

15 мая 2010 г.

				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
Сатурн (150)	Марина Деревянко, коллегия адвокатов "Кронверкская" - Правовые вопросы размещения и работы приложений в социальных сетях "Вконтакте" и "Мой Мир.Mail.ru"	Алексей Костарев, I-JET - Секреты рынка социальных игр на примере истории успеха компании I-JET	Зинаида Михалевская, AgMOBI - Один в поле не воин. Мобильная версия	Дмитрий Девишев, Mail.ru - Из оффлайна в онлайн: Советы разработчикам	Перерыв	Олег Шпильчевский, Mail.ru - Постмортем проекта "Аллоды Онлайн"	Семинар «Аллоды Онлайн: Секретные материалы»	
Нептун (100)	Кирилл Дмитриев, NVIDIA - Тесселяция в DirectX 11: миллионы полигонов без лишних усилий	Владимир Травкин, Филипп Герасимов, Intel - Новые возможности Intel® GPA 3.0	Круглый стол "Контроль качества при производстве игр"		Перерыв	Виктория Жислина, Intel - Интегрированная графика Intel HD - повод для оптимизма и оптимизации	Виктория Жислина, Intel - The SIMDsons. Новые подробности и новые сезоны	Арсений Капулкин, Creat Studios, Inc. - Job scheduler: просто, насколько можно
Галактика 1+2 (70)	Жанна Горанская, Сергей Зыков, «Новый Диск» - Я его слепила из того, что было! Как сделать хорошее коллекционное издание в кризисных условиях	Руслан Шелехов, Playnatic Entertainment - Онлайн. 100 ответов на вопросы	Александр Мишулиц, Mail.ru - Глядя в кривое зеркало статистики	Николай Сахарных, NVIDIA - Реализация высококачественного эффекта глубины резкости (DOF) на DirectCompute	Перерыв	Артем Тарнавский, Nival Network - Победа зависит от доблести легионов	Иван Спижарский, Mail.ru - От контракта до релиза за 45 минут: основные проблемы с запуском лицензированных MMO глазами оператора	Владимир Макарычев, Mail.ru - "Игра мечты" с точки зрения оператора онлайн-игр
Галактика 4+5 (60)	Максим Янков, Playnatic Entertainment - Поэт и гейм-дизайнер лишь именем различны... Краткий курс по написанию проектной документации	Александр Суслов, Максим Горбань, Snowberry Connection - Пост-мортем "Mount & Blade. Огнем и мечом" — от фанатского мода к коммерческому проекту	Александра Пестрецова, SKAZKA - Миллионы леммингов для ваших игр	Владимир Яцкевич, Reaxion - Игры с вниманием человека	Перерыв	Алексей Рехлов, Creat Studios, Inc. - Пришел, увидел, упростил!	Павел Епишин, Nival Network - За цикленное удовольствие	Алексей Рехлов, Creat Studios, Inc. - Я скажу: "Не надо орден, я согласен на медаль!" (с)

Организация бизнеса

Управление проектами

Гейм-дизайн

Программирование

Арт

Звук

Другое