

16 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	18:30 - 19:30
Сатурн (150)	Николай Трусов, "Нетвил" - Цифровая дистрибуция: все как у больших, но по-своему	Александр Агапитов, 2ray - Монетизация онлайн-игр	Александр Лысковский, Alawa Entertainment - Игры для массовой аудитории: Casual games 2.0	Сергей Орловский, Nival Network - Социальность	Перерыв	Яковлев Антон, Creat Studios, Inc. - Микротранзакции в консольных играх	Frederick Fierst, Fierst, Pucci & Kinder LLP - Doing Business profitably with the West		Церемония вручения премии КРИ Awards. Концертный зал ГК "Космос"
Нептун (100)	Алексей Осипенко, Playnatic Entertainment - Не сетью единой: новые горизонты развития MMO-игр	Евгений Иванов, Nival Network - P2P-практики в применении к MMO-играм	Антон Малахов, Intel - Threading Building Blocks: параллельная реальность	Кирилл Лебедев, The Web Production - Разработка технологической платформы в условиях временного прессинга	Перерыв	Антон Пегушин, Intel - Многозадачность вместо многопоточности, или как писать сразу для 100 ядер	Евгений Заякин, Creat Studios, Inc. - Укрощение строптивых мемликов: эффективное управление памятью в C++	Денис Подлужный, INTENIUM GmbH - В поисках серебряной пули: FSM-based programming как модель архитектуры [онлайн] игр	
Галактика 1+2 (70)	Екатерина Немова, Snowball Studios - Юридические риски игровых разработчиков: какие судебные иски ждут нас в самом ближайшем будущем	Виктор Сурков, Mail.ru - Целый мир	Иннокентий Шевченко, Александр Насонов, Mankind Games - Кнут и пряник. Или работа с аутсорсерами	Антон Лаврушкин, Mail.ru - Создание мира за семь дней	Перерыв	Евгений Лащев, Евгений Данилов, Mail.ru - Летучие корабли? Да! (Техника в мире фентэзи. От идеи к реализации. 2D)	Денис Демьянов, Creat Studios, Inc - Спецэффекты - это просто	Алексей Власов, Art Studios Entertainment - Фотограмметрическое 3D сканирование объектов при разработке игровых проектов по лицензиям	
Галактика 4+5 (60)	Руслан Григорьев, Reaxion - Временной ряд или будущее тестирования	Михаил Воронцовский, Nival Network - Киберсекс с гейммастерами: за и против	Владимир Торцов, Snowball Studios - Хождение в народ: продвижение игр в интернетях	Антон Волков, "Альтернатива" - 3D в браузерных играх, социальных сетях и на мобильных платформах	Перерыв	Сергей Климов, Snowball Studios - Почему хороший игровой проект может быть неинтересен издателю (внутренняя логика процесса)	Иван Федянин, Nival Network - И все-таки "Trust no one" (Построение QA в операторе)	Екатерина Рощина, Nival Network - Распределенная команда разработки - часто возникающие проблемы и пути их решения	

Организация бизнеса

Управление проектами

Гейм-дизайн

Программирование

Арт

Звук

Другое