

Программа

26 апреля

Следите за обновлениями программы

Индустрии, основанные на использовании историко-культурного наследия (народно-художественные промыслы и ремесла, музейная деятельность) + Прикладные творческие (креативные) индустрии (архитектура, промышленный дизайн, индустрия моды, гастрономическая индустрия и т.п.)

Индустрии, основанные на искусстве (театр, музыка, кино, анимация, живопись, деятельность галерей и др.)

Современные медиа и производство цифрового контента (кино-, видео-, аудио-, анимационное производство, обработка данных и разработка программного обеспечения, виртуальная и дополненная реальность, компьютерные и видеоигры, блоггерство, средства массовой информации и пр.)

10:00	Пленарная сессия: Искусственный интеллект как способ создания на растущих рынках ИИ: точный способ определения предпочтений потребителя или навязывание потребителю-творце? Он работает над своими предпочтениями, а ИИ ограничивает.		
11:10	Нейросеть Николай Иронов, цифровые двойники и виртуальное прототипирование	Музыка без музыкантов (лейблы и хиты без реальных артистов)	На экране все возможно: как современные технологии ИИ позволяют реализовать в кино любую идею
11:50	AI-стилист, 3D-модели на подиуме и швейные роботы: трансформация fashion-индустрии	Кубрик в кино будущего	Искусственный дизайн-интеллект vs дизайнеры интерфейсов. Смогут ли нейросеть создавать дизайны сайтов вместо человека.
12:30	Сознательная гастрономия	Алгоритм кассового успеха	Цифровизация и искусство: как технологии меняют художественные практики
13:10	Параметрическая архитектура – победа ИИ индивидуализации над конвейерным производством однотипных зданий	Как ИИ помогает создать цифровую энциклопедию театров	Cinema Tech или инновационные технологии в кинопроизводстве
14:30	Пленарная сессия: «Интеллектуализация и индустриализация творческого процесса»		
15:40	Музеи цифрового века: как VR-, AR- и MR-технологии оживляют мировую классику	Персональный плейлист: как технологии превращают музыку в маркетинговый инструмент	Экономика эмоций: кто и как формирует контент? Аудитория, творец, рекламодатель
16:20	Виртуальный музей: дополнение или новый формат?	Концерт как по цифре: новая реальность для концертной деятельности	Блогер vs журналист: как создать качественный контент
17:00	Нужна ли цифровизация традиционным ремеслам и промыслам?	Цифровой менеджер: как продвигать музыкальный контент с использованием современных технологий	Почему журналисту нужно учиться работать с Big Data?
17:40	Мясо без мяса: «напечатанные» куриные наггетсы KFC станут полезным фастфудом или новой маркетинговой приманкой?	Один в поле не воин: Режиссеры новой формации	Как программисты создают медиа без профессиональных журналистов и успешно его монетизируют?
18:20	Изделия любой формы. Как ювелиры используют 3D-технологии для создания уникальных украшений	«Новые Франкенштейны»	VR AR как медиа научились показывать историю
19:00	Ландшафтная архитектура 4D: вокруг пространства и времени		Как новые технологии меняют классический театр: экспериментальные онлайн- и офлайн-спектакли.

27 апреля

10:00	Пленарная сессия: «Рынки. Рост и устойчивость»		
11:10	Art law	Гонка алгоритмов: как крупные онлайн-кинотеатры рекомендуют контент пользователю с помощью нейросетей	Борьба за аудиторию 30+: стриминг vs телевидение
11:50	Плати и смотри: как музеи могут монетизировать свои онлайн-программы	Креатив на экспорт	Билеты в цифровой театр: как зарабатывают авторы интерактивных спектаклей
12:30	«Тренд на Deepfake как работает и как зарабатывать?»	Театр будущего: применение новых технологий для расширения зрительской аудитории и привлечения нового поколения к миру искусства	Fast-food медиа
13:10	VR в архитектуре: помогает ли визуализация продавать?	«Эффект Netflix и iTunes. Как бывшие маркетплейсы трансформируют и монетизируют контент»	«Самоидентичность российского железа и программного обеспечения: есть ли у страны свое лицо?»
13:50	Как защитить гастрономическое блюдо или продукт питания с помощью цифровых сервисов	Нейросеть-маркетолог: как выстроить стратегию продвижения кинопроекта с помощью ИИ	Грамотный таргет: как персонализация контента повышает продажи медиа?
15:00	Пленарная сессия: «Перспективные рынки»		
16:10	Большие данные в массовом строительстве. Как сделать дома удобными для всех	Цифровые права художника, о которых он не знает. Монетизация произведений VR- и AR-художников	Гибридикация медиа: сочетать несочетаемое
16:50	Как продвигать традиционные российские промыслы на современных цифровых площадках	Защита от копирования картин с помощью новых технологий	Произведения живописи, созданные искусственным интеллектом