

14 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	18:00 - 18:50
Сатурн (150)	Алексей Терехов, Mail.ru - Как заработать миллион на платформе Мой.Мир.Mail.ru	Swen Vincke, Larian Studios - Как найти бюджет на разработку, не попадая в зависимость от издателя	Tom Krcha, Adobe - Future visions with Flash!	Sean Clark, Big Fish Games - Making Money in Casual and Social Games	Перерыв	Круглый стол "Казуальные игры и социальные сети - новый вызов или новые возможности"		Круглый стол "Социальные игры: первый год в России"	
Нептун (100)		Yuval Ziv, Gate2Shop - Changing Payment Landscape and the way forward	Андрей Белкин, Акелла - Postal 3: трудно быть плохим	Пресс-конференция 1С-Софтклуб	Перерыв	Евгений Марченков, Microsoft - Разработка игр для Windows Phone 7, XBOX 360 и PC – Технология Microsoft XNA Game Studio 4.0	Круглый стол председателем Комитета Государственной Думы по делам молодежи П.В.Таракановым	Круглый стол с председателем подкомитета по технологическому развитию Комитета Государственной Думы по информационной политике, информационным технологиям и связи И.В.Пономаревым	Собрание ассоциации разработчиков и издателей игр
Галактика 1+2 (70)		Денис Рысев, "Финам" - Социальные игры: вирусный маркетинг	Роман Власов, Адвентура Девелопмент - Балансирование на краю пропасти (как переложить труд на чужие плечи)	Круглый стол «Разработка консольных игр в России»	Перерыв	Александр Лазарев, Филипп Герасимов, Intel - Реализация идеи Фикс: исправление производительности		Тимур Бухараев, Mail.ru - Архитектура игрового сервера Аллодов Онлайн	Дмитрий Трифионов, EnterNetica - Визуализация поверхности океана, статистическая модель с использованием быстрого преобразования Фурье на GPU
Галактика 4+5 (60)		Павел Штоллер, Golding Game - Выбор оптимальной серверной структуры для MMO-игры	Михаил Черномордиков, Microsoft - Интерактивность, социальность и игры для браузера, компьютера и Windows Phone 7 – технология Silverlight	Вадим Сухомлинов, Intel - Игра для нетбука? Миссия выполнима!	Перерыв	Дмитрий Кузьменко, Strategic Music - Истории об атмосфере, часть 1	Михаил Котов, IT Territory Nord - Прикладная музыка. Наука или искусство?	Елизавета Шевчук, Mankind Games - Голосовое озвучание при локализации компьютерных игр AAA-класса	Александр Шиляев, Wargaming.net - Канбан. Качество стоит дешево

Организация бизнеса

Управление проектами

Гейм-дизайн

Программирование

Арт

Звук

Другое