ИГРО.DEV Программа первого дня

Общий блок · Management & Team Lead · Трендсеттинг · Издание · Маркетинг · Юридические вопросы · Инвестиции

	Главный зал — 3 этаж	Зал №1 — 2 этаж	Зал №2 — 2 этаж
9:00	Открытие конференции и вступительное слово организаторов Игро.DEV 9:00 — 10:30		
10:00	Как придумать игру Денис Поздняков, Винторог, Contrast Games 10:30 — 11:10	Экспертная сессия Astrum Entertainment: Этапы запуска проекта: от идеи до многолетней поддержки Иван Сидоренко, Илья Пахаруков, Степан Горохов 10:30 — 11:50	Тексты для игр с прицелом на Worldwide: как сделать локализатора счастливым Наталья Сысоева, Фогейм 10:30 — 11:10
11:00	Руководитель в геймдеве. Как собрать универсальный скилл-сет для прохождения всех уровней Олег Доброштан 11:20 — 12:00		Как всё-таки привлечь деньги на свою игру? Костя Кондуков, Eudokia Games 11:20 — 12:00
12:00	Кофе-брейк 12:00 — 12:30	Кофе-брейк 12:00 — 12:30	Кофе-брейк 12:00 — 12:30
13:00	Будущее игровой индустрии в России Максим Толстов (Atomic Heart), Александр Егоров (VK Play), Сергей Гимельрейх (INDIKATOR), Вера Величко (OWL Studio) Алексей Каленчук (Сколково), Антон Божко (АФК Система), Сергей Редько (ISource), Юрий Сироткин (Практика гейм-дизайна) 12:30 — 14:00	Максимум эффекта за минимум денег: как строить маркетинг для небольших проектов Иван Сидоренко, Astrum Entertainment 12:30 — 13:10 Продуктовая аналитика и применение машинного обучения для просчёта LTV Павел Пыряев и Елена Антонова 13:20 — 14:00	Что надо знать о маркетинге и креативах, даже если это делает издатель Тенгиз Тегашвили, Sociaro 12:30 — 13:10 Геймдизайн через призму теории хаоса: как неопределённость создает увлекательные игровые системы Владимир Ковтун, Ciliz 13:20 — 14:00
14:00	Как игроки находят игры Александр Егоров, VK Play 14:10 — 14:50	«Обмани меня, если сможешь»: как инвесторы хотят знать как можно больше, а фаундеры — спать спокойно Мария Ордовская-Танаевская, I-Legal 14:10 — 14:50	Игровая эволюция: Как геймеры формируют будущее аппаратного обеспечения Сергей Редько, Isource 14:10 — 14:50
15:00	Экспертная сессия Сбера — Игры вне игрового бизнеса: от обучения сотрудников до лояльности клиентов Юрий Котловский, Иван Ткачёв, Егор Томский, Владимир Прокуронов, Родион Соколов 15:00 — 16:00	Персональные данные: как не доиграться до штрафов Алексей Филатов, I-Legal 15:00 — 15:40 Зачем разработчику игры сообщество Дмитрий Поляков, VK Play 15:50 — 16:30	Инвестиции в маркетинг: где взять деньги и как не спустить их в трубу Роман Сакутин, Agava 15:00 — 15:40 Технологии продвижения мобильных игр в сторах Алла Иванчихина, ведущий менеджер по партнерскому маркетингу RuStore 15:50 — 16:30
16:00	Веб-игры сегодня: тренды и возможности для разработчиков Алексей Щербаков, Яндекс.Игры 16:10 — 16:50	Книги про игры: литература и видеоигровая индустрия Владимир Обручев, издательство «Бомбора» 16:40 — 17:20	Меры поддержки стартапов: где найти финансирование Анастасия Бестужева, Сколково 16:40 — 17:20
17:00	Магия игровой индустрии и её разоблачение Ян Шевченко, Fair Games, GD Forge 17:00 — 17:40		
18:00	Питч-сессия инди-проектов VK Play 18:00 — 19:30		
19:00			
20:00	Церемония награждения Хрустальный пиксель 20:00 — 21:00		
21:00			
22:00	Бизнес-вечеринка 22:30 — 02:00		
23:00			
00:00			
01:00			
02:00			

ИГРО.DEV Программа второго дня

Общий блок · Management & Team Lead · Трендсеттинг · Издание · Маркетинг · Юридические вопросы · Инвестиции

	Главный зал — 3 этаж	Зал №1 — 2 этаж	Зал №2 — 2 этаж
9:00	Открытие второго дня конференции и вступительное слово организаторов Игро.DEV 9:00 — 10:30		
10:00	Мета-механики мобильных игр Юрий Сироткин, Практика гейм-дизайна 10:30 — 11:10	Локализация: удовольствие от истории Ирина Изотова, Astrum Entertainment 10:30 — 11:10	Как работать 24/7 и не выгорать Слава Грис 10:30 — 11:10
11:00	Как зарабатывать в условиях санкций Андрей Голенок, Art&Fact 11:20 — 12:00	Прошлое, настоящее и будущее браузерных игр на мобильных устройствах Ян Янкейлоць, Overmobile 11:20 — 12:00	Монетизация: все способы заработать на своей игре Максим Бурак, Warface 11:20 — 12:00
12:00	Кофе-брейк 12:00 — 12:30	Кофе-брейк 12:00 — 12:30	Кофе-брейк 12:00 — 12:30
13:00	Как получить много бесплатного/дешевого трафика для вашей игры в мобайл/веб Александр Щевелев, Maningames 12:30 — 13:10	Как улучшить вашу игру с помощью звука Михаил Шагин, Fiftytwo 12:30 — 13:10	QA для Indie, как не растерять качество и бюджет Евгений Медведев, Social Quantum 12:30 — 13:10
14:00	Роль сообществ разработчиков в развитии игровой индустрии Сергей Гимельрейх и Алексей Сойер, Indikator 13:20 — 14:20	Основы маркетинга для инди разработчиков на рынке ПК игр Ярослав Панголин 13:20 — 14:00	Возможности паблишинга в Телеграме Виталий Кольцов, Axiom Game Labs 13:20 — 14:00
15:00	Авторская музыка в игре: кейсы и лучшие практики Иван Иванов, Believe 14:30 — 15:10	Профессия VFX-художника Александр Незабытовский 14:10 — 14:50	Арт с точки зрения продукта. Как правильно сфокусироваться и не потратить впустую кучу денег Вероника Акулич, VistorySoft 14:10 — 14:50
16:00	Инвестирование в GameDev глазами финансовой корпорации Антон Божко, АФК Система 15:20 — 16:00	Возможности монетизации для разработчиков и издателей за счёт продажи интеграций и лицензий брендам Ярослав Мешалкин, Heads'made 15:00 — 15:40	CRM-аналитика в геймдеве Антон Кукуев, Фогейм 15:00 — 15:40
17:00	Возьми меня полностью — взгляд со стороны работодателя Алексей Сойер, Indikator, Fumy Games 16:10 — 16:50	Как выстроить диалог с командой и повысить ее эффективность, при помощи eNPS Ирина Мерзлякова, Agava 15:50 — 16:30	Новый тренд: игры по книгам. На бумаге Лев Толстой, а в игре ты .... Василиса Юдина и Матвей Зубов, ЭСКМО-АСТ 15:50 — 16:30
18:00	Построение креативных команд: система организации и подводные камни Вера Величко, OWL Studio 17:00 — 17:40		Издатель — это по любви. Как искать, общаться и работать с вашим издателем Катерина Чиркова, Hooligmomes 16:40 — 17:20
19:00	Завершающее слово организаторов Игро.DEV 18:30 — 18:45		
20:00			
21:00			
22:00			
23:00			
00:00			
01:00			
02:00			