

15 мая 2009

		О Б Е Д							
		10:00 –10:50	11:00 –11:50	12:00 –12:50	13:00 –13:50	14:00 14:50	15:00 –15:50	16:00 –16:50	17:00 –17:50
А У Д И Т О Р И Я	Сатурн (150)		Илья Вайсман, Nival Online — Игровая механика MMORPG как архитектурная задача. Компонентная модель	Илья Пшеничный, Creat Studios — Сравнительный постмортем проектов. Разговоры про жизнь	Роман Жихарев, Zpau.ru - Как правильно принимать платежи в онлайн игры?	П е р е р ы	Александр Шилев, Wargaming.net - Система вытягивания в процессе разработки арта для RTS	Арсений Капулкин, Creat Studios — SPU Render	Fredrik Wester, Paradox Interactive — Kill The F***ing Chicken, часть 3: чем разработка игр отличается от продажи пончиков
	Нептун (100)		Александр Карпович, Альтернатива — Многопользовательские браузерные игры нового типа (3D + Flash + realtime Java-server).	Александр Вертянкин, Nival Online - Автоматическое тестирование в процессе создания игры Аллоды Онлайн	Леонид Черный, Неокуб — Внешний QA: Кушать подано		Круглый стол по менеджменту "Диалоги 2.0". Ведущий — Давыд Филиппов, 1С		
	Галактика 1+2 (70)		Ярослав Городецкий, NGENIX — Цифровая дистрибуция игр с использованием сетей доставки контента (CDN)	Сергей Климов, Snowball - "План Б": конфликты интересов в отношениях издателя и разработчика и способы их решения	Александр Лазарев, Intel - Многопоточный Интеллект - это победа! Построение N-поточной масштабируемой игровой оболочки		Виктория Жислина, Intel - CPU. Что нового в команде? Особенности нового многоядерного процессора Intel Core i7 и их эффективное использование для создания производительных игр	Юлия Федорова, Intel - Сделаем это по-быстрому или снова об анализе производительности, но без лишних заморочек	Евгений Марченков, Microsoft — Анализ ошибок в играх под Windows с помощью Windows Error Reporting
	Галактика 4+5 (60)		Артём Щуйко, Snowball — PC игры, выпущенные в России в 2004-2009 гг.: статистика и анализ тенденций по жанрам, сезонам и издателям	Кирилл Лебедев, Evosquare - Функциональный подход к проектированию программ, часть 1	Кирилл Лебедев, Evosquare - Функциональный подход к проектированию программ, часть 2		Круглый стол "Угрозы для MMOG: боты, читы, пиратские сервера и способы противодействия им"		

Организация бизнеса
 Управление проектами
 Гейм-дизайн
 Программирование
 Арт
 Звук
 Другое