

РАСПИСАНИЕ. 15 МАЯ, 2015

	Конференц зал	Зал Толстой	Зал Пушкин	Зал Чехов
10:00 – 11:30	Keynote: "Twitch и не только: как привлечь внимание популярных летсплееров на свою игру" <i>Майк Поуз, tinyBuild</i>	Синхронный перевод будет предоставлен в Конференц зале и зале Толстой		<ul style="list-style-type: none"> Technology & Development Art & Animation Game Design & Narrative Sound & Audio Games & Postmortems Platforms General/Useful Special Events
10:30 – 11:00		"Разработка игр для умных часов: проблемы и их решение" <i>Андрей Градинарь, Spooky House</i>	"Влияние права на геймдизайн: disabler, enabler и carry" <i>Владислав Архипов, Dentons</i>	
11:00 – 11:30	Keynote: "Battlefield 4: динамика на поле боя" <i>Линнея Харрисон, EA DICE</i>	"Нам важно ваше мнение: стоит ли спрашивать игрока, как сделать игру лучше?" <i>Светлана Половинкина, Wargaming.net</i>	"Портирование игр с других платформ на HTML5" <i>Ольга Хоменко, PlayToMax</i>	iOS Workshop "Тестируем новые горизонты" Требуется предварительная регистрация!
11:30 – 12:00		"Сертификация, издание и разработка под Wii U для инди-студий" <i>Седрик Баш, Neko Entertainment</i>	"Интерфейс как метафора" <i>Дмитрий Веретельников, Инди</i>	
12:00 – 12:30	Keynote: "История саундтрека Minecraft: создаем музыку, играя в игры" <i>Даниэль Розенфельд, C418</i>	"Как создавались стражи в Shards of War" <i>Оливер Трогеманн, Bigpoint</i>	"Быстрое портирование Flash анимаций и UI в Unity, Cocos и Starling" <i>Сергей Сорокин, GAF Media</i>	
12:30 – 13:00		"Facebook: правильная стратегия для ваших игр" <i>Игорь Пащенко, Facebook</i>	"Мидкор: как достичь золотой середины" <i>Александр Ващенко, Game Insight</i> <i>Валентин Мерзликин, Creative Mobile</i>	
13:00 – 15:00	Обед	Обед	Обед	Обед
15:00 – 15:30	Keynote: "Успех с первой игры: странная история Beatbuddy" <i>Вульф Лэнг, THREAKS</i>	"Инструменты для улучшения геймдизайна — создание систем и игровых механик" <i>Анвар Далати, InnoGames</i>	"Арт и геймдизайн. Две стороны одного проекта" <i>Артур Гимальдинов, RJ Games</i> <i>Дмитрий Пикалин, RJ Games</i>	Speed Game Dating Первый поток
15:30 – 16:00				
16:00 – 16:30	Keynote: "ID@Xbox во вселенной Windows 10" <i>Агостино Симонетта, Microsoft</i>	"Заповеди Выживания Разработчика" <i>Леонид Сиротин, Независимый эксперт</i>	"Виртуальная реальность: особенности разработки и перспективы рынка" <i>Дмитрий Осин, Fibrum</i>	
16:30 – 17:00		"Пост-мортем игры Out There" <i>Мишель Пифер, Mi-clos studio</i>	"Визуальное повествование и режиссура иллюстрации" <i>Виктор Сурков, Allods Team</i>	
17:00 – 17:30	Круглый стол: "Актуальные вопросы игровой индустрии" Модератор: <i>Петр Харитонов, RAKETA</i> <i>Леонид Сиротин, Независимый эксперт</i> <i>Максим Максимов, RJ Games</i> <i>Максим Донских, Game Insight</i> <i>Сергей Бруй, Vizor Interactive</i> <i>Антон Волков, AlternativaPlatform</i>	"Убедительные эффекты на любом движке" <i>Александр Яцкевич, Wargaming.net</i>	"Shadow Fight 2: архитектура системы аналитики для миллиарда событий" <i>Вячеслав Никулин, Nekki</i>	Speed Game Dating Второй поток
17:30 – 18:00		"Как снять риски в геймдизайн-экспертизе?" <i>Алексей Рехлов, Creative Mobile</i>	"Тяжелый и интересный путь создания шутера Contract Wars" <i>Никита Буянов, AbsolutSoft</i>	
18:30 – 20:00	The Movie Premiere: "GameLoading: Rise of the Indies" <i>English with Russian Subtitles</i>			

РАСПИСАНИЕ. 16 МАЯ, 2015

	Конференц зал	Зал Толстой	Зал Пушкин	Зал Чехов
10:00 – 10:30	"Динамика в играх" <i>Алексей 'DiscoFish' Старовойт, Indie Developer</i>	Синхронный перевод будет предоставлен в Конференц зале и зале Толстой		 Business Lounge sponsored by Renatus
10:30 – 11:00				
11:00 – 11:30	Keynote: "This War of Mine: Под микроскопом" <i>Гжегож Мазур, 11bit studios</i>	Мастер-класс: "Озвучивание игровых интерфейсов. Творческое безумие" <i>Александр Ахура, Инди композитор</i>	"Анимация: краткий курс молодого бойца" <i>Кирилл Кравченко, Heuworks</i>	 Доступ только для Business участников
11:30 – 12:00				
12:00 – 12:30	Keynote: "LUFTRAUSERS: от разработки до релиза на PlayStation" <i>Рами Измаил, Vlambeer</i>	"Практические советы по работе с движком Unity 5" <i>Энди Тач, Unity Technologies</i>	"Такая разная диалоговая система" <i>Алина Браздейкене, Rhapsody Games</i>	Доступ только для Business участников
12:30 – 13:00			"Steam: всё, что скрывает Valve (почти)" <i>Сергей Галенкин, Независимый эксперт</i>	
13:00 – 15:00	Обед	Обед	Обед	Обед
15:00 – 16:00	Keynote: "Game of Thrones: Как мы вдохнули жизнь в Вестерос" <i>Майк Свенсон, Bigpoint</i>	Круглый стол: "Трафик-провайдеры vs. Разработчики" Модератор: <i>Алекс Ничипорчик, tinyBuild</i> <i>Игорь Пащенко, Facebook</i> <i>Томас Пиктожиш, ChartBoost</i> <i>Мария Эсса, Kongregate</i> <i>Рами Измаил, Vlambeer</i>	"Некоторые особенности физики в Unity 5" <i>Антон Яковлев, Unity Technologies</i>	 Business Lounge sponsored by Renatus
16:00 – 16:30				
16:30 – 17:00	"Особенности игровой графики на примере King of Thieves" <i>Алексей Атомский, Zeptolab</i>	"Ультратонкий дизайн. Разработка механики игры без прототипирования" <i>Владимир Яцкевич, Vizor</i>	"UI Кухня. Вкусные рецепты от шеф-повара Heuworks" <i>Никита Захарченко, Heuworks</i>	 Доступ только для Business участников
16:30 – 17:00		"Как сделать видеопрезентацию вашей игры: процесс и советы" <i>Никита Леоненко, Alconost</i>	"Minions Paradise: Оптимизация мобильного Unity приложения" <i>Дмитрий Веденко, Electronic Arts</i>	
17:00 – 17:30	Гейм Линч	"Всё дело в балансе!" <i>Владимир Ковтун, AlternativaPlatform</i>	"X-Mercs: Invasion - опыт создания хардкорной мобильной стратегии в 3D на Unity" <i>Олег Придюк, Game Insight</i>	Доступ только для Business участников
17:30 – 18:00		"Специфика игрового арта от "А" до "Б" <i>Игорь Глущенко, RealJamStudio</i>	"Unity Networking: новые возможности" <i>Валентин Симонов, Unity Technologies</i>	
18:00 – 19:00	Церемония награждения DevGAMM Awards <i>"Bye-Bye Mingle" сразу после церемонии</i>	<ul style="list-style-type: none"> Technology & Development Art & Animation Game Design & Narrative 	<ul style="list-style-type: none"> Sound & Audio Games & Postmortems Platforms 	<ul style="list-style-type: none"> General/Useful Special Events

