Программа Russky MeetUp & Digital Region, 8.10.2021—9.10.2021

8 октября 2021, пятница		
09:30 - 11:00	Корпус А, 12 уровень	**Торжественное открытие. Пленарная дискуссия "Дальний Восток - регион цифровых возможностей"** Модератор: Дмитрий Земцов, проректор по развитию, ДВФУ; Спикеры: Волошин Константин, заместитель председателя Правительства Приморского края – министр цифрового развития и связи Приморского края; Шарафутдинов Андрей, начальник управления по работе с госсектором Дальневосточного банка ПАО Сбербанк; Карташов Андрей, директор макрорегионального филиала «Дальний Восток» ПАО «Ростелеком»; Сысоева Евгения, директор филиала ПАО «МТС» в Приморском крае; Згонников Валерий, заместитель директора Центра подготовки руководителей и команд цифровой трансформации ВШГУ РАНХиГС; Алексеев Дмитрий, генеральный директор ООО «ДНС Групп»; Пугачев Дмитрий, заместитель министра экономического развития Хабаровского края. Блок: Цифровая трансформация
10:30 - 11:30	Корпус А зал "Великая стена" 8 уровень	**Презентация проекта ДВФУ** Модератор: Ткаченко Игорь, заместитель проректора по развитию ДВФУ; Цифровая трансформация и инфраструктура сложных форматов коммуникации в образовательной и управленческой деятельности в университете. Зорина Олеся – заместитель проректора ДВФУ по цифровой трансформации; Науменко Виктор – директор Дирекции развития университетской среды ДВФУ; Ибрагимова Маргарита – директор Дирекции проектного обучения и предпринимательства ДВФУ, старший преподаватель Школы экономики и менеджмента; Нагапетян Артур - руководитель Лаборатории анализа данных и прикладных эконометрических исследований ДВФУ. Блок: Образование
11:00 - 12:00	Корпус А Аякс, 4 уровень	**Нужен ли DevOps компаниям из Приморья? Панельная дискуссия** Рассмотрим DevOps как подход, на примере крупных и небольших компаний обсудим, всем ли это нужно. Кейсы. Модератор: Сергей Мелехин; Спикеры: Мезенцев Дмитрий, back-end разработчик, Яндекс; Владислав Лукашевич, Научный и клинический консультант компании Teslasuit. Блок: Devops- track

11:00 - 13:00	Корпус А, 12 уровень	**Дискуссия "Цифровая трансформация государственного управления. Цифровая зрелость"** Модератор: Волошин Константин, заместитель председателя Правительства Приморского края – министр цифрового развития и связи Приморского края; Спикеры: О цифровой трансформации госуправления в Приморском крае. Волошин Константин, заместитель председателя Правительства Приморского края – министр цифрового развития и связи Приморского края. Цифровая зрелость. Совместный доклад руководителей цифровой трансформации Приморского края; Цифровое развитие городской среды. Игорь Попов, Директор Департамента прикладных проектов МРФ «Дальний Восток» ,ПАО "Ростелеком". "ИТ инфраструктура Дальнего Востока. Какую роль в ее строительство может играть государство, а какую - бизнес?" Евгений Вирцер, генеральный директор Key Point. Государственно-частное партнёрство в сфере информационных технологи. Преимущества реализации. Королькова Ольга, заместитель директора ООО «ЦИФРОВОЕ ПРИМОРЬЕ». Оптимизация процессов. Бережливое госуправление. Lean подход. Михайлюков Артур, директор Управления Производственной Системы Сбербанка и процессов Дальневосточного банка ПАО Сбербанк. О подготовке кадров для Цифровой экономики Згонников Валерий, заместитель директора Центра подготовки руководителей и команд цифровой трансформации ВШГУ РАНХиГС; О подготовке кадров для Цифровой экономики. Кривопал Михаил, заместитель проректора по развитию, руководитель Академии управления ДВФУ; О Центре управления регионом Приморского края. Виткалов Игорь Ярославович, заместитель директора КГКУ «Информационно-технологический центр Приморского края». Блок: Цифровая трансформация
11:10 - 11:30	Корпус А, 8 уровень Зона подписания (напротив кабинета А 841)	**Подписание соглашения о сотрудничестве SberGames и ДВФУ**

11:30 - 12:30	Корпус А, зал "Начало"	**Образование в сфере GameDev: перспективы развития. Панельная дискуссия** Модератор/спикер: Григорий Алексанин, директор Института математики и компьютерных технологий ДВФУ; Темы: 1. Системность образование: государственное и частное - перспективы взаимодействия 2. Преподаватели - теоретики или практики - и где их искать? 3. Фундаментальное или прикладное образование 4. Борьба за кадры, а есть ли она 5. Специализация: кого именно готовить на образовательных программах? Участники: Полина Гладилина, заместитель генерального директора, руководитель специальных проектов SberGames; Яна Демяненко, руководитель магистерской программы "Разработка мобильных приложений и компьютерных игр" доцент института математики, механики и компьютерных наук ЮФУ; Василий Филатов, саунд-дизайнер, композитор, основатель Института звукового дизайна; Роман Горошкин, менеджер по развитию бизнеса My.Games; Андрей Зуев, директор Института информационных технологий РТУ МИРЭА Блок: GameDev
11:30 - 11:45	Открытие международного учебного Центра ИнфоТеКС	**Открытие международного учебного Центра ИнфоТеКС**
11:40 - 12:40	Корпус А зал "Великая стена" 8 уровень	**Регулирование и этика новых технологий** Спикер: Незнамов Андрей, Сбер Блок: data-track
12:00 - 13:30	Корпус А коворкинг Технопарка 11 уровень	**Воркшоп для учителей информатики** Федченко Анатолий, Яндекс Практикум, выпускник программы "Учитель для России" Блок: Образование

12:10 - 13:00	Корпус А Аякс, 4 уровень	**Нестандартные подходы в разработке продуктов на международном рынке, последние технологические тренды** Спикеры: Rhonda Software:Ескин Роман "Встроенные системы повсюду! Будни разработчика встроенных систем"; Кодубец Алексей "Как материализовать идею заказчика? Важность исследований в коммерческих проектах"; Лаштанов Иван "Автоматизация - основа тестирования в компании Ронда. Как протестировать облако, не имея 1000 камер!". Блок: data-track
12:30 - 13:30	Корпус А, зал "Начало"	**Презентации лучших практик подготовки специалистов от образовательных организаций и частных компаний** Спикеры: Илья Семичаснов, директор проектного офиса МИЭМ ВШЭ; Виталий Абрамов, Старший преподаватель ИТИС КФУ; Яна Демяненко, руководитель магистерской программы "Разработка мобильных приложений и компьютерных игр" доцент института математики, механики и компьютерных наук ЮФУ; Мария Ефименко, координатор образовательных программ Института звукового дизайна. Блок: GameDev

13:00 - 14:00	Корпус А, 12 уровень	**Секция "Кейсы цифровой трансформации"** Модератор: Потапова Татьяна, Правительство Приморского края. Спикеры: Внедрение автоматизированной системы управления оборотом твердых коммунальных отходов в Камчатском крае; Игорь Попов, Директор Департамента прикладных проектов МРФ «Дальний Восток», ПАО "Ростелеком"; Создание масштабируемого импортнезависимого прямого цифрового производства литейных форм для увеличения производительности высокотехнологичных линий изготовления отливок АО "Арсеньевская авиационная компания "ПРОГРЕСС" им. Н.И. Сазыкина, Лунев Анатолий - Руководитель Дальневосточного инжинирингового центра АО ААК «ПРОГРЕСС»; "Примтеплоэнерго", Пикалов Антон, Начальник управления информационных технологий КГУП Примтеплоэнерго; Моряк-Инфо, Олиферчук Дмитрий; Применение цифровых технологий в обучении сотрудников локомотивно-ремонтного депо г. Уссурийска. АНО ДПО «Корпоративный университет ЛокоТех»: Сапожников Дмитрий; Умная квитанция ЖКХ. Шароватов Максим Сергеевич , руководитель расчетного центра "Формула"; Администрация г. Владивостока: Вековшинин Евгений, начальник управления информационно-программного обеспечения администрации г. Владивостока; О механизмах финансового стимулирования разработки и внедрения отечественных IT-решений. Якимовская Наталья, начальник отдела электронного взаимодействия министерства цифрового развития и связи Приморского края; BI-аналитика и построение отчётности: кейсы на примере системы «БФТ.Хранилище». Велегура Елена, Директор по развитию, компания БФТ. Блок: Цифровая трансформация

13:10 - 14:10	Корпус А Аякс, 4 уровень	**Лучшие практики подготовки кадров для IT-индустрии Панельная дискуссия** Рассмотрим лучшие практики подготовки It-специалистов. Ведущие университеты и частные организации расскажут об успешных образовательных программах, применении различных форм обучения. Обсудим как заинтересовать студентов и вовлечь в образование. Модератор: Яськов Илья, заместитель проректора ДВФУ по развитию; Алексанин Григорий, Директор Института математики и компьютерных технологий ДВФУ; Мезин Александр, Директор по развитию бизнеса, Devtodev; Сигаева Мария, Директор образовательных программ и проектов, Positive Technologies; Шилова Надежда, руководитель управления обучения массового сегмента, ПАО "Ростелеком"; Светлана Нохрина, руководитель направления по работе с партнерами, Школа 21. Блок: Образование
13:10 - 14:30	Корпус А зал "Великая стена" 8 уровень	**Психология визуализации данных: как доносить свои идеи с помощью секретных техник визуализаторов** Спикеры: Усачева Александра, эксперт по визуализации данных и дата-методолог, DataYoga; Демидов Андрей, основатель комьюнити экспертов по визуализации данных и дата-психолог, DataYoga. Блок: data-track
13:40 - 14:40	Корпус А коворкинг Технопарка, 11 уровень	**Гейм-джемы как часть образовательного процесса: цели и методики проведения** Спикер: Павел Оганесян, доцент Института математики, механики и компьютерных наук ЮФУ, организатор геймджемов. Блок: GameDev

	Корпус А, зал "Начало"	**Школьное, среднее специальное, дополнительное образование как воронка кадров и идей** Темы:1. Школьники - долгосрочные инвестиции в человеческий капитал компании? 2. Как организовать работу по направлению и какие есть инструменты привлечения и сопровождения? 3. Как объяснить родителям, что работа в игровой индустрии это престижно, перспективно и высокооплачиваемо. Участники: Дмитрий Земцов, руководитель РГ "Кружковое движение НТИ"; Илья Семичаснов, директор проектного офиса МИЭМ ВШЭ; Роман Горошкин, менеджер по развитию бизнеса My.Games; Андрей Богданцев, руководитель проекта "Учитель будущего". Блок: GameDev
14:00 - 15:00	Корпус А	**Перерыв**
14:40 - 15:40	Корпус А Аякс, 4 уровень	**Цифровое воспитание, как основа кибербезопасности. Панельная дискуссия** Модератор: Павлычев Алексей, советник проректора по цифровой трансформации - Директор центра информационной безопасности, ДВФУ. Обсудим, что такое цифровое воспитание. Почему вопросы кибербезопасности выходят на передний план в ходе цифровой трансформации? Узнаем видение проблематики со стороны органов власти, а также о работе в данном направлении от представителей ведущих ИТ-компаний. Спикеры: Сигаева Мария, Директор образовательных программ и проектов, Positive Technologies; Бондарь Александр, замминистра цифрового развития и связи Приморского края; Чефранова Анна, генеральный директор УЦ Инфотекс; Кильчевский Максим, заместитель начальника управления по работе с муниципальными учреждениями образования администрации города Владивостока; Сидорова Эльвира, амбассадор движения "дети в интернете", комплайнс менеджер, МТС. Блок: Кибербезопасность

14:40 - 15:50	Корпус А зал "Великая стена" 8 уровень	**Твоя образовательная траектория. Панельная дискуссия** Модератор: Анатолий Федченко. Обсудим, как строится образовательная траектория IT специалиста. ЦА - студенты и молодые специалисты, поговорим о разных образовательных платформах, позволяющих развить компетенции, дополняющие классическое университетское образование. Обсудим разные образовательные активности, которые влияют на формирование профессионала: - олимпиадное программирование - worldskills - проектная деятельность - митапы, форумы и т.д. Александр Букин, Product manager, Яндекс (онлайн); Ефимов Павел, Директор Центра проектной деятельности, ДВФУ; Нохрина Светлана, руководитель направления по работе с партнерами, Школа 21; Астапцова Наталья, Бизнес-партнер по управлению персоналом, Nexign; Элемент (онлайн) Блок: Образование
14:50 - 16:10	Корпус А, зал "Начало"	**Высшее образование: магистратура или бакалавриат. Дискуссия** Темы:1. Перспективы появления специализации "разработчик игр". 2. Кого и чему учить на образовательных программах высшего образования в сфере игровой индустрии? 3. А есть ли вообще системные знания в игровой индустрии, которые могут стать основой не отдельных курсов, а образовательных программ? 4. 3 основы геймдева - "геймдизайн", "арт" и "программирование" - а как готовить других специалистов, востребованных в игровых компаниях? 5. Профессиональные стандарты. Участники: Григорий Алексанин, директор Института математики и компьютерных технологий ДВФУ; Александр Сегал, философский факультет МГУ; Анатолий Казаков, школа дизайна ВШЭ; Павел Оганесян, доцент Института математики, механики и компьютерных наук ЮФУ, организатор геймджемов; Полина Гладилина, руководитель специальных проектов SberGames; Андрей Комиссаров, руководитель направления «Развитие на основе данных» Университета НТИ 20.35; Андрей Зуев, директор Института информационных технологий РТУ МИРЭА; Виталий Абрамов, Старший преподаватель ИТИС КФУ; Александр Крыловецкий, Доцент кафедры цифровых технологий ВГУ; Илья Васильев, доцент Кафедры теории и истории государства и права Санкт-Петербургского государственного университета. Блок: GameDev

15:00 - 17:00	Корпус А, 12 уровень	**Секция "Кейсы цифровой трансформации"** Модератор: Татьяна Потапова, Правительство Приморского края; Цифровая трансформация в сельском хозяйстве, Пахмутов Виктор, ООО "Закон"; РЕД ОС - операционная система для безопасной работы государственных служащих; Ивлев Иван, заместитель директора департамента развития системных продуктов РЭД СОФТ; Система умного видеонаблюдения для «ковидного» госпиталя, Кондратенко Карина, руководитель группы Департамента по работе с корпоративными клиентами ПАО МТС; Строительство дата-центра Key Point - первого ЦОД уровня Tier III на Дальнем Востоке и в Восточной Сибири, Евгений Вирцер, генеральный директор Key Point. Цифровые решения для регионов, Шарафутдинов Андрей, Начальник управления по работе с гос сектором, Дальневосточный банк ПАО Сбербанк. Повышение эффективности городской транспортной системы, Вадим Губенко, Директор Дальневосточного филиала PROF-IT group. Цифровизация почтовых услуг: Дмитрий Шестак, руководитель отдела продуктов макрорегиона Дальний восток АО «Почта России». Электронные заказные письма: госпочта в один клик, Юлия Кузнецова, руководитель отдела продаж макрорегиона Дальний восток АО «Почта России». Блок: Цифровая трансформация
16:00 - 17:00	Корпус А Аякс, 4 уровень	**Как с помощью фреймворка Flask и Python развернуть свое веб-приложение и автоматизировать процессы Воркшоп** Спикер: Грищенко Александр, начальник группы, поддержка бизнес-систем 24/7,Nexign Блок: Devops- track
	Корпус А зал "Великая стена" 8 уровень	**Курсы - онлайн и не очень. Дискуссия** Темы:1. Какие курсы полезны и эффективны - как выбрать? 2. Можно ли научится самому и как понять систему? 3. Платно или бесплатно - влияет ли это на качество? 4. Курсы и высшее образование - а нужно ли противопоставлять. Участники: Константин Сахнов, руководитель магистерской программы со стороны Skillbox, игровой продюсер; Александр Мезин, Директор по развитию бизнеса devtodev; Александр Хруцкий, Games Academy, Киев; Мария Кочакова, ассистент кафедры программной инженерии КФУ, основатель "Нарраторика"; Вячеслав Уточкин, Директор образовательных программ по игровой индустрии ВШБИ НИУ ВШЭ; Виктор Манин, Director / DP, CEO Anvilframe.com Anvil Frame Studio. Блок: GameDev

16:20 - 17:20	Корпус А, зал "Начало"	**Рынок специалистов с позиции игровых компаний. Дискуссия** Темы:1. Где искать сотрудников? 2. Как попасть в игровую индустрию без профильного образования и опыта работы в индустрии? 3. Готовы ли компании делать целевой заказ на обучение сотрудника в ВУЗе и ждать его 2/4 года? 4. Опыт сотрудничества с ВУЗами: совместные образовательные программы, стажировки, заказы. Участники: Алексей Лобов, руководитель отдела подбора персонала MY.GAMES; Максим Фомичев, Regional Manager Xsolla; Мария Круглова, PR менеджер компании Panzerdog, руководитель сообщества GDG Kaliningrad; Александр Торговкин, руководитель отдела подготовки и развития персонала, компания Байтэкс; Александр Дмитриев, Институт звукового дизайна; Василий Шестовец, руководитель офиса Game Forest во Владивостоке. Блок: GameDev
17:10 - 18:20	Корпус А зал "Великая стена" 8 уровень	**Профориентация будущих айтишников. Панельная дискуссия** Модератор: Максим Кильчевский. Рассмотрим лучшие практики взаимодействия со школьниками, что дает "игра в долгую" и нужна ли работа “университет + школа”, какие форматы мероприятий работают, а от чего стоит отказаться. Методы и инструменты вовлечения в ИТ сообщества. Павлычев Алексей, советник проректора по цифровой трансформации - Директор центра информационной безопасности, ДВФУ; Федченко Анатолий, Яндекс Практикум, выпускник программы "Учитель для России"; Дали Микаэл, Product manager ООО «EASY» (онлайн). Блок: Образование

17:30 - 18:30	Корпус А, зал "Начало"	**Образование в сфере GameDev: а что делать дальше? Закрывающая панельная дискуссия** Темы:1. Нужно ли взаимодействовать образовательным организациям при подготовке специалистов или дифференциация будет эффективнее? 2. Нужна ли государственная поддержка при подготовке специалистов и в какой форме? 3. Какие дальнейшие шаги могут быть сделаны. Участники: Алексей Троцак, директор проектов Центра инициатив направления «Молодые профессионалы» Агентства стратегических инициатив по продвижению новых проектов; Роман Горошкин, менеджер по развитию бизнеса My.Games; Александр Зезюлин, глава студии Apella Games, экс-директор R&D Wargaming; Илья Семичаснов, директор проектного офиса МИЭМ ВШЭ; Григорий Алексанин, директор Института математики и компьютерных технологий ДВФУ; Екатерина Черкес-заде – директор Universal University; Анна Москалева, Арт-директор Anvil Frame Studio; Абрашкин Александр, заместитель директора Департамента координации программ и проектов Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ. Блок: GameDev
18:00 - 19:30	Корпус А зал "Тихоокеанский рубеж" 8 уровень	**Практика применения технологий ИИ и Data Science Презентация решений в формате кейсов** Рассмотрим работу сервисов, в которых использованы технологии ИИ, качественно меняющих пользовательский опыт, а также программные технологии, использованные для создания новых продуктов. Будут представлены примеры решений из различных сфер, которые приняты на основе анализа данных, поговорим о возможностях DS и влиянии на качество услуг, модернизацию процессов. Спикеры: Базыль Артем, Директор по развитию корпоративного бизнеса Региона Дальний Восток и Сибирь, МегаФон Семенов Александр , SberGames (онлайн); Алфёров Роман Управляющий директор - начальник Центра розничного моделирования Блокf Риски, Сбербанк (Тема: DS/AI в риск-менеджменте банка) (онлайн). Блок: data-track
9 октября 2021, суббота		

10:30 - 12:30	Зал Великая стена (A-829), корпус A	**Командная разработка и CI/CD для чайников** Спикер: Мезенцев Дмитрий, разработчик Яндекс. У меня написан сервис/либа. Что дальше? Что мне делать если я изменил код и хочу обновить поднятый сервис/залить новую версию либы? На примере готового кода сервиса: * обсудим командную разработку и потыкаем git и GitHub; * поверим в важность тестов и настроим CI; * поговорим про удобную доставку изменений и CD; * полюбим кодстайл и другие вкусности. Обязательна регистрация! Блок: Devops- track
10:30 - 11:30	Зал Начало (A-825, A-831), корпус A	**Мастер-класс: Презентация мобильных сервисов Huawei** Спикер: Хлебцев Арсений, Менеджер по развитию экосистемы и бизнеса "Huawei — Игры". Мастер класс представляет собой общую информацию о том, что происходит на рынке мобильных сторов и какие существуют прогнозы. Что такое AppGallery и с кем работает. Краткая вводная информация по SDK Huawei, которые могут быть полезны для игр. Базовый обзор HarmonyOS и зачем она вообще нужна. Обязательна регистрация! Блок: GameDev
10:30 - 13:00	Зал Тихоокеанский рубеж (A-839, A840), Корпус A	**Unreal Engine для быстрого прототипирования любых визуалов для игр и кино (концепт-арт, левел-дизайн)** Спикер: Виктор Манин, Director / DP, CEO Anvilframe.com Обязательна регистрация! Блок: GameDev
11:00 - 13:00	Киберполигон Солар (G-361), корпус G	**Киберучения** Спикер: Сказин Виктор, менеджер Ростелеком Солар. В ходе киберучений от Ростелеком Солар участники будут выявлять, блокировать и расследовать кибератаки на инфраструктуру типового банка. Все сценарии автоматизированных атак разработаны на базе актуальных тактик и инструментов злоумышленников. *только для студентов Обязательна регистрация! Блок: Кибербезопасность

11:40 - 12:40	Зал Начало (А-825, А-831), корпус А	**Мастер-класс "Как не надо устраиваться в игровую индустрию: 7 смертных грехов кандидата-джуниора"** Спикер: Воронина Светлана, CIS PR-manager, Kool Things. Как не надо устраиваться в игровую индустрию: 7 смертных грехов кандидата-джуниора» - какие ошибки делают кандидаты-джуниоры при устройстве на работу, что важно знать, что лучше НЕ делать, рассказ из собственного опыта найма не HR-ом. Мастер-класс включает в себя пример того, как составить резюме для трудоустройства в игровую компанию. Как подготовиться к собеседованию и на что сделать акцент. На каких площадках искать вакансии. Ответим на вопрос: "я учусь на геолога/юриста/инженера/..., могу ли я найти свое место в индустрии?" А также какие еще профессии востребованы в индустрии. Кто работает в аналитике, маркетинге, тестировании и локализация и где этому учат. Обязательна регистрация! Блок: GameDev
12:40 - 15:20	Зал Великая стена (А-829), корпус А	**Практика. Настройка проекта и имплементация звука** Блок: GameDev
12:40 - 14:40	Зал Тихоокеанский рубеж (А-839, А840), Корпус А	**Реализация механики Матч3 игры** Спикер: Ротанов Денис, ведущий программист, Game Forest. Изучим на примере как можно подойти к написанию матч3 механики с использованием движка студии Game Forest. Для тех, кто выступает просто в качестве слушателя - надо иметь представление о программировании. Обязательна регистрация! Блок: GameDev
12:50 - 14:50	Зал Начало (А-825, А-831), корпус А	**Практикум: Мышление разработчика игр** Спикер: Петров Михаил, team lead отдела Research & Development, Game Forest. Существуют общие принципы, по которым художники, аниматоры, геймдизайнеры создают любую игру. Изучи эти принципы на примере создания простой настольной игры. Порог вхождения: знать и любить настольные и\или громкие компьютерные игры. Не буду рассказывать какие игры бывают, почему играть весело. Обязательна регистрация! Блок: GameDev

13:00 - 16:00	Киберполигон Солар (G-361), корпус G	**Мастер-класс по оценке защищенности инфраструктуры** Спикер: Сказин Виктор, менеджер Ростелеком Солар. В рамках мастер класса по оценке защищённости инфраструктуры участникам предстоит выявить уязвимости или недостатки банковской инфраструктуры, установить возможные векторы атак злоумышленников. *только для студентов Обязательна регистрация! Блок: Кибербезопасность
13:10 - 15:10	Зал Великая стена (A-829), корпус A	**Мастер-класс "Возможности звукового дизайна в цифровой среде"** Спикер: Мария Ефименко, координатор образовательных программ Института звукового дизайна, Филатов Василий, медиа продюсер Института звукового дизайна; Мастер-класс рассказывает о том, что такое звуковой дизайн, как можно применять звук для улучшения пользовательского опыта в цифровой среде (как игры, приложения и гаджеты), а также звук в AR | VR и голосовых помощниках. Обязательна регистрация! Блок: GameDev
15:00 - 16:30	Большой зал коворкинга Аякс (4 уровень), корпус A	**Мастер-класс Gameforest: Тестирование** Спикер: Шкуратов Денис, QA Test Lead Gameforest. Общее представление о QA и его особенности в сфере геймдева. В начале выступления Денис попросит 4-5 добровольцев из зала выступить в роли настоящего тестировщика и в течение его выступления они будут самостоятельно искать баги в билде игры (планшеты, с предустановленной игрой мы привезём сами). В конце лекции, Денис пообщается с тестировщиками, каждый расскажет что и где нашёл, а затем Денис сам подключит девайс к экрану и расскажет про баги в игре и что с ними можно сделать. Обязательна регистрация! Блок: GameDev

15:20 - 17:20	Зал Тихоокеанский рубеж (А-839, А840), Корпус А	**Как создать визитку в дополненной реальности: UI/UX дизайн и разработка AR** Спикер: Волощук Игорь, AR/VR разработчик, преподаватель XR-школы Центра НТИ ДВФУ. Воркшоп, с которого уйдешь с собственной визитной карточкой сразу в двух реальностях. Центра НТИ VR/AR проводит мастер-класс по созданию интерактивной визитки. Каждый участник придумает и оформит свою визитку, перенесет ее в дополненную реальность. Приходите за новыми знаниями и навыками, попробуйте себя в роли дизайнера и AR-разработчика. Обязательна регистрация! Блок: GameDev
15:30 - 17:00	Зал Великая стена (А-829), корпус А	**Мой первый дашборд в Yandex DataLens** Спикеры: Усачева Александра, эксперт по визуализации данных и дата-методолог, DataYoga; Демидов Андрей, основатель комьюнити экспертов по визуализации данных и дата-психолог, DataYoga. Познакомимся с инструментом DataLens от Yandex, разберем его особенности и процесс проектирования интерактивного дашборда. Обязательна регистрация! Блок: data-track
17:00 - 18:00	онлайн	**Анализ данных для нетехнических специальностей: как научиться получать максимум информации из большого потока информации** Спикер: Пачков Александр, менеджер IBM Academic Initiative компании IBM. Навыки анализа данных важны для многих специальностей. Некоторые считают, что подобные инструменты доступны только для технических специалистов и требуют серьезной подготовки. В рамках данного мастер-класса вы познакомитесь с инструментарием IBM для анализа данных, который может помочь специалистам как в техничесиких, так и в социальных, гуманитарных и иных направлениях. Мы рассмотрим базовые аналитические функции программного обеспечения, а также узнаем, как использовать статистические и аналитические инструменты для вашиих исследований. На мастер-классе вы узнаете о возможности бесплатного доступа к программному обеспечению, облачным сервисам и образовательным ресурсам IBM. Обязательна регистрация! Блок: data-track

17:10 - 18:40	Зал Великая стена (А-829), корпус А	**Практическая реализация DevOps при разработке внутренней CRM системы** Спикер: Коробейников Никита, группа фронтенд разработки, главный разработчик ПАО "Ростелеком". Вводные слова о цели проекта, численности разработчиков, применяемых фреймворках и технологиях; Диаграмма Pipeline цикла; Реализация с помощью Team Foundation Server. Обязательна регистрация! Блок: Devops- track