

Организация бизнеса
Управление проектами
Гейм-дизайн
Другое

Программирование
Арт
Звук

20 апреля 2008

				Обед					
Аудитория	10:00 - 10:50	11:00 - 11:50	12:00 - 12:50	13:00 - 14:00	14:00 - 14:50	15:00 - 15:50	16:00 - 16:50	17:00 - 17:50	
Концертный (1000)	Антон Яковлев, Creat Studios - Насекопы: от DS к PC	Fredrik Wester, Paradox Interactive - Что надо сделать, чтобы получить от издателя один миллион долларов -- How to go from F***ing Chicken to Superchicken	Николай Барышников, 1С - Рынки Восточной Европы - наше темное прошлое или светлое будущее?	Сергей Орловский, Nival — Как заработать миллион	Перерыв	Юрий Мирошников, 1С - FAQ'2008 История в цифрах и лицах	Глеб Яльчик, Creat Studios - Структура компании: работа над ошибками или 24 месяца спустя		Награждение
Сатурн (150)	Кирилл Лебедев, Evosquare - Проектирование игр: функциональный подход	Виталий Беров, Nival Online - Организация программирования в Аллодах Онлайн	Тимур Бухараев, Nival Online - Data-driven подход к магии в Аллодах Онлайн	Роман Лут, Deep Shadows - Стриминг и эффективное чтение с DVD	Перерыв	Артем Пальвелев, Saber Interactive - Практика портирования 3D-шутера на платформу PlayStation 3	Тимур Давиденко, Crytek - Как закалялся Crysis, Эволюция разработки.	Дмитрий Сидоренко, Nival Online - Ресурсная система для MMO	
Нептун (100)	Сергей Охотников, PIPE studio - 5 Лунтиков + 76 Попугаев	Александр Мишулин, Nival Online - Управление дизайном проекта	Тарас Король, Crytek Kiev - Компьютерная игра как интерактивный интерфейс	Константин Сапроненков, Новый Диск — Культурные табу от Пушкина до Пучкова: Свобода vs. необходимость	Перерыв	Павел Епишин, Nival Interactive - Как получить то, что хочется	Иван Клевакичев, Nival Online - Мечты ставшие явью в Аллодах Онлайн	Илья Карпинский, Александр Веселов, Nival Interactive - В долгий путь или как делать большие проекты	
Галактика 1+2 (70)	Сергей Климов, Snowball Studios - Как получать удовольствие и хорошо зарабатывать, занимаясь разработкой и изданием видеоигр	Валерий Бохан, DivoGames - Альтернативный Гейм-дизайн на основе психологии восприятия игры	Александр Шиляев, Wargaming.net - Планирование и организация разработки игрового контента	Юрий Уральский, NVIDIA - Оптимизация приложений под DirectX10 API	Перерыв	Алексей Медведев, Crytek - Анимационная система CryEngine2	Яремчук, 1С, Мигалев, Борминская, Мосар.ru - Анимация персонажей: с Motion Capture или без? Классические принципы и прогрессивные технологии	Сергей Козьяков, Nival Online - Pure Horror или как создать действительно страшный образ	
Галактика 4+5 (60)	Антон Пегушин, Intel — Оптимизация игр для NUMA архитектур. Часть 1: Обзор технологии	Дмитрий Еремин, Intel - Оптимизация игр для NUMA архитектур. Часть 2: Использование Intel TVB для эффективного выполнения приложения	Виктория Жислина, Intel - DirectX и MultiCore - программа "Максимум"	Виктория Жислина, Intel - Интегрированные графические платформы Интел. Мы идем вперед, не отставайте.	Перерыв	Чаз Бойд, Microsoft - HDR-рендеринг в DirectX 10	Евгений Марченков, Microsoft - Введение в XNA 2.0 – Технология разработки игр для PC и XBOX 360	Чаз Бойд, Microsoft - DirectX: Цели на будущее	
Юпитер (40)	Анастасия Бармина, Creat Studios - «Игра в куклы»	Владимир Вайнер, EnterMedia - «Деньги от рекламы в играх. Когда и сколько? Почему так много и разве это много?»	Michał Kiciński, Michał Madej, CD Projekt - Серебряное издание «Ведьмака» - какого черта мы творим?	Вадим Гайдукевич, Wargaming.net, Inc - Построение Agile процесса для разработки игр	Перерыв	Александр Суслов, Павел Нечаев, Snowball - Zadrotus Vulgaris, или Как продвигать игры на consumer event'ax	Заякин Евгений, Ростислав Хлебников, Creat Studios - Эффективная система анимаций для Nintendo DS	Александр Соловейко, Nikitova - Подводные камни Wii Remote	
Плутон (30)	Зал презентаций – пресс-рум	Юрий Уральский, NVIDIA - Использование CUDA для программирования процессоров NVIDIA	Зал презентаций – пресс-рум	Зал презентаций – пресс-рум	Перерыв	Зал презентаций – пресс-рум	Презентация Аллодов Онлайн	Зал презентаций – пресс-рум	