

	Главный зал — 3 этаж	Зал №1 — 2 этаж	Зал №2 — 2 этаж
9:00	Регистрация гостей, нетворкинг и вступительное слово организаторов, представителя региона, члена программного комитета		
10:00	Игро.DEV 9:00 — 10:30		
11:00	<p>Как придумать игру Денис Поздняков, Винторог, Contrast Games 10:30 — 11:10</p> <p>Руководитель в геймдеве. Как собрать универсальный скилл-сет для прохождения всех уровней Олег Доброштан 11:20 — 12:00</p>	<p>Экспертная сессия Astrum Entertainment: Этапы запуска проекта: от идеи до многолетней поддержки Иван Сидоренко, Илья Пахаруков, Степан Горохов 10:30 — 11:50</p>	<p>QA для Indie, как не растерять качество и бюджет Евгений Медведев, Social Quantum 10:30 — 11:10</p> <p>Как всё-таки привлечь деньги на свою игру? Костя Кондуков, Eudokia Games 11:20 — 12:00</p>
12:00	Кофе-брейк 12:00 — 12:30	Кофе-брейк 12:00 — 12:30	Кофе-брейк 12:00 — 12:30
13:00	<p>Специальная секретная сессия ??? 12:30 — 13:30</p> <p>Нетривиальные факты развития индустрии видеоигр в России и советы по привлечению инвестиций Алексей Каленчук, Сколково 13:40 — 14:20</p> <p>Как игроки находят игры Александр Егоров, VK Play 14:30 — 15:10</p> <p>Экспертная сессия Сбера: Игры вне игрового бизнеса: от обучения сотрудников до лояльности клиентов Юрий Котловский, Иван Ткачёв, Егор Томский, Владимир Прокуронов, Родион Соколов 15:20 — 16:20</p>	<p>Максимум эффекта за минимум денег: как строить маркетинг для небольших проектов Иван Сидоренко, Astrum Entertainment 12:30 — 13:10</p> <p>Продуктовая аналитика и применение машинного обучения для расчёта LTV Павел Пыряев и Елена Антонова 13:20 — 14:00</p> <p>«Обмани меня, если сможешь»: как инвесторы хотят знать как можно больше, а фаундеры — спать спокойно Мария Ордовская-Танаевская, I-Legal 14:10 — 14:50</p> <p>Персональные данные: как не доиграться до штрафов Алексей Филатов, I-Legal 15:00 — 15:40</p> <p>Портфолио-ревью: разбор резюме Мария Пономарёва, VK Play 15:50 — 16:30</p> <p>Продвижение игр на VK Play. Возможности платформы Валерий Селиванов, VK Play 16:40 — 17:20</p> <p>Экспертная дискуссия Innova: Работа издателя в деталях: этапы запуска MMORPG в России на примере Gran Saga Давид Аюбян, Андрей Маякин 17:30 — 18:10</p>	<p>Экспертная сессия МТС TBD 12:30 — 13:30</p> <p>Что надо знать при работе с креативами, даже если это делает издатель Тенгиз Тегашвили, Sociaro 13:40 — 14:20</p> <p>Геймдизайн через призму теории хаоса: как неопределённость создает увлекательные игровые системы Владимир Ковтун, Ciliz 14:30 — 15:10</p> <p>Игровая эволюция: Как геймеры формируют будущее аппаратного обеспечения Сергей Редько, Isource 15:20 — 16:00</p> <p>Инвестиции в маркетинг: где взять деньги и как не спустить их в трубу Роман Сакутин, Agava 16:10 — 16:50</p> <p>Книги про игры: литература и видеоигровая индустрия Владимир Обручев, издательство «Бомбора» 17:00 — 17:40</p>
14:00			
15:00			
16:00			
17:00	<p>Экспертная сессия Яндекс.Игры TBD 16:30 — 17:30</p> <p>Магия игровой индустрии и её разоблачение Ян Шевченко, Fair Games, GD Forge 17:40 — 18:20</p>		
18:00			
19:00	<p>Питч-сессия инди-проектов VK Play 18:40 — 20:10</p>		
20:00	<p>Церемония награждения Хрустальный пиксель 20:15 — 21:15</p>		
21:00			
22:00			
23:00			
00:00		<p>Бизнес-вечеринка 22:30 — 02:00</p>	
01:00			
02:00			

	Главный зал — 3 этаж	Зал №1 — 2 этаж	Зал №2 — 2 этаж
9:00	Регистрация гостей, нетворкинг и вступительное слово организаторов, представителя региона, члена программного комитета		
10:00	Игро.DEV 9:00 — 10:30		
11:00	<p>Мета-механики мобильных игр Юрий Сироткин, Практика гейм-дизайна 10:30 — 11:10</p> <p>Как зарабатывать в условиях санкций Андрей Голенок, Art&Fact 11:20 — 12:00</p>	<p>Локализация: удовольствие от истории Ирина Изотова, Astrum Entertainment 10:30 — 11:10</p> <p>Прошлое, настоящее и будущее браузерных игр на мобильных устройствах Ян Янкейлоц, Overmobile 11:20 — 12:00</p>	<p>Как работать 24/7 и не выгорать Слава Грис 10:30 — 11:10</p> <p>Монетизация: все способы заработать на своей игре Максим Бурак, Warface 11:20 — 12:00</p>
12:00	Кофе-брейк 12:00 — 12:30	Кофе-брейк 12:00 — 12:30	Кофе-брейк 12:00 — 12:30
13:00	<p>Как получить много бесплатного/дешевого трафика для вашей игры в мобайл/веб Александр Щевелев, Maningames 12:30 — 13:10</p> <p>Бизнес-диалог Сергей Гимельрейх и Алексей Сойер, Indikator 13:20 — 14:20</p>	<p>Как улучшить вашу игру с помощью звука Михаил Шагин, Fiftytwo 12:30 — 13:10</p> <p>Основы маркетинга для инди разработчиков на рынке ПК игр Ярослав Панголин 13:20 — 14:00</p>	<p>Возможности паблишинга в Телеграме Виталий Кольцов, Axiom Game Labs 12:30 — 13:10</p> <p>Технологии продвижения мобильных игр в сторсах Алла Иванчихина, DevRel 13:20 — 14:00</p>
14:00	<p>Инвестирование в GameDev глазами финансовой корпорации Антон Божко, АФК Система 14:30 — 15:10</p>	TBD Владимир Кольцов 14:10 — 14:50	<p>Арт с точки зрения продукта. Как правильно сфокусироваться и не потратить впустую кучу денег Вероника Акулич, VistorySoft 16:10 — 16:50</p>
15:00	<p>Возьми меня полностью — взгляд со стороны работодателя Алексей Сойер, Indikator, Fumy Games 15:20 — 16:00</p>	<p>Профессия VFX-художника Алекс РВ 15:00 — 15:40</p>	<p>CRM-аналитика в геймдеве Антон Кукуев и Давид Акопян, Innova 15:00 — 15:40</p>
16:00	<p>Построение креативных команд: система организации и подводные камни Вера Величко, OWL Studio 16:10 — 16:50</p>	<p>Возможности монетизации для разработчиков и издателей за счёт продажи интеграций и лицензий брендам Ярослав Мешалкин, Heads' made 15:50 — 16:30</p> <p>Как выстроить диалог с командой и повысить ее эффективность, при помощи eNPS Ирина Мерзлякова, Agava 16:40 — 17:20</p>	<p>TBD</p> <p>TBD 15:50 — 16:50</p>
17:00			<p>Издатель — это по любви. Как искать, общаться и работать с вашим издателем Катерина Чиркова, Hoolignomes 17:00 — 17:40</p>
18:00	Завершающее слово организаторов, представителя региона, члена программного комитета Игро.DEV 18:30 — 18:45		
19:00			
20:00			
21:00			
22:00			
23:00			
00:00			
01:00			
02:00			