

РАСПИСАНИЕ. 10 ДЕКАБРЯ 2011

День 1	Зал "Элита"	Зал "Венеция"	Зал "Лазурный"	
10:00 - 10:50	"Воркшоп: первые шаги в AIR Native Extensions для Android и iOS" <i>Ли Бримелоу, Том Крха, Adobe</i> <i>*Лекция пройдёт на английском языке</i>	"Целостность при разработке инди-игр". <i>Максим "Mokus" Грынис, Инди-разработчик</i>	"Язык Events Flow – язык для программирования логики игр и приложений в Realaхy ActionScript Editor" <i>Евгений Потапенко, Relaxu</i>	
10:50 - 11:00	Перерыв			
11:00 – 11:50	<i>Мерлин Гор, Flash Game Licence</i> <i>*Лекция пройдёт на английском языке</i>	"Экспериментальная игровая лаборатория" <i>Максим Павлов, Дмитрий Малков, Flexis</i>	"Рекомендации по Stage3D: выбор наиболее подходящего Flash 3D движка для Вашей (первой) AAA игры" <i>Михаил Иванов, Neurotech Solutions</i>	
11:50 – 12:00	Перерыв			
12:00 – 12:50	"Как удовлетворить 150 миллионов пользователей" <i>Алекс Ничипорчик, Spil Games</i>	"Мобильные игры: от идеи до апдейта" <i>Александр Егюшин, Alawar</i>	"Прикладная социальная магия" <i>Семён Фриш, Nucleart</i> "Bootstrapping: от нуля и до прибыли" <i>Александр Туртов, Xenao Games</i>	
12:50 – 15:00	Обед			
15:00 – 15:50	"AlternativaPhysics: физическая симуляция на Flash – это просто" <i>Дмитрий Сергеев, AlternativaPlatform</i>	"Использование детальной статистики при работе над игрой" <i>Никита Любимов, Pixonis</i>	Speed Game Dating <i>*Мероприятие только для предварительно зарегистрировавшихся участников</i>	
15:50 – 16:00	Перерыв			
16:00 – 16:50	"Успешные flash игры" <i>Сет де Конино, Jaludo</i> <i>*Лекции пройдут на английском языке</i> "Монетизация игр на выделенных сайтах – взгляд на монетизацию игр под новым углом" <i>Конрад Холубек, Games Passport at Mediastay</i>	"Разработка успешных игр на платформе Unity3D" <i>Павел Криворучко, Lilium Games</i>		
16:50– 17:00	Перерыв			
17:00 – 17:50	Круглый стол: "Маркетинг Игр" <i>Модератор: Петр Харитонов</i>	<i>Marmalade</i>		

РАСПИСАНИЕ. 11 ДЕКАБРЯ 2011

День 2	Зал "Элита"	Зал "Венеция"	Зал "Лазурный"
10:00 - 10:50	"Озвучка – ключ к успеху" <i>Дмитрий Кузьменко, Уильям Бакнам, Strategic Music</i>	"Как выстроить маркетинг социальной игры: почему кустарные методы больше не работают?" <i>Максим Шатилов, Webgames</i>	Мастер класс от Marmalade
10:50 - 11:00	Перерыв		
11:00 – 11:50	"Издательство в App Store с точки зрения секса" <i>Юлия Лебедева, Nevosoft</i>	"Что такое игровой фан, или как сделать игры интересными" <i>Денис Романко, Инди разработчик</i>	"Новая монетизация Одноклассников и виральность в Моем Мире" <i>Эдгар Стродс, Одноклассники</i> <i>Роман Новиков, Mail.ru</i>
11:50 – 12:00	Перерыв		
12:00 – 12:50	"Ускорение 2D и 3D игр на графическом процессоре" <i>Том Крха, Ли Бримелоу, Adobe</i> <i>*Лекция пройдёт на английском языке</i>	Секция блиц-докладов	"Секреты создания волшебных миров", <i>Екатерина Беляева, Марьяна Коваленко</i> <i>Анимуба</i>
12:50 – 15:00	Обед		
15:00 – 15:50	"Технологии успеха" <i>Виктор Кузьмин, Андрей Кузьмин, Vizor Interactive</i>	"Гейм-дизайн социальных игр" <i>Александр Фадин, Mail.ru</i>	"FlashJS – игровой движок на Javascript и HTML5 для флэшеров, open source" <i>Денис Радин, Sigma Ukraine</i> "HTML5 для мобильных платформ" <i>Александр Норинчак, True Token</i>
15:50 – 16:00	Перерыв		
16:00 – 16:50	Мастер класс: "Flash-игры: переходим в третье измерение" <i>Павел Горбунов, Андрей Копысов, AlternativaPlatform</i>	"Фоны для 2D игр" <i>Олег Акимов, Инди разработчик</i>	"Развивающиеся рынки и стратегии улучшения конверсии" <i>Ювал Зив, Gate2Shop</i> <i>*Лекция пройдёт на английском языке</i>
16:50– 17:00	Перерыв		
17:00 – 17:50	Гейм линч <i>*Линч пройдёт на английском языке</i>	"Художник + гейм дизайнер = игра" <i>Боярин Евгений, Абсолютист</i>	"Основные правила работы с офферами" <i>Филлипов Илья, FreetoPay</i>
18:00 – 18:30	Церемония награждения победителей Конкурса Игр Flash GAMM!		