

	Секция "Flash", зал "Волга"	Секция "Social", зал "Амур"	Секция "Mobile", зал "Двина"	Секция "General Industry", зал "Ангара"
10:00 - 10:50	<p>“Как флешеру создать глобальную компанию” <i>Артемиий Малков</i></p> <p>“Выбросьте свои клавиатуру и мышь! Разработка Flash игр под multi-touch и kinect” <i>Валентин Симонов</i></p>	<p>“Особенности и отличия 15 социальных сетей” <i>Елена Масолова</i></p>	<p>“Мобильные браузерные игры: новые возможности для разработчиков казуальных игр” <i>Мартин Спаанс</i></p>	<p>“Собственный портал – с чего начать” <i>Ярослав Купреев</i></p> <p>“Построение трафика для игрового портала.” <i>Сергей Елисеев</i></p>
10:50 - 11:00	Перерыв			
11:00 – 11:50	<p>“Редактор уровней для игр на Flash” <i>Макар Осокин</i></p> <p>“Уровни на миллион” <i>Павел Диденко</i></p>	<p>“Социальные игры и приложения вне социальных сетей.” <i>Алексей Фомин</i></p>	<p>“Социальные игры: новая жизнь на мобильных платформах” <i>Маша Дмитриева</i></p>	<p>“Проведение платежей или аффилиейтная программа! Что важнее?” <i>Гергана Тодорова</i></p>
11:50 – 12:00	Перерыв			
12:00 – 12:50	<p>Круглый стол: “Актуальные вопросы инди-разработки flash игр” <i>Модератор: Александр Федосеев</i></p>	<p>“Управление трафиком как составляющая успеха разработчика” <i>Александр Зотов</i></p>	<p>Дискуссионная панель: “Технические аспекты разработки игр на HTML5” <i>Модератор: Виталий Хить</i></p>	<p>“Новый способ монетизации игр” <i>Роман Купчиков</i></p>
12:50 – 13:00	Перерыв			
13:00 – 13:50	<p>“Браузерные игры – время перемен” <i>Антон Волков</i></p>	<p>“Основные тенденции рынка социальных игр в 2011” <i>Rex NG</i></p>	<p>Круглый стол: “Настоящее и будущее мобильных игр” <i>Модератор: Павел Криворучко</i></p>	<p>“Интегрированные рекламные кампании: опыт взаимодействия разработчиков и рекламодателей” <i>Алена Абрамова</i></p> <p>“Эффективные способы продвижения интернет проектов” <i>Александр Милкин</i></p>
13:50 – 15:30	Обед			
15:30 – 16:20	<p>“Разработка 2D-игр на графическом процессоре с Molehill” <i>Том Крха</i></p>	<p>“Сам себе издатель” <i>Георгий Рожков</i></p>	<p>“«Путь самурая» на примере игры The Treasures of Montezuma” <i>Александр Егошин</i></p>	<p>Круглый стол: “Игровой бизнес глазами топ-менеджеров” <i>Модератор: Петр Харитонов</i></p>
16:20– 16:30	Перерыв			
16:30 – 17:20	<p>“From Flash to Mobile. Портирование flash-игры на мобильные платформы: iOS и Android” <i>Бубер Илья</i></p>	<p>“Классный год.” <i>Эдгар Стродс</i></p>	<p>“Мобильные слоны: Монетизация игр на Unity” <i>Стефан Кейш</i></p>	<p>Секция блиц-докладов</p>
17:20 – 17:30	Перерыв			
17:30 – 18:20	<p>Гейм-линч</p>	<p>“Пабблишинг социальных игр с Mail.Ru” <i>Александр Фадин</i></p>	<p>“Могут ли виртуальные кнопки быть лучше аппаратных? Опыт iOS.” <i>Алексей Копылов</i></p>	<p>“Успех на Фейсбуке дело тонкое” <i>Арман Дарини</i></p>
18:20 – 18:40	<p>Церемония награждения</p>		<p>“Как мы прочитали про перспективы социальных игр на мобильном рынке и поверили в них” <i>Евгений Сунуров</i></p>	<p>“Искусство стартапа: Социальные игры” <i>Алексей Мутовкин</i></p>