РАСПИСАНИЕ. 17 ОКТЯБРЯ, 2014

	Ballroom 1	Ballroom 2	Meeting Room 1+2+3	Meeting Room 4
10:00 - 11:00	Keynote: “Чит-коды по общению с прессой и Ютуберами” <i>Майк Роуз, Gamasutra</i>		<i>Синхронный перевод будет предоставлен в зале Ballroom 2</i>	
11:00 – 12:00	Keynote: “Взлеты и падения при выпуске инди-сенсации” <i>Брюан Сигурейрссон, Image & Form</i>		“Unity 5 - о чем мы рассказывали на Unite 14” <i>Олег Прудюк, Unity Technologies</i>	iOS Workshop <i>Limited to 40 people Pre-registration is required!</i>
12:00 – 12:30	Keynote: "Неправильное 2D. Психоделические эффекты с помощью шейдеров" <i>Максим Грынив, Mokus</i>		“Гейм-дизайн под микроскопом: 10 кейсов по улучшению метрик free-to-play игры” <i>Юлия Лебедева, Nevosoft</i>	
12:30 – 13:00			“Нарративный дизайн – как подружить геймплей и сюжет” <i>Ярослав Кравцов, Level-designer</i>	
13:00 – 15:00	Обед	Обед	Обед	Обед
15:00 – 15:30	“Идеи игроков и их полезность для игры в целом” <i>Сергей Буркатовский, Wargaming</i>	Fireside chat: “Vizor Interactive и Facebook – история успеха” <i>Юлия Огнева, Facebook</i> <i>Игорь Пащенко, Facebook</i> <i>Антон Ярошук, Vizor Interactive</i> <i>Сергей Бруй, Vizor Interactive</i>	“Новая эра браузерных 3D-игр” <i>Сергей Бабаев, Nekki</i>	Speed Game Dating <i>Первый поток</i>    <i>Pre-registration is required!</i>
15:30 – 16:00	“Shadow Fight 2: История разработки” <i>Евгений Дябин, Nekki</i>		“Кроссплатформенное казино на Flash+AIR” <i>Валентин Железный, Viaden Media</i>	
16:00 – 16:30	“Семь раз отмерь один интерфейс” <i>Арвидас Браздейкус, Freelancer/дизайнер, 2D художник</i>	“Правила геймдизайна. Обсуждаем центр внимания с целью понять, что же испытывают игроки” <i>Бьорн Бергштайн, Tivola</i>	“Аналитика: как получить инсайты, не только цифры. Плейтест на стадии прототипа и позже” <i>Александр Дзюба, Playtestix</i>	
16:30 – 17:00	“Мобильные игры под Windows – интеграция с возможностями системы” <i>Ромуальд Здебский, Microsoft</i>	“Клонирование игр с юридической точки зрения: общая оценка и практические советы добросовестным разработчикам” <i>Владислав Архипов, Dentons</i>	“Собственный движок как способ экономной и эффективной разработки” <i>Николай Армоник, Aterdux Entertainment</i>	Speed Game Dating <i>Второй поток</i>
17:00 – 17:30	“Архитектура современных 3D движков” <i>Виталий Бородовский, World of Tanks Blitz/Wargaming</i>	Круглый стол: “Актуальные вопросы игровой индустрии” <i>Петр Харитонов, Mimimi</i> <i>Сергей Бруй, Vizor Interactive</i> <i>Максим Максимов, RJ Games</i> <i>Макс Донских, Game Insight</i>	“Создание игрового окружения” <i>Даниил Копытько, Heyworks</i>	
17:30 – 18:00				
18:00 – 20:00	Official Mixer sponsored by Vizor Interactive <i>Зона возле регистрации, напитки и общение!</i>		 VIZOR INTERACTIVE	

РАСПИСАНИЕ. 18 ОКТЯБРЯ, 2014

	Ballroom 1	Ballroom 2	Meeting Room 1+2	Meeting Room 3+4
10:00 – 10:30	“Методы приручения сценаристов, или как заставить их писать хорошо” <i>Мария Кочакова, Нарративный дизайнер и сценарист игр</i>	“Открытие студии в Евросоюзе” <i>Сауле Дагилите, Sorainen</i>	“Сравнительный анализ решений для клиент-серверного взаимодействия игр на Unity” <i>Никита Захарченко, Heyworks</i>	“Успешные японские игры, кроме Puzzle & Dragons” <i>Айя Ямада, Adinnovation</i>
10:30 – 11:00	“Эволюция: графика и механика” <i>Александр Черняков, Mail.ru</i>	“Сиквел: панацея от старения бренда” <i>Денис Преснов, Renatus Media</i>	“Как не увлечься погоней за универсализацией компонент” <i>Олег Чумаков, Nival</i>	“Правильный момент для перестроения процесса разработки” <i>Александр Мясичев, Nival</i>
11:00 – 11:30	“Звук: рецепт идеального ТЗ” <i>Ирина Никитина (Ressa Schwarzwald), Инди-композитор</i>	“Издательство Early Access на Steam” <i>Алекс Ничипорчик, tinyBuild GAMES</i>	“Unity Android и Java. Демо сессия” <i>Руслан Григорьев, Unity Technologies</i>	“Метод психологического анализа геймплея” <i>Александр Головань, InFortis</i>
11:30 – 12:00	“Тексты, которые никто не читает” <i>Алина Браздейкене, Signus Labs</i>			“Привлечение и удержание аудитории вместе с Google” <i>Роман Тринев, Google</i>
12:00 – 12:30	“Дырка в кольчуге – может ли IT компания быть успешной без правовой стратегии” <i>Дмитрий Дубограев, femida.us</i>	“Развитие эффективной команды и ее самоорганизация на практике. Роль менеджера в процессе” <i>Дина Сударева, Vizor Interactive</i>	Мастер-класс: “Сколоти 2D игру!” <i>Дмитрий Миндра, Елена Савинова, Unity Technologies</i> (Продолжительность: 120 мин)	“Социальный Кэжуал” <i>Артур Шакалис, Odnoklassniki</i>
12:30 – 13:00	“Как мы создавали онлайн шутер с авторитарным сервером” <i>Владимир Маковецкий, V7</i>	“Клятва дизайнера: 10 принципов создания успешного продукта” <i>Владимир Яцукевич, Vizor Interactive</i>		“Решения проблем локализации: надежда есть!” <i>Надежда Лынова, All Correct Localization</i>
13:00 – 15:00	Обед	Обед	Обед	
15:00 – 16:00	Круглый стол: “Руководство по выживанию инди-разработчиков” <i>Алексей “Flazm” Давыдов, Indie; Максим “Mokus” Грынив, Indie; Андрей Ковалишин, Hunter Hamster; Константин “smrdis” Borononkov; Александр Дергай, Aterdux Entertainment</i>		“WebGL и IL2CPP — будущее скриптинга в Unity” <i>Валентин Симонов, Unity Technologies</i>	<div>Technology & Development</div> <div>Legal</div> <div>Art & Sound</div> <div>Game Design</div> <div>Indie</div> <div>Mobile</div> <div>Social</div> <div>Unity Track</div> <div>General/Useful</div> <div>Special Events</div>
16:00 – 16:30	“Как мы впили танки в планшет” <i>Алексей Алексеев, Wargaming</i>		“Архитектура клиент-серверной мобильной игры: от общего к частному” <i>Андрей Чайко, Heyworks</i>	
16:30 – 17:00	Гейм Линч <i>Алекс Ничипорчик, tinyBuild GAMES</i> <i>Сергей Галенкин, Wargaming</i> <i>Майк Роуз, Gamasutra</i> <i>Брюан Сигурейрссон, Image & Form</i>		“Unity3D глазами программиста графики” <i>Роман Чеховский, Steel monkeys</i>	
17:00 – 18:00			“От тестов к игре!” <i>Дмитрий Миндра, Елена Савинова, Unity Technologies</i>	
18:00 – 19:00	DevGAMM Awards Видео о конференции		Синхронный перевод будет предоставлен в зале Ballroom 2	