

世界No.1のゲームを作ろう

Rule the World of Gaming



最高のコンテンツを共につくる

ゲームエンジニア募集

募集要項の詳細およびエントリーはこちらから

cygames キャリア採用

検索

<http://cygames.co.jp/recruit/career/>



株式会社Cygames 東京都渋谷区南平台町16番地17号 住友不動産渋谷ガーデンタワー <http://www.cygames.co.jp/> © Cygames, Inc.

Program Guide

Go
for it!

CEDEC

Computer Entertainment Developers Conference

2014

会期：2014年9月2日(火)～9月4日(木)

会場：パシフィコ横浜 会議センター

主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)

共催：日経BP社

後援：経済産業省、横浜市、一般社団法人情報処理学会、人工知能学会、
NPO法人 ソフトウェアテスト技術振興協会 (ASTER)、
日本バーチャルリアリティ学会

<http://cedec.cesa.or.jp/>

[協賛]

ゴールドスポンサー



シルバースポンサー





私たちは世界中が
スクリーンだと考える。

クリスティのプロジェクターは、スクリーンに縛られない。
高輝度・高精細、かつ高い色再現性を持つ
そのプロジェクターは、
エジプトエドフ神殿、フランスエッフェル塔、
上海万博パビリオン、世界的スポーツイベント…
それらすべての場所をスクリーンに変え、
多くの人々に感動と興奮を与えた。
私たちクリスティはこれからも、
長年培ってきたノウハウと、最先端のテクノロジーで、
あらゆる状況下でのプロジェクションを可能にしていく。
なぜなら、
私たちは世界中がスクリーンだと考えているから。

クリスティ・デジタル・システムズ社は
2010年からCEDECに協賛しています。

会場内 大ホールなど数ヶ所で
クリスティ社の高輝度プロジェクターが
使用されています。

開催のご挨拶

主催



鵜之澤 伸

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長

CEDEC2014のテーマは「Go For it！」。

それは、保守的な枠から飛び出して、どんどん新しいことに挑戦していこうという意味を込めたものです。コンピュータエンターテインメントの進化は目覚ましく、新しい技術により新しいスマートデバイスが出現し、それらのデバイスにはコミュニケーション機能を有したプラットフォームが形成され、そこに多種多様なエンターテインメントコンテンツやサービスが提供されています。

その進化、拡大は未知の領域を次から次へと開拓しており、今や1年もすれば、われわれのビジネスも様変わりするようなスピードで推移しています。

そうした環境の中、既存の枠にとらわれず、新しいことに挑戦していこうとする姿勢は多くの開発者に求められているのだと思います。

CEDECのそれぞれの参加者が新しい技術や情報に触れ、互いに刺激を受け合い、新たなコンピュータエンターテインメントの開発に挑戦していくことを期待します。

後援



佐合 達矢

経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課（メディア・コンテンツ課）課長

この度、16回目を迎えるCEDEC 2014が盛大に開催されますことをお慶び申し上げます。

前回のカンファレンスが開催された昨年8月以降の1年間、日本経済は着実に回復の兆しを見せています。企業の収益の回復が、賃金の拡大、さらには消費や投資の拡大にまでつながる「経済の好循環」をより確実なものにすべく、政府では、本年6月に改訂した「日本再興戦略」の実行に努めていく所存です。

今回のテーマ「Go for it!」には、新しいことに挑戦し続ける、という思いが込められていると伺っています。ゲームをはじめとした日本のコンテンツは、「クールジャパン」の代表として、世界から高い評価を得てきました。これは、優れた作品を生み出す世界トップレベルの技術力と優秀な人材があったからこそ実現できたものです。我が国にとっての貴重な財産を継承し、新しいステップへと発展させていくために、本カンファレンスが、国境、業態、慣行といった枠を越えて、社会に新たなイノベーションをもたらす契機となりますことを御期待申し上げます。

開催期間中には、海外からも多数の関係者が参加されることと存じます。世界に開かれた歴史と風土を持つ横浜での交流が、世界のコンピュータエンターテインメント産業の発展にとって有意義なものとなることを心よりお祈り申し上げます。

後援



林 文子

横浜市長

「CEDEC2014」が盛大に開催されますことを、心よりお祝い申し上げます。全国から横浜へお越しいただいたコンピュータエンターテインメント産業に関わる皆様を、370万人の横浜市民を代表し歓迎いたします。また、CEDECが横浜の夏の恒例行事として定着しておりますことと、昨年度に引き続き、次世代を担う本市の若者を育成する機会を設けていただきましたことに、厚く御礼申し上げます。

さて、コンピュータエンターテインメント産業を取り巻くビジネス環境は、常に変化しています。流行したビジネスモデルが、翌年には下火になり、また新たなビジネスモデルが覇権を握るといった環境に置かれているのではないかと思います。このような厳しい環境は一見逆風に見えますが、企業の規模に関係なく、等しくビッグビジネスを掴む機会があるという点において、まさにチャンスとして捉えることができます。横浜で開催されるCEDEC2014を契機に、皆様が新たに開発したビジネスモデルやコンテンツが、世界に大きく羽ばたかれることをご期待申し上げます。

最後になりますが、CEDEC2014の成功と皆様の益々のご発展を祈念いたしまして、お祝いの言葉とさせていただきます。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアルアート
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン・ネットワーキング
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

■ CEDEC 運営委員会		
CEDEC 2014 における運営の基本方針決定、および企画・管理・運営・収支を統括します。運営委員会はCESA 技術委員からのメンバー、アドバイザー、事務局にて構成し、必要に応じワーキンググループを設置して推進します。		
委員長	植原 一充	株式会社バンダイナムコスタジオ
副委員長	中村 樹之	株式会社セガ
	福田 淳史	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
フェロー	松原 健二	
	斎藤 直宏	株式会社バンダイナムコスタジオ
	庄司 卓	株式会社セガ
	鶴谷 武親	ポリゴンマジック株式会社

■ プログラムワーキンググループ		
より優れたセッションの実現のための公募の審査、特別セッションのリクルートを行います。分野別にセッションプロデューサーを採用し、各分野の実務エキスパートで構成しています。		
リーダー	中村 樹之	株式会社セガ
グループアシスタント	齊藤 康幸	株式会社ヘキサドライブ
	藤村 幹雄	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
エンジニアリング	南野 真太郎 (主担当)	株式会社スクウェア・エニックス
	津田 順平	株式会社コーエーテックモゲームス
	小倉 豪放	株式会社ディー・エヌ・エー
	田口 昌宏	ジーブラ株式会社
ビジュアルアーツ	金久保 哲也 (主担当)	株式会社バンダイナムコスタジオ
	藤 一博	株式会社セガ
	大下 岳志	株式会社トーセ
サウンド	中西 哲一 (主担当)	株式会社バンダイナムコスタジオ
	増野 宏之	株式会社 CR I ・ミドルウェア
	中條 謙自	株式会社 ATTIC INC.
オンライン・ネットワーク	佐藤 良 (主担当)	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	沖原 正剛	株式会社ディー・エヌ・エー
	堀口 真司	グリー株式会社
ゲームデザイン	遠藤 雅伸 (主担当)	東京工芸大学
	小谷 浩之	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
	山田 倫之	株式会社カプコン
ビジネス&プロデュース	徳留 和人 (主担当)	株式会社スマイルブーム
	岡田 祐次	株式会社 BlazeGames
アカデミック・基盤技術	三上 浩司 (主担当)	東京工科大学
	宮下 芳明	明治大学
インタラクティブ	土田 善紀 (主担当)	株式会社スクウェア・エニックス
	築瀬 洋平	Unity Technologies Japan
海外招待トラック	Julien Merceron (主担当)	Konami Digital Entertainment B.V.
	大坂 裕子	BlueCiel LLC

■ CEDEC AWARDS ワーキンググループ		
コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術および開発者を表彰する、CEDEC AWARDS の企画、運営を行います。		
リーダー	古賀 豊	株式会社コーエーテックモゲームス

■ CEDEC Digital Library (CEDiL) ワーキンググループ		
CEDEC における発表資料などをライブラリー化して提供する、CEDEC Digital Library (略称 CEDiL) の企画、運営を行います。		
リーダー	粉川 貴至	株式会社セガ

■ 広報ワーキンググループ		
CEDEC の価値を、より広く、深く、わかりやすく発信するための広報戦略企画を行います。		
リーダー	福田 淳史	株式会社コナミデジタルエンタテインメント

■ スポンサーシップワーキンググループ		
現代のコンピュータエンターテインメント開発に欠かせない要素である、商用技術を提供されているスポンサーの皆様、CEDEC 参加者の皆様双方にとって、もっとも効果をあげられるようなスポンサーシップスキームを企画します。		
リーダー	小高 輝真	株式会社ウェブテクノロジー
メンバー	木下 昌也	株式会社タイトー
	後藤 誠	マッチロック株式会社

■ システムワーキンググループ		
CEDEC を運営するにあたってのシステム構築、運営を行います。		
リーダー	粉川 貴至	株式会社セガ

■ イベントワーキンググループ		
会場デザイン、パーティー企画等、イベントのデザイン・企画を行います。		
リーダー	近藤 広明	Dolby Japan 株式会社

■ インターナショナルアドバイザー		
CEDEC の国際化や海外招待トラックについてアドバイスをを行います。		
リーダー	Julien Merceron	Konami Digital Entertainment B.V.

■ アドバイザーボード		
委員長またはワーキンググループのメンバーの協力依頼に基づき、CEDEC の運営にあたります。		
メンバー	安生 健一	株式会社オー・エル・エム・デジタル
	福見 昌彦	慶應義塾大学
	今給黎 隆	株式会社セガ
	小野 憲史	NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本)
	金子 実緒	株式会社バンダイナムコゲームス
	鬼頭 雅英	株式会社バンダイナムコスタジオ
	小林 貴樹	株式会社スマイルブーム
	田代 昭博	日本マイクロソフト株式会社
	藤本 真樹	グリー株式会社
	堀川 勉	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
	三宅 陽一郎	株式会社スクウェア・エニックス
	松山 洋	株式会社サイバーコネクトツワ
	渡辺 雅央	合同会社 2DFantasia

所属は、原則として 2014 年 8 月 18 日現在のものです。表記は所属会社での表記を優先しています。

■ 受講にあたって	
・セッションの受講はご希望のセッション会場へ直接お越しください。セッション中の「途中入場」「途中退出」は可能となっております。	
・受講パスはセッション入場時に確認いたしますので会場内では常に身につけて頂くようお願いいたします。	
・セッション中は携帯電話、スマートフォンなどはマナーモードに設定をお願いいたします。	
・会場内での飲食はメインホール内を除き可能となっております。喫煙は 1 階、3 階の喫煙所をご利用ください。	
・受講パスには、「自己 PR 欄」を設けてあります。自由に記入して頂き、会場での積極的な交流・出会いにご活用ください。	

■ アンケート	
セッションごとに無記名の参加者アンケートを実施しております。今後のセッション構成の検討等にも活用いたしますので、是非ご記入頂きますよう、お願いいたします。	

■ Wi-Fi ネットワーク (CEDEC-Net)	
CEDEC 2014 では会場での Wi-Fi 状況の改善を目指し、来場者用 WiFi ネットワーク (CEDECNET) を構築・ご提供しております。なるべくこちらをご利用頂き、会場での携帯型 Wi-Fi ルータの使用はお控え頂きますよう、お願いいたします。	

セキュリティ：WPA2	SSID: cedechnet	パスワード：Goforit!
Sponsored by		
		
		

■ セッションでの撮影、SNS 投稿について	
・セッションでの写真撮影、SNS への投稿は可能となっております。セッションによっては禁止の場合もございます。場内アナウンスや掲示でご確認ください。	
・公式ハッシュタグは #CEDEC2014 です。	
・撮影した画像は個人使用や社内の報告書等の使用にとどめて頂き、Blog 等での、不特定多数へ向けた全内容の書き出し公開等は、ご遠慮いただきますようお願いいたします。	
・すべてのセッションにおいてビデオ撮影・録音は禁止です。	

■ 優先席について	
各セッション会場には、車いすの方、けがや妊娠されている方など、一般席での聴講が困難な方がご利用可能な優先席をご用意しております。2 階総合受付または各セッション会場入り口のスタッフにお申し出ください。	

■ ラウンジ「Energy Station」(4 階エレベーターホール)	
休憩スペースとしてお使いいただけます。	
協賛者提供のドリンク配布のほか、電源をご用意しております。	
Sponsored by レッドブル・ジャパン株式会社	

■ ドリンク配布コーナー (1 階、2 階)	
無料でドリンクをお配りしております。	
(配布は数が無くなり次第終了します)	






■ オリジナルトートバッグ	
引換所：1 階および 2 階 (時間により場所が異なります)	
引換券が必要になります。	


■ セッション資料の公開について	
会期終了後に CEDiL(CEDEC Digital Library) で公開します。CEDiL では過去の CEDEC の資料等が無料で閲覧できます。	
CEDiL ウェブサイト (http://cedil.cesa.or.jp/)	

■ 落とし物、急病人等緊急時について	
万が一、落とし物をした、急に気分が悪くなった、けがをした等ありましたら、お近くのスタッフまたは、2F 総合受付までお知らせください。会期後は CEDEC 事務局 (TEL:03-6869-0713) までお問い合わせください。	

■ 会期中のイベント	
9 月 2 日 (火)	
・ Welcome Reception (19:15 ~ 21:15) 会場：クイーンズスクエア横浜 タワー A 1F 「ハードロックカフェ 横浜」	
※招待者のみ参加可能です。一般の受講者の方はご入場いただけません。	

9 月 3 日 (水)
・ 業界研究フェア (11:20 ~ 17:30) 会場：4F 「414+415」
※参加は学生の方に限ります

・ CEDEC AWARDS 2014 (17:50 ~ 19:15) 会場：メインホール
最優秀賞の投票を 9 月 2 日 (火) 19 時まで受付中です。
https://cedec.cesa.or.jp/2014/aw/users/
Sponsored by
    

・ Developers' Night (19:30 ~ 21:30) 会場：3F 「303+304」
参加費用 お一人様 5,000 円 / 税込 (立食形式：フリーフード、フリードリンク)
チケットは、9 月 2 日 (火)・3 日 (水) の 9 時 15 分より 2F 総合受付にて販売いたします。
Sponsored by


スケジュール
会場全体図
基調講演
特別招待セッション
海外招待セッション
協賛セッション
エミニミリン
ビジュアルアーツ
ゲームデザイン
サウンド
オンライン・ネットワーク
プロデュース&マーケティング
アカデミック
基盤技術
インタラクティブセッション
展示コーナー
CEDEC AWARDS
CALENDAR

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
9:45 ~ 11:05		
KN 「物語の力」	沖方 丁 / 作家	1F メインホール
11:20 ~ 12:20		
GD BP VR ~Project Morpheusで体感する未来~	吉田 修平 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	1F メインホール
PR BP Making Money with Google: ゲームビジネスを成功に導くエコシステム	マイケル・ローズ・グラント・クラーク・吉野 祐輝・菅井 亮介 / グーグル株式会社	3F 301
VA スカルトマイスター2014	浅井 真紀 / プラスチカ 黒飯 裕也 / 株式会社カプコン 山家 遼 / 株式会社ModelingCafe 田島 光二 / Double Negative Visual Effects 大下 岳志 / 株式会社トーセ	3F 302
SND ENG プロシージャルな音ゲーつくるうぜ。-BPM解析と格闘した10年、そしてこれからの10年-	増野 宏之 / 株式会社CRI・ミドルウェア	3F 303
NW SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / 不正コピーとチートの攻防戦	竹迫 良範 / サイボウス・ラボ株式会社 松田 和樹 / ネットエージェント株式会社 上原 哲太郎 / 立命館大学	3F 304
PR ENG モバイル初のNoSQLを使ってみよう!	廣瀬 一海 / アイレット株式会社 上津原 一利 / 株式会社ネクスト	3F 313+314
ENG Live Coding in C++	石橋 誠也 / Unity Technologies Japan	3F 315
collaboration ENG 画像からの形状モデリング 形状に基づく画像処理	吉澤 信・井尻 敬 / 独立行政法人 理化学研究所	4F 411+412
PR BP ENG ゲーム向けマネジメントツール「Hansoft」の概要と、コンシューマ開発で1年間運用した事例	Jon Leslie / Hansoft 田中 宏幸 / 株式会社イリンクス	4F 416+417
ENG VA 俺屍2のスタイライズド・レンダリングを越えてゆけ	深澤 正俊・坂本 淳・鈴木 慎平 / 株式会社アルファ・システム	5F 501
ENG ユーザテストはリーンに行こう! ~ How to "DIY" ユーザテスト	樽本 徹也 / 利用品質ラボ	5F 502
BP 韓国におけるモバイルゲーム市場のトレンドの変化と Netmarble の対抗戦略 (Get Rich!(Modoo Marble) と "Creature Academy(Taming Monsters)"を中心に)	Paek Young Hoon / CJ E&M Netmarble	5F 503
BP バンダイナムコスタジオバンクーバー: 学生プロジェクトから生まれた北米市場向けコンテンツと産学協働事例紹介	堤 康一郎・本山 博文 / 株式会社バンダイナムコスタジオ Dennis Chenard / CDM CENTRE FOR DIGITAL MEDIA	5F 511+512
11:20 ~ 12:20 ワークショップ		
PR ENG Appmethodで作ろう! 簡単スマホブチゲーム	伊賀 敏樹 / エンバカテロ・テクノロジーズ合同会社 細川 淳 / 株式会社シリアルゲームズ	5F 514
13:30 ~ 14:30		
VA 【艦これ】に関するエトセトラ(仮)	田中 謙介 / 株式会社 角川ゲームス 岡宮 道生 / 株式会社 DMM.com	1F メインホール
PR ENG Google Cloud Platform: Google スケールで実現するグローバルアプリ基盤	塩入 賢治 / グーグル株式会社	3F 301
NW ENG GD サンドボックス型アクションゲームのマルチプレイ実装方法	中嶋 謙互 / フリーランスプログラマー	3F 302
SND GD ゲーム音楽と著作権~上手に活用するために知っておきたいルール	野方 英樹 / 一般社団法人日本音楽著作権協会JASRAC	3F 303
ENG テレロッパーにQAは必要か? 開発スケジュール短縮のための真・QA論	八田 博和・中村 大介 / 株式会社サイバーコネクトツ	3F 304
PR BP GD 今あるアセットを海外展開で有効活用	伊藤 章博 / 株式会社グロサス	3F 311+312
PR ENG Havok AI : トラバサビリティの自動解析によるレベルデザイン	長澤 康平 / Havok株式会社	3F 313+314
BP 子どもたちのプログラミング学習の現状	石戸 奈天子 / NPO法人CANVAS	3F 315
collaboration ENG 日本 Android の会 x CEDEC	今岡 通博 / 日本Androidの会 伊達 康司 / 日本Androidの会 金沢支店	4F 411+412
PR NW ENG リアルタイム通信が劇的に簡単に! 聖剣伝説RISE of MANAがPhotonで実現したもの	小山田 将 / 株式会社スクウェア・エニックス 作原 英輔 / 株式会社FIXER 新 清士 / フリー 並木 健太郎 / GMOクラウド株式会社	4F 416+417
ENG VA "次世代のライティング"実用的速度で動作するボクセルコントレースライティング解説	ジェームス マクラーレン・吉田 謙太郎 / キュー・ゲームス	5F 501
GD ロジカルにゲーム企画をやろう! ~ 題材からのゲーム企画手法~	石川 淳一 / 有限会社エレメンツ	5F 502
ENG VA Killzone Shadow Fallエンジンの舞台裏	Kenzo ter Elst / Guerrilla Games	5F 503
BP 日本インディーゲームの挑戦、軌跡、その展望	水谷 俊次 / アクティブゲーミングメディア 川勝 徹 / Freelancer 檜村 匠 / アスタリズム 東江 亮 / Nyamyam	5F 511+512
14:50 ~ 15:50		
PR BP 「ゲーム業界のデータドリブンマーケティングから学ぶべき最重要ポイント」	井上 敬浩 / トレジャーデータ株式会社	3F 301
NW ENG 剣と魔法のログレス いにしえの女神 ~スマホ時代の MMORPGを支える技術	山藤 智之・神部 公輔・西村 哲弥 / 株式会社 Aiming	3F 302
SND ENG 当たって砕ける?! プロシージャルオーディオ制作	シディーク サジャード・谷山 舞・廣瀬 裕貴 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
BP GameJamでクリエイターに「何が起きたのか?」 ~バンダイナムコスタジオが挑んだ人材育成の舞台裏~	高子 佳之・松尾 秀一郎・細谷 祐恭 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PR ENG GD ゲーム開発者をサーバー開発から開放する「mBaaS」のご紹介。 Unity-SDKを使ったライブコーディングも。	佐々木 浩一 / ニフティ株式会社	3F 311+312
GD 医療ロボットに学ぶバーチャルリアリティのUI	大西 公平 / 慶応義塾大学	3F 315
collaboration BP [コラボ] IGDA 1 自主制作ゲームの国内・海外展開とメディアミックスの現状と課題	七邊 信重 / NPO法人IGDA日本 縹 けいか / Novectacle 江崎 望 / デジゲー博準備会	4F 411+412
PR ENG ヘキサドライブ流 OPTPIX SpriteStudio の最適化術!	浅井 維新 / 株式会社ウェブテクノ / ロジ・コム 奥田 仁一郎 / 株式会社ヘキサドライブ	4F 416+417
ENG VA 「deep down」のグラフィックス表現の技術解説	三嶋 仁・阿久澤 陽菜 / 株式会社カプコン	5F 501
ENG AC IBM Watson のクイズ番組での対戦~コンピュータが人間に勝つまで~	金山 博 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	5F 502
ENG VA Rayman Legends: UbiArt Frameworkのデザイン・プロセス	Christopher McEntee / Ubisoft Montpellier	5F 503
ENG QAエンジニアを目指す人のためのラウンドテーブル	粉川 貴至 / 株式会社セガ	5F 511+512
14:50 ~ 17:30		
VA 『アイカツ! アイドルカッドウ』におけるダンスアニメーション制作事例	矢野 祐治・山下 信男・清野 博輝 / 株式会社 h.a.n.d. 北田 伸・林 和正・増子 浩代・谷口 顕也 / 株式会社サムライビクター 廣瀬 剛 / 株式会社バンダイ	1F メインホール

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
14:50 ~ 15:50 ワークショップ		
PR NW ENG Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう!	中村 康孝・山本 昇平 / GMOクラウド株式会社	5F 513
14:50 ~ 15:20 ショートセッション		
PR GD ENG HTML5アプリ開発ツール インテル® XDKのご紹介	田中 智子 / インテル株式会社	3F 313+314
15:20 ~ 15:50 ショートセッション		
PR BP 日本と海外のモバイルアプリ、ゲームのトレンド	桑水 悠治 / App Annie	3F 313+314
16:30 ~ 17:30		
ENG 世界のゲーム業界で選ばれるIBMの高性能クラウド SoftLayer	Sponsored by 高良 真穂 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	3F 301
NW ENG モバイル回線でリアルタイム通信対戦がどこまで出来るか調べてみた	本城 嘉太郎・安田 京人株式会社モノビット	3F 302
BP 起業一年目の通信簿 ~ふりかえり とこれから~	北尾 雄一郎 / ジェムドロップ株式会社 渡辺 雅央 / 合同会社2DFantasia 佐々木 瞬 / 株式会社ヒストリア 矢澤 竜太 / 架け橋ゲームズ	3F 304
PR VA Houdini Engineと Houdini Indie によるプロシージャルコンテンツ作成	多喜 建一・Scott Keating / Side Effects Software Inc.	3F 311+312
AC スーパーハイビジョンとゲームコンテンツ	鹿嶋 善明 / 明治大学	3F 315
collaboration ENG [コラボ] IGDA 2 ゲームを作るだけじゃない! 謎解き型体験イベントとの相乗効果で新規市場を開拓しよう	竹内 ゆうすけ・田中 宏明 / IGDA日本 伊藤 秀隆 / PK THEATER	4F 411+412
PR VA Simplygonを使った"オートマジック"な3Dアセット最適化について	Koshi Hamedi / Donya Labs AB.	4F 416+417
ENG Androidで安定した動作を行うためのレンダリングエンジン設計、及び低消費電力化の必要性と測定機材について	山下 武志 / 株式会社トップゲート 石川 貴志 / 合同会社ティワード	5F 501
ENG PlayStation®4のGPGPUを活用した剛体シミュレーション最適化事例	山川 仁・松生 裕史 / Sony Computer Entertainment Inc.	5F 502
GD ENG 今すぐ始める、両眼ARグラスによる新しいエンターテインメントの開拓	岩田 永司 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 503
ENG ビルドエンジニア課題共有ラウンドテーブル	粉川 貴至 / 株式会社セガ	5F 511+512
16:30 ~ 18:50 CEDEC CHALLENGE		
SND サウンド大喜利! ジングル制作タッグバトル	佐野 信義 / 株式会社DETUNE 光吉 猛修 / 株式会社セガ 加藤 浩義・川越 康弘 / 株式会社ノイジークローク 祖堅 正慶 / 株式会社スクウェア・エニックス 土屋 昇平・小塩 和広 / 株式会社 タイター 谷岡 久美 / フリーランス	3F 303
16:30 ~ 17:30 ワークショップ		
PR NW ENG サーバーエンジニア必見! Photon Server 構築ガイド	並木 健太郎・山本 昇平・中村 康孝 / GMOクラウド株式会社	5F 513
PR ENG GD 「ニフティクラウド mobile backend」でラクラク! Unity開発オンライン化①	佐々木 浩一 / ニフティ株式会社	5F 514
16:30 ~ 17:00 ショートセッション		
PR BP 本当に面白いモノを測るKPIとは?	染谷 光廣 / オリコン株式会社	3F 313+314
17:50 ~ 18:50		
ENG GD Oculus Panel Discussion ~Oculus Riftを用いたゲーム制作~	渡邊 成紀 / SEGA 井口 健治 ("Needle") / Oculus Festival in Japan 石井 勇一 / Seeding Softtech 伊藤 周 / ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 近藤 GOROMAN 義仁 / XVI Inc. 桜花 一門 / Ocufoes代表	1F メインホール
PR ENG Unity 5からその先の話	大前 広樹 / ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社	3F 301
NW ENG オンラインゲームのデータを守れ! ~暗号アルゴリズムの正しい使い方~	須賀 祐治 / 株式会社インターネットイニシアティブ	3F 302
GD 脱「プランナー」~ゲームデザイナーの仕事~	下田 賢佑 / 株式会社degG	3F 304
ENG Kinect update 2014 ~テクノロジーは希望を与えてくれる~	Sponsored by 千葉 慎二 / 日本マイクロソフト株式会社	3F 311+312
BP GD ゲームのチカラの社会貢献への展開 ~日本初の「シリアスゲームジャム」による英語学習ゲームと、 世界の子ども達に発信する数学学習ゲーム「Global Math」の試み~	岸本 好弘 / 東京工科大学 二瓶 光 / 株式会社スクウェア・エニックス 星 千枝 / 株式会社ベネッセホールディングス	3F 315
BP AC 「ゲーム」が文化庁メディア芸術祭に参加すること	飯田 和敏 / デジタルハリウッド大学	4F 411+412
PR ENG Bluetooth Smartアプセサリーでアプリやゲームをもっと面白く	山崎 光男 / Nordic Semiconductor ASA	4F 416+417
ENG Android パフォーマンスチューニング実践	松田 白朗 / Google inc	5F 501
ENG シリコンスタジオの最新テクノロジーデモのレンダリング技術解説	安田 廉・田村 尚希・川瀬 正樹 / シリコンスタジオ株式会社	5F 502
VA ENG TalesOfシリーズにおける自動リギングとワークフロー	山本 佑平 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 503
ENG BP 百花繚乱! プロジェクトの進め方ラウンドテーブル	田口 昌宏 / ジーブラ株式会社 松元 健 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 今給黎 隆 / 株式会社セガ	5F 511+512

- KN** 基調講演
- ENG** エンジニアリング
- BP** ビジネス&プロデュース
- VA** ビジュアルアーツ
- GD** ゲームデザイン
- SND** サウンド
- AC** アカデミック・基盤技術
- NW** オンライン・ネットワーク
- 特別招待** 特別招待セッション
- 海外招待** 海外招待セッション
- collaboration** 団体招待セッション
- PR** スポンサーシップセッション
- 同時通訳** (英▶日) (韓▶日)
- 逐次通訳**

Welcome Reception (Speakers Only)

日時: 9月2日(火) 19:15 ~ 21:15 会場: クイーンズスクエア横浜タワー A 1F 「ハードロックカフェ横浜」

※このパーティーは招待者のみ参加可能です。一般の受講者の方はご入場いただけません。

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
9:45 ~11:05		
KN ウェアラブルコンピューティングの動向とウェアラブルゲームへの展開	塚本 昌彦 / 神戸大学大学院	1F メインホール
11:20~12:20		
BP ゲームが果たすべき役割	里見 治紀 / 株式会社 セガネットワークス	1F メインホール
VA 海外への大規模アウトソーシング ~「KNACK」制作事例~	船山 征一郎 / Sony Computer Entertainment	3F 302
SND 次世代コンポーザーに捧ぐ! ゲーム音楽をより魅力的に聴かせるための「Total Sound Design」	牧野 忠義・瀧本 和也 / 株式会社CAPCOM	3F 303
BP Webソーシャルゲーム企業がスマホゲーム企業に生まれ変わる方法 - GREE新スタジオ, Wright Flyer Studiosの軌跡	荒木 英士 / グリー株式会社	3F 311+312
AC ENG AV機器だけが要因ではない?!今改めて見直したいゲームの遅延対策	森口 明彦 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
AC 「楽しさ」の設計と評価~我々はどこで失敗し、どこへ向かうのか	倉本 到 / 京都工芸繊維大学 藤井 叙人 / 関西学院大学大学院 日本学術振興会特別研究員DC2 築瀬 洋平 / Unity Technologies Japan 片寄 晴弘 / 関西学院大学	4F 411+412
SND 「Wwiseとゲームエンジンを活用した実践的ゲームオーディオ制作プロセス最適化の提案」	田島 政朋 / Audiokinetic株式会社	4F 416+417
ENG AC モンテカルロレイトレーシングの基礎からOpenCLによる実装まで(実装編)	Takahiro Harada / Advanced Micro Devices, Inc.	5F 501
ENG VA アセットパイプラインを構築する上で重要なこと ~映像業界⇄ゲーム業界双方の視点から見た本質的なパイプライン	長船 龍太郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ カーター ベン / Heavy Spectrum Entertainment Labs	5F 502
ENG NW モダン Web におけるゲーム事情	Martin Best・Vladimir Vukicevic / Mozilla	5F 503
11:20~12:20 ワークショップ		
GD 七並べで学ぶゲームAIの働き~今さら聞けないAIって何?~	遠藤 雅伸 / 東京工芸大学	5F 511+512
ENG Appmethodで作ろう! 簡単スマホブチゲーム	伊賀 敏樹 / エンバカデロ・テクノロジーズ合同会社 細川 淳 / 株式会社シリアルゲームズ	5F 514
11:20 ~11:50 ショートセッション		
ENG デジタルゲームにおけるマルチストリーミング再生の理論的な制御方法	及川 進 / 株式会社 CR1・ミドルウェア	3F 304
BP NW クラウドゲーム技術G-clusterとコンテンツ開発方法のご紹介	神鳥 泰章 / Gクラスタ・グローバル株式会社	3F 313+314
11:50 ~12:20 ショートセッション		
GD ENG Intel® RealSense™ テクノロジーが実現するインターフェース	亀井 慎一郎 / インテル株式会社	3F 313+314
13:30 ~14:30		
BP GD 事前登録者数4.5万人を獲得した施策「フライングゲットガチャ」良策を連発する為の異業種協業体制とは!?	松山 洋・小野田 一彦 / 株式会社サイバーコネクトツー 長谷川 敬起・まんぞう / 株式会社ドリコム	1F メインホール
ENG VA アンリアル・エンジン4を技術者が活用するための最新ノウハウ	Sponsored by 下田 純也 / Epic Games Japan	3F 301
VA 週間セルミックTVアニメーション現場のツール開発事情	松浦 真也 / 株式会社小学館ミュージック&デジタル エンタテインメント	3F 302
SND 現在のゲーム業界に必要なレコーディング / ミキシングアプローチとは?	KENJI NAKAI / 株式会社レディファイ	3F 303
ENG GD AR(拡張現実)コンテンツの制作事例と、最新の取り組み	掛 智一・金丸 義勝・佐藤 文昭 / Sony Computer Entertainment Inc. 堀川 勉 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 304
ENG スマートフォンアプリのクラッキングの種類とその対策	梅津 武史 / Arxan Technologies 坂井 茂 / バーチャルコミュニケーションズ株式会社	3F 311+312
VA ENG Autodesk Maya 最新開発環境について	加瀬 秀雄 / オートデスク株式会社	3F 313+314
ENG [JaSST×CEDECコラボセッション] 派生開発とテスト・テスト自動化の実際	浦山 さつき / 株式会社 エスイープランニング	4F 411+412
BP ID@Xbox プログラム アップデート / Xbox One 機能説明	Sponsored by 松山 秀勝・川口 昇 / 日本マイクロソフト株式会社	4F 416+417
ENG AC 物理ベースレンダリングを実装するときに役に立つこと	五反田 義治 / 株式会社トライエース	5F 501
ENG NW ファイナルファンタジーXIVのファイルシステムとパッチシステム	青野 晃 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F 502
AC ニコニコ学会βが目指すもの	江渡 浩一郎 / ニコニコ学会β実行委員長 独立行政法人産業技術総合研究所主任研究員 メディアアーティスト	5F 511+512
13:30 ~14:30 ワークショップ		
NW ENG Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう!	中村 康孝・山本 昇平 / GMOクラウド株式会社	5F 513
13:30 ~14:00 ショートセッション		
BP 海外スタジオ立ち上げサポート事例	志磨 雅則 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
NW 「サーバとの通信が切れました」の無いゲームのために、インターネットと出来る事。	平澤 庄次郎 / ビッグロブ株式会社	5F 503
14:00 ~14:30 ショートセッション		
BP 海外の"できる"クリエイターたちが大切にしている、たった1つのこと ~日米両国でのディレクション経験を通じて得た、たくさんの気づき2014~	塩川 洋介 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 315
NW モバイルブロードバンド時代におけるP2P通信の落とし穴	佐藤 元彦 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	5F 503
14:50 ~15:50		
BP GD 「ゲーム実況」時代のゲームプロモーション niconicoの事例から	伊豫田 旭彦 / 株式会社ドワンゴ	1F メインホール
VA GD アンリアル・エンジン4でのコンテンツ制作の深〜いお話	Sponsored by ロブ・グレイ / Epic Games Japan	3F 301
ENG BP ウェアラブルおよびセンシングプラットフォームが実現する新しい遊びの体験の実現	高萩 明範 / 株式会社Moff	3F 302
SND ENG リアルタイム立体音響シミュレーションではじめるGPGPU	太田 篤志・中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303
GD AC 「つもり」をデザインする	稲見 昌彦 / 慶應義塾大学 築瀬 洋平 / Unity Technologies Japan 前田 太郎 / 大阪大学	3F 304
ENG GD 消滅都市のつくりかた ~半年で素敵なゲームをリリースするには~	澤 智明・下田 翔太・吉川 毅・渡部 晋司・濱坂 真一郎 / グリー株式会社	3F 311+312
VA サイバーコネクトツーが本気で挑むモバイルゲーム開発 ~「リトルテイルストーリー」&「ギルティドラゴン」メイキングストーリー~	穴井 昭廣 / 株式会社サイバーコネクトツー	3F 313+314

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
BP 海外カジュアルゲーム市場の最前線報告	新 清士 / フリー 山下 龍二郎 / 福岡市役所	3F 315
AC ENG 将棋の次は人狼か?	松原 仁 / 公立はこだて未来大学 大澤 博隆 / 筑波大学 稲葉 通将 / 広島市立大学大学院 イシイジロウ / ゲームクリエイター人狼会	4F 411+412
ENG Cygamesエンジニアが支えるヒットゲームの裏側!	芦原 栄登士 / 株式会社Cygames	4F 416+417
ENG AC Position Based Dynamics Omelette コンピュータグラフィックス関連の最新論文紹介	中川 展男 / 株式会社セガ	5F 501
ENG 工程の手戻りを最小限に 2Dゲーム開発におけるエンジン活用の傾向と対策	小高 輝真 / 株式会社ウェブテクノロジー 東田 弘樹 / フリーランス	5F 502
NW ~ゲームのための効果的なクラウドコンピューティング: クラウドコンピューティング機能に対するネットワークの影響を最小限に抑制する~	Ferdinand Schober / Microsoft	5F 503
14:50 ~15:50 ワークショップ		
NW ENG Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう!	中村 康孝・山本 昇平 / GMOクラウド株式会社	5F 513
14:50 ~15:20 ショートセッション		
AC ENG キャラクターの動作合成・遷移技術	尾下 真樹 / 九州工業大学	5F 511+512
15:20 ~15:50 ショートセッション		
AC GD 「アオモリズム」が生まれたのはマグレではない ~神奈川工科大学におけるエンタテインメントシステム開発教育~	中村 隆之 / 神奈川工科大学	5F 511+512
16:30 ~17:30		
ENG AC クロスボーダー「AI×言語解析」パネルディスカッション	三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス 稲葉 通将 / 広島市立大学大学院 深見 真 / フリーランス	3F 302
SND ENG 俺らこうした! FINAL FANTASY XIVのBGサウンド構築 ~次世代開発への橋渡し~	土田 善紀・土橋 稔 / 株式会社 スクウェア・エニックス	3F 303
ENG NW スマホでRTSマルチプレイなんて無謀でしょと言われた件 [天と大地と女神の魔法のマルチプレイの技術]	平岡 大輔・永井 雅人 / グリー株式会社	3F 311+312
ENG SND Cocos2d-x ver.3.xで進む2Dのリッチゲーム開発	櫻井 敦史 / 株式会社CR1・ミドルウェア 清水 友晶 / 株式会社TKS2	3F 313+314
BP 中国ゲームビジネス最前線2014 ~第一線を見つめてきた経営者と研究者の視点からみる中国進出成功の鍵~	中村 彰憲 / 立命館大学 北阪 幹生 / 崑崙日本株式会社 谷井 貴宗 / 株式会社アクセスプライト	3F 315
AC CGにおける運動や変形の記述とその数理	落合 啓之 / 九州大学	4F 411+412
VA ENG 『Substance4』~新世代ゲームテクスチャリング~	Alexis KHOURI・Jérémie Noguier / Allegorithmic	4F 416+417
ENG AC リアルタイムレンダリングにおけるPtex手法について	Masaya Takeshige / NVIDIA	5F 501
ENG GD カメラ応用アプリケーションポストモータム	堀川 勉 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 藤井 栄治 / 株式会社エージーディレクションズ 稲見 昌彦 / 慶應義塾大学 三宅 俊輔 / 株式会社セガ 岩田 永司 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 502
ENG VA 200 Gflopsそしてそれ以上に到達する時代のモバイル・レンダリング	Timothy Lottes / Epic Games	5F 503
16:30 ~17:30 ワークショップ		
GD ENG 「ニフティクラウド mobile backend」でラクラク!Unity開発オンライン化②	佐々木 浩一 / ニフティ株式会社	5F 514
16:30 ~17:00 ショートセッション		
GD BP 「レイアウトでゲーム企画書は通せる!」企画書大改造ビフォーアフター!	三好 誠・小野田 一彦 / 株式会社サイバーコネクトツー	3F 304
BP Game Developers Conference (GDC) 2014の一般公募に採択されて講演してみた	中林 寿文 / サイバース株式会社 NPO法人 国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)	5F 511+512
17:00 ~17:30 ショートセッション		
VA Art of Tengami「飛び出す絵本のアドベンチャーゲーム制作プロセス」	東江 亮 / Nyamyam	3F 304
BP ファンも会社も大喜び! ゲーム開発の副産物で年間3000万円稼ぐ宣伝広報室のヒミツ	山之内 幸二 / 株式会社サイバーコネクトツー	5F 511+512
17:50 ~19:15		
CEDEC AWARDS 2014 発表授賞式		1F メインホール

KN 基調講演
 ENG エンジニアリング
 BP ビジネス&プロデュース
 VA ビジュアルアーツ
 GD ゲームデザイン
 SND サウンド

AC アカデミック・基盤技術
 NW オンライン・ネットワーク

特別招待 特別招待セッション
 海外招待 海外招待セッション
 collaboration 団体招待セッション
 PR スポンサーシップセッション

同時通訳 (英▶日) (韓▶日)
 逐次通訳

Developers' Night

プラチナスポンサー **日時：9月3日(水) 19:30~21:30** **会場：パシフィコ横浜 (会議センター 303+304)**
参加費用：お一人様 5,000円/税込 (立食形式：フリーフード、フリードリンク)

CEDEC講師をはじめ、業界キーパーソンが多数参加する懇親パーティーを開催します。デベロッパー同士の交流を深めるだけでなく、新たな出会いからビジネスチャンスにもつながる大変貴重な機会です。奮ってご参加ください。
 ※会期中、2F総合受付にてチケットを販売しております。枚数には限りがありますので、お早めにお求めください。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- ニフティクラウド
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンラインワーク
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基盤技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
9:45 ~ 11:05		
KN これからのゲームとゲームクリエイター	名越 稔洋 / 株式会社 セガ	1F メインホール
11:20 ~ 12:20		
ENG 自動運転:人工知能の応用の一例として	金道 敏樹 / トヨタ自動車株式会社	1F メインホール
ENG PlayStation®4 最新技術のご紹介	Sponsored by 豊 禮治 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA カメラ的に正しいフォトリアルグラフィック制作ワークフロー	橋口 智仁・村岡 伸一 / 株式会社カプコン	3F 302
SND 和楽器推進委員会!	中條 謙自 / 株式会社ATTIC INC. 稲毛 謙介 / 株式会社テンベスタジオ 坂本 英城 / 株式会社ノイジークローク 渡辺 巖山 / 音楽舎にしき	3F 303
GD 「祭り」のゲームデザイン ～フリーダムウォーズのゲームデザイン・コンセプト～	保井 俊之・征矢 健太郎 / 株式会社シフト 吉澤 純一 / Sony Computer Entertainment	3F 304
PR BP ENG ゲームの海外進出で成功する方法を考えよう!～市場動向・マーケティングから開発まで～	高野 祥幸 / ニフティ株式会社 伊藤 章博 / 株式会社グロザス	3F 311+312
PR BP 中華圏とのライセンスイン・アウトの実務と可能性	家本 賢太郎 / 株式会社クラオオンライン	3F 313+314
NW 『繋がるWiFiネットワークを提供しよう!』 ～CEDEC-Netテクニカルレビュー2014～	佐藤 良 / CEDEC 2014運営委員会 西塚 要・高田 美紀 / NTTコミュニケーションズ株式会社 黒瀬 史規 / パロアルトネットワークス合同会社	3F 315
ENG Microsoft x Unity - Visual Studio Tools for Unityを使った開発・デバッグ、 Unityによるユニバーサル Windows アプリ開発	Sponsored by Microsoft 大西 彰 / 日本マイクロソフト株式会社	4F 416+417
ENG 「世代間マルチプラットフォーム平行開発」～PlayStation4版「龍が如く 維新!」開発の一年～	厚 孝 / 株式会社セガ	5F 501
ENG モバイルプラットフォームにおけるCompute性能を利用した アプリ設計の注意点と性能向上のポイント	菅波 憲一 / アーム株式会社	5F 502
BP ENG 垣根を超える!本音で語れ! ～開発会社と協力会社 / 個人契約の本当に良い関係	北尾 雄一郎・栗野 智行 / ジェムドロップ株式会社 尾畑 心一朗・山村 勇一 / 株式会社バイキング	5F 503
BP 産休・育休取得者の上司の心得 課長が育休としてみた	村北 美夏 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 511+512
13:30 ~ 14:30		
BP 地方から世界に発信する初音ミクとコンテンツの未来	熊谷 友介 / クリプトン・フューチャー・メディア株式会社	1F メインホール
ENG PlayStation®4 ライブストリーミング機能について	Sponsored by 藤原 雅宏 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA ENG Technical Artist Bootcamp 2014 vol.1	麓 一博 / 株式会社セガ 橋口 智仁 / 株式会社カプコン 苑山 紘史 / 日本CGサービス	3F 302
SND MAエンジニアが語る! ～日本語吹き替え版制作現場と音声処理ノウハウの実例	山下 裕康 / 有限会社ヒロサウンドテクニク	3F 303
PR ENG そのテスト足りてます? ～テスト漏れを防ぐ動的コードカバレッジという考え方～	貴野 高弘 / ハートランド・データ株式会社 大園 衛玄 / 日本工学院八王子専門学校	3F 311+312
PR BP GD データに振り回されて失敗したあんなことやこんなこと ～ゲームのために必要な本当のビジネス・アナリティクス～	野上 大介 / 株式会社ディー・エヌ・エー	3F 313+314
NW Web技術とネットワーク技術の相互影響について	宮川 晋 / NTTコミュニケーションズ株式会社	3F 315
PR VA 最新のMorphemeでのランタイムキャラクターアニメーションの開発について	Simon Mack / Natural Motion Ltd.	4F 416+417
ENG VA KNACK Engine Postmortem	村上 剛・山口 太 / Sony Computer Entertainment	5F 501
AC 全身触覚インタフェース	梶本 裕之 / 電気通信大学	5F 502
ENG VA Second Son パーティクル・システム・アーキテクチャ	William Rockenbeck / Sucker Punch Productions	5F 503
13:30 ~ 14:30 ワークショップ		
PR NW ENG Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう!	中村 康孝・山本 昇平 / GMOクラウド株式会社	5F 513
13:30 ~ 14:00 ショートセッション		
ENG NW モバイルゲームにおける社内基盤開発と"実録"	川上 知成・市川 毅明・木元 将輝 / 株式会社ドリコム	3F 304
AC ENG Character Transfer:キャラクタ固有の表情特徴を考慮した顔アニメーション生成手法	加藤 卓哉・森島 繁生 / 早稲田大学	5F 511+512
14:00 ~ 14:30 ショートセッション		
ENG アプリ開発者が作るAppcessory	佐々木 陽 / GClue, Inc.	3F 304
AC ENG 実測に基づいた曲率依存反射関数による半透明物体のリアルタイムレンダリング	岡本 翠 / 早稲田大学	5F 511+512
14:50 ~ 15:50		
BP GD ふぶふよをプロデュースして感じたこと	細山田 水紀 / 株式会社セガ	1F メインホール
ENG PlayStation®4 の中身!大公開!	Sponsored by 鳳 康宏 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA ENG Technical Artist Bootcamp 2014 vol.2	麓 一博 / 株式会社セガ 佐々木 隆典 / 株式会社スクウェア・エニックス 飯田 裕介 / Sony Computer Entertainment Inc.	3F 302
SND ENG コスバ最強!スマートフォンUnityサウンド強化術	渡邊 愉香 / 株式会社サイバーコネクトツー	3F 303
PR ENG どこまで使えるMBaaS?ゲームで利用する注意点と効果について	大屋 誠 / 株式会社IDCフロンティア 徳永 貴久 / 株式会社グルーヴノーツ 安川 貴志 / 合同会社ディーワード	3F 311+312
PR ENG 企業ITやってるSI屋がゲーム業界に来たらこうなった ～SI屋だかSierだか知らんけどゲーム業界で役に立つの?～	高橋 優亮 / ユニテックス株式会社	3F 313+314
NW ENG Webの通信を高速化するHTTP/2の技術	大津 繁樹 / 株式会社インターネットイニシアティブ	3F 315
PR NW Facebook: Games Go Global	Stephen Chun・Toshi Tanaka / Facebook Sean Lee / Fincon	4F 416+417
ENG VA 30~40人規模の開発チームでマルチプラットフォームタイトルを ゲームエンジンから作った理由とその効果	石井 奏寛・吉田 秀治 / 株式会社ガンバリオン	5F 501
GD ENG BEYOND RUMBLE ～ゲームにおける触覚フィードバックの設計・実装手法～	家室 証 / 株式会社CRI・ミドルウェア	5F 502
ENG BP 外部プログラミングを活用したForza Motorsport5の開発	Daniel Adent / Turn 10 Studio, Microsoft	5F 503
14:50 ~ 15:50 ワークショップ		
PR NW ENG サーバーエンジニア必見!Photon Server 構築ガイド	並木 健太郎・山本 昇平・中村 康孝 / GMOクラウド株式会社	5F 513

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
14:50 ~ 15:20 ショートセッション		
ENG GD From Box2D to Liquid Fun: Just Add Water-like Particles!	Wolff Dobson / Google Inc.	3F 304
AC クロスモーダルを利用した感情のデザイン ～高次の心の動きを作るための工学的手法～	櫻井 翔・鳴海 拓志 / 東京大学	5F 511+512
15:20 ~ 15:50 ショートセッション		
ENG AC ゲーム世界を動かすサイコロの正体 ～往年のナムコタイトルから学ぶ乱数の進化と応用	加来 量一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
AC GD ゲームAIの「人間らしい」振る舞いの自律的獲得とその構成要素の検討	藤井 叙人 / 関西学院大学大学院 日本学術振興会特別研究員DC2	5F 511+512
16:30 ~ 17:30		
ENG VA 西川善司のゲーム開発マニアックス「グラフィックス編」2014	西川 善司 / TRY-Z 横川 裕 / Sony Computer Entertainment Inc. Takahiro Harada / Advanced Micro Devices, Inc. Masaya Takeshige / NVIDIA 川瀬 正樹 / シリコンスタジオ株式会社 高橋 誠史 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	1F メインホール
ENG PlayStation®4 に対応した Game Engine をつかってみた	Sponsored by 秋山 貴成 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA ENG 「龍が如く 維新!」制作事例:進化し続けるイベント制作の運用手法とクロスへの新しい挑戦	工藤 裕一・斉藤 裕司・坂本 吉紀 / 株式会社セガ	3F 302
PR GD Imagination Technologies PowerVR Graphics	小川 晴彦 / Imagination Technologies 伊藤 正 / StudioSolutions, Ltd.	3F 311+312
BP とある女性が、地方で、小規模な、ゲーム会社経営をしている、というお話	中村 心・近藤 揚 / ゲームドゥ有株式会社	3F 315
PR ENG AC QA(品質保証)チームの新アイテム!テストギャップを見抜く解析技術	安竹 由起夫 / コベリティジャパン株式会社	4F 416+417
ENG アーケードゲームにおける操作入力の高速度と処理能力向上手法	星谷 淳・黒木 尚也 / 株式会社タイトー	5F 501
BP AC ユーザ行動ログに基づく、リアルタイム対戦のロジックの作成と効果検証	酒巻 隆治・西口 真央 / 株式会社ドリコム	5F 503
16:30 ~ 17:00 ショートセッション		
SND AC 「リアル」なゲームサウンドの追求～空間音響学へのいざない	吉高 弘俊 / 株式会社CRI・ミドルウェア	3F 303
ENG NW マルチデバイスにおける効率的な開発方法	佐野 浩章 / ZENER NET WORKS株式会社	3F 304
PR NW モノビットエンジンを利用したゲームサーバ構成	安田 京人 / 株式会社モノビット	3F 313+314
GD 「KNACK」 レベルデザイン制作事例(カメラ操作不要なアクションゲームのレベルデザイン)	飯島 貴光 / Sony Computer Entertainment Inc.	5F 502
AC ENG "肉揺れ"を実現するキャラクターアニメーションシステム	岩本 尚也・森島 繁生 / 早稲田大学	5F 511+512
17:00 ~ 17:30 ショートセッション		
SND アップコンバートタイトルにおけるサウンドクオリティとは～音のHD化ってなんだろう?～	黒岩 理加 / 株式会社カプコン	3F 303
ENG ライブラリを作ってはいけない～それでも作りたいあなたへのアドバイス～	黒黒 喜弘 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PR AC GD ユーザーのゲーム体験を加速するインテルのテクノロジー	梶原 武志 / インテル株式会社	3F 313+314
GD VA 『D4: Dark Dreams Don't Die』におけるNUIとアニメーションによる感覚再現	廣吉 功・今井 新太郎 / 株式会社アクセスゲームズ	5F 502
AC 物理現象を反映した擬音語自動付加システムの提案	福里 司 / 早稲田大学	5F 511+512
17:50 ~ 18:50		
ENG AC 2020年までのゲームハードウェア技術トレンド	後藤 弘茂 / フリーランス	1F メインホール
VA 『樂園追放 -Expelled From Paradise-』にみるCGアニメの制作フロー	森川 博史・柏倉 晴樹・横川 和政・阿尾 直樹 / 株式会社グラフィニカ	3F 302
SND インタラクティブミックスによって生まれる次世代のオーディオ表現とは	瀧本 和也・牧野 忠義 / 株式会社CAPCOM 矢島 友宏 / 株式会社スクウェア・エニックス 渡辺 量 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 竹迫 良範 / サイボウズ・ラボ株式会社 宮本 久仁男 / NTTデータ 情報セキュリティ大学院大学	3F 303
NW SECCON x CEDEC CHALLENGE 表彰式 / 今昔ハッカー対談	坂井 弘亮 / SECCON実行委員 すがやみつる / 京都精華大学	3F 304
PR ENG OROCHI 3による3DゲームのPS4, PS3, PS VITA, PC (Steam) マルチ開発講座	池内 優弥 / シリコンスタジオ株式会社	3F 313+314
BP ゲーム業界における女性の働き方	高崎 奈美 / 株式会社マトリックス 中村 心 / ゲームドゥ有株式会社 渡邊 愉香 / 株式会社サイバーコネクトツー 原田 雅子 / 株式会社イニス	3F 315
ENG AC CEDEC AI CHALLENGE 2014	坂本 一憲 / 国際情報学研究所 佐藤 靖治・小林 純一 / 早稲田大学	5F 501
GD PERACON2014 結果発表・表彰式	遠藤 雅伸 / 東京工芸大学 築潮 洋平 / Unity Technologies Japan 三上 浩司 / 東京工科大学 小谷 浩之 / Sony Computer Entertainment Worldwide Studios	5F 502
NW Xbox Oneのネットワーク技術:オープンスタンダードと将来の適合性の結集	Ferdinand Schober / Microsoft	5F 503
BP 執筆のススめ～会社勤めをしながら著述賞をとる方法～	堂前 嘉樹・加藤 政樹 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 511+512

KN 基調講演 **ENG** エンジニアリング **BP** ビジネス&プロデュース **VA** ビジュアルアーツ **GD** ゲームデザイン **SND** サウンド

AC アカデミック・基盤技術 **NW** オンライン・ネットワーク

特別招待 特別招待セッション **海外招待** 海外招待セッション **collaboration** 団体招待セッション **PR** スポンサーシップセッション

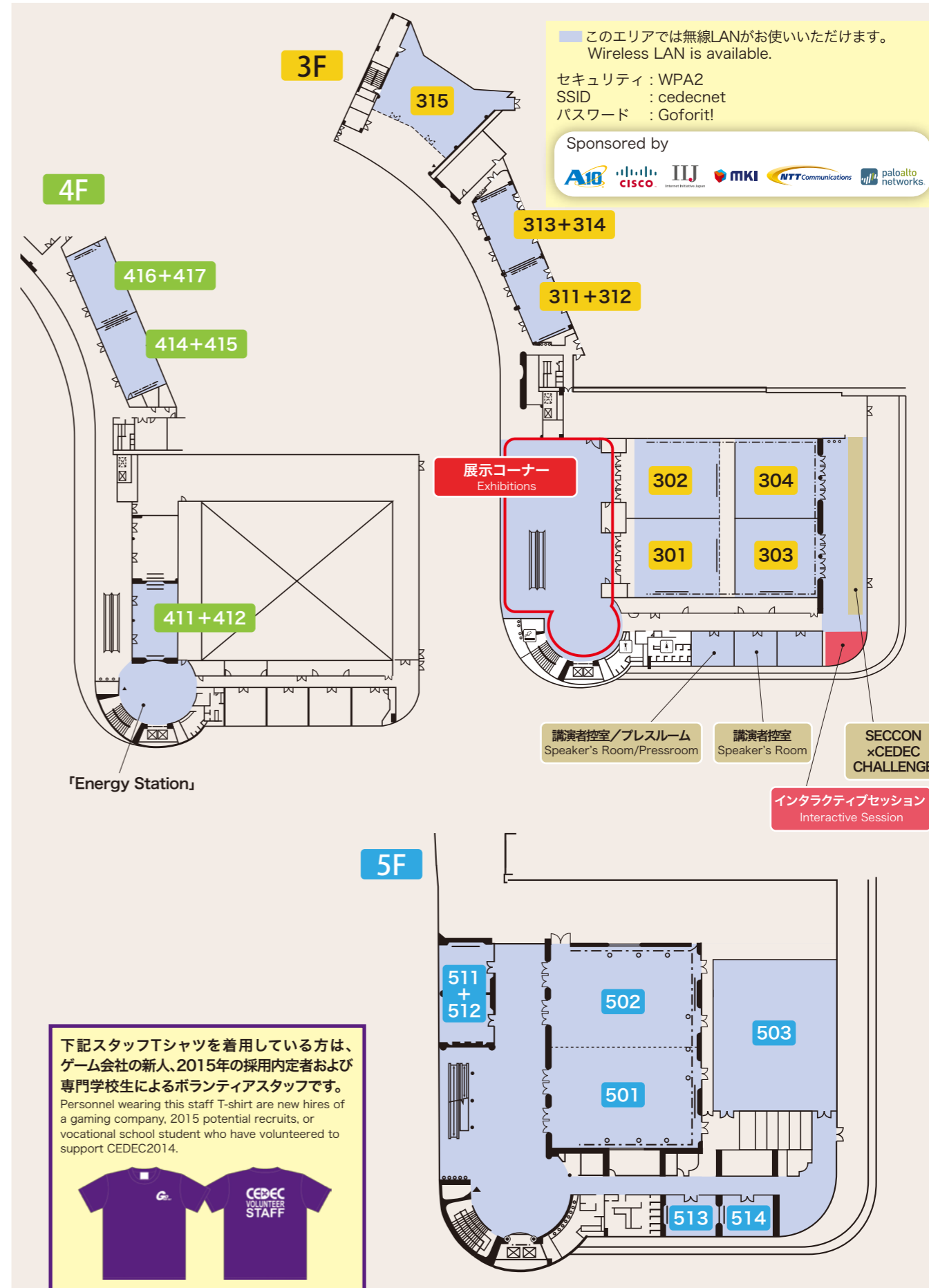
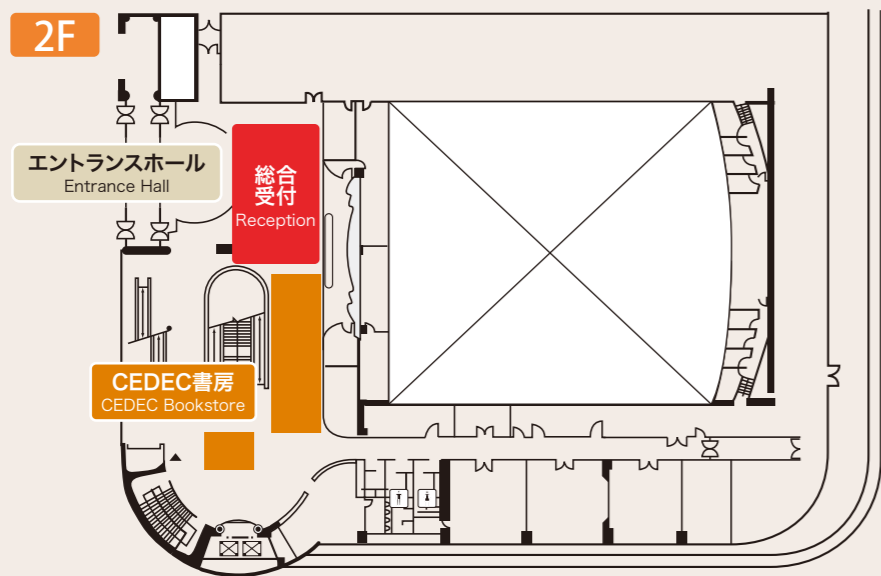
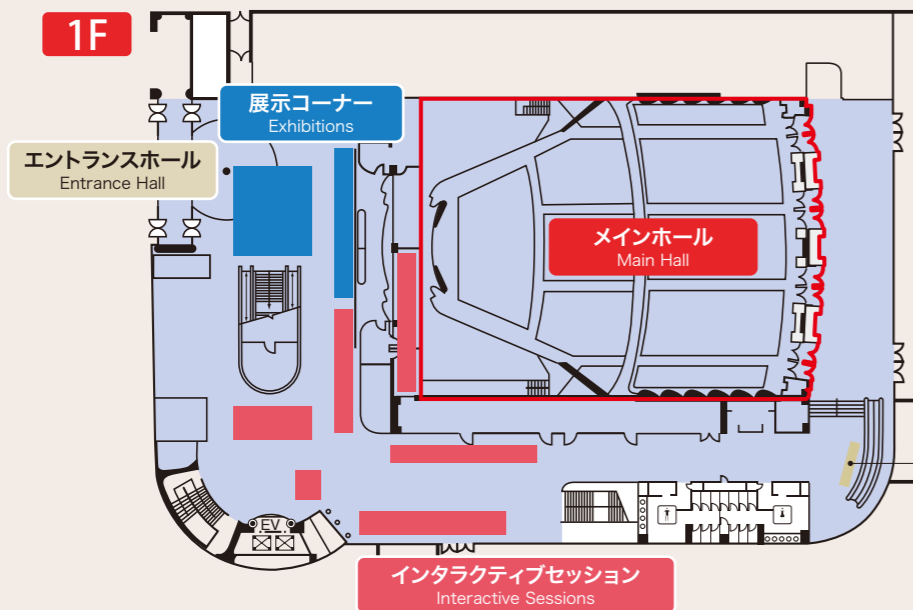
同時通訳 (英▶日) (韓▶日) **逐次通訳**

スケジュール
会場全体図
基調講演
特別招待
海外招待
協賛セッション
ビジュアルアーツ
ゲームデザイン
サウンド
オンラインワーク
ビジネス&プロデュース
アカデミック
基盤技術
エンジニア
展示コーナー
AWARDS
CALENDAR

パシフィコ横浜・会議センター
PACIFICO YOKOHAMA・The Conference Center




- 6F** ベイブリッジカフェテリア
Bay Bridge Cafeteria
- 5F** セッション会場
Sessions
- 4F** セッション会場
Sessions
- 3F** セッション会場、展示コーナー
インタラクティブセッション
Sessions, Exhibitions
Interactive Session
- 2F** エントランス、総合受付、
CEDEC 書房
Entrance, Reception, CEDEC Book Store
- 1F** メインホール、展示コーナー
インタラクティブセッション
Main hall, Exhibitions,
Interactive Sessions



- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジネスパネル
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーキング
- ビジネス&プロデュース
- 基礎技術
- アカデミック
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

9月2日(火) 9:45~11:05 メインホール

「物語の力」




冲方 丁
作家

■セッションの内容
なぜ人は物語を求めのでしょうか。架空のできごとを、なぜリアルと感じるのでしょうか。古来、多くの人々が物語を研究し、様々なかたちで活用してきました。政治や外交、裁判での訴えや弁論、臨床心理学や広告の手法などにも、物語の力は深く関わっています。そもそも物語とはなんであるか、どんな時代にどのように求められてきたか、これから求められる物語はどんなものになると予想されるか、といったことを、広汎にざっくばらんに、「ものがたり」したいと思います。

■プロフィール
1977年岐阜県生まれ。1996年、大学在学中に「黒い季節」で第1回スニーカー大賞金賞を受賞しデビュー。以後、小説を刊行しつつ、ゲーム、コミック原作、アニメ制作と活動の場を広げ、複数のメディアを横断するクリエイターとして独自の地位を確立する。2003年「マルドック・スクランブル」で第24回日本SF大賞を受賞。2010年に刊行した初の時代小説「天地明察」で2010年本屋大賞、2011年大学読書人大賞、第31回吉川英治文学新人賞、第7回北東文芸賞、第4回舟橋聖一文学賞を受賞し5冠を達成。2012年に「光園伝」で山田風太郎賞を受賞。他の著書に「ばいばい、アース」「シュビーゲル」シリーズなど多数。2013年公開のアニメーション作品『攻殻機動隊ARISE』ではシリーズ構成と脚本を手がける。最新作は新聞七紙で連載され2013年11月に刊行された『はなとゆめ』。

9月3日(水) 9:45~11:05 メインホール

ウェアラブルコンピューティングの動向とウェアラブルゲームへの展開



塚本 昌彦
神戸大学大学院工学研究科教授

■セッションの内容
Google GlassやiWatch(噂)、Android Wearはじめ、米国を中心としてウェアラブルデバイスへの注目が急激に高まっている。本講演ではこれらの動向をウェアラブルデバイスの本質的なポテンシャルを踏まえたうえでとらえ、民生用、業務用への今後の展開を予想する。さらにスポーツや交通、ショッピングなどと絡めた新しいアウトドアでのウェアラブルゲーム・ARゲームの要素や可能性について論じる。

■プロフィール
1987年3月 京都大学工学部数理工学科卒業
1989年3月 京都大学大学院工学研究科応用システム科学専攻修士課程修了
1989年4月 シャープ株式会社入社、研究開発に従事
1995年3月 大阪大学工学部情報システム工学科講師
1996年10月 大阪大学工学部情報システム工学科助教授
2002年4月 大阪大学大学院情報科学研究科助教授
2004年10月 神戸大学工学部電気電子工学科教授
2007年4月 神戸大学大学院工学研究科教授(電気電子工学専攻)
現在に至る。
京都大学博士(工学)
ウェアラブルコンピューティング、ユビキタスコンピューティングのシステム、インタフェース、応用などに関する研究を行っている。
応用分野としては特に、エンターテインメント、健康、エコをターゲットにしている。
2001年3月よりHMDおよびウェアラブルコンピュータの装着生活を行っている。
NPO ウェアラブルコンピュータ研究開発機構理事長

9月4日(木) 9:45~11:05 メインホール

これからのゲームとゲームクリエイター



名越 稔洋
株式会社セガ 取締役 COO (Chief Creative Officer)

■セッションの内容
内容未定

■プロフィール
1989年セガ入社後、「バーチャファイター」シリーズの制作などに参加。2005年からは全世界で600万本以上のセールスを記録した「龍が如く」シリーズを手がけるゲーム業界のトップクリエイターのひとり。

特別招待セッション

GD BP メインホール

9月2日(火) 11:20~12:20

VR ~Project Morpheusで体感する未来~



吉田 修平
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ワールドワイド・スタジオ プレジデント

■セッションの内容
Project Morpheusの開発経緯を紹介するとともに開発を通して見えてくる新しいVRの可能性とその先に広がる世界感を共有します。

■プロフィール
昭和61年(1986年)4月 ソニー株式会社入社
平成5年(1993年)11月 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 業務部
平成8年(1996年)4月 制作部 吉田グループ プロデューサー
平成9年(1997年)10月 制作本部 制作部 吉田グループ エグゼクティブプロデューサー
平成12年(2000年)4月 ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ バイス・プレジデント
平成19年(2007年)2月 SCE ワールドワイド・スタジオ USスタジオ シニア・バイス・プレジデント
平成20年(2008年)5月 SCE ワールドワイド・スタジオ プレジデント 現在に至る

Project Morpheus 体験デモコーナー

特別招待セッション「~ Project Morpheusで体感する未来~」に連動して、9月2日には実際に Project Morpheusを体験していただけるデモコーナーを開催します。新しいゲームの未来を是非体験してください!

整理券配布: 9月2日(火) 9:10より 会議センター 4階 414+415前 **体験デモ: 時間 11:20~18:50 会場 414+415**

※所要時間は10分程度です。(待ち時間除く)
※セッションスケジュールと同じ時間帯で実施します。デモ体験中はセッションの受講が出来ませんのでご注意ください。
※体験デモへの参加には整理券が必要となります。整理券の配布は無くなり次第終了となります。あらかじめご了承ください。

(協力: 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン
- プロデューサーズ
- アカデミック
- セッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR



Julien Merceron

CEDEC2014 運営委員会
プログラマー
ワーキンググループ
海外招待トラック
リーダー

CEDEC へようこそ！ CEDEC 海外招待セッションを担当しているジュリアンです。
新世代のコンソールも加わり、ゲームプラットフォームの種類は常にふえています。ゲームスタイルやコンテンツへのアクセス方法が多様化しており、ゲーム開発の方法も多数存在しています。すべてのプラットフォームにおけるプロダクション・バリューが進化しているのです。ですから成功事例、新しい技術、非常に複雑な課題に取り組んできた開発者のメッセージに注意を払うことがとても重要なのです。

今年の海外招待セッションでは、2Dゲームをつくるための効果的なパイプラインから新世代プラットフォーム向けのパーティクル・システムの構築に至るまで幅広い技術分野をとりあげました。これらのセッションが日本の開発者の皆さんに新しいインスピレーションを与えるきっかけになってくれることを願っています。9月のCEDECで皆さんに会えることを大変楽しみにしています！

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

9月2日 (火) 13:30~14:30

503

Killzone Shadow Fallエンジンの舞台裏



Kenzo ter Elst

Guerrilla Games
Principal Tech Programmer

■プロフィール

ケンゾーは、10年程前にLarianスタジオのエンジン・プログラマーとしてゲームの仕事をはじめた。そこでは、ゲーム開発の様々な異なった視点について勉強する機会を与えられた。最初のコンソールタイトルを出荷した後に、可能性を広げるためにCrytekに入社したが、その理由は、ローレベル・エンジン・アーキテクチャとグラフィック・プログラミングに夢中だったからである。最初にCrysis 2を完成させ、そしてテクニカル・ディレクターとしてテクニカルな側面のRyseを担当することになった。現在は、アムステルダムでのゲリラ・ゲームスにて、非常に優秀な技術チームと共に、PlayStation4からできる限り多くのことを得ようと努力している。

■受講スキル

システムおよびグラフィックのプログラマーを対象

■受講者が得られるであろう知見

Killzone Shadow Fallのレンダリング・エンジンと、コンソール上のフラグメントの少ないメモリー管理についての深い理解を得ることができる。

■セッションの内容

このセッションは、PS4のローンチに向けたプラットフォームであるKillzone Shadow Fall向けに開発されたテクニックのいくつかに焦点をあてる。リアルタイム・リフレクション、テクスチャ・ストリーミング・システム、イメージの安定性を助けるテンポラルなリプロジェクション、アンチ・エイリアシング、インダイレクトかつボリュームメトリックなライティングなどの、次世代のグラフィック効果について紹介する。また、新しいパーチャルメモリーシステムが、メモリーのフラグメンテーションなしに、広いレベルの創作にどのように役立ったかについても紹介する。

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

9月2日 (火) 14:50~15:50

503

Rayman Legends: UbiArt Frameworkのデザイン・プロセス



Christopher McEntee

Ubisoft Montpellier
Game and Level Designer

■プロフィール

クリスは、南フランスのUbisoft社のモンペリエー・スタジオに勤務するアメリカ人のレベル・デザイナー。もっとも最新のタイトルには、Rayman Origins、Rayman Jungle RunやRayman Legendsがある。クリスは、Game Developer マガジンやGamasutra.comに寄稿し、UbiBlogのOn The Levelというコラムにも執筆し、ゲームとレベル・デザイナーとして生きてきた人生について執筆している。Ubisoftの前は、オランダでゲーム開発の勉強をしていたが、アーティストとしてトレーニングをしている間に、デザインに強いパッションを感じ、その後二度と後ろをふりむくことはなかった。

■受講スキル

最新の2Dゲーム・プロダクションや芸術的に表現された2Dゲームをクリエイトする方法に変化を与えている最先端のテクノロジーに興味のあるデザイナーやアーティストを対象とする。

■受講者が得られるであろう知見

Rayman Legendsの制作に応用されたラピッド・プロダクションのプロセスと2D UbiArt Frameworkのツールがいかにプロセスを容易にしたかについての知見が得られる。

■セッションの内容

賞賛されたRayman Legendsの成功は、このゲームの前身であるRayman Origins向けに開発されたエンジン、UbiArt Frameworkの柔軟性とパワーによるところが多い。このセッションでは、Rayman Legendsに際立った世界とメカニクスをつくりだしたデザインチームのアプローチと、ユニークなツールの強みと弱みについて説明する。プロトタイプとレベル・デザインのプレ・プロダクションのプロセスを向上させるためのエンジンの役割を、実例と複数のインゲーム・デモビデオで紹介し、デザイナーが素早いペースで作業ができるための主要な機能も紹介する。

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

9月3日 (水) 16:30~17:30

503

200 Gflopsそしてそれ以上に到達する時代のモバイル・レンダリング



Timothy Lottes

Epic Games
Senior Rendering Engineer

■プロフィール

ティモシーは、Epic Games入社以前は、NVIDIAでdevtech、HumanHead Studioで開発者、Farrar Focus LLPのオーナー、Industrial Light and MagicでSystem R&Dを経験。彼は、NVIDIAにいた時代にPCやコンソールの多くのタイトルに使われたテクノロジーであるTXAAとFXAAを書いた。

■受講スキル

グラフィックス・プログラマーと最新のモバイル・グラフィックスのハードウェアのテクニカルな詳細について興味のある受講者を対象とする。

■受講者が得られるであろう知見

次世代モバイルのグラフィックス・ハードウェアについての十分な理解とUnreal Engine 4のモバイル・レンダリングのパイプラインがどのように導入されるかについての理解を得ることができる。

■セッションの内容

モバイルのハードウェアが200Gflopあるいはそれ以上に到達するにつれ、これらのハードウェア・プラットフォームのレンダリングに、新しい機会がおとずれようとしている。このセッションでは、次世代のモバイルGPUの技術的背景を紹介し、ハードウェアを有効に使う機会について検討する。さらに、このセッションでは、ライティングからポスト・プロセッシングまでのUnreal Engine 4のハイエンド・モバイル・グラフィックのパイプラインについても紹介する。

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

9月4日 (木) 13:30~14:30

503

Second Son パーティクル・システム・アーキテクチャ



William Rockenbeck

Sucker Punch Productions,
SCEA Coder

■プロフィール

ビルは、TRS-80の時代からパソコンゲームのプログラミングをやっていた。2004年以来、Sucker Punch Studioにて、レンダリング&パフォーマンス・オプティマイゼーション・プログラマーとして、Sly Cooper 3やinFAMOUSシリーズの全体にかかわっている。

■受講スキル

FXプログラマーやinFAMOUS: Second Sonのパーティクル・システムがどのように応用されたかについて深くほりさげた内容に興味のあるテクニカル・アーティストと、コンピュータ・シェイダーのパワーを活用することに興味のあるプログラマーを対象とする。

■受講者が得られるであろう知見

受講者は、inFAMOUS: Second Sonにパーティクル・エフェクトを制作するために使われたコンポーネント、例えばカール・ノイズ、アニメート・メッシュ、ベアレント/チャイルドのシステムや多くのバリエーションに合わせることを可能にしたベース・フレームワークについて学ぶことができる。また、PS4のGPUを、非同期コンピュータ・ベースのエフェクト・プロセッシングにどのように活用したかについて学ぶことができる。

■セッションの内容

“Smoke(煙)”や“neon(ネオン)”を含んだスーパーパワーで、パーティクル・エフェクトはinFAMOUS: Second Sonの必要な役割になっている。パーティクル・システムは、パワフルで複雑な動作をクリエイトするアーティストに非常に柔軟性のある効果を提供してくれる、テキスト・ベースの記号により作成される。これを、PSSLにコンパイルしてPS4 GPU上で走らせる。このトークでは、単純なフィーチャーがどのように合わさっておもしろい効果をつくれるか、例をあげて、ランタイムとオーサリング環境の説明をする。また、高度なパラレルGPU上で効果的に走らせようとする時に生じる多数のチャレンジの解決方法についても説明する。

ENG BP 同時通訳 (英▶日)

9月4日 (木) 14:50~15:50

503

外部プログラミングを活用した Forza Motorsport5の開発



Daniel Adent

Turn 10 Studio, Microsoft
Director of Development

■プロフィール

ダニエルは、Forza MotorsportとForza HorizonのフランチャイズのメーカーであるTurn 10 Studioのディレクター。Forza Motorsport 2とForza Mortorsport 3のリードプログラマー。2005年にTurn 10 Studioに入る前はAces Studio (フライト・シミュレーターメーカー)でタイトルリード。また、マイクロソフトのゲーム・スタジオでは、スポーツゲームのリード・デベロッパー。ダニエルのゲーム開発歴は訳13年、9つのタイトルにかかわっている。

■受講スキル

エンジニアリングのリーダー、テクニカル・ディレクター、スタジオ・マネージャー、チームのエンジニアリングのキャパシティを上げる方法を模索しているプロデューサーを対象としている。

■受講者が得られるであろう知見

Turn 10 StudioがXboxOneの導入のために開発したForza Motorsports 5に外部開発パートナーを利用したことから得られた重要なラーニングを紹介する。また、エンジニアリングの作業をアウトソースする際に避けなければいけない落とし穴や他のアウトソースとはどのような点が異なっているのかについても紹介する。

■セッションの内容

Turn 10 Studioが新しいコンソールの導入に向けたコンテンツを開発するチャレンジに会ったとき、以前のForza Motorsportシリーズの開発とは違う方法でゲームを作る必要があることを認識した。チームのエンジニアリングのキャパシティを上げるために外部開発パートナーがどのように使われたかを深く探ってみるセッション。いつ、どのような方法で外部開発パートナーの活用を判断すべきかの参考となるいくつかの要因、外部パートナーの活用により思いがけない落とし穴に陥ることがあることについても紹介する。さらに、チーム組織、コミュニケーション、仕事の定義と分担、外部に開発されたコードの維持、達成可能な目標設定などの実例についても掘り下げて紹介する。




Sponsored by

エピック・ゲームズ・ジャパン

ENG VA 9月3日(水) 13:30~14:30 301

アンリアル・エンジン4を技術者が活用するための最新ノウハウ



下田 純也
Epic Games Japan
Licensee Support
Support Manager

中学生の頃からMZ-2000でBASIC、アセンブラとプログラミングを始め、CGも学び始める。1991年に学生の身ながらファミコン用のアセンブラでのゲーム制作のアルバイトを始めたのがきっかけで、ゲーム制作の道に入る。ゲーム制作会社でのリード開発者経験を経て、2002年マイクロソフト日本法人のゲーム部門に参加。代表作:Felix the Cat、フィロソマ、ポポロクロイス物語シリーズ、ナインティ・ナイン・ナイツ、ロスト・オデッセイ等MS退職後、ロスト・オデッセイでのアンリアル・エンジンの利用経験をきっかけとして、2010年2月からエピック・ゲームズ・ジャパンでのUnreal Engineの日本国内サポート職に就く。


■受講スキル
アンリアル・エンジン4にどのような技術が使われているかなんとなくわかっている、わからないけど興味がある、という皆様でしたらどなたにも楽しんでいただきたいと思います、ゲーム制作技術面への理解が深い程わかりやすいものと思います。

■受講者が得られるであろう知見
アンリアル・エンジン4の技術をより深く活用いただく為の知見が得られます。

■セッションの内容
アンリアル・エンジン4を技術者が活用する為に押さえておくべきノウハウや、実際の活用方法を詳しく解説させていただきます。

VA GD 9月3日(水) 14:50~15:50 301

アンリアル・エンジン4でのコンテンツ制作の深〜いお話



ロブ・グレイ
Epic Games Japan
Licensee Support
Technical Artist

アメリカ生まれ。映画制作大学を卒業してから日本に来て17年。テレビのCG制作の仕事などを経て、ゲーム業界に入りました。現在ゲーム業界の経験が約7年になります。前職でのラスト・レムナント等アンリアル・エンジン採用タイトルでの豊富な経験をきっかけに、2012年夏にエピック・ゲームズ・ジャパンに入社。Unreal Engineのテクニカル・アート、パイプライン、レベルデザインやスクリプティング、アセット作成などのサポートをしています。

■受講スキル
アンリアル・エンジン4を既に触って頂いている皆様には理解しやすい内容となっておりますが、まだ触った事がない皆様にもとても興味深い内容になっていと思います。

■受講者が得られるであろう知見
アンリアル・エンジン4のコンテンツ制作面の深い活用方法への知見が得られます。

■セッションの内容
アンリアル・エンジン4のコンテンツ制作面の、より深〜い活用方法を様々な角度からご紹介させていただきます。




Sponsored by

日本アイ・ビー・エム株式会社

ENG 9月2日(火) 16:30~17:30 301

世界のゲーム業界で選ばれるIBMの高性能クラウド SoftLayer



高良 真穂
日本アイ・ビー・エム株式会社
クラウド事業統括 新規事業開発
エキスパート・テクノロジー・アーキテクト 担当部長

これまでクラウドを使ったシステム基盤の設計や実装のプロジェクトに携わり、システム運用を含め、クラウドの良い点、悪い点の両方を経験してきました。その経験を踏まえた視点で、セッションにいらした方に価値のある情報を提供したいと思っています。
Blog ソフトレイヤー探検隊: <https://ibm.biz/SLtankentai>

■受講スキル
ゲーム業界でCloud活用に興味のあるエンジニアの方

■受講者が得られるであろう知見
ゲーム配信基盤や開発基盤として既にクラウドを活用されている方、または、オンプレミスからの移行をご検討中の方向けに、SoftLayerの特徴的な機能をご紹介します。

■セッションの内容
世界で1億3000万人が、IBMの高性能クラウド SoftLayer (ソフトウェア)上で、ゲームをプレイしているということをご存知でしょうか。ゲーム配信と開発の視点から、SoftLayerの特徴である専用国際ネットワーク、ペアメタル (物理) サーバーと仮想サーバーの統合管理、豊富なセキュリティ機能、データ分析の適用方法などをご紹介します。IBMは今年1,250億円の追加投資を発表し、SoftLayer データセンターを世界15カ国40拠点に拡張の予定、日本にも2014年末を目処に配備されます。また、アメリカのクイズ番組Jeopardy (ジョパディ)で優勝したIBMの人工知能システム Watson (ワトソン) と同系統のPOWER CPUを搭載したインスタンスや、スパコンなどの科学計算分野の並列計算基盤である InfiniBand も今後は利用可能となるなど、SoftLayerはますます高性能に進化していきます。




Sponsored by

日本マイクロソフト株式会社

ENG 9月2日(火) 17:50~18:50 311+312

Kinect update 2014 ~テクノロジーは希望を与えてくれる~



千葉 慎二
日本マイクロソフト株式会社
インタラクティブ エンターテイメント ビジネス
ソフトウェア デベロッパー エンジニア

1972年生まれ。岡山県出身。日本マイクロソフト株式会社で組み込み Windows OSの開発に従事した後、Xboxの立ち上げメンバーとなる。専門はCPU最適化アルゴリズムとオーディオを主としたソフトウェア信号処理アーキテクチャの開発。Xbox用アプリやインターフェイスを開発し、デベロッパーサポートを経験。現在はKinectなどマイクロソフトの最新テクノロジーを啓蒙するエバンジェリスト兼エンジニアとして活躍中。


■受講スキル
特にありません。お気軽にご参加ください。

■受講者が得られるであろう知見
Kinectを中心としたNUIテクノロジーの最新動向を知ることができます。

■セッションの内容
2010年マイクロソフトはナチュラルユーザーインターフェイスの先駆けとなるKinectをXbox 360向けにリリースしました。2012年にはWindows版をリリースし、ゲームを含めたさまざまな分野で利用され話題を呼びました。これまでソフトウェアの進化で多くの機能拡張が行われてきましたが、Xbox ONE世代ではハードウェアを含めた大型アップデートがありました。本講演ではNUIの本質を再確認するとともに、新型Kinectの特徴、そしてKinectテクノロジーの持つポテンシャルについてLiveデモを交えながら紹介します。


BP 9月3日(水) 13:30~14:30 416+417

ID@Xbox プログラム アップデート / Xbox One 機能説明



松山 秀勝
日本マイクロソフト株式会社
インタラクティブ エンターテイメント
ビジネス デベロッパー エコシステム
ID@Xbox リード プログラム マネージャー

2008年1月に、某外資系半導体ベンチャー企業を経て、日本マイクロソフトへ入社。以後、ゲーム系パートナーのアカウントマネージャーやデベロッパーアカウントマネージャーとして、6年以上に渡りXbox事業に従事。2014年3月からは、Xbox One向けのインディープログラムであるID@Xboxのプログラムマネージャーとして、日本におけるプログラム運営や、様々なイベントでの出展や登壇を実施。



川口 昇
日本マイクロソフト株式会社
インタラクティブ・エンターテイメント・ビジネス
プログラムマネージャー

様々な家庭用コンソールやPC向けのゲーム開発に携わり、2007年に日本マイクロソフトに入社。当時のアドバンスド テクノロジーグループ (現デベロッパーエコシステム) に所属し、デベロッパーに対する技術サポートや、新技術の啓蒙活動に従事。現在はID@Xboxのプログラムマネージャーとして技術窓口を担当。自身のゲーム開発経験を生かした、デベロッパー視点でのサポートが信条。

■受講スキル
Xbox One / ID@Xboxについてご興味をお持ちの方、また、独立系デベロッパーの方にオススメです。

■受講者が得られるであろう知見
Xbox Oneにおけるインディーズタイトルに対する活動状況、およびXbox Oneの機能、サービスの情報をお伝えいたします。

■セッションの内容
ID@Xboxは「Independent Developers Publishing Program for Xbox One」の略で、ゲームデベロッパーがXbox One向けにゲームを開発し、セルフパブリッシングするプログラムです。このセッションではID@Xboxの概要、活動状況、今後の展開予定などを紹介いたします。また、日本で9月4日に発売される、Xbox Oneに関する機能やサービスなどを紹介します。

ENG 9月4日(木) 11:20~12:20 416+417

Microsoft x Unity - Visual Studio Tools for Unityを使った開発・デバッグ、Unityによるユニバーサル Windows アプリ開発



大西 彰
日本マイクロソフト株式会社
デベロッパーエクスペリエンス&エバンジェリズム統括本部
エバンジェリスト

C言語のプログラマから出発、SE、コンサルタント、サポート、プリセールス、国際化アーキテクトなどの経験を重ね、様々な挫折を乗り越えながら、IT業界26年目。2005年9月にマイクロソフトに入社。メディアを使ったマーケティング、Silverlightテクニカルマネージャーを経て、現在Windows、Windows Phone、Xboxのエバンジェリストを担当。趣味は当てのない散歩。座右の銘「踏まれてもお立ち上がる道の手」。書籍「Silverlight大全、C#によるiOS、Android、Windowsアプリ開発入門」著者。Unityセッション開発入門 CEDEC 2013講演: Unity on Windows 8

■受講スキル
C#を使ったUnityでのゲーム開発経験がある方、Windowsストアによるゲームの配信に興味のある方向けにセッションを進めますが、デモを中心にご覧いただくので、Unityによるゲーム開発、アプリ開発に興味がある方であれば、どなたでも歓迎いたします。

■受講者が得られるであろう知見
1. Unity エディター、Visual Studio と Visual Studio Tools for Unity を使った C# スクリプトのデバッグ方法、C# スクリプトの効率的な入力
2. Unity から Windows ストアアプリ、Windows Phone アプリ、Xbox ゲームのビルド

■セッションの内容
ゲームエコシステムとしての Unity を発展させるべく、Microsoft と Unity は本社レベルでのコラボレーションを続けています。UnityVS の買収やユニバーサル Windows アプリへの対応、Xbox One への対応、Unity 開発者向けの支援プログラムなど、Microsoft は Unity エコシステムへの投資を続けています。本セッションでは、2つのパートでお届けいたします。
1. Unity エディター、Visual Studio と Visual Studio Tools for Unity (旧 UnityVS) を使った Unity タイトルの開発やデバッグ
2. Unity から Microsoft プラットフォームへの出力、ユニバーサル Windows アプリのビルド (Windows 8.1 と Windows Phone 8.1 両対応)、Xbox One ゲームのビルド


パート1はビルドターゲットには依存せず、Unityによるゲーム開発に役立つツールをデモを交えて紹介します。パート2は最新のMicrosoftプラットフォームに対して、Unityタイトルを展開する方法をご紹介します。


- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアル
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーキング
- ビジネス&
- 基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDCS
- CALLENDR





Sponsored by



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント



ENG	9月4日(木) 11:20~12:20	301
PlayStation®4 最新技術のご紹介		
	<p>豊 禎治 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 研究開発本部 SVP</p> <p>1988年ソニー株式会社に入社。その後、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントにて、初代PlayStation®に始まり、PlayStation®2、PlayStation®3、並びにPlayStation®4 (PS4™)のソフトウェア開発全般に携わる。</p> <p>現在は、同社 研究開発本部のSVP (シニアバイスプレジデント)として、BDプレイヤーや「torne (トルネ)™」などPlayStation 製品のAV機能に関するソフトウェア開発、技術開発サポートや、ライブアプリ開発、技術アライアンスなど、開発現場の陣頭指揮に従事する。</p> <p>今後は、PlayStation®ビジネスの更なる発展のため、次世代技術の創出や連携技術の革新など、新しい世界観をユーザーの皆様へ提供するための各種イノベーションの創出に注力する。</p>	<p>■受講スキル</p> <p>PS4の開発秘話や、今後の展開にご興味をお持ちの方は大歓迎です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>タイトル開発に生かしていただけるような最新情報をお届けします。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>PlayStation®4に関する最新技術、今後予定されている新機能などををご紹介します。</p>


ENG	9月4日(木) 13:30~14:30	301
PlayStation®4 ライブストリーミング機能について		
	<p>藤原 雅宏 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ソフトウェア設計部門 SP 開発部 4 課 チーフ</p> <p>2005年より株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントにて、PlayStation®のシステムソフトウェア開発に携わる。現在は、DUALSHOCK®4ワイヤレスコントローラーの「SHARE (シェア) ボタン」を押すだけでSNSを通じてゲームプレイを配信できるPlayStation®4 (PS4™)のソーシャルとの連携機能の設計開発を行う傍ら、ライブストリーミングを活かしたゲーム開発を啓蒙するテクニカルエバンジェリストとして活躍中。</p>	<p>■受講スキル</p> <p>特になし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>実際に本機能をタイトルに組み込む場合のTIPSや、使い方の事例ご紹介。まだどんな仕組みでこの機能が実現されているのかなど日頃聞けないお話を織り交ぜながら解説します。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>PlayStation®4の大きな特徴の一つであるライブストリーミング機能について詳しくご説明します。</p>


ENG	9月4日(木) 14:50~15:50	301
PlayStation®4 の中身！大公開！		
	<p>鳳 康宏 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ハードウェア設計部門 メカ設計部 部長</p> <p>1993年東京理科大学工学部機械工学科卒業、株式会社リコー入社、複写機の設計に従事。 1998年株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント入社、PlayStation®2、PlayStation®3、PlayStation®4のメカ設計に従事。 現在、同 PS プロダクト事業部 ハードウェア設計部門 メカ設計部部長として同社のPSハードウェア全般のメカ設計を統括。</p>	<p>■受講スキル</p> <p>特になし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>日頃触れる機会の少ないゲーム機をハードウェアの視点で詳しく解説。PlayStation®4の中身に関するあんな話こんな話など他では聞けない話題満載です。ご期待ください。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>PlayStation®4を開発の苦労話など交えてハードウェア・エンジニアの視点でご紹介。</p>




ENG	9月4日(木) 16:30~17:30	301
PlayStation®4 に対応した Game Engine をつかってみた		
	<p>秋山 賢成 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント SCEJA 開発サポート部 ジャパンテクニカルサポート課 課長</p> <p>2004年より株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントにて、ゲームタイトル制作への提案、サポート等全般を行い、現在に至る。</p>	<p>■受講スキル</p> <p>PS4でゲームを作ってみたい方、どなたでも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>PlayStation®4向けゲーム制作に興味のある方、あまりGame Engineを触ったことが無い方にGame Engine x PlayStation®4のポテンシャルを感じて頂いて、是非PlayStation®4の可能性の広がりをお伝えしつつ、Game Engine 導入についての入り口も少し紹介させて頂こうと思います。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>PlayStation®4向けゲーム制作に対応したGame Engineをつかって実施した様々な試みの結果と今後の可能性についての考察をご紹介します。最新のGame Engineを使って、PlayStation®4でどこまで出来るのか？そのチャレンジについて触れさせていただきます。</p>


ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	313+314
PR	モバイル初のNoSQLを使ってみよう！	
	<p>廣瀬 一海 アイレット株式会社 クラウドバック事業部 シニアソリューションアーキテクト</p>	<p>■受講スキル</p> <p>NoSQLに関心のある方、最新技術に関心のある方、キャッシュサーバの運用やスケールについて新しいソリューションをお探しの方</p>
	<p>上津原 一利 株式会社ネクスト リッセルラボラトリーユニット エンジニア</p>	<p>■受講スキル</p> <p>NoSQLに関心のある方、最新技術に関心のある方、キャッシュサーバの運用やスケールについて新しいソリューションをお探しの方</p>
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>モバイルのNoSQL、既存のキャッシュサーバにおけるスケールや運用などの新しいソリューション</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>今年の5月にリリースされたばかりの最新技術かつモバイル初のNoSQLデータベースについて紹介します。</p> <p>モバイル端末にデータを格納して、非同期でサーバとデータをやり取りするので、オフライン/オフラインに関わらず、またネット回線が不安定な場合でもアプリユーザにストレスを感じさせることなくサービスを提供し続けることが可能です。また、バックエンドで稼動するCouchbase Serverはダウンタイムやアプリケーションを変更することなくクラスターの拡張/縮小が簡単に行え、Redis等の永続化KVSやmemcachedの代替としても利用することができます。このセッションではモバイルとサーバを1つのソリューションとして紹介します。</p>		

collaboration	ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	411+412
招待	画像からの形状モデリング、形状に基づく画像処理		
	<p>吉澤 信 独立行政法人 理化学研究所 画像情報処理研究チーム 上級研究員</p>	<p>■受講スキル</p> <p>先端的CG技術に興味のある方。</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>エッジ保存画像平滑化フィルタ、画像合成、3次元画像のインタラクティブ領域抽出、CTを用いた花形状モデリングの最先端研究、及び、その要素技術を紹介します。</p>
	<p>井尻 敬 独立行政法人 理化学研究所 画像情報処理研究チーム 基礎科学特別研究員</p>	<p>■受講スキル</p> <p>先端的CG技術に興味のある方。</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>エッジ保存画像平滑化フィルタ、画像合成、3次元画像のインタラクティブ領域抽出、CTを用いた花形状モデリングの最先端研究、及び、その要素技術を紹介します。</p>
<p>■セッションの内容</p> <p>ACM や IEEE などの国際会議や論文誌で発表される成果は、ゲームを含む様々なデジタルエンターテインメント産業の現場で実用化されており、非常に有用な計算技術です。近年はデジタルカメラ、形状スキャナや3Dプリンターの発展に伴い、現実世界の画像・形状データに基づく処理が注目されています。本セッションでは、画像と形状を統一的に取り扱う方法とその応用を紹介します。具体的には、エッジ保存画像平滑化フィルタ、テクスチャを考慮した画像合成、3次元画像のインタラクティブ領域抽出、CTを用いた花形状モデリングへの応用を紹介します。 【本セッションは情報処理学会 グラフィクスとCAD研究会とのコラボセッションとなります。】</p>			

ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	502
招待	ユーザテストはリーンに行こう！～How to "DIY" ユーザテストング	
	<p>樽本 徹也 利用品買ラボ 代表</p>	<p>■受講スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザビリティ向上に興味のある方 今時のユーザテストがどういったものなのか知りたい方
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザビリティの基礎知識 ユーザテスト (ユーザビリティテスト) の基礎知識 DIY ユーザテストのノウハウ 		
<p>■セッションの内容</p> <p>使い勝手のよい製品を開発するためにユーザテスト (ユーザビリティテスト) は欠かせません。開発の初期段階から少人数のテストを繰り返すことが、優れた利用品質を実現する近道です。しかし、従来のテストは所要時間やコストが比較的大きいため、現実問題として省略されてしまう場合もありました。また、近年はアジャイル開発やリーンスタートアップの普及に伴い、テストそのものが開発のボトルネックになりかねない状況が生まれています。そこで、注目されているのが迅速/軽量な手法です。人脈でリクルートして、手作りの機材を使って、リモートでテストして、チーム全員で分析する——そんな"DIY"スタイルのユーザテストが主流になりつつあります。この講演では、どのようにして「早く」「安く」「シンプル」にテストを行うのか、実践的なノウハウをご紹介します。</p>		

ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	315
公募	Live Coding in C++	
	<p>石橋 誠也 Unity Technologies Japan フィールドエンジニア</p>	<p>■受講スキル</p> <p>C++によるゲーム開発経験</p>
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>実行時 C++ コード編集を実現する方法、およびローレベルプログラミングで開発効率を上げる機能を実現するためのヒント</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>ゲーム開発ではトライ&エラーのサイクルを速めることが重要になります。C++ コードを編集してビルドしてリトライするのは時間がかかるため、頻繁に編集する部分はスクリプト言語による実装に分離するという手段がよく用いられます。しかし、近年では C++ コードの編集を実行時にリアルタイムに反映させる機能を実装することでサイクルを速める、という方法もしばしば見られます。本セッションでは、この実行時 C++ コード編集の実現方法について考察します。</p>		

ENG	VA	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	501
公募	俺屍2のスタイライズド・レンダリングを越えてゆけ		
	<p>深澤 正俊 株式会社アルファ・システム 制作部 プログラマ</p>	<p>■受講スキル</p> <p>レンダリングエンジンのプログラミング、アートディレクション、テクニカルアーティストのいずれかの分野についての見識がある事</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>「俺屍2」の事例 (技術の詳細やその開発プロセス) を踏まえて独自のスタイライズド・レンダリングを行なうにあたって必要な知見が得られる</p>
	<p>坂本 淳 株式会社アルファ・システム 制作部制作2課 キャラクターモデリング・アーティスト</p>	<p>■受講スキル</p> <p>レンダリングエンジンのプログラミング、アートディレクション、テクニカルアーティストのいずれかの分野についての見識がある事</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>「俺屍2」の事例 (技術の詳細やその開発プロセス) を踏まえて独自のスタイライズド・レンダリングを行なうにあたって必要な知見が得られる</p>
	<p>鈴木 慎平 株式会社アルファ・システム 制作部制作2課 背景アーティスト</p>	<p>■受講スキル</p> <p>レンダリングエンジンのプログラミング、アートディレクション、テクニカルアーティストのいずれかの分野についての見識がある事</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>「俺屍2」の事例 (技術の詳細やその開発プロセス) を踏まえて独自のスタイライズド・レンダリングを行なうにあたって必要な知見が得られる</p>
<p>■セッションの内容</p> <p>「俺屍2」では「木版画調3Dグラフィック」というスタイライズド・レンダリング手法を開発しました。本セッションでは開発した技術と、その開発過程を紹介します。特徴的な絵作りを行なう環境が整っている今、独自のスタイライズド・レンダリングを構築する機会も増えるでしょう。「俺屍2」の事例を通じ、スタイライズド・レンダリング手法の開発を垣間見てみませんか？ ◆キーワード： 木版画調/北斎デモ/アーティストによる論文サーベイ/カラーゲーキング関数/ノイズフィルタ/shower-door effect/フィルタベースの色差エッジとテクスチャワーク/カラーマップアウトラインとモデル作成/指数フォグ/高さフォグ/影生成/和のデザイン/シーン構成/VITA固有の話/「捨てたもの」/研究リソース確保/マスコクダクション/フォトリアル構成/VITA固有の話/「捨てたもの」/研究リソース確保/マスコクダクション/フォトリアル構成/VITA固有の話の基本が大事/全然ダメではないが楽観的でもないくらい技術選定</p>			

ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 ワークショップ	514
PR	Appmethodで作ろう！簡単スマホブチゲーム	
	<p>伊賀 敏樹 エンバカデロ・テクノロジーズ合同会社 シニア・セールスコンサルタント</p>	<p>■受講スキル</p> <p>スマホアプリ作りたい人 (プログラミング経験あれば尚良い)、Windowsの基本操作ができる方</p>
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>最新のスマホ開発技術</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>Android と iOS の双方向のネイティブアプリを単一コードベースで開発できるAppmethod。この画期的なツールを使ってブチゲーム作りに挑戦します。コンポーネントを使ったビジュアル操作で、ゲームのユーザーインターフェイスをすばやく作成し、ゲームの機能を実装します。タイトル画面からの遷移、日本語文字列入力、エフェクト、透過処理、タイマー処理など、さまざまな機能をコンポーネントから利用します。作成するスマホブチゲームの仕様:「キャッチャー」を左右に移動させて、落ちてくるアイテムをキャッチするゲーム (※仕様は都合により変更の可能性あり) 会場設置のWindowsマシン+Android端末を利用して演習可能 (Appmethodは、無料から始められるので、Appmethodをインストールしたマシン+スマートフォンを持参しての参加も歓迎) 参加予約は http://embt.co/cedec2014 から！</p>		

ENG	301
9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	
PR	Google Cloud Platform: Google スケールで実現するグローバルアプリ基盤
<p>塩入 賢治 グーグル株式会社 エンタープライズ部門 クラウドプラットフォーム Japan セールスリード</p> <p>■受講スキル 一般的なインフラ知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 - Google の基盤の特徴 - Google Cloud Platform の各サービスと利用方法</p> <p>■セッションの内容 Google の各サービスを支えるグローバルスケールの Google 基盤の特徴のご紹介と、その基盤をベースとした Google Cloud Platform の詳細を事例を交えてご紹介致します。</p>	

ENG	304
9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	
公募	デベロッパーにQAは必要か？ 開発スケジュール短縮のための真・QA論
<p>八田 博和 株式会社サイバーコネクトツ 業務部 制作推進課 品質保証室 チーフ</p> <p>中村 大介 株式会社サイバーコネクトツ 開発部 リードプログラマー</p> <p>■受講スキル QA (品質保証) への関心をお持ちの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・小規模~中規模のデベロッパーにおいて、社内 QA チームを設けた際の具体的なメリット ・QA による開発効率向上、開発スケジュールの短縮法 ・QA 人材の育成法 ・コンソールタイトル、スマートフォンタイトルでの QA のあり方の違い</p> <p>■セッションの内容 サイバーコネクトツが社内に設立した QA (品質保証) チームの事例を基に、開発スケジュールを短縮し、コスト削減を図るためのノウハウを共有いたします。 ・本当に QA チームは必要か？ (QA のメリット) ・どれくらい効率は上がるのか？ ・QA チームをアサインすべきベストタイミングとは？ ・社内 QA とデバッグ外注の使い分け事例など</p>	

ENG	313+314
9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	
PR	Havok AI : トラバーサビリティの自動解析によるレベルデザイン
<p>長澤 康平 Havok 株式会社 Field Application Engineering Field Application Engineer (FAE)</p> <p>■受講スキル ゲームキャラクター AI に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 3D ゲームにおけるキャラクターのトラバーサビリティに関する背景、問題点とその解決策 Havok AI で利用できる技術</p> <p>■セッションの内容 トラバーサビリティ (Traversability) とは、3D ゲームにおいて、キャラクターがある地点からある地点へ通行可能かどうか (行けるか行けないか)、という情報のことを指します。最近では、キャラクターが単に平面上を歩くだけではなく、様々な地形に対して特殊な移動動作 (ジャンプ、乗り越え、飛び降り、よじ登り、壁走り 等々...) によってゲームを進めていくような、地形がゲームそのもののコンテキストとなっているゲームが増えています。 このような特殊な移動方法に対するトラバーサビリティは、レベルデザイナーによる手付けの設定をしようとする膨大な作業量が生じるだけでなく、キャラクター移動がプレイヤーにとって直感的ではないものにもなりがちです。 Havok AI を用いることで、そのようなキャラクターのトラバーサビリティを自動解析により簡単かつ正確に導出することが出来ます。本セッションでは、そんな Havok AI の知られざる技術を解説します。</p>	

collaboration ENG	411+412
9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	
招待	日本 Android の会 × CEDEC
<p>今岡 通博 日本 Android の会 コミュニティ運営委員 組み込みエンジニア</p> <p>伊達 康司 日本 Android の会 金沢支部 組み込みシステム・エンジニア</p> <p>■受講スキル ・未知の知見に対する好奇心 ・3D VR への興味</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・スマホや電子工作を活用した独自の UX 開発事例と、あなたの「ひ・ら・め・き」。 ・3D VR を実際に経験してみる。3D VR アプリケーションの実装例。</p> <p>■セッションの内容 1. Imaoca 流ゲーム UX の提案 おもしろ外部デバイス・センサー接続によるサイバー空間とフィジカル空間の融合がおりなす新たなゲームのユーザエクスペリエンスの創造 2. 自作 3D VR ゴーグル "FakeRift" ではじめるアプリケーション開発 3D VR は実際に経験してみないとアプリケーションのアイデアが湧かない。 そこで、100 均パーツと Android タブレットの組み合わせで、安価に驚くほどの 3D VR 体験ができる FakeRift を開発した。 眼鏡をかけていても使用でき、頭部に装着して単体で動作、リアルタイムのヘッドトレースを行う。 【本セッションは日本 Android の会とのコラボセッションとなります。】</p>	

ENG VA	501
9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	
公募	“次世代のライティング”実用的速度で動作するボクセルコーン トレスライティング解説
<p>ジェームス マクラーレン キュー・ゲームス エンジンテクノロジーディレクター 🔊 逐次通訳</p> <p>吉田 謙太郎 キュー・ゲームス スタジオディレクター</p> <p>■受講スキル グラフィックプログラマ、テクニカルディレクター、テクニカルアーティスト、リアルタイムのレンダリング技術について中級レベルの知識を持つ方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームに実装されたボクセルコーンレーシングライティングについての理解と PS4 に実装するためのどのような実用的な変更を行ったのか？という内容。</p> <p>■セッションの内容 このセッションではリアルタイム GI 技術のボクセルコーンライティングを PlayStation 4 上で実装した技術について開発者が語ります。 我々は PlayStation 4 上で 30FPS で動作し、動的で事前処理の不要な、そしてライトのバウンスを 2~3 回行うことが出来るライティングを PS4 に実装しました。このライティングは建物や風景がセミダイナミックに変化、変形するようなシーンに対応しており、動的なオブジェクトには間接照明から発生するリフトシャドウを地形に対して投影することも可能です。詳しくは添付の資料を御覧ください。 上記の内容を実際に開発を行ったプログラマと日本語説明担当者として語ります。</p>	

ENG GD	311+312
9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	
PR	ゲーム開発者をサーバー開発から開放する「mBaaS」のご紹介。 Unity-SDKを使ったライブコーディングも。
<p>佐々木 浩一 ニフティ株式会社 クラウドプラットフォーム部 部長</p> <p>■受講スキル スマホゲームアプリを企画・開発されている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 クラウドを活用してスピーディで低コストなゲームアプリの開発手法</p> <p>■セッションの内容 スマートフォンの普及により爆発的な勢いで広まるスマホアプリ市場。その中でもゲーム分野は最大の激戦区となっています。 この激戦区で勝つ為の開発手法として、mBaaS【mobile Backend as a Service】が注目されています。 mBaaS はスマホアプリのサーバサイド機能を、クラウド上で提供する新しいクラウドサービスです。このサービスを使う事でサーバサイドの開発を行うことなく、ゲームで一番の差別化要因となるクライアントサイドの開発に注力できるようになります。 ニフティが提供する mBaaS サービス「ニフティクラウド mobile backend」は、2014 年 7 月【Unity-SDK】に対応し、ますます「ゲーム開発」への対応を強化いたしました。Unity-SDK を使ったライブコーディング等も交えながら、「メリット」「活用事例」をご紹介いたします。 ★ニフティクラウド mobile backend http://mb.cloud.nifty.com/</p>	

ENG	416+417
9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	
PR	ヘキサドライブ流 OPTPIX SpriteStudio の最適化術！
<p>浅井 維新 株式会社ウェブテクノロジー・コム セールス&コミュニケーション部 マネージャー</p> <p>奥田 仁一郎 株式会社ヘキサドライブ 開発部 マネージャー</p> <p>■受講スキル プログラマ / デザイナー /TA/ ディレクター Cocos2d-x/Unity 等、複数のゲームエンジンを使い分ける可能性のある方 OPTPIX SpriteStudio 導入前・後ともに、運用方法を検討している方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>■セッションの内容 ある日を境に急に快適になった、と話題の「拡散性ミリオンアーサー」の縁の下には、ヘキサドライブ (と OPTPIX SpriteStudio) の影が！ クライアント、それにオーサリングツールのまるまる入れ替えるという再始動のエピソード。Unity・Cocos2d-x など複数のゲームエンジンをまたいで利用するツールとして、OPTPIX SpriteStudio が採用されたお話をご紹介します。</p>	

ENG AC	502
9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	
招待	IBM Watson のクイズ番組での対戦 ~コンピュータが人間に勝つまで~
<p>金山 博 日本アイ・ビー・エム株式会社 東京基礎研究所 Research Staff Member</p> <p>■受講スキル (特にありませんが、対象となったクイズ番組がどのようなものか事前に web 等でご覧いただくとより楽しめるかと思います)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 自然言語処理の技術・大規模なプロジェクトの進め方</p> <p>■セッションの内容 2011 年 2 月、IBM の質問応答システム Watson が、米国のクイズ番組で人間のチャンピオンと対戦し、勝利を収めました。人間向けの言語で問われる複雑な問題を解釈して、大量の情報源から正確かつ素早く解答を導き出すために、永年研究されてきた様々な技術を組み合わせました。本講演では、人工知能に繋がる自然言語処理の技術に加えて、ゲームに勝つために行ってきた工夫など、これまでの解説よりも詳細に触れながらお話しする予定です。</p>	

collaboration ENG	411+412
9月2日(火) 16:30~17:30 セッション	
招待	【コラボ】IGDA 2 ゲームを作るだけじゃない！ 謎解き型体験イベントとの相乗効果で新規市場を開拓しよう
<p>竹内 ゆうすけ IGDA 日本 SIG-ARG 正世話人・IGDA 日本監事</p> <p>田中 宏明 IGDA 日本 SIG-ARG 副世話人</p> <p>伊藤 秀隆 PK THEATER 映画監督・舞台演出家</p> <p>■受講スキル コンテンツホルダーのプロデューサー・ライセンス担当者・広報担当者 オフライン時のプレイヤー体験をともなうゲーム開発に興味のある方 体験型謎解きイベントのビジネスモデルや制作過程に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 キャラクターや世界観を伴うコンテンツの新たな活用方法である「体験型謎解きイベント」の特徴を把握することで、ゲーム開発やマーケティングに活かせる「体験型謎解きイベント」を実施する場合の費用感・スケジュール・制約条件・リスクなどが把握できる</p> <p>■セッションの内容 スマートフォンの普及を契機に、1 つのコンテンツに対してデバイスを使い分ける、重層的なゲーム体験が進行しています。その波はオンラインとオフラインの行動が相互に影響し合い、新たな価値を創出する、いわゆる O2O (Online to Offline) マーケティングへと進化しています。「体験型謎解きイベント」はその一例です。コンテンツの中身と共に、ユーザーの消費行動をふまえた、より前端的なユーザー体験の設計が求められているのです。 本パネルディスカッションでは「金田一少年の事件簿」「逆転裁判」「輪廻のラグランジェ」などコンテンツとタイアップした「謎解き型体験イベント」制作の最前線にいるクリエイターを集めて、ゲームクリエイターが知っておきたい最新事例や制作実務、メリットとデメリットなどについて共有します。</p>	

ENG VA	501
9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	
公募	「deep down」のグラフィックス表現の技術解説
<p>三嶋 仁 株式会社カブコン 技術開発人材管理室 プログラマ</p> <p>阿久澤 陽菜 株式会社カブコン 技術開発人材管理室 プログラマ</p> <p>■受講スキル 現行機でのグラフィックス表現について興味がある人、グラフィックスのシェーダの知識があるより良い</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 現行機のリアルタイムグラフィックスのノウハウ</p> <p>■セッションの内容 deep down は、カブコン社内の新世代の開発基盤となる Panta Rhei で開発されたタイトルです。deep down で目指したグラフィックスを実現するために、Panta Rhei で実装した機能、ライティング、テクスチャ、フアーなどの実装について解説を行います。 これらは、DirectX11 世代の機能をふんだんに使い、現行機に向けてチューニングしたものです。また、Panta Rhei では、アーティスト主体でシェーダを作成できるようなワークフローを構築しました。アーティストがシェーダを作成するようになったことで、新たに可能になった表現を紹介します。</p>	

ENG	511+512
9月2日(火) 14:50~15:50 ラウンドテーブル	
公募	QAエンジニアを目指す人のためのラウンドテーブル
<p>粉川 貴至 株式会社セガ 開発技術部 ビルドエンジニア、QA エンジニア</p> <p>■受講スキル 必要な知識：自身 (自社) のテスト環境に関する基礎知識 あると良い：自身 (自社) で使用しているテストツール・関連ツールに関する基礎知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 QA エンジニアリングに興味があるエンジニア同士の課題・情報共有</p> <p>■セッションの内容 これから QA エンジニアを目指す初心者向けのラウンドテーブルです。 テスト自動化・効率化、バグ管理ツール・テストツールの活用などをトピックに、これから QA エンジニアリングを志す方へ向けます。 自身も QA エンジニアとしてはまだまだ未熟なため、一緒に初歩的な課題・情報を共有したいと思います。 ラウンドテーブルを効果的に進めるため、以下のレギュレーションを設定します。 【レギュレーション】 1. 持ち物：QA エンジニアリングを始めるにあたっての課題をお持ち下さい 事前にご自身の抱える課題を紙に書いてお持ちください。(75x75mm のポストイット推奨) セッション主催者側でも紙とペンを用意しますが、事前に用意して頂く事を推奨します。 セッション中の課題の追加も歓迎します。筆記用具 (ボールペン等) をお持ち頂く事を推奨します。 2. 優先入場 セッション部屋入口にて、課題の書かれた紙を提出して頂ける方は優先入場可能とします。セッション開始時間前に入室する事ができます。 聴講のみ希望もしくはその都度発言の方は、セッション開始時間に入室可能となります。 3. 進行 提出して頂いた課題を基に、議論を進めます。 4. 課題・議事録の公開 提出して頂いた課題と、議事録は後日 CEDEC Digital Library と Facebook の「ゲーム開発環境勉強会」の場で公開・共有します。</p>	

ENG	501
9月2日(火) 16:30~17:30 セッション	
公募	Android で安定した動作を行うためのレンダリングエンジン設計、 及び低消費電力化の必要性と測定機材について
<p>山下 武志 株式会社トップゲート ソリューション事業部 OpenGL ES エンジニア</p> <p>安川 貴志 合同会社ディーワード 代表社員</p> <p>■受講スキル Android で OpenGL ES を使ったゲーム / アプリの開発経験</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・OpenGL ES アプリを Android で安定的に動かすための設計指針 ・エンジン設計と消費電力の関係性</p> <p>■セッションの内容 昨今の Android は多くの端末、バージョンの差異、GPU の差異があり、OpenGL ES を用いたアプリを安定して動作させることが難しくなっています。 開発者はゲーム以外にも広告等の SDK を組み込み、制御する必要がありますが、標準的な開発言語が Java であることとゲーム側のコードが C++ であることに起因した設計の複雑性が開発を困難にしています。 本セッションでは OpenGL ES を用いたアプリを安定動作させるための設計方針と開発手法について解説します。 またスマートフォンにおいて、ゲームだからと消費電力を無視することは出来ません。測定機材を用いて、エンジン設計やレンダリング方法によって消費電力がどのように変化するかを解説します。</p>	

ENG	502
9月2日 (火) 16:30~17:30 セッション	
公募	PlayStation®4のGPGPUを活用した剛体シミュレーション最適化事例
<p>石川 仁 Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios JAPAN Studio Internal Development Dept. Engineer</p> <p>松生 裕史 Sony Computer Entertainment Inc. PS Product Division Software Design Division BS Development Dept. Engineer</p> <p>■受講スキル GPGPU プログラミングについての知識 剛体シミュレーションの基礎的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 剛体シミュレーションのGPGPU最適化テクニック GPUへの適応が難しいアルゴリズムへの対処方法</p> <p>■セッションの内容 最近のゲームに使用されている実用レベルの剛体シミュレーションには、演算を高速化するための様々なアルゴリズムが活用されています。しかし、そのほとんどは本来シングルスレッド動作を前提としており、GPUのような高い並列度によって効果を発揮するようなハードウェア上では、そのまま走らせることは困難です。本セッションでは、剛体シミュレーションのGPU最適化の実例を通して、GPUを効果的に活用するための手法を紹介いたします。</p>	

ENG	GD	514
9月2日 (火) 16:30~17:30 ワークショップ		
PR	「ニフティクラウド mobile backend」でラクラク！Unity開発オンライン化①	
<p>佐々木 浩一 ニフティ株式会社 クラウドプラットフォーム部 部長</p> <p>■受講スキル スマホゲームアプリを企画・開発されている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 クラウドを活用してスピーディで低コストなゲームアプリの開発手法。 サーバー側の開発作業無しで、サーバーと連携したゲームの開発が行えるようになります。</p> <p>■セッションの内容 mBaaSはスマホアプリのサーバーサイド機能を、クラウド上で提供する新しいクラウドサービスです。このサービスを使う事でサーバーサイドの開発を行うことなく、ゲームで一番の差別化要因となるクライアントサイドの開発に注力できるようになります。 ニフティが提供するmBaaSサービス「ニフティクラウド mobile backend」は、2014年7月のこのワークショップでは「ニフティクラウド mobile backend」と「Unity」を利用し、その新しい開発手法を体験いただきます。 ★面倒なサーバー開発から開放される瞬間をぜひ体感ください！★</p> <p>事前に「ニフティクラウド mobile backend」の利用登録（無料）と「Unity」のダウンロードを下記の公式サイトからお願致します。 ★ニフティクラウド mobile backend公式サイト http://mb.cloud.nifty.com/ ★ワークショップの事前参加お申し込みはこちらから http://lp.mb.cloud.nifty.com/20140902cedec2014 ※事前準備無し、飛び入り参加も歓迎いたします！ ※'9/2 (火) 16:30と'9/3 (水) 16:30のワークショップの内容は同じものです。ご都合の良いほうへご参加下さい。</p>		

ENG	301
9月2日(火) 17:50~18:50 セッション	
PR	Unity 5からその先の話
<p>大前 広樹 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 日本担当ディレクター</p> <p>■受講スキル 一般的なゲーム開発に関する知識 Unityの利用経験があるのが望ましい</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unityの新しい機能に関する知識 Unityの今後の進化の方向性に関する予備知識</p> <p>■セッションの内容 Unity 5ではダイナミックなGIや物理ベースライティングなどの大幅なグラフィックス機能、刷新されたオーディオ機能など沢山の機能強化が成されていますが、Unityの進化はまだまだ続きます。この講演では2014年に発表されたUnity 5の新機能の紹介から、Unity 5以降の機能をはじめ、ユニティ・テクノロジーズがどのように開発者のためのエコシステムを強化していくのか、開発者はどのようなメリットを得られるようになるのか、といったことを紹介します。</p>	

ENG	511+512
9月2日 (火) 16:30~17:30 ラウンドテーブル	
公募	ビルドエンジニア課題共有ラウンドテーブル
<p>粉川 貴至 株式会社セガ 開発技術部 ビルドエンジニア、QA エンジニア</p> <p>■受講スキル 必要な知識：自身（自社）で開発に使用しているビルドツール・関連ツールに関する知識 あると良い：自身（自社）で開発に使用しているインフラ環境に関する知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ビルドエンジニアリングについての課題の共有、解決の糸口</p> <p>■セッションの内容 ビルドエンジニアまたはそれ相当の仕事をしている方向けのラウンドテーブルです。ビルド自動化、ビルドパイプライン構築、バージョン管理ツールやチケット管理システム等の関連ツールとの連携あたりをトピックに、現在直面している課題を共有できる場にしたしたいと思います。 ラウンドテーブルを効率的に進めるため、以下のレギュレーションを設定します。 [レギュレーション] 1. 持ち物：ビルドエンジニアリングでの課題をお持ち下さい 事前にご自身の抱える課題を紙に書いてお持ちください。(75×75mmのポストイット推奨) セッション主催者側でも紙とペンを用意しますが、事前に用意して頂く事を推奨します。 セッション中の課題の追加も歓迎します。筆記用具（ボールペン等）をお持ち頂く事を推奨します。 2. 優先入場 セッション部屋入口にて、課題の書かれた紙を提出して頂ける方は優先入場可能とします。セッション開始時間前に入室する事ができます。 聴講のみ希望もしくはその都度発言の方は、セッション開始時間に入室可能となります。 3. 進行 提出して頂いた課題を基に、議論を進めます。 4. 課題・議事録の公開 提出して頂いた課題と、議事録は後日 CEDEC Degital Library と Facebook の「ゲーム開発環境勉強会」の場で公開・共有します。</p>	

ENG	GD	メインホール
9月2日 (火) 17:50~18:50 パネルディスカッション		
公募	Oculus Panel Discussion ~Oculus Riftを用いたゲーム制作~	
<p>渡邊 成紀 SEGA 第一研究開発本部 プログラマ</p> <p>井口 健治 ("Needle") Oculus Festival in Japan エンジニア</p> <p>石井 勇一 Seeding Softech 代表取締役</p> <p>伊藤 周 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 日本リージョン エバンジェリスト</p> <p>近藤 "GOROman" 義仁 XVI Inc. 代表取締役 社長</p> <p>桜花 一門 Ocfufes 代表</p> <p>■受講スキル バーチャルリアリティー (VR) 技術やヘッドマウントディスプレイ (HMD) でのゲーム開発に興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・「Oculus Rift」利用時のゲーム開発におけるゲームデザインおよび注意点 ・最新のVR業界事情</p> <p>■セッションの内容 昨年「ウェアラブル機器元年」と呼ばれる程に様々なデバイスが誕生した中、ゲーム特化のVRヘッドセットとして注目を浴びているOculus VR社が開発したヘッドマウントディスプレイ「Oculus Rift」。本セッションでは、「Oculus Rift」を利用してゲーム制作する際のポイントや注意点について示します。</p>		

ENG	416+417
9月2日(火) 17:50~18:50 セッション	
PR	Bluetooth Smartアプセサリーでアプリやゲームをもっと面白く
<p>山崎 光男 Nordic Semiconductor ASA カントリー・マネージャー</p> <p>■受講スキル 今までハードルが高かった無線を使ったスマホ連携ハードウェアにトライしてみること、さらに、これをどうしたらビジネスに展開できるかのヒントになると思います。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 スマホのアプリを、連携するハードウェアを活用してさらに面白い物を作ってみたい方 アプリだけでなく、ハードウェアの開発に興味のある方</p> <p>■セッションの内容 新しいBluetooth規格の登場と最近のMakerブームで、スマホのアプリやサービスと連携するハードウェアを簡単に作れるようになりました。 また、こういった開発をサポートするツールやリソースも揃いつつあります。 複雑なプロトコルの知識を必要とせず、煩わしい認証に関する手続きもクリアした、スマホ連携ハードウェアを開発する為のプラットフォームをご紹介します。</p>	

ENG	501
9月2日 (火) 17:50~18:50 セッション	
公募	Androidパフォーマンスチューニング実践
<p>松田 白朗 Google inc Developer Relation Developer Relation Engineer</p> <p>■受講スキル Android NDKによるゲーム開発経験者、パフォーマンス最適化経験者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Android上でのパフォーマンス・チューニング、高速化手法についての実践的な技術</p> <p>■セッションの内容 モバイル端末向けのCPU/GPUはますます高速化し、2014年の最新端末ではPS3/Xbox360に匹敵するパフォーマンスを備えています。これをうけモバイル端末向けハイエンドゲームの表現はより高度化していますが、同時にモバイル端末に特化したパフォーマンス最適化の必要性も増えています。本セッションではAndroid NDKを使ったハイエンドゲーム開発時に必要となるパフォーマンス最適化について実践的な情報をお伝えします。</p> <p>- パフォーマンス最適化例 - チップベンダから提供されている最適化ツールについて解説 - OpenGL ES 3.0, 3.1 での高速化手法 - Audio API OpenSL での低遅延実装 - Android OS上での最適化情報更新</p>	

ENG	BP	511+512
9月2日 (火) 17:50~18:50 ラウンドテーブル		
公募	百花繚乱！プロジェクトの進め方ラウンドテーブル	
<p>田口 昌宏 ジーブラ株式会社 開発推進室</p> <p>松元 健 株式会社バンダイナムコスタジオ グローバル経営企画本部 プロジェクトマネジメントチーム スクラムマスター</p> <p>今給黎 隆 株式会社セガ 第一CS研究開発部 リードプログラマー</p> <p>■受講スキル ・開発をいま以上にうまく進めるにはどうすればいいか、他の人に意見をもらいたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・自分の使っている手法が、どのようにすれば、より良くなるのか ・他にどういった手法やツールが導入されているのか</p> <p>■セッションの内容 ゲーム業界は、他のソフトウェア業界よりも『プロジェクトの進め方』があまり表に出てきていないと感じます。とどん複雑になるプロダクト開発に対して、状況に適合し、打ち勝つための選択肢が少ないと、問題が生じた時の有効な対策が立て辛くなり、ソフトウェア開発の難易度はとどん高くなっていきます。 近年、スクラムは良く知られてきましたが、スクラムが適応しにくい状況や、それ以外の選択肢の方が適切なケースも多いのではないのでしょうか？ CEDEC という場を通して、ゲーム業界における『プロジェクトの進め方』について洗い直し、どう考えるべきかを検討したいと考えます。 今回は「ラウンドテーブル」形式で、幅広い立場の方々と議論していければと思います。 下記のテーマ別で分かれてディスカッションを予定しています。 ・開発プロセスの選定でどうしてる？ ・プロセスの種類、選択基準、評価 ・技術的改善のために何を導入してる？ ・TD、自動化、タスク管理など ・プロジェクトでの役割とか関わり方とかどうしたらうまく進む？ 開発プロセスの管理者、責任や権限、組織との関係</p>		

ENG	AC	501
9月3日 (水) 11:20~12:20 セッション		
公募	モンテカルロレイトレーシングの基礎からOpenCLによる実装まで(実装編)	
<p>Takahiro Harada Advanced Micro Devices, Inc.</p> <p>■受講スキル コンピュータ・グラフィックスの基礎知識 GPUの基礎知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 GPUがどのようにコンピュータを実行するかの理解 OpenCLを用いたモンテカルロレイトレーシングのGPUへの実装方法</p> <p>■セッションの内容 近年、ゲームグラフィックスにおいて大域照明の近似手法や物理ベースのレンダリングなどが盛んに研究開発され、ゲームに用いられるようになってきました。これらのアルゴリズムで解こうとしているのはレンダリング方程式であり、その解を求める有力な方法としてモンテカルロレイトレーシングがあります。レンダリング方程式の解を求める方法の仕組みを知っておくことは、リアルタイムの手法においてどのような近似をするべきかなどの決定をするのに役立ちます。本セッションは昨年のセッションである「モンテカルロレイトレーシングの基礎からOpenCLによる実装まで」の続編という位置づけになります。昨年のセッションでは理論に重点を置きましたが、本セッションでは実装に重点を置きます。GPUがどのようにOpenCL(コンピュータ)のカーネルを実行するかをGPUのアーキテクチャの説明を織り交ぜながら説明するところからはじめ、GPUの性能を引き出すためにはどのようにモンテカルロレイトレーシングのアルゴリズムをカーネルに落とし込んでいくかを説明します。基礎的な説明を終えたあと、空間分割データ構造、インスタンスング、ディスプレイースメントマッピングなどの応用的なトピックの説明も行います。 昨年のプレゼンテーション http://www.slideshare.net/takahiroharada/introduction-to-monte-carlo-ray-tracing-cedec2013</p>		

ENG	502
9月2日 (火) 17:50~18:50 セッション	
公募	シリコンスタジオの最新テクノロジーデモのレンダリング技術解説
<p>安田 廉 シリコンスタジオ株式会社 技術本部 Research グループ ソフトウェアエンジニア</p> <p>田村 尚希 シリコンスタジオ株式会社 技術本部 Research グループ ソフトウェアエンジニア</p> <p>川瀬 正樹 シリコンスタジオ株式会社 技術本部応用技術部 リード・ソフトウェアエンジニア/シェーダーアーキテクト</p> <p>■受講スキル プログラマの方、テクニカルアーティストの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 最近のレンダリング技術および物理ベースレンダリングの動向と、それを実際に使用して得られた知見</p> <p>■セッションの内容 近年の物理ベースレンダリング(Physically-Based Rendering, PBR)の隆盛を受け、シリコンスタジオでは最新のPBR関連の様々な技術を採用したテクノロジーデモを開発、GDC2014にてプース展示し、その後動画を一部公開しました(http://www.siliconstudio.co.jp/nex-gen/)。本セッションでは、主にそのデモにおけるレンダリング技術の詳細を解説します。 含まれるトピックとしてBRDF、Image-Based Lightingやそのブレンディング、Local-Reflection、エアライイト、Specular アンチエイリアシング、カメラシミュレーションとポストエフェクトなどです。 これらのトピックの多くはGDCやSiggraphなどのセッションで触られたものではありませんが、描画エンジンとして実用化するためにはさまざまな課題もあります。 実際にデモを製作するにあたって得られた知見は少なからずありますので、それらも含めて共有したいと考えています。 また主眼はデモの技術解説ですが、デモで採用した技術を足掛かりとしたPBR界隈の俯瞰および入門といった側面も持ったセッションになるかと思います。</p>	

ENG	304
9月3日(水) 11:20~11:50 ショートセッション	
公募	デジタルゲームにおけるマルチストリーミング再生の理論的な制御方法
<p>及川 進 株式会社 CR I・ミドルウェア 第1事業ユニット 研究開発部</p> <p>■受講スキル ・ファイルシステムやストリーミングシステムの実装を担当している開発者 ・ファイルI/Oの基本を理解している ・マルチスレッドプログラミングの経験 ・プログラミング言語不問</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 マルチストリーミング再生の読み込み量とバッファサイズの決定方法、および各記録メディアにおける性能限界を予測するための基本的な考え方。また、マルチストリーミングを効率化するためのアイデア。</p> <p>■セッションの内容 音声ファイルや映像ファイルのマルチストリーミングにおいて、記録メディアの性能と、再生する音声ファイルや映像ファイルのビットレート、同時再生本数等から、ストリーミングバッファのサイズと、ファイル読み込みの分割単位を決定し、マルチストリーミングを理論的に制御する方法を説明する。マルチストリーミングでは、ストリーミングバッファのサイズやファイル読み込みのサイズがある閾値を下回ると、ストリーミング再生が破たんする。閾値は、ストリームの本数や再生するファイルのビットレートに応じて、ストリーミング再生中に動的に変化するため、動的な制御方法についても説明する。</p>	

ENG	VA	502
9月3日 (水) 11:20~12:20 セッション		
公募	アセットパイプラインを構築する上で重要なこと ~映像業界⇄ゲーム業界双方の視点から見た本質的なパイプライン	
<p>長船 龍太郎 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 未来開発部 プロジェクトサポート課 TEC (プログラマ寄りテクニカルアーティスト)</p> <p>カーター ベン Heavy Spectrum Entertainment Labs</p> <p>■受講スキル アセットパイプライン構築に興味ある方、アセットパイプライン構築に苦労されている方(初級者~中級者を想定)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 アセットパイプラインを構築する上でのガイドライン、アセットパイプラインを改善する上でのヒント、アセットパイプラインガイドラインを活用した実例</p> <p>■セッションの内容 ゲーム開発環境の構築はますます複雑化・難解化してきており、開発スケジュールおよび予算もより厳しいものとなってきています。そのような厳しい状況においてゲーム開発を成功させる重要な要素の1つとして「堅牢で効率性の高いアセットパイプラインの構築」が上げられると思います。 そこで、本セッションでは「Production Pipeline Fundamentals for Films and Games,」The Game Asset Pipeline」の執筆者である Ben Carter 氏と共にアセットパイプラインを構築する上で重要なTIPSを紹介したいと考えています。映像業界⇄ゲーム業界双方の視点から体系的にまとめた各TIPSは、受講者の皆さんにとって今後パイプラインを構築する上でガイドラインあるいは既存アセットパイプラインを改善する上でのヒントになるものと考えています。 アセットパイプライン構築に苦労されている方、興味を持たれている方は何かしらヒントを得られると思いますので是非ご参加ください。</p>		

ENG	NW
9月3日 (水) 11:20~12:20 セッション	503
招待	モダン Web におけるゲーム事情
<p>Martin Best Mozilla Game Platform Strategist and Director of Platform Product Management</p> <p>Vladimir Vukicevic Mozilla Engineering Director and Technology Innovation Team lead</p> <p>■受講スキル セッションの大部分はゲーム業界に関わる全ての方々を対象としていますが、より技術に関心のある方々を対象とした内容も一部含まれます</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Flash がブラウザや様々なプラットフォームで採用されなくなって以降、Web がどの様に進化してきたかを理解する Web をサポートする様々なツールについて理解する Web で活用する技術的なアプローチ方法の違いについて理解する C++ コードの Web へのポーティングを実現するための技術について理解する 現時点において Web で何が実現できるのかについて、デモを通じて知る</p> <p>■セッションの内容 ゲーム開発者向け最新 Web の状況 ゲームコンテンツを Web で実現する新たなアプローチ ツールの紹介 技術概要および詳細情報のリソース 実際に活用されている事例</p>	

ENG	GD
9月3日 (水) 13:30~14:30 セッション	304
公募	AR (拡張現実) コンテンツの制作事例と、最新の取り組み
<p>掛 智一 Sony Computer Entertainment Inc. R&D Division Engineer</p> <p>金丸 義勝 Sony Computer Entertainment Inc. R&D Division Director</p> <p>佐藤 文昭 Sony Computer Entertainment Inc. R&D Division Engineer</p> <p>堀川 勉 株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント 研究開発本部 1 部</p> <p>■受講スキル AR を使ったゲームの制作者または、制作途中の方 AR の効果的な使い方とゲームデザインを知りたい方 / 既存 AR に新しい要素を使いたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 AR を使ったコンテンツの制作事例 (テクニカルデモをコンテンツに昇華させる時の工夫や問題点) / 既存 AR からもう 1 歩進んだ技術や工夫</p> <p>■セッションの内容 AR (拡張現実) をテーマに技術デモからゲームへと進化させる時の工夫、その時に発生した問題点と解決方法新しい取り組み (立体物の認識、ダイナミックライティング) の 2 本立てで、お話を致します。</p>	

collaboration	ENG
9月3日 (水) 13:30~14:30 セッション	411+412
招待	[JaSST×CEDECコラボセッション] 派生開発とテスト・テスト自動化の実際
<p>浦山 さつき 株式会社 エスイープランニング テストエンジニア</p> <p>■受講スキル テスト設計についての興味 (基礎知識があるとより良い)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 テスト自動化を回し続ける勘所</p> <p>■セッションの内容 今回の JaSST×CEDEC コラボセッションでは、テストと自動化したテストの保守をどう続けて行くかという点に着目します。 5 年間保守し続けたエンタープライズ系システムの保守開発でのテストとテスト自動化のお話を、浦山 さつき様にお話し頂きます。 この規模のテスト、テスト自動化の話はゲーム開発ではまだ聞く事が無いため、参考になる部分は多いのではないのでしょうか。 ～用語の説明～ ・保守開発 保守開発とは、一度できあがった製品に対して、新しい機能を追加したり使い勝手を改善したりする事を指します。 ゲーム開発で言うリリース後のバージョンアップです。 ・派生開発 新規製品の開発時に、機能の一部を既存の製品で使われているソースコードや場合によってはオープンソースを利用して開発する事を指します。 ゲーム開発でも歴史のある会社ではよく行われるのではないのでしょうか。 ※ 本招待セッションは、JaSST ソフトウェアテストシンポジウムを運営する ASTER (ソフトウェアテスト技術振興協会) とのコラボレーション企画セッションとなります。 JaSST 公式サイト : http://jasst.jp/</p>	

ENG
9月3日(水) 11:20~12:20 ワークショップ
PR
Appmethodで作ろう！簡単スマホプチゲーム
<p>伊賀 敏樹 エンバカテロ・テクノロジー株式会社 シニア・セールスコンサルタント</p> <p>細川 淳 株式会社シリアルゲームズ 取締役・シニアエンジニア</p> <p>■受講スキル スマホアプリ作りた人 (プログラミング経験あれば尚良い)、Windows の基本操作ができる方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 最新のスマホ開発技術</p> <p>■セッションの内容 Android と iOS の双方向けのネイティブアプリを単一コードベースで開発できる Appmethod。この画期的なツールを使ってプチゲーム作りに挑戦します。コンポーネントを使ったビジュアル操作で、ゲームのユーザーインターフェイスをすばやく作成し、ゲームの機能を実装します。タイトル画面からの遷移、日本語文字列入力、エフェクト、透過処理、タイマー処理など、さまざまな機能をコンポーネントから利用します。 作成するスマホプチゲームの仕様:「キャッチャー」を左右に移動させて、落ちてくるアイテムをキャッチするゲーム (※仕様は都合により変更の可能性あり) 会場設置の Windows マシン+ Android 端末を利用して演習可能 (Appmethod は、無料から始められるので、Appmethod をインストールしたマシン+スマートフォンを持参しての参加も歓迎) / 参加予約は http://embt.co/cedec2014 から！</p>

ENG
9月3日(水) 13:30~14:30 セッション
PR
スマートフォンアプリのクラッキングの種類とその対策
<p>梅津 武史 Arxan Technologies サポートエンジニア</p> <p>坂井 茂 バーチャルコミュニケーションズ株式会社 コンサルティンググループ コンサルタント</p> <p>■受講スキル</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 海賊版、チート行為の防止、クラッキング対策</p> <p>■セッションの内容 比較的簡単にクラッキングできてしまうスマートフォンアプリケーション。セキュリティ面での仕組みから対策の解説。</p>

ENG	AC
9月3日 (水) 13:30~14:30 セッション	501
公募	物理ベースレンダリングを実装するときに役に立つこと
<p>五反田 義治 株式会社トライエース 研究開発部 代表取締役</p> <p>■受講スキル 物理ベースレンダリングに関する基礎知識。基礎的な線形代数、解析等の数学知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 物理ベースレンダリングを実装するときにおこる典型的な問題点の解決手法やその考え方。</p> <p>■セッションの内容 次世代機が現世代機となり物理ベースシェーディングモデルを中心とした物理ベースレンダリングに関する技術も標準技術となりました。一方、豊富なコンピューティングパワーを活かして旧世代よりも複雑なモデルを利用して物理ベースレンダリングを行うためには、レンダリング方程式を考慮して数学的に正しいシェーディング等を行うべきです。従来は ad-hoc 的にごまかして実装できる場合もありましたが、今後はそのようなアプローチをすすと物理ベースレンダリングとはいい難い結果を招く危険性があります。このセッションでは今後、物理ベースレンダリングを実装するときに必要なレンダリング方程式の近似解法をどのように設計していくかについて解説します。</p>	

ENG	NW
9月3日 (水) 13:30~14:30 セッション	502
公募	ファイナルファンタジーXIVのファイルシステムとパッチシステム
<p>青野 晃 株式会社スクウェア・エニックス 第 5 ビジネス・ディビジョン プログラマー</p> <p>■受講スキル 基礎的なプログラミング知識を有しており、ファイナルファンタジー XIV のファイルバック方法やパッチシステムに興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ファイナルファンタジー XIV のファイルシステムとパッチシステムの仕組み ・ローディングやクライアントの更新 (パッチ) 時間を短くするノウハウ ・パッチシステム運用のノウハウ</p> <p>■セッションの内容 昨今のゲームはリソース量は膨大になる一方で、ゲーム中のローディングやクライアントの更新 (パッチ) 時間が長くなり、プレイヤーに大きなストレスを与えます。プレイヤーのゲーム体験をより良いものにする為、これらを短くすることも、非常に重要な課題と考えます。 本セッションでは、2013 年に発売した「ファイナルファンタジー XIV: 新生エオルゼア」において、前述の課題をクリアする為に考案した「ファイルシステム」と「パッチシステム」について、皆さまにご説明致します。 このセッションが、ゲーム体験の向上にお役に立てれば幸いです。 【概要】 1. ファイルシステムとパッチシステムの関係 2. ファイナルファンタジー XIV のファイルバックシステム :SqPack 3. ファイナルファンタジー XIV のパッチシステム</p>	

ENG	GD
9月3日(水) 14:50~15:50 セッション	311+312
PR	消滅都市のつくりかた 一半年で素敵なゲームをリリースするにはー
<p>澤 智明 グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 スタジオ事業 2 部 Native Game 事業本部 部長 プロデューサー</p> <p>下田 翔大 グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 スタジオ事業 2 部 ディレクター</p> <p>吉川 毅 グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 / Native Game 事業本部 / 開発部 エンジニアマネージャー</p> <p>渡部 晋司 グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 開発部 リードエンジニア</p> <p>濱坂 真一郎 グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 Marketing & Design 部 リードアーティスト</p> <p>■受講スキル ゲーム開発に携わっている、興味をもっているあらゆる方々。半年という短期間で素敵なゲーム / チームを作りたいたい方々</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 短期間、少人数で素敵なゲームを作るためのヒント。</p> <p>■セッションの内容 1 ヶ月で 100 万ダウンロードを達成した Wright Flyer Studios 第 1 弾タイトルの消滅都市。おかげさまで新しい世界観やゲーム性など、好評をいただいております。 本ゲームは半年という短い期間でリリースされました。消滅都市はどのように作られたのか? 振り返りを行いながら、チームビルディング / 企画 / プロジェクトマネジメント / エンジニアリング / アートといったあらゆる面からゲーム開発に役立つヒントをご紹介します。</p>	

ENG	AC
9月3日 (水) 14:50~15:50 セッション	501
公募	Position Based Dynamics Omelette コンピュータグラフィックス関連の最新論文紹介
<p>中川 展男 株式会社セガ 第 3 CS 研究開発部 プログラマ</p> <p>■受講スキル 流体、弾性体、剛体などの物理シミュレーションに興味、情熱がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 一連の論文 :Position Based Dynamics, Particle-Based Fluid Simulation for Interactive Applications, Position Based Fluids に関して俯瞰して学び、使われている手法である Position Based Dynamics(PBD) 法、Smoothed Particle Hydrodynamics(SPH) 法について学べる。また最小限の実装 C ソースコードも得られます。</p> <p>■セッションの内容 SIGGRAPH 2013 で発表された論文 Position Based Fluids に関して、実装に必要な、技術や背景知識について解説する。ここで用いられる Position Based Dynamics (PBD) と呼ばれる手法は、流体、弾性体、剛体などへの応用が可能で、これからのゲーム開発のために学んでおくべき手法と言えます。本講演では、この PBD をキーワードに Particle-Based Fluid Simulation for Interactive Applications 等の前提となる関連論文についても日本語での解りやすい技術解説を行い、実装例についても言及していきます。</p>	

ENG	BP
9月3日 (水) 14:50~15:50 セッション	302
招待	ウェアラブルおよびセンシングプラットフォームが実現する新しい遊びの体験の実現
<p>高萩 明範 株式会社 Moff 代表取締役</p> <p>■受講スキル 受講スキルは特にありませんが、リーンスタートアップ、ウェアラブル・IoT に興味のある方や、画面を中心としたユーザー体験に限界や課題をお感じの方などを対象にしたいと思います。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 リーン・スタートアップ、クラウドファンディング、デザイン思考、ユーザーエクスペリエンス、ウェアラブル、ハードウェア</p> <p>■セッションの内容 ウェアラブルを介して人間の動きをセンシングしパターン認識をしていくことで、新たなユーザー体験の提供が可能になりました。画面インターフェースを前提としたユーザー体験の限界および課題意識から産まれたウェアラブルなスマートおもちゃ「Moff」。私達が提供しようとする現実空間でのユーザー体験の楽しさ、および如何にリーンスタートアップのアプローチでプロダクトを産み出してきたかについて講演いたします。</p>	

ENG
9月3日(水) 14:50~15:50 セッション
PR
Cygamesエンジニアが支えるヒットゲームの裏側！
<p>芦原 栄登士 株式会社 Cygames 取締役 CTO</p> <p>■受講スキル 特に求めるスキルはありません。ゲーム制作にご興味がある方が対象となります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 設立から 4 年で累計ユーザー登録者数 5,000 万人を突破した Cygames のゲーム制作へのこだわり、最新技術の活用事例を公開します。</p> <p>■セッションの内容 数々のヒットコンテンツを生み出す Cygames がゲーム制作のこだわりや裏側の技術を完全公開します。 何故 Cygames はヒットコンテンツを作り続けられるのか? 『神撃のバハムート』をはじめとした数々のコンテンツで開発指揮を執った芦原が、Cygames のゲーム開発に対するこだわりや社内体制についてお話をさせて頂きます。</p>

ENG
9月3日 (水) 14:50~15:50 セッション
公募
工程の手戻りを最小限に 2Dゲーム開発におけるエンジン活用の傾向と対策
<p>小高 輝真 株式会社ウェブテクノロジー 代表取締役 元プログラマ、元テクニカルライター</p> <p>東田 弘樹 フリーランス プログラマ</p> <p>■受講スキル 小規模チームで、スマホ向け 2D ゲーム開発に関わるプログラマ 幅広いユーザーに向けたスマホ向け 2D ゲームの開発者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 2D ゲームエンジンを正しく選択するための手がかりと、性能見積るための実際のな情報 (テストアプリのソース付) が得られます。</p> <p>■セッションの内容 ゲームエンジンを活用して 2D ゲームアプリを開発する際に、事前の調査をしっかりと行うことで、手戻りを起こさないための情報を提供します。 ● 2D ゲームエンジン概観 2D ゲームエンジン全般を比較し、Unity2D、Cocos2d-x については、その特徴を掘り下げます。 ● 2D ゲームエンジン Tips Unity2D、Cocos2d-x 上で 2D ゲームを開発する際の Tips をご紹介いたします。 ● 2D ゲームエンジンと端末毎の処理性能を比較 Unity2D と Cocos2d-x で動作する同じ仕様のアプリを使い性能比較を行います。 また、端末の性能によりアプリで実行可能な処理は大きく左右されるため、ローエンドからハイエンドまでの端末毎の処理性能を比較します。 ソースコードは公開して、受講者があとで自分の手元で再現試験ができるようになります。</p>

ENG	AC
9月3日(水) 16:30~17:30 パネルディスカッション 302	
公募 クロスボーダー「AI×言語解析」パネルディスカッション	
<p>三宅 陽一郎 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードA リサーチャー</p> <p>稲葉 通将 広島市立大学大学院 情報科学研究科 知能工学専攻 助教</p> <p>深見 真 フリーランス 作家・脚本家</p> <p>■受講スキル 人工知能技術のゲーム開発への応用を目指すゲームデザイナー、エンジニアの方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 人工知能における言語解析技術のゲーム開発への応用の方法 ソーシャル・ネットワーク上の人工知能 言語コミュニケーションするエージェント知能の実現</p> <p>■セッションの内容 IT業界では蓄積された膨大な言語情報を、人工知能技術、具体的には言語解析技術、データマイニング技術、統計処理技術を軸に、解析し新しい情報や知見を得て来た。ゲーム産業はこれまで言語解析技術を本格的に用いることはなかったが、次世代ではユーザーから入力される言語情報（文字・音声）に対するデータマイニング、音声解析技術が、最も必要とされる人工知能技術の一つとなると予想される。一方アカデミックな研究においては、IT業界の言語解析技術の盛り上がりを受けてソーシャル・ネットワーク上に蓄積される言語情報を大規模に解析する研究が増加している。このような流れを受けて、本パネルディスカッションでは言語解析技術がゲーム産業の未来において果たす役割をできる限り広いビジョンで紹介する。パネリストとして広島市立大学の稲葉通将氏を招き、ソーシャル・ネットワークにおける言語解析技術の知見を紹介して頂くと共に、広島市立大学、東京大学、電気通信大学を始めとするグループが共同で研究している言語を用いたコミュニケーションゲーム「人狼」を用いた言語コミュニケーションのためのオープンな人工知能研究のプラットフォーム「人狼知能プロジェクト」を紹介して頂く。(人狼知能プロジェクト http://www.aiwolf.org/) 人狼は人間のプレイヤーがそれぞれのロールを割り当てられ、その立場に応じてお互い協議したり、だまし合ったりするコミュニケーションゲームである。「人狼知能プロジェクト」はこういった人間同士の会話のやり取りをソフトウェア上でフレームワーク化(プロトコル化)することで、人工知能同士、人間同士、人工知能と人間同士がゲーム上で分け隔てなくコミュニケーションするプラットフォームを提供するものである。言語コミュニケーション、知識推論、ゲーム理論、集合知など人工知能技術の実験の場を、研究者、ゲーム開発者が横断的に参加できるオープンなプラットフォームとして期待されている。今回は、この「人狼知能」を話題の中心として、ゲーム産業における言語解析の応用の可能性と導入方法を紹介する。さらには、アニメーション「サイコパス」を始め、シナリオライター・作家として高名な深見真氏をお招きし、言語を扱う人工知能のエンターテインメントにおける広がりコメントして頂く。</p>	

ENG	SND
9月3日(水) 16:30~17:30 セッション 313+314	
PR Cocos2d-x ver.3.xで進む2Dのリッチゲーム開発	
<p>櫻井 敦史 株式会社CRI・ミドルウェア 第一事業ユニット 副ユニット長 開発統括マネージャー</p> <p>清水 友晶 株式会社TKS2 代表取締役</p> <p>■受講スキル Cocos2d-x を使用している方、検討中の方。 スマートフォン向けネイティブアプリの企画や開発に携わる方。 今後のネイティブアプリ開発を検討されている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Cocos2d-x での 2D リッチゲーム開発と表現の可能性について。 Cocos2d-x 開発における技術的課題とその解決方法</p> <p>■セッションの内容 iOS/Android のマルチプラットフォーム開発が可能な 2D ゲームアプリ開発環境として、Cocos2d-x が注目されています。 オープンソース、かつライブラリサイズが小さく、パフォーマンスの高い画像処理が可能でありながらプレビューが早い、などの特長からタイトル開発への導入が増えています。本セッションでは、Cocos2d-x によるリッチゲーム開発において注意すべきこと、またサウンドや演出面などの技術的な課題解決に役立つミドルウェアについて、実際の活用事例を交えながらご紹介しします。 Cocos2d-x の導入を検討されている方、すでに使用されている方、また企画を担当されている方にもご参考いただける内容です。</p>	

ENG	GD
9月3日(水) 16:30~17:30 パネルディスカッション 502	
公募 カメラ応用アプリケーションポストモータム	
<p>堀川 勉 株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント 研究開発本部 1 部</p> <p>藤井 栄治 株式会社エージーティレクションズ 代表取締役</p> <p>稲見 昌彦 慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 教授</p> <p>三宅 俊輔 株式会社セガ 第三 CS 研究開発部 プログラマー</p> <p>岩田 永司 株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発部 プログラマー</p> <p>■受講スキル カメラ入力を利用したアプリケーション開発者、企画者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 カメラ入力ならではの問題点についての共有とその解決方法 カメラ入力を利用したアプリケーションの動向と将来の可能性</p> <p>■セッションの内容 カメラ入力を利用したアプリケーション関係者に登壇していただき、各自のかかわったアプリケーションについて簡単なポストモータムをお話していただき、カメラ入力ならではの問題点についての共有と、その解決方法について議論を行う。</p>	

ENG	NW
9月3日(水) 16:30~17:30 セッション 311+312	
PR スマホでRTSマルチプレイなんて無謀でしょと言われた件 [天と大地と女神の魔法のマルチプレイの技術]	
<p>平岡 大輔 グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 開発部 リードエンジニア</p> <p>永井 雅人 グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 開発部 エンジニア</p> <p>■受講スキル ゲーム開発エンジニア</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 RTS マルチバトルの実現方法</p> <p>■セッションの内容 「スマホで RTS マルチプレイ? そんなの出来るの? 」と言われたことがある方必見。</p> <p>天と大地と女神の魔法では Unity + Native plugin + 独自リアルタイムサーバを使って RTS マルチプレイを表現しています。この最大4人同時に遊べる「リアルタイムストラテジー」の実装の詳細やマルチプレイの課題などを紹介します。</p>	

ENG	AC
9月3日(水) 16:30~17:30 セッション 501	
公募 リアルタイムレンダリングにおけるPtex手法について	
<p>Masaya Takeshige NVIDIA Developer Relations Developer Technology Engineer</p> <p>■受講スキル GPU の基本的な構造とシェーダーステージ (VS,TCS, TES,PS) について理解している必要があります。 OpenGL4.x 相当の GPU 機能を前提として解説します。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム内で、Ptex を用いてレンダリングしてみたいと思ったときに、すぐ始められるようになるための知識が手に入ります。</p> <p>■セッションの内容 今世代コンソール機や、現行の PC プラットフォームにおける GPU の性能レンジでは、Ptex によるテクスチャマッピングが利用可能であると考えられます。 Ptex をリアルタイムレンダリングに持ち込むことで、 ○縦き目の無い ○ゆがみの無い ○無駄の少ない テクスチャマッピングが可能となり、加えてアーティストのワークフローを大きく変える可能性を持ったものとなっています。 これを GPU 上で実現するための、実装方法と、最適化手法について説明します。</p>	

ENG	VA
9月4日(木) 11:20~12:20 セッション メインホール	
招待 自動運転:人工知能の応用の一例として	
<p>金道 敏樹 トヨタ自動車株式会社 BR 高度知能化運転支援開発室</p> <p>■受講スキル 実世界で物を動かすことにも関心がある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 自動運転技術とそのトレンドの概略。 人工知能を実環境で使う場合の考え方の一例。 実世界とコンピュータ上の世界がどう同じで、どう違うかを考えるきっかけ</p> <p>■セッションの内容 最近話題となっている自動運転技術について、紹介します。自動運転技術は、2004年に開催された米国の国防高等研究計画局 (Defense Advanced Research Projects Agency) のランドチャレンジを、きっかけにブレイクしました。現在では、自動車メーカーだけでなく Google などが、自動運転技術の開発に取り組んでいます。DARPA グランドチャレンジがもたらした変化と、今の自動運転を支える主な技術を開発します。</p>	

ENG	
9月4日(木) 11:20~12:20 セッション 501	
公募 「世代間マルチプラットフォーム平行開発」~PlayStation4版「龍が如く 維新！」開発の一年~	
<p>厚 孝 株式会社セガ 第一 CS 研究開発部 リードプログラマー</p> <p>■受講スキル ・ゲームタイトル開発経験があり、PS4 世代の開発を検討している方 ・PS3/PS4 など世代が異なるマルチプラットフォーム開発を検討されている方 ・「龍が如く 維新！」の開発状況がどうだったのか興味のある方 なお、セッションはプログラム・技術が中心の内容となります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 PS4 世代とのマルチプラットフォーム開発におけるノウハウの取得 PS4 と PS3 での最適化の違いに関しての知識</p> <p>■セッションの内容 2/22 に発売された「龍が如く 維新！」は、シリーズ初である PS3/PS4 の同時平行開発でありながら、1080P/60FPS 動作を実現し、なおかつ最小限の人数のプログラマと期間で制作されました。このセッションでは、「龍が如く 維新！」PS4 版の開発の時系列を追う形で世代間マルチプラットフォーム開発に関してのノウハウや留意点を御紹介します。</p>	

ENG	NW
9月4日(木) 13:30~14:00 ショートセッション 304	
公募 モバイルゲームにおける社内基盤開発と“実録”	
<p>川上 知成 株式会社ドリコム ソーシャルゲーム事業本部 開発部 マネージャー</p> <p>市川 毅明 株式会社ドリコム ソーシャルゲーム事業本部 開発部 アーキテクト</p> <p>木元 将輝 株式会社ドリコム ソーシャルゲーム事業本部 開発部 アーキテクト</p> <p>■受講スキル モバイルゲーム開発 (特に Android、iOS) への興味・知見がある方 C/C++ モバイルゲームプログラマ (cocos2d-x)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 モバイルゲーム向けクロスプラットフォーム構築ノウハウ。ゲームエンジン選択の観点。 モバイルゲームでの肝になるデータ圧縮・プロテクションの観点。</p> <p>■セッションの内容 モバイルゲーム開発を行っているドリコムは、ネイティブアプリ開発における知見を集約するために、社内開発基盤の構築に取り組んでいる。 グラフィック・ネットワーク・サウンド・データなど、プラットフォームを含めた様々な問題を経験した。 これまでの開発経験を基に、ミドルウェア層を中心にモバイルゲームならではの開発ノウハウを、事例に交えて導入効果も含めた“実録”を紹介する。</p>	

ENG	VA
9月4日(木) 13:30~14:30 セッション 501	
公募 KNACK Engine Postmortem	
<p>村上 剛 Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios - JAPAN Studio - Internal Development Dept. Senior Programmer</p> <p>山口 太 Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios JAPAN Studio Internal Development Dept. Senior Graphics Programmer</p> <p>■受講スキル ゲームプログラマー、エンジンプログラマー ライティングアーティスト</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 1 St パーティのローンチタイトルのゲーム制作手法</p> <p>■セッションの内容 PlayStation®4 向けソフトウェア「KNACK」のエンジンについての説明、メンバー構成、AI、スク립ト、メモリ、ファイル、物理エンジン、レンダリング (ライティング、ポストエフェクト)、制作ワークフローの解説。問題点や今後の改修予定などの紹介。</p>	

ENG	
9月4日(木) 11:20~12:20 セッション 502	
公募 モバイルプラットフォームにおけるCompute性能を利用したアプリ設計の注意点と性能向上のポイント	
<p>菅波 憲一 アーム株式会社 メディアプロセッシング部門 ビジネス・デベロップメント・マネージャー</p> <p>■受講スキル スマートフォン用ゲーム・アプリ開発に携わっている方 / システムのヘテロジニアス化に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 - 最新スマートフォンのプラットフォームと基本性能 - スマートフォンのヘテロジニアス化について - 物理演算を多用したスマートフォンアプリ、実用例 - ヘテロジニアス化のオープンフレームワークである OpenCL の概要 - スマートフォンを使った並列演算処理を高速化するためのヒント</p> <p>■セッションの内容 昨年、スマートフォン、タブレットのゲームアプリケーションは、内蔵カメラから入力される実動画をリアルタイムに加工利用した AR (拡張現実)、エフェクトアプリ、文字認識、顔認識をリアルタイムに用いた高付加価値アプリケーションが出現してきました。その中で、これらニーズをサポートするため、スマートフォン、タブレットのプラットフォームはより演算並列性の高いヘテロジニアス化が進んでいます。このセッションでは、現在進んでいるスマートフォン・タブレットの進化であるヘテロジニアスプラットフォームの概要と今後の課題、アプリケーション開発者への性能最適化のヒントなどをご紹介いたします。 アジェンダ: 1. 2011-2015 へのスマホタブレットのプラットフォーム進化と「ヘテロジニアス化」 2. プラットフォームの「ヘテロジニアス化」とは? 4. 知っておきたいヘテロジニアス化されたプラットフォームでのアプリ側のメリットと開発上の注意点 5. ヘテロジニアス化を推進する OpenCL フレームワークとは? 6. タブレット上で物理演算を使った実アプリケーション事例のご紹介 7. ヘテロジニアス化の課題と今後の動向</p>	

ENG	
9月4日(木) 13:30~14:30 セッション 311+312	
PR そのテスト足りてます? ~テスト漏れを防ぐ動的コードカバレッジという考え方~	
<p>賣野 高弘 ハートランド・データ株式会社 営業課 営業企画課 課長</p> <p>大圖 衛玄 日本工学院八王子専門学校 ゲームクリエイター科 教員</p> <p>■受講スキル テスト、QA (品質保証) に関心をお持ちの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ 動的コードカバレッジという考え方 ・ テストの充足性を「見える化」する手法 ・ 効率的にテスト漏れを防ぐ手法</p> <p>■セッションの内容 ■テスト漏れがないことをどう証明するか? ■漏れなくテストを実行するにはどうすればよいか? これが本セッションのメインテーマです。 ゲームのテストにおいては、プレーヤーのアクションに応じた特定の状況でしか実行されなかったり、それを再現するための手続きをもう一度与えることが難しいケースが多々あります。たとえテストに明確な指示を与えることができたとしても、テストしたいコードが確実に実行されたと確信を持つことはなかなか難しいものです。 本セッションでは、日本工学院八王子専門学校の大圖衛玄氏に全面協力頂き、ハートランド・データ株式会社の「動的テストツール DT-Win」を活用した、実際のゲーム開発現場での効果的な動的コードカバレッジの計測方法をご紹介します。 また、プレイログを活用した動的テストの“自動化”に関して、もご覧頂く予定です。 テスト、QA (品質保証) にご興味があるみなさんのご参加をお待ちしております。</p>	



ENG	GD
9月4日 (木) 14:50~15:20 ショートセッション 304	
公募 From Box2D to Liquid Fun: Just Add Water-like Particles!	
Wolff Dobson Google Inc. Developer Relations Developer Programs Engineer	逐次通訳
■受講スキル C++ または Java の基礎知識、およびゲームデザインへの関心	
■受講者が得られるであろう知見 このセッションで、参加者はパーティクル物理演算機能を素敵な新しいゲーム体験の実現に用いる方法について学んでいただけます。私たちは、Box2D に対する Google のオープンソースの追加機能である LiquidFun について解説します。LiquidFun は C++ で記述されており、Android を含むすべてのプラットフォームで動作します。これがどのように動作し、何ができるのかを紹介し、新しいアイデアについてのインスピレーションをお伝えします。	
■セッションの内容 昨年 12 月、Google は LiquidFun の最初のリリースを発表しました。これはポピュラーな 2D 用物理エンジンである Box2D に対して、リアルな流体シミュレーションを含むパーティクル物理演算機能を追加する C++ ライブラリです。今年 3 月に Google は LiquidFun 1.0 をリリースし、複数のパーティクルシステム、パーティクルによる泉（噴火口）の表現などの機能を追加いたしました。このセッションでは、LiquidFun がどのように動作するのかを解説し、あなたの次のゲーム作品を、ねばねば、べたべた、ぬるぬる、さらさらな楽しい表現を用いた素晴らしい作品にしてください。LiquidFun 1.0 の新機能には、たとえば次のようなものがあります： <ul style="list-style-type: none"> - 複数のパーティクルシステム - パーティクルの新しい振る舞い：非浸透、固定圧、回避 - パーティクルの寿命 - パーティクルのグループに力や衝撃を与える機能 - SWIG による Java サポート 最新の美しいデモをご覧いただきつつ、全く新しいゲーム作品の創造のためのインスピレーションを感じてください。セッション中は、日本語での逐次通訳を提供いたします。	

ENG	VA
9月4日 (木) 14:50~15:50 セッション 313+314	
PR 企業ITやってるSI屋がゲーム業界に来たらこうなった ~ SI屋だかSierだか知らんけどゲーム業界で役に立つの? ~	
高橋 優亮 ユニアテックス株式会社 戦略マーケティング部 エンジェルリスト	
■受講スキル サーバー、ネットワーク、ストレージなどインフラ全般の知識がある方、ご興味がある方	
■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームサービスや開発基盤の構築・運用・保守の最新動向	
■セッションの内容 SI 業界のシューティングスター・ユニアテックスが真心を込めてお届けするぶっちゃけトークセッションが CEDEC に初登場！ゲーム業界のお客様とお付き合いさせていただく中で見つけた「違うこと」や「同じこと」を事例を中心にお伝えします。	

ENG	AC
9月4日 (木) 15:20~15:50 ショートセッション 304	
公募 ゲーム世界を動かすサイコロの正体 ~ 往年のナムコタイトルから学ぶ乱数の進化と応用	
加来 量一 株式会社 バンダイナムコスタジオ HE 技術部 プログラマー	
■受講スキル ビット演算 (AND, OR, XOR)、ビットシフト演算 が理解できれば十分です。アセンブラの知識は不要ですので安心してください。	
■受講者が得られるであろう知見 各種の疑似乱数アルゴリズムの性質と、ゲームに利用する上での注意点。ゲームプログラミングの歴史とその技術の変遷について。	
■セッションの内容 乱数（疑似乱数）は、いうまでも無くゲームの「遊び」の根幹をなす重要な要素であり、AI やエフェクト、レベル配置などあらゆる用途に用いられます。しかしながら今日では乱数はライブラリ関数に用意されているため、その仕組みについて深く考えないまま利用している場合も多くなっています。本講では、8 ビット時代からのナムコのゲームで実際に用いられていた乱数発生アルゴリズムをいくつか紹介しながら、疑似乱数の基本的なしくみとその性質について論じます。また、現代の代表的な乱数についても、使用上の留意点について学びます。	

ENG	
9月4日(木) 14:50~15:50 セッション 311+312	
PR どこまで使えるMBaaS? ゲームで利用する注意点と効果について	
大屋 誠 株式会社 IDC フロンティア 戦略マーケティング部 技術開発本部 R&D 室	徳永 貴久 株式会社グルーヴノーツ マネージャー
安川 貴志 合同会社ティーフード 代表社員	
■受講スキル ネイティブアプリを効率的に開発・運用したいと考えている、ゲームプロデューサー、ディレクター、エンジニアの方が対象です。	
■受講者が得られるであろう知見 ネイティブアプリ開発の効率化、MBaaS の活用方法	
■セッションの内容 ネイティブアプリのサーバーやプラットフォームの設計や管理は、コストや品質、体面面で大きな課題になります。MBaaS はサーバーの知識無しにゲームのリリースができますが、実際にどのくらいのゲームがつくれるのかが、分かりにくいのも事実です。	
IDC フロンティアの「Native Apps Platform for Gaming GSS Fairy」を使ってゲームアプリを開発されている方を招き、利用上の注意点やメリットを通じて、MBaaS の活用方法を解説します。	
*GSS Fairy Web ページ： http://www.idcf.jp/nativeapps/	

ENG	VA
9月4日 (木) 14:50~15:50 セッション 501	
公募 30~40人規模の開発チームでマルチプラットフォームタイトルをゲームエンジンから作った理由とその効果	
石井 泰寛 株式会社ガンバリオン 開発部 テクニカルチーム・マネージャー	
吉田 秀治 株式会社ガンバリオン 開発部 取締役 / 開発担当役員	
■受講スキル 自社でゲームエンジンを作ることに興味がある方 コンシューマからスマートフォンまで対応するタイトル開発を検討している方	
■受講者が得られるであろう知見 開発プラットフォームや開発環境を選択するためのヒント マルチプラットフォーム開発で注意する点	
■セッションの内容 様々なマルチプラットフォーム対応ゲームエンジンが台頭している中、30 ~ 40 人規模の開発チームでニンテンドー 3DS・PS Vita・Wii U・PS3 対応タイトルをゲームエンジンから作った理由、そして、どういった「問題」や「効果」があったのかを説明していきます。実際の開発の中で、処理速度の違い、画面数、解像度の違い、見た目の違い、開発環境の違いといった部分をどのように対応していったのか？弊社開発タイトル「ワンピース アンリミテッドワールド R」などの実例をふまえて詳しく説明していきます。また、ゲームエンジンを開発したことで広がった、スマートフォン対応など、今後の利点についてもお話します。	

ENG	VA
9月4日 (木) 16:30~17:30 パネルディスカッション メインホール	
公募 西川善司のゲーム開発マニアックス「グラフィックス編」2014	
西川 善司 TRY-Z テクニカルジャーナリスト	横川 裕 Sony Computer Entertainment Inc. WWS Japan スタジオ シニアプログラマー
Takahiro Harada Advanced Micro Devices, Inc.	Masaya Takeshige NVIDIA Developer Relations Developer Technology Engineer
川瀬 正樹 シリコンスタジオ株式会社 技術本部応用技術部 リード・ソフトウェアエンジニア / シェーダーアーキテクト	高橋 誠史 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 未来開発部 基盤開発課
■受講スキル ゲーム開発技術に興味があれば誰でも	
■受講者が得られるであろう知見 新世代ゲーム開発技術トレンドと、近未来技術トレンドの予備知識	
■セッションの内容 PS4、Xbox One に代表される新世代機が発売され、ゲームグラフィックス表現が一気に底上げされることとなった。新世代機メーカーもライブラリ群の完成度を上げ、既に幾つかのスタジオは、新世代機向けに 2 作目「セカンドラウンド」の開発に乗り出している。今年は、新世代機向けのゲームグラフィックスで、どんな技術要素が有効かを、業界のキーマンを招いて、経験談を元に議論する。また、近未来形の話題としては、 <ol style="list-style-type: none"> 1. Oculus VR, Project Morpheus などに代表されるヘッドマウントディスプレイについて 2. 本体側でリアルタイム部分を処理し、それ以外をクラウドにオフロードするハイブリッドゲームアーキテクチャ 3. ラスタライズレンダリングに、部分的にレイトレーシングを導入するハイブリッドレンダリング技術についてもスポットをあてる。 	

ENG	NW
9月4日 (木) 16:30~17:00 ショートセッション 304	
公募 マルチデバイスにおける効率的な開発方法	
佐野 浩章 ZENER NET WORKS 株式会社 第二開発部 取締役副社長	
■受講スキル C++ 言語を理解できるスキルがあれば問題ないです。	
■受講者が得られるであろう知見 マルチデバイスの開発するには、UI に関してどこまで考慮しておく必要があるのか？	
■セッションの内容 MarineFramework (iOS, Android, Windows、マルチ開発環境の開発) をどのように設計し開発していったのか実際のタイトル <ul style="list-style-type: none"> ・METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROS コンパニオンアプリ (コナミ) ・もじって! はに神さまっ! (ガマニア) を例にあげ、説明していきたいと思います	

ENG	
9月4日 (木) 16:30~17:30 セッション 501	
公募 アーケードゲームにおける操作入力の高速化と処理能力向上手法	
星谷 淳 株式会社タイトー AG 技術開発部 ゲーム開発	
黒木 尚也 株式会社タイトー AG 制作 3 部 ゲーム開発	
■受講スキル ハードウェア・ソフトウェアの基本的な事柄	
■受講者が得られるであろう知見 ①アーケードゲームの処理の実際 ②家庭用ゲームをアーケードに展開する場合の注意点 ③I/O ハードウェア設計・実装の手法 ④FPGA の活用手法	
■セッションの内容 アーケードゲームにおける I/O 業界規格 (JAMMA 規格) の技術推移・特徴とその課題を解説し、最新のゲームを例にその課題解決手法を紹介する。そして、メイン処理を軽減する I/O 技術とその手法の変遷などを中心に、以下の解説を行う。 <ol style="list-style-type: none"> ①アーケードゲームにおけるリアルタイム処理、外部 I/O の考え方と設計思想。 ②アーケードゲームにおける I/O 業界規格 (JAMMA 規格) の技術推移と、それぞれの特徴と課題。 ③タイトーの音楽ゲーム「GROOVE COASTER」を例に、その処理能力の補強と I/O 遅延に対する対策技術の紹介、処理能力追加で採用したハードウェア・FPGA の設計手法の紹介。 ④アーケードゲームにおける処理能力追加のための FPGA の可能性。 	

ENG	AC
9月4日(木) 17:50~18:50 セッション メインホール	
公募 2020年までのゲームハードウェア技術トレンド	
後藤 弘茂 フリーランス テクニカルジャーナリスト	
■受講スキル 基本的なコンピュータハードウェアアーキテクチャの知識	
■受講者が得られるであろう知見 コンピュータハードウェアの技術トレンドへの理解が助けられる。ゲーム開発において、どのハードウェア技術要素に注目する必要があるのか、どの分野が発展するかへの理解が進む。	
■セッションの内容 今後 5 ~ 7 年までのコンピュータハードウェアの技術トレンドを説明する。ベースとなる半導体技術の動向から、CPU と GPU の内部アーキテクチャ、メモリ技術、チップパッケージ技術、データセンタ技術、IoT(The Internet of Things) までの概要をカバーする。全体的な技術トレンドを紹介しながら、技術の変化がゲーム業界にどう関連するかを説明する。特に、ムーアの法則 (半導体の基本法則) の鈍化や CPU と GPU の統合の今後、メモリ技術の革新、モバイル機器の技術動向などにフォーカスする。わかりやすく説明を行い、今後、どのようなハードウェア変化に備えなければならないのか説明する。	

ENG	AC
9月4日(木) 16:30~17:30 セッション 416+417	
PR QA (品質保証) チームの新アイテム! テストキャッチを見抜く解析技術	
安竹 由起夫 コベリティジャパン株式会社 マーケティング シニアマネージャ	
■受講スキル ソフトウェア開発に携わる方、特にソフトウェア品質保証に携わる方、アウトソース開発管理者、テスト管理者	
■受講者が得られるであろう知見 テストの優先度設定、受入れテストのリスク分析、テスト関連作業の自動化	
■セッションの内容 コベリティは、これまでソースコードの静的解析技術をベースとしたコード品質の向上、脆弱性の除去、テスト自動化の促進ソリューションを開発チームのみならず提供してきました。そして、今年 2014 年からはバイナリコード解析の機能を取り入れ、新たなテストプラットフォームの構築を押し進めています。今回のセッションでは、このバイナリコード解析を応用した QA (品質保証) 活動の効率化ソリューションについてご覧いただき、コードの変更情報と影響解析から得られるテストケースの優先度設定の考え方についてみなさんと共有したいと思います。どのテストを先に実施すればいいのか? とのテストは無駄なのか? シンプルで強力な解答がここにあります。	

ENG	
9月4日 (木) 17:00~17:30 ショートセッション 304	
公募 ライブラリを作ってはいけない ~それでも作りたいあなたへのアドバイス~	
黒畑 喜弘 株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発部 基盤開発課 プログラマー	
■受講スキル 今いるプロジェクトのシステムが xx なので自分の手で新たに作りたい、今使っているライブラリが xx なので自分の手で新たに作りたい、と考えたことのある方。	
■受講者が得られるであろう知見 ライブラリを作ってはいけないということ (もしくは、それでも作りたい場合に留意すべきこと)	
■セッションの内容 本セッションでは、ライブラリ開発においておそろそそにちがちな周辺環境に焦点を当て、持続可能なライブラリ開発への取り組みについてお話しします。プログラムの話もちょっとします。 <ul style="list-style-type: none"> ・ライブラリ開発の始め方 ・採用への道 ・リリース時に必要なものと作業の自動化 ・プロジェクトの外でのデバッグ環境の構築 ・他のライブラリとの微妙な関係 ・サポートとは何か? ・プロジェクトとのコミュニケーション ・メンタル的な問題 ※サウンドライブラリの開発から得られた知見ではありますが、すべてのプログラマーの方に聞いていただける内容です。	

ENG	
9月4日(木) 17:50~18:50 セッション 313+314	
PR OROCHI 3による3DゲームのPS4,PS3,PS VITA,PC (Steam) マルチ開発講座	
池内 優弥 シリコンスタジオ株式会社 技術本部 応用技術部 ソフトウェアエンジニア	
■受講スキル PS4、PS3、PS VITA、PC (Steam) 向けマルチ開発への興味関心があると望ましい。	
■受講者が得られるであろう知見 世代を超えたマルチプラットフォーム化の知見 PC ゲーム開発のアウトゲーム (※) に関する知見 ※課金、チャットなどメインとなるゲーム画面以外のシーン	
■セッションの内容 近年ニーズが高まっている PS4,PS3,PS VITA,PC(Steam) 向け 3D ゲームのマルチプラットフォーム開発について、シリコンスタジオの OROCHI 3 チームが得た知見や手法についてお話しします。3D ゲームのマルチプラットフォーム展開ではプラットフォームごとの処理性能の差を考慮して開発する必要がありますが、すべてのリソースやモジュールを各プラットフォーム毎に作っては大変非効率です。今回の講演では、OROCHI 3 がプラットフォームごとの差をどのように吸収するのか、PC ゲーム (Steam) 特有のアウトゲーム対応をどうサポートするのか、具体的な実例を用いて解説致します。	

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- ハイライトイベント
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンラインワーク
- ビジネス&プロデュース
- 基盤技術
- インフラテクノロジセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALCULON

<div>ENG</div> <div>AC</div>		
9月4日(木) 17:50~18:50	CEDEC CHALLENGE	501
招待	CEDEC AI CHALLENGE 2014	
<div>坂本 一憲</div> <div>国際情報学研究所 アーキテクチャ科学研究系 助教</div> <div>佐藤 靖治</div> <div>早稲田大学 基幹理工学研究科 情報理工学専攻 鷲崎研究室 修士 2年</div> <div>小林 純一</div> <div>早稲田大学 基幹理工学研究科 情報理工学専攻 鷲崎研究室 修士 1年</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">参加者：ゲームAIプログラミング、JavaやC++など一般的なプログラミング言語観戦者：ゲームを楽しむ心 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">ゲームおよびプログラミングの面白さゲームAIプログラミング、特に与えられた制限時間内で最善の手を返すAIプログラムのアルゴリズム </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>代表者らは2009年度から毎年ゲームAIのプログラミングコンテストを開催していて、昨年度の「ゲームAIプログラミングコンテスト2013 in CEDEC」に続き本年度も開催します！コンテストでは参加者の方にAIプログラムを開発して頂き、AI同士を戦わせて勝者を決めます。今回のテーマはまさかの恋愛ゲーム！たくさんのキャラクタに好かれる最強のモテAIを開発してください。コンテストは事前に実施するインターネット予選と、CEDEC当日の会場で放映する決勝戦から構成されます。</p> <p>インターネット上ではゲームAIのプログラムを投稿すれば、他の参加者といつでも対戦可能です。決勝戦の観戦はどなたでも楽しめるようにスタッフが丁寧に熱く解説します。参加者同士でAIプログラミングの腕を競い合うのはもちろん、学生とゲームエンジニアの交流を促すことが、本コンテストの目的です。Let's enjoy programming and gaming!</p> <p>コンテストページ：http://www.ai-comp.net/cedec2014</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div>		
9月2日(火) 13:30~14:30	セッション	メインホール
招待	「艦これ」に関するエトセトラ(仮)	
<div>田中 謙介</div> <div>株式会社 角川ゲームス 開発本部</div> <div>ゼネラルプロデューサー / 「艦これ」開発運営統括</div> <div>岡宮 道生</div> <div>株式会社 DMM.com 社長室 新規事業開発</div> <div>POWERCHORD STUDIO 室長 / 「艦これ」エグゼクティブプロデューサー</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">特に受講スキルは必要ありません。「艦隊これくしょん〜艦これ〜」に興味の有る方はどなたでも受講頂けます。 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">「艦これ」企画開発にあたり、キャラクターや全体のトーン&マナー、世界観の構築について気をつけていた点など </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>「艦隊これくしょん〜艦これ〜」のプロデューサー&ディレクターによる、艦これに関するあれこれや、艦娘などのビジュアルディレクション関連の話題を中心として、艦これの開発とリリースにまつわるお話をさせていただきます(予定です。</p> <p>(運営委員会よりコメント)</p> <p>昨年から更新がある度、Twitterの上位にランキングされるなど話題となっているWEBブラウザゲーム。戦艦を擬人化した、艦娘のキャラクターとしての魅力はどのようにして生み出されたのか、そして今後の展望はどういったものかを考えているのか。</p> <p>といった話を中心に、このタイトルにまつわるいろいろな苦労や成果などをご紹介頂けます</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div>		
9月2日(火) 16:30~17:30	セッション	311+312
PR	Houdini Engineと Houdini Indie による プロシージャルコンテンツ作成	
<div>多喜 建一</div> <div>Side Effects Software Inc. Special Projects</div> <div>Scott Keating</div> <div>Side Effects Software Inc. Product Specialist</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">3DCGの基本的な知識のある方 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">プロシージャル手法（特にモデリングおよび配置） </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>Side Effects が最近発表したHoudini Indie と Houdini Engine に関する概要と、実際のデモンストレーションを行い、Houdiniの強みであるプロシージャルワークフローがゲーム開発に対してもたらす利点を紹介します。</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div>		
9月2日(火) 11:20~12:20	CEDEC CHALLENGE	302
招待	スカルプトマイスター2014	
<div>浅井 真紀</div> <div>プラスチック 原型師</div> <div>山家 遼</div> <div>株式会社 ModelingCafe デザイン部 コンセプトアーティスト</div> <div>大下 岳志</div> <div>株式会社トーセ CS 開発 2部 アーティスト</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">デジタルモデリングの制作工程に興味がある方 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">多様な分野の高度なスカルプティング技術について、最初から最後まで工程が共有されます。 </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>本セッションは昨年講演され、好評を博した”スカルプトマイスター”の続編となります。今回はそれぞれ異なった業界で活躍されている3名のトップスカルプターの方々に、前回同様スカルプトツールのみを用いて2時間でモデルを完成させるというチャレンジを行って頂きました。その制作風景を余す事なく収録し、ニコニコ動画「CEDECチャンネル」にて配信致します。このセッションはその制作を踏まえ、司会者1名・コメントーター1名・スカルプター3名によるメイキング講演（パネルディスカッション）です。各スカルプターの制作映像を軸に、それぞれの分野ならではの技術や発想、制作への取り組み方などを皆様にご紹介していきます。アーティストコーディネート協力</p> <p>株式会社カプコン 黒敷 裕也 氏</p> <p>有限会社 R.C.ベルグ 望月 卓 氏</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div>		
9月2日(火) 14:50~17:30	パネルディスカッション	メインホール
招待	『アイカツ！ アイドルカツドウ』におけるダンスアニメーション制作事例	
<div>矢野 祐治</div> <div>株式会社 h.a.n.d. 札幌スタジオ 開発部 ディレクター</div> <div>清野 博揮</div> <div>株式会社 h.a.n.d. 札幌スタジオ 開発部 デザイナー</div> <div>林 和正</div> <div>株式会社サムライビクチャーズ リードモデラー</div> <div>谷口 顕也</div> <div>株式会社サムライビクチャーズ 代表取締役 /CG ディレクター</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">キャラクターアニメーション、リグセットアップ、アニメーションワークフローの基礎知識 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">ゲームでアニメ、異なるメディアで同じダンスアニメーションがどのような視点で作り上げられているのか、クロスメディア展開における、キャラクターアニメーションでアーティストが留意する事 </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>ゲームやアニメ、3Dプリンターによる原型作成など、コンテンツの制作環境が共通化しつつあり、様々なデジタルメディアを駆動したIP展開が活用される事例も見られるようになりました。こうしたムーブメントから、今後の制作現場における可能性や新たな課題などを予測することが出来ます。</p> <p>アイカツカードゲームからアニメを同時にメディア展開する『アイカツ！アイドルカツドウ』では、ダンスアニメーションの制作において、チームを越えてリソース共有を行い、ゲームCGをベースにアニメCGが制作されるという興味深い取り組みが行われています。</p> <p>本セッションでは、『アイカツ！ アイドルカツドウ』のダンスアニメーションの制作事例をゲーム、アニメの両側面からお話し頂き、これを踏まえてゲームとアニメの双方からのフィードバックや今後の方向性、可能性について両社によるパネルディスカッションを行います。</p> <p>※本セッションは2コマ連しのセッションとなっており、通常の休憩時間とは異なり、以下のタイムスケジュールで進行します。予めご了承ください。</p> <p>ゲーム開発事例：40分</p> <p>アニメ制作事例：40分</p> <p>休憩</p> <p>パネルディスカッション：40分 ※本セッションは2コマ開催となります。</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div>		
9月2日(火) 16:30~17:30	セッション	416+417
PR	Simplygonを使った "オートマジック"な3Dアセット最適化について	
<div>Koshi Hamedi</div> <div>Donya Labs AB. Evangelist & Co-founder</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">3Dアセット作成の基礎知識 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">3Dアセット作成にあたってのワークフローの改善、最適化の自動化などについて </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>3Dアセットの作成はゲーム制作において常に直面する課題の一つです。</p> <ul style="list-style-type: none">いかにツールを利用して制作期間を短縮するか 開発コストの削減、3Dアセットワークフローの改善 ドローコールの削減方法 LOD作成の自動化 <p>等についてお話します。</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div> <div>ENG</div>		
9月2日(火) 17:50~18:50	セッション	503
公募	TalesOfシリーズにおける自動リギングとワークフロー	
<div>山本 佑平</div> <div>株式会社バンダイナムコスタジオ HE 技術部 HE ソフトウェア1課 プログラマ</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">一般的なリギングに対する理解 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">モジュールリギングの概念に対する理解 </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>TalesOfシリーズでは多くのモンスターがゲームに登場し、人型以外の多種多様な体型・骨構造を持っています。これらのアニメーション制作は大きな開発コストで、操作系統の統一及びリギングの自動化な効率化が必要です。HumanKなどの市販のソリューションでは人間型は得意ですが、多種多様な体型・骨構造のモデルを扱うことは難しいです。本セッションでは、この問題を解決するための手法と製品開発ワークフローの構築についてお話しします。今回発表するソリューションはTalesOfXilliaの開発から構築し、最新作であるTalesOfZestiriaでも使用しています。</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div>		
9月3日(水) 13:30~14:30	セッション	302
公募	週間セルルックTVアニメーション現場のツール開発事情	
<div>松浦 真也</div> <div>株式会社 小学館ミュージック&デジタル エンタテインメント 映像制作事業部 1課</div> <div>CGテクニカルディレクター</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">映像制作者全般、DCC ツール開発者 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">映像制作者全般、DCC ツール開発者 </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>TVアニメシリーズのような毎週納品のようなボリュームのあるプロジェクト運用では、整理されたパイプラインとツール開発による生産性の向上は不可欠です。長年に渡り、キッズアニメを中心3Dキャラクターを用いた作品を作り続けてきた弊社の取り組みの中で培ってきた技術的な手法を、現在放送中のアニメ作品『地とともお』のワークフローを例に解説致します。</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div>		
9月3日(水) 14:50~15:50	セッション	313+314
PR	サイバーコネクトツーが本気で挑むモバイルゲーム開発 ~「リトルテイルストーリー」&「ギルティドラゴン」メイキングヒストリー~	
<div>穴井 昭廣</div> <div>株式会社サイバコネクトツー 開発部</div> <div>ディレクター</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">3Dゲーム開発を行いたいと思っている、もしくは行っているデザイナー。3Dソフトウェアを使用しているかまたは導入検討しているゲームデザイナー。 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">モバイルゲーム開発における3Dモデリング、アニメーションのチップス&テクニク。 </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>「hack」シリーズ、「NARUTO-ナルト- ナルティメット」シリーズで長年使用してきた「Autodesk 3ds Max」。初のモバイルゲーム開発となった「ギルティドラゴン 罪竜と八つの呪い」は、モバイルゲーム開発経験がないからこそ、信頼のおけるDCCツールが必須であり、「3ds Max」を使っていた開発となった。「ギルティドラゴン 罪竜と八つの呪い」で感触を得たのち、「リトルテイルストーリー」においても同ツールを使って開発を行う。</p> <p>本セッションでは長年の経験を活かせたからこそ達成できた「ギルティドラゴン 罪竜と八つの呪い」と「リトルテイルストーリー」のグラフィックリソース制作事例を初公開いたします。家庭用ゲーム開発で得た経験を、どうやってモバイルゲーム開発へ転用したのか、これからモバイルゲーム開発に取り組もうとされている方々へ向けた、入門的なセッションです。</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div>		
9月3日(水) 11:20~12:20	セッション	302
公募	海外への大規模アウトソーシング ~「KNACK」制作事例~	
<div>船山 征一郎</div> <div>Sony Computer Entertainment Worldwide Studios JAPAN Studio Internal Development Dept. Artist</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">アートディレクター、アーティスト、リードアーティスト、アウトソースに関与する人、プロジェクトマネージャー、プロデューサー </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">大規模アウトソース手法 </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>PlayStation®4向けソフトウェアタイトル「KNACK」のアートパートの海外へのアウトソースについて説明していきます。事前に何を準備するのか、内部チームとの連携、発注から納品までの全体的な流れについて説明していきます。その際に、トライアルテストの有用性、ドキュメントについて、クオリティをあげる為に何が重要なかを解説していきます。</p></div></div></div></div>		

<div>VA</div> <div>ENG</div>		
9月3日(水) 13:30~14:30	セッション	313+314
PR	Autodesk Maya 最新開発環境について	
<div>加瀬 秀雄</div> <div>オートデスク株式会社 メディア&エンターテインメント サブジェクトマターエキスパート</div> <div> <div><div>■受講スキル</div> <ul style="list-style-type: none">Mayaなどオートデスク3DCGソフトウェアを使用しているゲーム開発会社のテクニカルアーティスト、プログラマ、デザイナー向け。 </div> <div> <div><div>■受講者が得られるであろう知見</div> <ul style="list-style-type: none">Autodesk Maya が提供する最新のゲーム開発環境が理解でき、今後の開発を効率的に行うことができる。 </div> <div> <div><div>■セッションの内容</div> <p>3Dゲーム開発において Autodesk Maya は多くのゲームタイトルで使用されています。本セッションでは Maya に関する最新の開発環境情報をご説明します。主なテーマは、".NET API", "FBX Extension SDK", "Capture Device 開発環境" の3つの予定です。</p></div></div></div></div>		

スケジュール
会場全体図
基調講演
特別招待
セッション
海外招待
協賛セッション
ハウジング
ライブセミナー
ゲームデザイン
サウンド
オンラインワーク
ビジネス&プロデューサーズ
アカデミック基礎技術
インタラクティブセッション
展示コーナー
AWARDS
CALLEDOR

VA	9月3日(水) 17:00~17:30 ショートセッション	304
公募	Art of Tengami 「飛び出す絵本のアドベンチャーゲーム制作プロセス」	
東江 亮	Nyamyam Game Creator	
■受講スキル	初歩的なゲームアセットの制作経験「メッシュ、リグ、テキストチャー」が理解できればOKです。	
■受講者が得られるであろう知見	飛び出す絵本を完全再現した3Dアドベンチャーゲームの制作プロセス 日本の伝統美を扱ったアートディレクション 独自開発された飛び出す絵本制作ツール「Paperkit」	
■セッションの内容	日英独のクリエイターがコラボレーションして産まれた「飛び出す絵本」3Dアドベンチャーゲーム「Tengami」の制作プロセスを公開します。日本の伝統美である和紙を扱った背景アートディレクションが産まれたまでの過程と、Nyamyamが独自開発した飛び出す絵本制作ツール「PaperKit」についてお話しします。	

VA	ENG	9月4日(木) 13:30~14:30 チュートリアル	302
公募	Technical Artist Bootcamp 2014 vol.1		
麓 一博	株式会社セガ 開発技術部 技術開発課 テクニカルアーティスト		
橋口 智仁	株式会社カプコン テクニカルアーティスト		
痴山 紘史	日本CGサービス 代表取締役		
■受講スキル	1. テクニカルアーティストとして職務に就かれている方、およびテクニカルアーティストを目指している方、または一般的なアーティストの方 2. 日々の業務でプログラムを書いている方		
■受講者が得られるであろう知見	1. テクニカルアーティストが直面するこれからの課題や、それらに対する取り組み方の事例を知ること、視聴者が同じ課題に直面した時の、解決策のヒントになればと思います。 2. 再帰・抽象化・タ懸性といった抽象的なプログラミングの概念、各種支援ツールを使用した効率的なプログラミングの技法		
■セッションの内容	1. 「次世代ゲーム開発におけるテクニカルアーティストのこれから」 弊社カプコン・テクニカルアーティストが、次世代グラフィック開発に向けて、どのような課題に取り組むソリューションを導き出していったかを、トピック形式で複数紹介します。 2. 「一度作ったものは二度と作らない。効率的なプログラミングをおこなうための技術」 プログラムの抽象化や、デバッグやプロファイラの活用方法等、TAのプログラミングスキル向上に役立つ事例を紹介。		

VA	ENG	9月4日(木) 14:50~15:50 チュートリアル	302
公募	Technical Artist Bootcamp 2014 vol.2		
麓 一博	株式会社セガ 開発技術部 技術開発課 テクニカルアーティスト		
佐々木 隆典	株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードテクニカルアーティスト		
飯田 裕介	Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios JAPAN Studio Internal Development Dept. Technical Artist		
■受講スキル	1. DCC ツールのリギングやアニメーションの機能を使ったことがあり、それらの数学の基礎知識（ベクトルや行列）がある人。スクリプト言語で簡単なツールが作れるなどプログラミングの基礎が分かること。 2. アウトソーシングを含めた大規模制作へのTAの関わり方を学びたい方		
■受講者が得られるであろう知見	1. DCC ツール（特にMaya）の挙動に対する理解と、その上で高度なリグを組むための基礎知識。 2. アウトソーシング時に留意すべきポイント		
■セッションの内容	1. 「ちょっとテクニカルにリギングしてみよう - Maya の機能で解説する基礎知識 -」 高度なリグを組むための基礎的な技術知識を、実例を交えて紹介。 2. 「アウトソーシングが必須な大規模制作におけるTAの仕事」 アウトソーシングをふまえた制作環境を構築する際に必要な考え方（環境構築、品質管理等々）を事例を交えつつ学ぶセッションです。		

VA	9月4日(木) 11:20~12:20 セッション	302
公募	カメラ的に正しいフォトリアルグラフィック制作ワークフロー	
橋口 智仁	株式会社カプコン テクニカルアーティスト	
村岡 伸一	株式会社カプコン プロダクト制作部 第1グラフィック開発室 テクニカルアーティスト	
■受講スキル	フォトリアルグラフィックスを制作するアーティスト、テクニカルアーティスト、グラフィックスプログラマなど。前知識はそれほど必要としません。	
■受講者が得られるであろう知見	アーティストにとってわかりやすいフォトリアルレンダリングの知識、およびカメラの原理、フォトリアルデータの制作ワークフローや専用ツール開発のための知識など	
■セッションの内容	国内外のゲーム開発では、フォトリアルグラフィックスという1つのパラダイムシフトを迎えるにあたり、アーティストは物理ベースシェーダーやリニアライティングなど、技術的に新しいソリューションを手に制作を進めることとなります。しかし、アーティストが根拠をもって正しくデータを作りあげるための一貫したワークフローを確立するには、多くの壁が立ちはたかかります。例えば、リニアとは何なのか？ライトの値はどう決めるのか？アルベドテクスチャなどは、どう制作すれば適正なのか？といった、よく起こる疑問や問題を解決するため、弊社カプコン・テクニカルアーティストの研究開発によって独自に導き出した、「アーティストのための、カメラベースによる適正なフォトリアルデータ制作ワークフロー」を紹介します。	

VA	9月4日(木) 13:30~14:30 セッション	416-417
PR	最新のMorphemeでの ランタイムキャラクターアニメーションの開発について	
Simon Mack	Natural Motion Ltd. CTO	
■受講スキル	テクニカルアニメーター、アニメーションプログラマーの方	
■受講者が得られるであろう知見	新しいランタイムキャラクターアニメーション技術と、それをどのようにゲームで活用するか	
■セッションの内容	このセッションでは、NaturalMotion社の最新バージョンのMorphemeを使い、ランタイムキャラクターアニメーション向けの最新技術のデモンストレーションをご覧ください。特に、3次元のパラメトリックブレンドイング、パラメトリックブレンドイングを使ったモーションの外挿、フルボディIKにフォーカスします。	

VA	ENG	9月4日(木) 16:30~17:30 セッション	302
公募	『龍が如く 維新!』制作事例： 進化し続けるイベント制作の運用手法とクロスへの新しい挑戦		
工藤 裕一	株式会社セガ 第一CS研究開発部 チームマネージャー		
斉藤 裕司	株式会社セガ 第一CS研究開発部 イベント製作チーフ		
坂本 吉紀	株式会社セガ 第一CS研究開発部 リードプログラマ		
■受講スキル	スケジュール、コスト、クオリティ管理を行っている方にご興味を持って頂けると幸いです。特に、コストを見積もったはずなのにオーバーワークになってしまうという方必見です。3DCGゲーム開発の知識。3DCGゲーム開発への興味。映像を多く使用してお話させていただく予定です。		
■受講者が得られるであろう知見	モーション製作以降のイベントシーン作業コストや、作業内容の割り振り、スケジュール中の作業ピークのタイミング、製作作業以外にかかるコスト等々、大規模ゲームのワークフロー管理ノウハウ、生産性を大きく上げるための考え方。技術開発のコンセプト策定手法。『龍が如く 維新1!』で行われたクロススの検証内容、Setupなど。人間の思考や感情をも考慮に入れた効率アップの方法論。		
■セッションの内容	前半は「龍が如く」シリーズの売りの一つであるハイエンドで、膨大なカットシーンの製作をわずか10ヶ月で完成させる脅威のワークフローを、スケジュール感、クオリティ管理方法、コストに関する流れを交えながら、時系列に沿って皆様にご体験して頂ければと存じます。特に、デザイン班、サウンド班など他パートとすべてが同時進行する製作手法や、モーション作成後に重要なライティングとポストエフェクト作業等で苦戦した点についてご参考になれば幸いです。後半は、歴史物ということで大量に発生した羽織(ハオリ)や袴(ハカマ)などの描れモノ開発作業について、Setup等々も含めご紹介させていただきます。当初の試算では6年かかる作業を、いかにして期間内に取めたか、急速オリジナルに開発したクロスシミュレータがドラマティックな劇シーンでどのように効果を発揮したか、など盛り沢山であったという間のセッションになると思います。お楽しみに！		

VA	9月4日(木) 17:50~18:50 セッション	302
公募	『楽園追放 -Expelled From Paradise-』にみる CGアニメの制作フロー	
森口 博史	株式会社グラフィニカ 3DCG プロデューサー	
柏倉 晴樹	株式会社グラフィニカ 3DCG リードアニメーター	
横川 和政	株式会社グラフィニカ 3DCG リードモデラー	
阿尾 直樹	株式会社グラフィニカ 3DCG ディレクター	
■受講スキル	3DCGに興味のある方 アニメーション制作や映像制作に興味のある方	
■受講者が得られるであろう知見	CGアニメーションとリミテッドアニメーションの融合ワークフロー	
■セッションの内容	2014年11月15日(土)に劇場上映予定の『楽園追放 -Expelled From Paradise-』CGアニメをベースにアニメーション制作をした(株)グラフィニカによるフィルムメイキングを紹介します。(脚本/虚淵玄、監督/水島精二、製作/東映アニメーション、制作/グラフィニカ)CGアニメーターがレイアウト、モーション、エフェクトを作成するCGアニメの映像制作制作プロダクションによる新しい制作のワークフローと制作時のエピソードをご紹介します	

GD	ENG	9月2日(火) 14:50~15:20 ショートセッション	313+314
PR	HTML5アプリ開発ツール インテル® XDKのご紹介		
田中 智子	インテル株式会社 ソフトウェア開発製品部 ビジネス・デベロップメント		
■受講スキル	HTML アプリ開発に興味のある方、初心者の方でもわかりやすく説明します。		
■受講者が得られるであろう知見	HTML アプリ開発、インテル最新開発ツールに関する知見		
■セッションの内容	インテル® XDK はHTML5 アプリ開発ツールとして、デスクトップでビルドやエミュレーション、アプリストアへのアップロードができ、インテルより無償で提供されています。本セッションではデモを交えてインテル® XDKをご紹介します。受講者へのメッセージ：インテルは様々な開発ツールを提供していますが、今回は無償で提供しているHTML5 アプリ開発ツール、インテル® XDKをご紹介します。		

GD	ENG	9月2日(火) 16:30~17:30 セッション	503
公募	今すぐ始める、 両眼ARグラスによる新しいエンターテインメントの開拓		
岩田 永司	株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発部 プログラマ		
■受講スキル	専門知識不要。未来のエンターテインメント開拓を平易な言葉で論じます。ただしUnityの基礎知識があると、本セッションで示す実例を参考にして直ちに試作に取りかかれるでしょう。		
■受講者が得られるであろう知見	両眼ARグラスによる開発企画を立ち上げるための発想のきっかけや、直ちに試作を開始するための実践的な知識が得られます。		
■セッションの内容	Google Glassなどの単眼ARグラスに比べ、両眼ARグラスは立体的な映像による強い存在感のあるAR表現が可能です。本セッションでは、講演者が昨年からEPSONの両眼ARグラスであるBT200で動作するゲームを制作しDroidconやCESといった国内外の技術イベントで発表しながら実践的に得た様々な知見を紹介します。企画、プログラム、グラフィック、サウンドといった個々の領域にこだわらず、多様な観点から新しいエンターテインメントの可能性と課題を論じます。		

GD	9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	502
公募	ロジカルにゲーム企画をやるう！ ～題材からのゲーム企画手法～	
石川 淳一	有限会社エシメンツ ゲームデザイナー/ディレクター	
■受講スキル	プランナー職を目指している学生・社会人 企画スキルをよりアップしたいと考えている若手プランナー・ディレクター	
■受講者が得られるであろう知見	ゲームにおける企画パートでの基本的本質的な考え方 ゲーム企画における題材選択のノウハウ	
■セッションの内容	ゲームのメカニクスデザインやレベルデザインについては、海外の文献も含め多くの知見が紹介されつつある。だが、ゲームの企画パートについては、まだまだ知見が不足しているのが現状であり、それゆえに新人プランナーやプランナーを目指す学生の企画書の質がなかなか向上していない様子が見受けられる。その現状を打開すべく、講演者は2014年1月よりBlogで「ゲーム企画塾」という、ゲーム企画の本質に立ち返り、感性に頼りすぎないロジカルなゲーム企画の技術を伝える連載を続けている。本セッションでは若いゲームプランナーや学生に向けて題材に着目したゲーム企画の手法を提案し、「ゲーム企画とは何なのか」をロジカルに理解してもらうことで、今後のスキルアップに向けての土台としてほしい。	

GD	9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	315
招待	医療ロボットに学ぶバーチャルリアリティのUI	
大西 公平	慶応義塾大学	
■受講スキル	VR・HMD コンテンツの設計に興味のある方	
■受講者が得られるであろう知見	両眼立体視デバイスを通した遠隔操作UIに関する知見	
■セッションの内容	先端のロボット医療装置「ダ・ヴィンチ」に利用されている、「両眼立体視」「力触覚」などの技術と、その遠隔操作UI設計のノウハウを紹介します。今後登場が予想される本格的VRゲームのUI設計に、命を預けられるレベルまで進んでいる医療分野での先行例は、貴重な知見となるに違いありません。	

GD	9月2日(火) 17:50~18:50 セッション	304
公募	脱「プランナー」～ゲームデザイナーの仕事～	
下田 賢佑	株式会社 degG ゲームデザイナー	
■受講スキル	自分のゲームを作りたいという意志 自社のプランナーをゲームデザイナーに育てたいという良心	
■受講者が得られるであろう知見	ゲームデザイナーとしてのスキルアップ、キャリアアップの方法 ゲームデザイナー視点のプロジェクトマネジメント、リスクマネジメント プロジェクトにおいてゲームデザイナーの能力を引き出す方法 会社におけるゲームデザイナーの育成方法	
■セッションの内容	講演者が「バーコードフットボーラー」(サイバード)で達成したAppStoreトップセールスランキング4位(香港では常に1位)という成果は、一般的なゲーム会社の「プランナー」の役割を廃し、ゲームデザインの専門家としての役割に特化した講演者の仕事スタイルの成果と考えている。現状多くのゲーム会社ではプランナーのキャリアのゴールをディレクター、プロデューサーとし、リードゲームデザイナーのポジションに重きを置いてない。本講演では、プランナーとしてキャリアをスタートさせた講演者がゲームデザインのスキルを身につけて行った過程、ゲームデザイナーとして仕事ができるようになった過程を紹介するとともに、ゲーム会社におけるプランナーという役割の問題点まで言及し、ゲームデザイナーの育成方法についても提言する。 第一部 講演者のキャリア、スキルアップの過程 第二部 「バーコードフットボーラー」「ファイナルファンタジー アギト」における講演者の仕事スタイルの紹介 第三部 「プランナー問題」 ※「ゲームデザイン論の講義ではありません」 ※「バーコードフットボーラー」や「ファイナルファンタジー アギト」の個別のゲームデザイン事例の成功・失敗の話よりもプロジェクト内での動き方の話をします ※講演終了後にスライド資料等を公開する予定はありません	

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- パネリストセッション
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンラインワーク
- ビジネス&プロフェッショナル
- アカデミック基礎技術
- インフラ/IT/ITセッション
- 展示コーナー
- AWARDERS
- CALLFORRECORDING

GD	9月3日(水) 11:20～12:20	ワークショップ	511+512
公募	七並べで学ぶゲームAIの働き～今さら聞けないAIって何？～		
遠藤 雅伸 東京工芸大学 芸術学部			
■受講スキル 七並べの基本ルールを周知			
■受講者が得られるであろう知見 ゲーム AI アルゴリズムの働きの理解			
■セッションの内容 「AI」や「CPU」はデジタルゲームではよく使われるワードだが、キャラクターの挙動を決定するゲーム AI とは何か？どのような働きが実際に行われているのかを、知らずに使っている人は決して少ない。本セッションはゲームデザインを行う際に必要な、ゲーム AI の仕組みを七並べというトランプゲームの古典を題材に学んでいく。			

GD	AC	9月3日(水) 14:50～15:50	パネルディスカッション	304
公募	「つもり」をデザインする			
稲見 昌彦 慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 教授				
築瀬 洋平 Unity Technologies Japan リード・ゲームデザイン・リサーチャー				
前田 太郎 大阪大学 大学院情報科学研究科 教授				
■受講スキル 人間行動に対する興味と理解				
■受講者が得られるであろう知見 新たなゲームデザイン、UI 設計の視座				
■セッションの内容 シンプルなコントローラで多自由度キャラを操作した「つもり」、神プレイをした「つもり」、ロード時間の間に作業した「つもり」など、本セッションではユーザが操作した「つもりデザイン」という観点に着目したUIやゲームデザインに関し、具体例を挙げつつ議論を行う。				

GD	ENG	9月3日(水) 16:30～17:30	ワークショップ	514
PR	「ニフティクラウド mobile backend」でラクラク！Unity開発オンライン化②			
佐々木 浩一 ニフティ株式会社 クラウドプラットフォーム部 部長				
■受講スキル スマホゲームアプリを企画・開発されている方。				
■受講者が得られるであろう知見 クラウドを活用してスピーディで低コストなゲームアプリの開発手法。サーバー側の開発作業無しで、サーバーと連携したゲームの開発が行えるようになります。				
■セッションの内容 mBaaS はスマホアプリのサーバーサイド機能を、クラウド上で提供する新しいクラウドサービスです。このサービスを使う事でサーバーサイドの開発を行うことなく、ゲームで一番の差別化要因となるクライアントサイドの開発に注力できるようになります。ニフティが提供する mBaaS サービス「ニフティクラウド mobile backend」は、2014年7月【Unity-SDK】に対応し、ますます「ゲーム開発」への対応を強化いたしました。このワークショップでは「ニフティクラウド mobile backend」と「Unity」を利用し、その新しい開発手法を体験いただきます。 ★面倒なサーバー開発から開放される瞬間をぜひ体感ください！★ 事前に「ニフティクラウド mobile backend」の利用登録（無料）と「Unity」のダウンロードを下記の公式サイトからお願致します。 ★ニフティクラウド mobile backend 公式サイト http://mb.cloud.nifty.com/ ★ワークショップの事前参加お申し込みはこちらから http://lp.mb.cloud.nifty.com/20140903cedec2014 ※事前準備無し、飛び入り参加も歓迎いたします！ ※「9/2(火)16:30」と「9/3(水)16:30」のワークショップの内容は同じものです。ご都合の良いほうへご参加下さい。				

GD	ENG	9月3日(水) 11:50～12:20	ショートセッション	313+314
PR	Intel® RealSense™ テクノロジーが実現するインターフェース			
亀井 慎一郎 インテル株式会社 戦略事業企画室 ディレクター				
■受講スキル 特にありませんが、新しいゲーム開発の可能性を探っている方				
■受講者が得られるであろう知見 Intel® RealSense™ テクノロジー概要 対応プログラミング言語・ツール インテル CPU 対応 PC・タブレット市場動向 Intel® RealSense™ アプリチャレンジ 2014 概要（各コンテストフェーズ説明・申し込みフォーマット・賞金等）				
■セッションの内容 Intel® RealSense™ テクノロジー概要 グローバル展開によるデベロッパのビジネスチャンス まだ間に合う Intel® RealSense™ アプリチャレンジ 2014 概要（賞金総額約 1 億円）				

GD	BP	9月3日(水) 16:30～17:00	ショートセッション	304
公募	「レイアウトでゲーム企画書は通せる！」企画書大改造ビフォーアフター！			
三好 誠 株式会社サイバーコネクトツー デザイン室 チーフ				
小野田 一彦 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 ディレクター				
■受講スキル 特になし				
■受講者が得られるであろう知見 ゲームの企画を通すための企画書作成ノウハウ				
■セッションの内容 ゲーム企画を提案するために必要不可欠な企画書づくりは、コンシューマタイトルでもソーシャルタイトルでも変わりません。サイバーコネクトツーでは、企画書制作に非常に重点を置いており、実際に制作された企画書を事例として「ゲーム企画を通すための」企画書レイアウトノウハウをお話しさせていただきます。				

GD	9月4日(木) 11:20～12:20	セッション	304
公募	「祭り」のゲームデザイン～フリーダムウォースのゲームデザイン・コンセプト～		
保井 俊之 株式会社シフト 開発統括/ゲームデザイナー			
吉澤 純一 Sony Computer Entertainment Worldwide Studios JAPAN Studio External Development Dept. Producer			
征矢 健太郎 株式会社シフト ゲームデザイン部門 ゲームデザイナー			
■受講スキル ゲームデザインに興味のある方。ゲームデザインに興味のある方。国内ゲーム市場、携帯型ゲーム機市場の未来を考えている方。			
■受講者が得られるであろう知見 戦略的思考によるゲームデザイン思考。多層構造を持つゲームデザインの構築手法の概略。			
■セッションの内容 2010年に始まった「フリーダムウォース」（以後、FW）は SCE 吉澤プロデューサーの「PlayStation®Vitaのブームをつくりたい」のオーダーを実現するため、ゲームデザイナーや工夫が詰め込まれている。ゲームでブームを起こすために考えたゲームデザイン上の工夫を語る。SCE が総力を挙げて制作を進めている「フリーダムウォース」のゲームデザイン講演です。「ゴッドイーター」のシフトと「ストリートファイターIV」のディンプスのコラボレーションで話題になった作品は何をめざし、どのように作られてきたのか、ゲームデザイン的な観点から本作のゲームデザイナーである保井俊之が語ります。			

GD	ENG	AC	9月4日(木) 14:50～15:50	セッション	502
公募	BEYOND RUMBLE～ゲームにおける触覚フィードバックの設計・実装手法～				
家室 証 株式会社CRI・ミドルウェア エンターテインメント事業推進室 エンジニア					
■受講スキル ・VR、特に触覚インタフェース技術をゲームに応用したいと考えているゲームデザイナー ・触覚フィードバックを実装する具体的な方法に興味のあるプログラマー、エンジニア					
■受講者が得られるであろう知見 ・触覚インタフェースに関する網羅的な知識 ・触覚フィードバックを実装する具体的なハードウェア及びプログラミング手法					
■セッションの内容 現在の家庭用ゲーム機では、汎用的な触覚フィードバックとして、ゲームパッドに内蔵された偏心モータによる振動の提示を行っている。登場時は強烈な訴求力があつたものの、17年の時が経った現在では、ユーザに感動や驚きを提供するには必ずしも十分ではない、より高いリアリティの実現のためにはどのような触覚提示手法が存在するのか、また、シンプルな振動でも他のモダリティと組み合わせることで体験の質を向上させられないのか、本セッションでは、ゲームアプリケーションにおけるより良い触覚フィードバックの実現のための考え方と、ハードウェアとソフトウェアの両面についての具体的な実装方法を述べる。					

GD	9月4日(木) 16:30～17:00	ショートセッション	502
公募	「KNACK」 レベルデザイン制作事例（カメラ操作不要なアクションゲームのレベルデザイン）		
飯島 貴光 Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios JAPAN Studio Internal Development Dept. Senior Game Designer			
■受講スキル ゲームデザイナー レベルデザイナー			
■受講者が得られるであろう知見 ユーザーがカメラを動かさないタイプのゲームである「KNACK」はレベルデザイン時に気をつけるべき事が多くありました。快適にプレイできるようにする為に「KNACK」で行った事例のご紹介。			
■セッションの内容 PlayStation®4™向けソフトウェアタイトル「KNACK」のレベルデザイン制作事例紹介。「KNACK」は幅広いユーザーの皆様楽しんでいただけるように「酔わないカメラ」や「複雑な操作が必要ないプレイ」を心がけて制作してきました。そのため、ステージは「プレイヤーがカメラ操作をしなくても快適にプレイできる」というターゲットが掲げられ、レベルデザインとカメラを最初から一体となって綿密に設計する必要がありました。「KNACK」で行った実験や検証結果をご紹介します。			

GD	9月4日(木) 17:50～18:50	CEDEC CHALLENGE	502
招待	PERACON2014 結果発表・表彰式		
遠藤 雅伸 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授			
築瀬 洋平 Unity Technologies Japan リード・ゲームデザイン・リサーチャー			
三上 浩司 東京工科大学 メディア学部 准教授			
小谷 浩之 Sony Computer Entertainment Worldwide Studios JAPAN Studio Product Development Dept. Senior Game Designer			
■受講スキル ゲーム企画に興味のある方			
■受講者が得られるであろう知見 企画の多様性			
■セッションの内容 CEDECの会期前に発表されるテーマに沿って、A4一枚に15秒ほどで見れる企画をまとめたコンセプトシートを作り、プロアマの垣根を越えて「おもしろさ」を競います。審査委員の審査とWeb投票によって決まった順位を、このセッションでは1位から発表し、上位成績者を壇上へ迎えて表彰を行います。			

GD	9月4日(木) 16:30～17:30	セッション	311+312
PR	Imagination Technologies PowerVR Graphics		
小川 晴彦 Imagination Technologies			
伊藤 正 StudioSolutions, Ltd.			
■受講スキル セッション1：少なくとも1種類の3DグラフィックスAPI（DirectX、OpenGLなど）のバイブラインに関する基本的な理解があり、単純な3Dレンダリング技法に精通していること。 セッション2：標準的なソフトウェアデバッグツール、および少なくとも1種類の3DグラフィックスAPI（DirectX、OpenGLなど）に関する実践的な知識を有していること。			
■受講者が得られるであろう知見 セッション1：PowerVRのメリットを理解し、より美しく効率的なモバイルデバイス向け3Dグラフィックスアプリケーションを書けるようになること。 セッション2：PowerVRグラフィックスユーティリティを使ってアプリケーションのパフォーマンスの問題やレンダリングの問題を素早く切り分け、アプリケーション開発者の時間（と費用）を大幅に節約する方法について、深く理解すること。			
■セッションの内容 セッション1：目を見張る最新ゲームの根幹にあるものーそれはPowerVRグラフィックスアーキテクチャ セッション2：デバッグツールでモバイルゲームを仕上げようーPowerVR Graphics SDK - PVRTune、PVRTrace、PVR Monitor、PVRScopeなど			
詳しくはCEDEC公式サイトセッション情報をご覧ください。 http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/14274.html			

GD	VA	9月4日(木) 17:00～17:30	ショートセッション	502
公募	「D4: Dark Dreams Don't Die」におけるNUIとアニメーションによる感覚再現			
廣吉 功 株式会社アクセスゲームズ 開発部 アニメーションリーダー				
今井 新太郎 株式会社アクセスゲームズ GM 開発部 プランナーサブリーダー				
■受講スキル ゲームデザイナー、アニメーションアーティスト				
■受講者が得られるであろう知見 NUIを利用した入力方式に辿り着くまでのプロセス 簡単な入力からダイナミックなアクションが発生する気持ちよさを提供するノウハウ				
■セッションの内容 私たちが「D4: Dark Dreams Don't Die」というゲームにおいてNUIを利用してどのようなプロセスを経て、今の入力方式に辿り着いたか。なぜその入力方式がベストだと判断したのか。その結果ユーザーにどういったキャラクターアニメーションフィードバックを与えることがより気持ちの良いプレイ感覚を与えるのかについて、開発事例を元に解説する。				

SND	GO
9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	
招待	ゲーム音楽と著作権 ~上手に活用するために知っておきたいルール
<p>野方 英樹 一般社団法人日本音楽著作権協会 JASRAC 複製部 部長</p> <p>■受講スキル 音楽の著作権・権利管理について興味をお持ちの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム音楽の著作権に関する各種ノウハウ</p> <p>■セッションの内容 ゲーム音楽は社員に作ってもらえば会社のもだから著作権なんて気にする必要ない！なんて思っていないませんか？ ちょっと待ってください。今日は少し視点を変えてみましょう。 世の中にはたくさんのお音楽があふれ、音楽を創るチャンスに巡り合いたい作曲家・作詞家も大勢います。国内外を問わず聞きなれた音楽でゲームを盛り上げてみるのも、職業作家に依頼するのも、ルールさえ守れば、決して不可能ではありません。 最初の映画音楽が作られたのは1908年。この頃は無声映画上映の傍らで生演奏されていたそうです。トーカーが世に出るのは1920年代後半になってですから、その20年も前から映像と音楽は切っても切れない仲だったんですね。ゲームという映像作品における音楽も同じではないでしょうか。だとすれば、様々な音楽を使う可能性をもっと身近に意識していただけたら、世界がさらに広がるかもしれません。 今日のお話がそんなきっかけのひとつになれば幸いです。</p>	

SND	GO
9月2日(火) 16:30~18:50 CEDEC CHALLENGE	
招待	サウンド大喜利！ ジングル制作タッグバトル
<p>佐野 信義 株式会社 DETUNE 代表取締役/サウンドプロデューサー</p> <p>加藤 浩義 株式会社ノイズクローク 制作部 シニアプロデューサー・作曲家</p> <p>祖堅 正慶 株式会社 スクウェア・エニックス サウンド部 サウンドディレクター/サウンドデザイナー</p> <p>谷岡 久美 フリーランス コンポーザー・ピアニスト</p> <p>■受講スキル サウンドデザインに興味をお持ちの方、これからゲームサウンドクリエイターの道を志す方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロゲームサウンドクリエイターのアイデア・実践力・応用力など、各社文化の違いを体感していただけます。</p> <p>■セッションの内容 恒例となりましたサウンド大喜利の第3弾です。各社サウンドクリエイターが、その場で示された「お題」に対してジングル(短い音源)を制作していただきます。今年もタッグバトル。パートナーと連携して制作に取り組んでもらいます。お題(複数予定)をどのように解釈して、どのような音で返してくるのか・・・そしてパートナーとの連携はいかに？業務で培われたテクニックや、クリエイター毎のツールやアプローチの違いなど、普段見れない制作シーンを目の前でご覧いただけます。司会進行には佐野信義氏(株式会社 DETUNE)、光吉 猛修氏(株式会社セガ)をお招きしており、楽しいコメントと鋭い切り込みで挑戦者たちの技と成果を紹介していきます。 ※本セッションは2コマ開催となります。</p>	

SND	GO
9月3日(水) 11:20~12:20 セッション	
PR	「Wwiseとゲームエンジンを活用した 実践的ゲームオーディオ制作プロセス最適化の提案」
<p>田島 政朋 Audiokinetic 株式会社 テクニカルセールス</p> <p>■受講スキル サウンドデザイナー、コンポーザー、レベルデザイナー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 次世代のゲームオーディオ開発方法 オーディオミドルウェア「Wwise」活用方法</p> <p>■セッションの内容 Audiokineticのオーディオミドルウェア「Wwise (ワイズ)」には、各種ゲームエンジンのインテグレーションパッケージが提供されていますが、ゲームエンジンと「Wwise」を併用することでサウンドデザイナー、コンポーザー、そしてプログラマーそれぞれの作業が効率化され、今まで以上にクリエイティブな仕事に専念することができます。 AAAゲームからモバイル/ソーシャルゲームまで共通するゲームオーディオ制作の課題である「制作コストを抑えつつ、早く、よりよいゲームオーディオ制作を行うためにはどうすべきか!」をプリプロダクション、プロダクション、そしてポストプロダクションの流れを踏まえ、独自の目線より解説します。従来のゲームオーディオ制作と比べ、何が向上し、どのようなことが確実に実現できるのかをゲームエンジンと「Wwise」の実践的なデモンストレーションで体験ください。</p>	

SND	ENG
9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	
公募	当たって砕けろッ！プロシージャルオーディオ制作
<p>シディーク・サジャード 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 音声研究者</p> <p>谷山 輝 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 サウンドプログラマー</p> <p>廣瀬 裕貴 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 サウンドデザイナー</p> <p>■受講スキル ウンドデザイナー サウンドプログラマー プロシージャルなサウンド生成に興味のある方 信号処理の経験または興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロシージャルサウンド開発のTIPS プロシージャルサウンドにおける Granular Synthesis の利用方法、制御方法、最適化方法</p> <p>■セッションの内容 スクウェア・エニックスのプロシージャルサウンド生成技術についての発表です。まず、プロシージャルサウンド制作現場では従来のサウンド制作と開発工程が大きく異なることについて触れ、開発事例としてデモンストレーションを交えつつ Granular Synthesis を用いた破壊音と自然の音(雨、火、流水等)のプロシージャルサウンド生成のテクニックについての紹介を行います。</p>	

SND	GO
9月3日(水) 11:20~12:20 セッション	
公募	次世代コンポーザーに捧ぐ！ ゲーム音楽をより魅力的に聴かせるための「Total Sound Design」
<p>牧野 忠義 株式会社CAPCOM 開発人材管理部 サウンド開発室 コンポーザー / ミュージックディレクター</p> <p>瀧本 和也 株式会社 CAPCOM 開発人材管理部 サウンド開発室 シニアサウンドエンジニア</p> <p>■受講スキル ラウドネス、サラウンドミックスの 必要性・重要性を感じているゲーム音楽コンポーザー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 次世代のゲーム音楽コンポーザーが意識すべき「Total Sound Design」への楽曲構築アプローチ</p> <p>■セッションの内容 「BGM大きいから、ちょっと下げようか」 開発現場で、そんな事を言われた経験はありませんか？ 「大きく感じる」というのは主観的な感覚ですが、原因は必ずあります。 そして、単純に音量を下げるだけでは根本的な解決とは言えません。 こうした状況を招かない為に、我々コンポーザーは、プリプロ(作曲)段階からラウドネスやサラウンドミックス、レンジコントロールを意識し、より良い「Total Sound Design」を目指すべきではないでしょうか？ モンスターハンター/ドラゴンズドグマのシリーズコンポーザー「牧野忠義 (CAPCOM)」と ゴールデンリールアワード受賞エンジニア「瀧本和也 (CAPCOM)」による、双方方向からのディスカッション。 プリプロに焦点を当てたセッションですが、打ち込みテクニックにはほぼ言及しません。 楽曲の持つ表現力を維持したまま、サウンド全体をより魅力的に聴かせる為にコンポーザーが行うべきアプローチを提言致します。 また、瀧本和也主催セッション 「イタラクティブミックス」によって生まれる次世代のオーディオ表現とは、との連携を図りますので両セッションを受講する事で、より深い知見を得られると考えています。</p>	

SND	ENG
9月3日(水) 13:30~14:30 セッション	
招待	現在のゲーム業界に必要なレコーディング/ ミキシングアプローチとは？
<p>KENJI NAKAI 株式会社レディファイン ミキサー/レコーディングエンジニア/プロデューサー</p> <p>■受講スキル サウンド制作に携わる方、楽曲のミキサー/エンジニア、セルフミックスを行っておりスキル向上を求める方、またはそれらを目指している方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 日本のゲーム業界、音楽業界が陥っている状況への理解とこれから向かうべき方向についてのヒント。 楽曲のレコーディングやミックスにおいて身につけておくべき考え方や実践的なノウハウ、など。</p> <p>■セッションの内容 ロサンゼルスと日本のレコーディング現場を数多く経験してきたKENJI NAKAI氏によるセッション。 しばらく前までは「グローバルでハイクオリティ」をキーワードに、大きな予算と人員を掛けて海外レコーディング/ミックスを行うことは、大作ゲームタイトルにおいては珍しいことではありませんでした。しかし時代は移り変わり、現在では「いかに予算を抑えて効率化しつつも品質を良い作品を提供出来るか？」という考え方にシフトしていると言えるでしょう。 では、そのようなことは可能なのでしょうか？日本と海外での制作の違いはどこにあるのでしょうか？日本国内で制作しつつその品質を実現するにはどうすればいいのでしょうか？</p> <p>日米の音楽制作スタイルや考え方の違い、さらに実戦的なノウハウを理解することで、これから向かうべき道を改めて考えてみませんか？</p>	

SND	ENG
9月3日(水) 14:50~15:50 セッション	
公募	リアルタイム立体音響シミュレーションではじめるGPGPU
<p>太田 篤志 株式会社バンダイナムコスタジオ ET開発本部 未発開発部 基盤開発課 プログラマー</p> <p>中西 哲一 株式会社バンダイナムコスタジオ ET開発本部 サウンド&アニメーション部 サウンド1課 ヘッドサウンドデザイナー/課長</p> <p>■受講スキル サウンドプログラミングについての基本的な知識 GPU や GPGPU への興味・関心(レンダリングの知識は不要です)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 頭部インパルス応答・頭部伝達関数を用いた立体音響シミュレーションの概要と実装 GPGPUの基礎知識とテクニックおよび注意点</p> <p>■セッションの内容 このセッションでは、立体音響のリアルタイムシミュレーションを GPU による汎用計算機能 (GPGPU) を用いて行うテクニックや、そこで得られた知見についてお話しいたします。 DirectX11 世代以降の GPU には GPGPU 用の「コンピュートシェーダ」が搭載され、加えて「PlayStation 4」や「Xbox One」といった次世代機はより GPGPU に適したアーキテクチャになりました。しかし、様々な用途に対して GPU を積極的に使っていく環境ができたにもかかわらず、その活用例はレンダリングに偏りがちです。 このセッションでは、GPGPU の基礎と並列演算のテクニック、そして立体音響再現の仕組みを紹介しながら、最終的にリアルタイム立体音響シミュレーションのシステムを作っていきます。 実際に GPGPU を使ってサウンド処理を試みようと考えている方の開発の一助になれば幸いです。</p>	

SND	GO
9月4日(木) 11:20~12:20 セッション	
公募	和楽器推進委員会！
<p>中條 謙自 株式会社 ATTIC INC. 代表取締役/サウンドプロデューサー</p> <p>稲毛 謙介 株式会社テンベストスタジオ 代表取締役/作編曲家・音楽プロデューサー</p> <p>坂本 英城 株式会社ノイズクローク 代表取締役/作編曲家</p> <p>渡辺 峨山 音楽舎にしき 尺八演奏家</p> <p>■受講スキル コンポーザー、サウンドディレクター、音楽制作に携わる方、興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 和楽器に関する知見、和楽器をアレンジとして採り入れるための実践的アプローチの数々。そして和楽器を導入してみよう的决心するための勇気。</p> <p>■セッションの内容 昨今、和の世界観を舞台にしたゲームタイトルが数多く開発されていますが、その音楽表現として和楽器を導入するには多くの困難や未知の事柄が立ちほだかることかと思ます。西洋音楽理論が適用しない、五線譜ではない記譜、他ジャンル音楽との融合アプローチ、和楽器演奏家の人脈構築、などなど… そこで、和楽器演奏をゲームミュージックに採り入れてきたキーマン4人が集い、和楽器アレンジ&レコーディングを成功させる為の実践的ノウハウやアプローチについて、渡辺峨山氏による尺八実演を交えつつ楽しくお届けします！</p>	

SND	ENG
9月4日(木) 14:50~15:50 セッション	
公募	コスパ最強！スマートフォンUnityサウンド強化術
<p>渡邊 愉香 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 サウンド課 サウンド室 サウンドプログラマー</p> <p>■受講スキル Unityを使用したスマートフォンタイトルのサウンドディレクタ、サウンドデザイナー、サウンドの組み込みを担当するプログラマー。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 サウンドデザイナーの意図が正しく反映されるために必要な Unity の知識。 サウンドミドルウェア・プラグインなしの Unity で、スマートフォンサウンドはどこまで表現可能か。</p> <p>■セッションの内容 2〜3年前までとは異なり、今では「スマートフォンゲームに音があること」が当たり前になっています。これは Unity の爆発的な普及の恩恵でもありますが、同時に Unity ならではのサウンドのトラブルや悩みも増えています。 サイバーコネクトツーでは『ギルティドラゴン 罪竜と八つもの呪い』をはじめ『フルボッコヒーローズ』など、数タイトルを Unity で開発して参りました。その過程で「コスパの良いサウンドシステム」を構築することができました。 本セッションでは、個人でも始められるサウンド環境強化方法を、実際のタイトル例を交えて御紹介致します。</p>	

SND	ENG
9月3日(水) 16:30~17:30 セッション	
公募	俺らはこうした！FINAL FANTASY XIVのBGサウンド構築 ~次世代開発への橋渡し~
<p>土田 善紀 株式会社 スクウェア・エニックス サウンド部 テクニカルディレクター/プログラマー</p> <p>土橋 稔 株式会社 スクウェア・エニックス サウンド部 Sound Designer</p> <p>■受講スキル サウンドディレクタ、サウンドデザイナー、サウンドプログラマー。 サウンドと協働して新機能を開発するゲームデザイナー、ゲームプログラマー。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 FINAL FANTASY XIVにおいて天候環境音・スポット配置音・音の遮蔽に対してどのような工夫を行ったのか、実際の現場での取り組み状況はどうだったのか。</p> <p>■セッションの内容 FINAL FANTASY XIV における配置系音源に対する工夫と現場での対処方法、諦めざるを得なかった点を紹介します。 ●BGサウンドはこうして作られた 社内独自ツールを用いたサウンド作成を実演し、機能を紹介します。 音楽材〜実機用でのエディット〜レビュー ●配置方法、全部見せます 作成したサウンドをどのように配置したかを実演し、機能を紹介します。 ・色々な音源種の配置、遮蔽の実演 ・天候環境音の時間・天候変化 ・リバー・フィルター設定方法 ●難しい遮蔽あれこれ 複雑な地形や建物に対して、どのように音を制御したのか ・理想と現実 ●次世代へ向けての橋渡し これらの項目をサウンドデザイン、プログラムの両面から紹介します。</p>	

SND	GO
9月4日(木) 13:30~14:30 セッション	
招待	MAエンジニアが語る！ ~日本語吹き替え版制作現場と音声処理ノウハウの実際
<p>山下 裕康 有限会社ヒロサウンドテクニク 代表取締役</p> <p>■受講スキル サウンド制作に携わる方、音声編集やMA業務に携わる方、またはそれらを目指している方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 映画や海外ドラマの日本語吹き替え版制作プロセスの理解。音声収録、編集、MAにおける手法やノウハウなど</p> <p>■セッションの内容 長年に渡り業界第一線のMAエンジニアとして活躍する山下裕康氏による招待セッション。 映画や海外ドラマの日本語吹き替え版制作やアニメーション制作における音声収録やMAの制作プロセスについての解説を通して、コンプレッサー、イコライザー等を効果的に活用したレベル管理や空間演出ノウハウを紹介してゆきます。 皆さんは日頃、音声収録、編集、MAをやっていく中で「いかに良い品質を効率的に仕上げるか?」「どうやって聴き易く、かつ臨場感を演出するか?」などについて悩み、試行錯誤されている事と思います。皆さんが疑問に思っていることをMAエンジニアの立場からお話しする事で、その手助けが出来ればと思っています。</p>	

SND	AC
9月4日(木) 16:30~17:00 ショートセッション	
公募	「リアル」なゲームサウンドの追求ー空間音響学へのいざない
<p>吉高 弘俊 株式会社CRI・ミドルウェア 第一事業ユニット 研究開発部 プログラマー</p> <p>■受講スキル ・実時間デジタル信号処理の知見があるオーディオプログラマー ・リアルな音空間を表現したいデザイナー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・空間音響学の概要と、研究テーマの分類、近年の研究事例 ・ゲームの空間形状から、音波の物理的性質に則した残響効果をリアルタイムに生成する研究事例</p> <p>■セッションの内容 空間音響学とは、音の空間的性質(方向や距離など)をヒトが知覚するメカニズムを研究する学問である。「ゲーム的にリアル」なサウンド演出に寄与するため、空間音響学における研究事例を紹介する。この分野は、音の空間的性質を保ったまま録音・再生する技術や、仮想空間における音波の伝搬をシミュレートする技術など、「物理的にリアル」なサウンドを追求している。これらの知見を応用することで、音が耳元で鳴っているように聞かせたり、障害物で遮られた音の演出を改善したり、空間形状に合わせたリバーパラメータの自動生成を実現できるだろう。この分野の研究事例をおまかに分類し、目的や概要を解説する。</p>	

SND
9月4日(木) 17:00～17:30 ショートセッション 303
公募
アップコンバートタイトルにおけるサウンドクオリティとは～音のHD化ってなんだろう？～
黒岩 理加 株式会社 カフコン サウンド開発室 サウンドディレクター
■受講スキル サウンドデザイナーを中心に、ゲームオーディオ制作に携わる方。職種を問わず、移植やアップコンバート対応の経験がある方。ゲームサウンドクリエイターを目指す方。
■受講者が得られるであろう知見 アップコンバート対応のサウンド開発のアプローチ例 アップコンバート対応に対する為のサウンドデータの残し方
■セッションの内容 最近、過去のタイトルを、いわゆる「アップコンバート対応」する機会が増えてきました。今回は、「モンスターハンターシリーズ」の開発を例に挙げつつ、 ・「アップコンバートタイトル」のサウンドアプローチ ・「アップサンプリング」から1歩進めた開発をするには？ ・今後のアップコンバート対応におけるサウンド制作のヒント について、演出面の観点から「アップコンバートタイトルに対するサウンドクオリティとは？」について考え、ご紹介いたします。

NW
9月2日(火) 11:20～12:20 CEDEC CHALLENGE 304
招待
SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / 不正コピーとチートの攻防戦
竹迫 良範 サイボウズ・ラボ株式会社 SECCON 実行委員長
松田 和樹 ネットエージェント株式会社 サービス事業部 SECCON 実行委員
上原 哲太郎 立命館大学 情報理工学部情報システム学科 教授
■受講スキル セキュリティに興味を持っている方 不正コピー対策に関心を持っている方 オンラインゲームの開発者、もしくはこれから開発する予定のある方
■受講者が得られるであろう知見 セキュリティコンテスト SECCON x CEDEC CHALLENGE の競技内容 ゲーム業界における不正コピーの歴史と、その対策方法
■セッションの内容 あらゆる端末が常時接続となった現在、ソフトウェアとしての機能をネットワーク経由で提供するSaaSが当たり前になりました。ビデオゲームにおいては、オンラインゲームの月額課金や、スマホゲームで発展した「基本無料」は対価を確実に回収できることから、不正コピーによる金銭的被害の問題は一旦忘れようとしています。しかし、パッケージソフトや音楽・映像・電子書籍などのデジタルコンテンツにはまだ課題が残されています。また、ここ数年で一気にスマートフォンが普及したにも関わらず、情報リテラシーの教育が追いついていないことから、不正コピーが悪いことだとは思ってもいない、そもそも不正コピーであることすら認識していないカジュアル層は依然として存在しています。今回、上原哲太郎先生をスペシャルゲストとしてお招きし、その歴史から日本で行われている取り組み、著作権をはじめとする情報リテラシーの課題についてお伺いします。

NW
9月2日(火) 13:30～14:30 セッション 416+417
PR
リアルタイム通信が劇的に簡単に！ 聖剣伝説RISE of MANAがPhotonで実現したもの
小山田 将 株式会社スクウェア・エニックス 第10ビジネス・ディビジョン プロデューサー
作原 英輔 株式会社 FIXER Enterprise Cloud Unit General Manager
新 清士 フリー
並木 健太郎 GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 テクニカルスペシャリスト
■受講スキル オンラインゲームの制作を考えているすべての方
■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームを効率よく作る方法、それを実現する Photon の機能、使い方な どをご紹介します。
■セッションの内容 聖剣伝説 RISE of MANA のレイドバトルを支えている、Photon Server。これを使う ことにより、リアルタイム通信の開発が劇的に簡単にになりました。Photon Server を使った開発について、プロデューサーである SQUARE ENIX の小山 田氏と開発担当である FIXER の作原氏と共に、その方法や利点などを、実例を元にお話します。実際に開発に携わったからこそできるお話、ここでしか聞けないこぼれ話も聞けるかもしれません。また、リアルタイム通信ネットワークエンジンである Photon は、ミドルウェア型の Photon Server だけではなく、サーバー構築不要なクラウド型サービスもあります。そちらも合わせてご紹介します。

SND
9月4日(木) 17:50～18:50 パネルディスカッション 303
公募
インタラクティブミックスによって生まれる次世代のオーディオ表現とは
瀧本 和也 株式会社 CAPCOM 開発人材管理部 サウンド開発室 シニアサウンドエンジニア
矢島 友宏 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 マネージャー/サウンドディレクター
渡辺 量 株式会社バンダイナムコスタジオ E T 開発本部 サウンド&アニメーション部 サウンド2課 コンポザー / サウンドデザイナー
牧野 忠義 株式会社 CAPCOM 開発人材管理部 サウンド開発室 コンポザー / ミュージックディレクター
■受講スキル ゲームオーディオ制作に携わる方すべて。オーディオデザインだけでなく、音楽や効果音をゲーム上で演出的に表現する手法に興味をお持ちの方。
■受講者が得られるであろう知見 楽曲や効果音をクリエイトするという視点だけでなく、それら多くの要素を効果的に「聴かせる」ためのアプローチを知ることができます。
■セッションの内容 かつてゲームという遊び部分はプログラムによって表現され、演出的な映像表現はプリレンダリングムービーに頼っていた時代がありました。しかし時代は流れ、現在では多くの演出的表現がプログラムによって為されています。PS4、XBOX ONE といった次世代プラットフォームも登場し、ゲームの表現力が更に上のステージへと向かう中、「インタラクティブミックス」が担うエモーショナルな音の表現への重要性も高まっています。このセッションでは、従来のゲーム制作でのオーディオ表現を、音楽 / 効果音の区別無く「デザイン」と「ミキシング」に分類し、今後ゲームプログラムの中で挑戦すべきオーディオのあり方を業界各社のクリエイターと共に議論します。

NW
9月2日(火) 13:30～14:30 セッション 302
公募
サンドボックス型アクションゲームのマルチプレイ実装方法
中嶋 謙互 フリーランスプログラマ プログラマ
■受講スキル マルチプレイゲームの開発経験 (プログラミングか企画作業) が少しでもあることが必要です。
■受講者が得られるであろう知見 ・ワールドシミュレータの地形変更の頻度や範囲、変更規則に関する具体的な調整内容・方針 ・PSVita 同士でどのようなバケットを、どのような頻度・条件で、送信しあっているのか。 ・通信のデバッグをしやすくするために、全体にどのような階層構造を導入したのか。 ・1人プレイ、2人プレイ、4人プレイとどのように拡張をしていたのか。 ・どの API を利用して実装したのか。(調整中) ・それぞれの判断をした理由についても説明します。
■セッションの内容 PSVita 用のサンドボックスアクション RPG 「AirshipQ」における対戦プレイを、どのように実装したのか。 限られた通信帯域や、不安定な遅延に対処するため、プログラミングだけではなく、ゲームデザインをどのように調整する必要があったのかをご紹介します。

NW
9月2日(火) 14:50～15:50 セッション 302
公募
剣と魔法のログレス いにしえの女神 ～スマホ時代の MMORPG を支える技術
山藤 智之 株式会社 Aiming 開発グループ ソフトウェアエンジニア
神部 公輔 株式会社 Aiming 開発グループ ソフトウェアエンジニア
西村 哲弥 株式会社 Aiming 開発グループ ソフトウェアエンジニア
■受講スキル スマホネイティブアプリ・オンラインゲームサーバーの開発に興味のあるプログラマ / エンジニアの方
■受講者が得られるであろう知見 MMORPG+ スマホネイティブアプリの設計 / 開発についての技術や手法
■セッションの内容 2013 年末に iOS/Android で配信開始後、5 月中時点で 200 万ダウンロードを突破、またストア内セールスランキング 10 位以内に入り、スマホ MMORPG の中でも大成功したタイトルといえる「剣と魔法のログレス いにしえの女神」についての技術的背景をご紹介します。スマホアプリでありながら、MMORPG という巨大なコンテンツをいかにしてアプリ内に詰め込んだかを、クライアント / サーバーの両サイドについて技術面のお話をさせて頂きたいと思ひます。主なトピック - Cocos2d-x を使用した MMOG クライアントについて - クライアント / サーバー間のリアルタイム通信について - サーバー構成の紹介 - LINE ライクなチャットシステムの実装について

NW
9月2日(火) 14:50～15:50 ワークショップ 513
PR
Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう！
中村 康孝 GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロモーションディレクター
山本 昇平 GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 セールスエンジニア
■受講スキル オンラインゲームの制作に興味のあるすべての方
■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームを効率よく作る方法、それを実現する Photon の機能、使い方などをご紹介します。
■セッションの内容 「オンラインゲームを作ってはみたい！でも何からはじめていいかわからない、、、」「サーバーを設置するのが手間だし、知識もない。。。そんなハードルを一気に解消するのが Photon 今回のワークショップでは、Unity と Photon を使いこの日のワーク時間内で簡単にオンラインゲームを作ってしまうます。Photon を使うことで「リアルタイム」×「マルチプレイ」を簡単に実現。手間がかからず、簡単で、すぐ始められる。オンラインゲームの新たな構築方法をぜひ体験してください。

NW
9月2日(火) 16:30～17:30 ワークショップ 513
PR
サーバーエンジニア必見！Photon Server 構築ガイド
並木 健太郎 GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 テクニカルスペシャリスト
山本 昇平 GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 セールスエンジニア
中村 康孝 GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロモーションディレクター
■受講スキル オンラインゲームの制作を考えているすべての方
■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームを効率よく作る方法、それを実現する Photon の機能、使い方などをご紹介します。
■セッションの内容 ネットワークエンジン「Photon」のミドルウェアタイプ「Photon Server」の構築に関するワークショップです。 『聖剣伝説 RISE of MANA』のレイドバトルを支えている「Photon Server」。そのサーバーサイドの構築とテストクライアントでの接続までを実施します。作った後にもそのまま実際に使えるサーバーが、短時間で簡単に構築できてしまいます。

NW
9月3日(水) 13:30～14:00 ショートセッション 503
公募
「サーバとの通信が切れました」の無いゲームのために、インターネットと出来る事。
平澤 庄次郎 ビッグロープ株式会社 ネットワークサービス本部 ネットワークディレクタ
■受講スキル 「サーバとの接続が切れました」で悲しい経験をした方、させた方。通信プラットフォームを運用している方。
■受講者が得られるであろう知見 インターネット評価方法。 「サーバとの通信が切れました」が起きた時の対応方針。
■セッションの内容 「サーバとの通信が切れました」みんなで狩りに出たのに突然一人に絶望感、気が合った仲間と出会えたのに突然やってくる別れ。世界中の人々とわいわい楽しめるオンラインゲームで、突如現れる孤独。お客様にとっては一番辛い事です。そんな思いをお客様にさせたくない、ISPもゲーム会社の皆様と思ひは同じです。通信問題が起きてしまう原因の一つに評価の難しさがあります。100以上あるISP全ての評価は無理でしょう。年間1,000以上出るゲームタイトル全てを評価するのは無理でしょう。最小の手間で最大の効果が出る評価方法、ISPと一緒に考えましょう。

NW
9月2日(火) 16:30～17:30 セッション 302
公募
モバイル回線でリアルタイム通信対戦がどこまで出来るか調べてみた
本城 嘉太郎 株式会社モノビット 代表取締役
安田 京人 株式会社モノビット ミドルウェア事業部 部長
■受講スキル 一部ネットワーク技術の知識があったほうが理解しやすい内容を含みます。
■受講者が得られるであろう知見 現在のモバイルネットワーク回線の品質や特徴についての理解。 モバイル系リアルタイム通信ゲームを企画する際の技術的限界の見極めや、落としどころなど。
■セッションの内容 スマートフォン向けゲームでも、リアルタイム通信を用いたタイトル開発の需要が増えてきています。そこで、あらゆるキャリア、あらゆる場所でリアルタイム通信のサンプルプログラムを動かして、実際にどこまでゲームが成立するか調査、発表します。 3G回線、LTE回線がどこまでリアルタイム通信に対して性能を発揮するのか？ トンネルや電波状況の悪い場所ではどのような通信状況になるのか？ 通信キャリアごとの通信品質の違いは？などなど、皆様がモバイル環境でリアルタイム通信を用いたゲームを企画、開発するときに役立つように、モバイル回線の実力を検証します。

NW
9月2日(火) 17:50～18:50 セッション 302
招待
オンラインゲームのデータを守れ！～暗号アルゴリズムの正しい使い方～
須賀 祐治 株式会社インターネットイニシアティブ セキュリティ情報統括室 シニアエンジニア
■受講スキル 情報セキュリティ、特に暗号アルゴリズムにご興味のある方ならどなたでもどうぞ。数式などはできるだけ使わず平易な表現をするように努めますのでお気軽にご参加下さい。
■受講者が得られるであろう知見 暗号アルゴリズムの危険化状況、SSL/TLS において (Perfect) Forward Secrecy に対応した CipherSuites の設定方法。
■セッションの内容 暗号アルゴリズムの正しい使い方と危険化（かつて信じられていたよりも安全でないことが発覚）の状況について解説します。認証やコンテンツ保護にも暗号技術が広く利用されていますが、今回はサーバサイドの推奨設定に絞ってお話しできればと思います。NSA による通信傍受に関する一連の報道に伴い、その対策方法として注目されている (Perfect) Forward Secrecy が今年 4 月に発覚した OpenSSL の Heartbleed Bug についても触れる予定です。

NW
9月3日(水) 13:30～14:30 ワークショップ 513
PR
Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう！
中村 康孝 GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロモーションディレクター
山本 昇平 GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 セールスエンジニア
■受講スキル オンラインゲームの制作に興味のあるすべての方
■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームを効率よく作る方法、それを実現する Photon の機能、使い方などをご紹介します。
■セッションの内容 「オンラインゲームを作ってはみたい！でも何からはじめていいかわからない、、、」「サーバーを設置するのが手間だし、知識もない。。。そんなハードルを一気に解消するのが Photon 今回のワークショップでは、Unity と Photon を使いこの日のワーク時間内で簡単にオンラインゲームを作ってしまうます。Photon を使うことで「リアルタイム」×「マルチプレイ」を簡単に実現。手間がかからず、簡単で、すぐ始められる。オンラインゲームの新たな構築方法をぜひ体験してください。

スケジュール
会場全体図
基調講演
特別招待セッション
海外招待セッション
協賛セッション
エキシビション
ビジュアルアーツ
ゲームデザイン
サウンド

オンラインネットワーク
ビジネス&プロデューサーズ
アカデミック基礎技術
インタラクティブセッション
展示コーナー
A W A R D S C E D E C
C A L L E N D O I E

NW	9月3日(水) 14:00~14:30 ショートセッション	503
公募	モバイルブロードバンド時代におけるP2P通信の落とし穴	
<p>佐藤 元彦 株式会社コナミデジタルエンタテインメント スタジオITセンター リサーチグループ スタッフ</p> <p>■受講スキル ・TCP/IPの基礎知識・Socketプログラミング・NAT 越えに関する基礎的な知識 ・家庭用ルータ・モバイルルータ・UPnPの基礎的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・どの程度のゲームユーザがモバイルブロードバンド経由でP2P通信を行っているのかという認識 ・上記ユーザ環境がP2Pオンラインゲーム環境に及ぼす影響と問題の認識 ・上記問題解決に対するアプローチ方法</p> <p>■セッションの内容 ついに昨年、モバイルブロードバンド契約数が従来のブロードバンド契約数を上回った事をご存知だろうか。 これまで培われてきた、P2P通信を始めとするオンライン技術は「ADSL/光ファイバーといったブロードバンド回線」で遊ばれる事を前提としたものであり、そのままでは「LTEやWiMAXといったモバイルブロードバンド回線」では通用しない。 モバイルブロードバンド時代で遊ばれるP2Pオンラインゲームを生み出すには、この急激に普及した環境に対応してゆくことが必要不可欠である。逆にもし対応しなければ、この急増したユーザ層はもたらん、従来のユーザ層にも劣化したゲーム体験を提供する事になりかねない。 このセッションでは、P2Pオンラインゲームの通信ログの解析結果、各モバイルブロードバンド回線の実験結果を元に、モバイルブロードバンドの普及がP2Pゲーム通信に-「どのような影響を及ぼすのか」「どのような問題を引き起こすのか」「どのような解決方法があるのか」実機を用いた実演を交えつつ、解説する。</p>		

NW	ENG	9月3日(水) 14:50~15:50 ワークショップ	513
PR	Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう！		
<p>中村 康孝 GMOクラウド株式会社 Photon運営事務局 プロモーションディレクター</p> <p>山本 昇平 GMOクラウド株式会社 Photon運営事務局 セールスエンジニア</p> <p>■受講スキル オンラインゲームの制作に興味のあるすべての方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームを効率よく作る方法、それを実現するPhotonの機能、使い方などを紹介します。</p> <p>■セッションの内容 「オンラインゲームを作ってみたい！」でも何からはじめていいかわからない...」「サーバーを設置するのが手間だし、知識もない...」そんなハードルを一気に解消するのがPhoton 今回のワークショップでは、UnityとPhotonを使いこの日のワーク時間内で簡単にオンラインゲームを作ってしまう。Photonを使うことで「リアルタイム」×「マルチプレイ」を簡単に実現。手間がかからず、簡単に、すぐ始められる。オンラインゲームの新たな構築方法をぜひ体験してください。</p>			

NW	9月4日(木) 13:30~14:30 セッション	315
招待	Web技術とネットワーク技術の相互影響について	
<p>宮川 晋 NTTコミュニケーションズ株式会社 先端IPアーキテクチャセンタ 担当部長</p> <p>■受講スキル IP技術についての知見があることが望ましいが、特にスキルの無い方でも理解可能</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Webアプリケーションに影響を及ぼすIPパケット伝送技術についての最新知識。その課題と解決方法</p> <p>■セッションの内容 インターネットにおいて、今までは、階層化モデルによる抽象化により、Web技術者はIPパケットの伝送について、あまり注意を払わなくても特に問題がなく、また逆にIP技術者はWeb技術がどうなっているかについて、あまり注意を払う必要がなかった時代が続いてきた。しかしながら、最近の次世代Web技術や、最新のIP伝送技術のそれぞれの発展が、相互に影響する事象が現れてきた。本セッションでは、特にWeb技術を駆使してアプリケーションを作ると思う技術者が、認識しておくべきネットワーク技術の進展とその影響について紹介する。</p>		

NW	9月3日(水) 14:50~15:50 セッション	503
公募	～ゲームのための効果的なクラウドコンピューティング:クラウドコンピューティング機能に対するネットワークキングの影響を最小限に抑制する～	
<p>Ferdinand Schober Microsoft Advanced Technology Group Software Development Engineer II</p> <p>■受講スキル 基本的なネットワークキングとゲームデザインの経験がある人を対象としています。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームに各種クラウドコンピューティング機能を効果的に統合する方法や、クラウドコンピューティングに対するネットワークレイテンシー/エラーの影響を抑制し、障害に対するリジリエンシーを強化する方法を学ぶことができます。</p> <p>■セッションの内容 クラウドコンピューティング サービスが容易に利用でき、ほとんどのデバイス上で充分なネットワーク帯域幅を確保できるようになったため、ゲームにおいて、この付加分のコンピューティング能力を利用して、クラウドベースのAIなどの新たな大規模機能や、低容量デバイス向けのクラウドベースのレンダリングが提供できるようになりました。とはいえ、クラウドベースのコンピューティングは入念にデザインおよび統合を行う必要があります。さもないと、レイテンシーの増加によりプレイヤーのゲーム体験が著しく損なわれてしまうからです。このセッションでは、クラウドコンピューティングで強化された多様な機能を紹介し、ネットワークキングを念頭に、それらのデザインおよび実行方法を説明します。視聴者は、種々の事例をウォークスルーして、非常に異なるクラウドコンピューティング機能を、最小のレイテンシーと最高のリジリエンシーの実現に向け、最適化する方法を学ぶことができます。</p>		

NW	9月4日(木) 11:20~12:20 セッション	315
招待	「繋がるWiFiネットワークを提供しよう！～CEDEC-Netテクニカルレビュー2014～	
<p>佐藤 良 CEDEC 2014 運営委員会 プログラムワーキンググループ オンライン・ネットワーク 株式会社コナミデジタルエンタテインメント</p> <p>西塚 要 NTTコミュニケーションズ株式会社 技術開発部 NWエンジニア</p> <p>高田 美紀 NTTコミュニケーションズ株式会社 先端IPアーキテクチャセンタ</p> <p>黒瀬 史規 パオアルトネットワークス合同会社 システムズエンジニア</p> <p>■受講スキル ・オンラインゲームのイベントなどでWiFiネットワークを提供したが、うまく繋がらなかった経験のある方 ・オンラインゲームの通信部分を設計・実装している方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・イベントネットワークの構築事例 / ノウハウ ・最近のネットワーク機器 / サービスの仕組みやオンラインゲームへの影響 - CEDEC-Netの要素技術: キャリアグレードNAT、IPv6、SDN など</p> <p>■セッションの内容 今年のCEDEC-Netはいかがでしたか？ 今年はず年までと異なる、協賛・ボランティアを募り、「繋がるWiFiネットワーク」を目指してCEDEC会場にネットワークを構築しました。 本セッションでは、CEDEC-Netの構築から運用までを担当したNOC(Network Operations Center)チームにより、CEDEC-Netに関する技術的な解説 / レビューを行います。</p>		

NW	ENG	9月4日(木) 13:30~14:30 ワークショップ	513
PR	Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう！		
<p>中村 康孝 GMOクラウド株式会社 Photon運営事務局 プロモーションディレクター</p> <p>山本 昇平 GMOクラウド株式会社 Photon運営事務局 セールスエンジニア</p> <p>■受講スキル オンラインゲームの制作に興味のあるすべての方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームを効率よく作る方法、それを実現するPhotonの機能、使い方などを紹介します。</p> <p>■セッションの内容 「オンラインゲームを作ってみたい！」でも何からはじめていいかわからない...」「サーバーを設置するのが手間だし、知識もない...」そんなハードルを一気に解消するのがPhoton 今回のワークショップでは、UnityとPhotonを使いこの日のワーク時間内で簡単にオンラインゲームを作ってしまう。Photonを使うことで「リアルタイム」×「マルチプレイ」を簡単に実現。手間がかからず、簡単に、すぐ始められる。オンラインゲームの新たな構築方法をぜひ体験してください。</p>			

NW	ENG	9月4日(木) 14:50~15:50 セッション	315
招待	Webの通信を高速化するHTTP/2の技術		
<p>大津 繁樹 株式会社インターネットイニシアティブ プロダクト本部 アプリケーション開発部 シニアエンジニア</p> <p>■受講スキル TCP/IPやHTTPなどの通信プロトコルに関する基礎的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Webの通信を高速化する次世代技術の仕組み</p> <p>■セッションの内容 ブラウザとWebアプリケーションの通信を担うプロトコルHTTPは、1990年代に策定されたHTTP/1.1以来その基本的な仕組みは変わっていません。しかし近年、ソーシャルゲームやSNSの利用が進むにつれ、より高速な性能と、リアルタイムや双方向性の機能がWebの通信に求められるようになってきました。そこでWebの通信をより高速化させるHTTP/2の取り組みが、2014年中の仕様策定を目指し、現在急ピッチで標準化作業を進めています。 本講演では、HTTP/2がどのような技術であるのか、HTTP/2によってどうWebサービスが高速化されるのかを技術的な解説を行います。</p>			

NW	ENG	9月4日(木) 14:50~15:50 ワークショップ	513
PR	サーバーエンジニア必見！Photon Server 構築ガイド		
<p>並木 健太郎 GMOクラウド株式会社 Photon運営事務局 テクニカルスペシャリスト</p> <p>山本 昇平 GMOクラウド株式会社 Photon運営事務局 セールスエンジニア</p> <p>中村 康孝 GMOクラウド株式会社 Photon運営事務局 プロモーションディレクター</p> <p>■受講スキル オンラインゲームの制作を考えているすべての方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームを効率よく作る方法、それを実現するPhotonの機能、使い方などを紹介します。</p> <p>■セッションの内容 ネットワークエンジン「Photon」のミドルウェアタイプ「Photon Server」の構築に関するワークショップです。</p> <p>『聖剣伝説RISE of MANA』のレイドバトルを支えている「Photon Server」。そのサーバーサイドの構築とデスククライアントでの接続までを実施します。作った後にもそのまま実際に使えるサーバーが、短時間で簡単に構築できてしまいます。</p>			

NW	9月4日(木) 17:50~18:50 CEDEC CHALLENGE	304
招待	SECCON x CEDEC CHALLENGE 表彰式 / 今昔ハッカー対談	
<p>竹迫 良範 サイボウズ・ラボ株式会社 SECCON 実行委員長</p> <p>宮本 久仁男 NTTデータ / 情報セキュリティ大学院大学 NTTDATA-CERT / - シニアエキスパート / 客員研究員</p> <p>坂井 弘亮 SECCON 実行委員</p> <p>すがやみつる 京都精華大学 マンガ学部マンガ学科 キャラクターデザインコース専任教員</p> <p>■受講スキル セキュリティに興味を持っている方 ゲーム開発者、もしくはこれから開発する予定のある方 レトロゲームに思い入れのある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 日本におけるマイコンの歴史 ハッカーは何に興味を持ち育ってきたのか</p> <p>■セッションの内容 ハッカーは何に興味を持ち、どのような思考や試行を経てハッカーと呼ばれるようになったのか？もしかすとその答えの1つが「ゲームセンターあらし」「ごんにちわマイコン」など、ゲーム少年やマイコン少年に多大なる影響を及ぼした作品と読み手の関係にあるのではないだろうか？ SECCON x CEDEC CHALLENGE 表彰式では、特別審査員として漫画ゲームセンターあらし作者すがやみつる先生をスペシャルゲストとしてお招きするとともに、アセンブラ短歌など新しい日本のハッカー文化を発信し続ける坂井弘亮氏に登壇いただき、レトロゲーム時代を描いたマンガの描き手と読み手という立場からそれぞれの意見をぶつけあい、過去その時に受けた体験が今現在どのように影響しているのか、という話まで踏み込むパネルトークを実施します。…今昔ハッカー対談、ここに実現！</p>		

NW	9月4日(木) 14:50~15:50 セッション	416+417
PR	Facebook: Games Go Global	
<p>Stephen Chun Facebook Global Gaming Head of Gaming Sales, North and Emerging Markets</p> <p>Toshi Tanaka Facebook Global Gaming Senior Sales Manager</p> <p>Sean Lee Fincon Business Development Head of Business Development</p> <p>■受講スキル</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 1. Facebookでのクロスプラットフォームでのゲーム展開のベストプラクティス 2. 皆様が所持するユーザーデータ活用によって効果を最大化させるマーケティング手法</p> <p>■セッションの内容 人々は自宅でデスクトップやラップトップを、通勤や通学時にモバイルを、就寝の直前まで、様々なデバイスからつながっています。Facebookは、これらすべての人々と皆様のゲームをあらゆるデバイスでつなげるソリューションを提供しています。APACを始め海外では非常に多くのゲームディベロッパー様がFacebookを通じて「クロスプラットフォーム」でゲームを人々に展開し、ビジネスを大きく加速させています。本セッションでは、こうした世界中のゲームユーザーにFacebookにおいてクロスプラットフォームでのゲーム展開を通じて効果的にアプローチする手法、またマーケティングでは皆様が既にお持ちのユーザーデータを活用して効果的・効率的にROIやLTVを最大化させる手法について多くの事例を交えながらご説明致します。 14:50 hrs to 15:05 hrs - Games Go Global, Stephen Chun, Facebook 15:05 hrs to 15:30 hrs - Facebook ターゲティングの力, Toshi Tanaka, Facebook 15:30 hrs to 15:50 hrs - 成功事例, Sean Lee, Fincon</p>		

NW	9月4日(木) 16:30~17:00 ショートセッション	313+314
PR	モノビットエンジンを利用したゲームサーバ構築	
<p>安田 京人 株式会社モノビット ミドルウェア事業部 部長</p> <p>■受講スキル ・スマートフォンでMOやMMOの開発にチャレンジしたいと考えている開発者の方 ・コンシューマゲームで本格的ネットワークゲームを開発したいと思われている開発者、プロデューサーの方 ・スマートフォン向けネットワークゲームの開発工数を削減したいと思われている開発者、プロデューサーの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 一般的なネットワークゲーム開発でのサーバ構築例。</p> <p>■セッションの内容 スマホゲームもリアルタイム性が求められる時代になってきました。 モノビットエンジンを利用すれば様々なタイプのオンラインゲームの作成も可能です。 ・非同期系ゲームサーバ構築例 ・非同期+リアルタイムサーバ構築例 ・完全リアルタイムのサーバ構築例 - MOの場合 - MMOの場合 上記ケースを例に挙げ、具体的にどのようなサーバ構築でオンラインゲームを作成するのか、実際の導入事例を例に挙げて紹介します。</p>		

NW	9月4日(木) 17:50~18:50 セッション	503
招待	Xbox Oneのネットワーク技術:オープンスタンダードと将来の適合性の結集	
<p>Ferdinand Schober Microsoft Advanced Technology Group Software Development Engineer II</p> <p>■受講スキル 基本的なネットワークキングの経験がある方を対象としています</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 P2PネットワークがIPv6、NAT越え、IPsecを使ったXbox Oneでどう安全に実現したか。ゲームやサービスへのこれらの技術の使い方</p> <p>■セッションの内容 The Xbox OneはXbox 360よりもより強くマルチプレイと接続サービスにフォーカスしたゲーム機であり、この機能性の向上によりゲームは恩恵を受けています。 開発を簡略化し適合性を高めるために、Xbox Oneはsecure sockets、NAT越えとIPv6の適合性を提供するためのIPsecやTeredoといったオープンテック/ロジック/スタンダードを使用しています。このセッションでは、コンソール環境での安全で信頼性のあるマルチプレイ接続性と認証を提供することに關して、現在および今後の課題をレビューします。 その後、Xbox Oneがどのようにこれらの課題に対処しているかとオープンスタンダードを使用するメリットについてご紹介します。 受講者は、これらの技術が受講者自身のサービスやゲームにどのように使うことが出来るかについても知ることが出来ます。</p>		

BP	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	301
PR	Making Money with Google: ゲームビジネスを成功に導くエコシステム	
<p>マイケル・ローズ グーグル株式会社 パートナー事業開発本部 ゲーム事業部 ストラテジック・パートナー・デベロップメント・マネジャー</p> <p>グランド・クラーク グーグル株式会社 パートナー事業開発本部 ゲーム事業部 ビジネス・ディベロップメント・マネジャー</p> <p>吉野 祐輝 グーグル株式会社 第二広告営業本部 モバイルアプリソリューションスペシャリスト</p> <p>■受講スキル モバイル アプリのゲームに関わったことがある</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム・マーケットゼーション、ユーザー獲得、モバイル アプリプロモーションの最新トレンド</p> <p>■セッションの内容 モバイルアプリのゲームビジネスにおいて、広告での収益化、ユーザー獲得、エンゲージメントを高めるためのプロモーションなど、ビジネスを継続的に成功に導くためにはエコシステムを作ることが特に重要視されてきました。このセッションではエコシステムを考える上で必要な考え方や製品などをご紹介します。グーグルがどのようにして皆さまのゲームビジネスの成功に貢献できるかを包括的にご紹介します。今回は以下4つのトピックスについてお話します： ・成功するゲーム・エコシステムの作り方（マイケル・ローズ） ・Google の広告マネタイゼーション・ソリューション AdMob（グラント・クラーク） ・広告を使ったユーザー獲得と関係構築（吉野 祐輝） ・YouTube データからみえるゲームユーザーのトレンド変化（菅井 亮介）</p>		

KGDA collaboration BP	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	503
招待	韓国におけるモバイルゲーム市場のトレンドの変化と Netmarble の対抗戦略(Get Rich!(Modoo Marble)" と "Creature Academy(Taming Monsters)"を中心に)	
<p>Paek Young Hoon CJ E&M Netmarble Mobile Business Division Executive Director of Mobile Business Divisions</p> <p>■受講スキル 1. カカオトーク 'Game Center' を使ったことがある 2. 韓国のモバイルゲームをプレイしたことがある</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 1. 韓国モバイルゲーム市場情報の包括的解釈 2. 韓国流モバイルゲームにおけるビジネスモデルの特徴と韓国モバイル PRG 市場の見通し</p> <p>■セッションの内容 1. 2012 年の KakaoTalk' の "Game Center" ローンチ後の ' 韓国のモバイルゲーム市場の拡大および継続的な変化と将来予測 2. 韓国マーケットで最大シェアをもつ Netmarble の紹介と Netmarble のモバイルビジネス戦略の方向性の紹介 3. リアルタイム・ボードゲーム "Get Rich!(Modoo Marble)" の BM(ビジネスモデル) の紹介 4. カジュアル・アクション RPG "Creature Academy(Taming Monsters)" の主な成功要因分析と韓国モバイル RPG マーケットの見通し ※ 本招待セッションは、KGC(Korea Games Conference) を主催する韓国 KGDA(KoreaGame Developers Association) とのコラボレーション企画セッションとなります。 KGC 公式サイト：http://www.kgconf.com/</p>		

BP GD	9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	311+312
PR	今あるアセットを海外展開で有効活用	
<p>伊藤 章博 株式会社グロザス プロジェクトリーダー</p> <p>■受講スキル 海外向けコンテンツ制作担当者・プロデューサー もしくは海外展開検討中の担当者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 現在お持ちのコンテンツを最大限に利活用するローリスクでの海外展開の手法</p> <p>■セッションの内容 株式会社グロザスが行うコンテンツの海外展開支援についてご説明いたします。</p>		

BP ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	416+417
PR	ゲーム向けマネジメントツール「Hansoft」の概要と、コンシューマ開発で1年間運用した事例	
<p>Jon Leslie Hansoft</p> <p>田中 宏幸 株式会社リンクス 代表取締役社長</p> <p>■受講スキル ゲームタイトルの開発経験。 テスマーチの経験。 開発現場を少しでも良くしたいという思い。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Hansoft を使ったプロジェクトの運用方法。 プロジェクトを円滑に回す為のノウハウ</p> <p>■セッションの内容 Hansoft はゲーム向けマネジメントツールで、カプコンやコナミ、EA、UBL、id Software、BioWARE などでの採用実績があります。 またこの度、9名までであれば「無料」となりました。 私も過去に Trac や Redmine、JIRA(GreenHopper)、Pivotal Tracker など、色々なマネジメントツールを使用しましたが、今では Hansoft に統合し、コンシューマ案件のプロジェクトで1年ほど使い続けています。 アジャイルプロジェクトとガントプロジェクトが共存出来たり、QA ツールが内包されていたり、Excel と連携出来たりとゲーム制作が"分かってる"ツールとなっており、是非この機会に皆さんに知って頂ければと思ってます まず前半は Hansoft 社の上級Hansoft コーチ、ジョン・レスリー氏に概要について説明して頂きます。後半は私が Hansoft を使用して、どの様にマネジメントを行っているかを紹介したいと思います。</p>		

BP	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	511+512
公募	バンダイナムコスタジオバンクーバー:学生プロジェクトから生まれた北米市場向けコンテンツと産学協同事例紹介	
<p>堤 康一郎 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 未末開発部 課長</p> <p>本山 博文 株式会社バンダイナムコスタジオ AM 開発本部コンテンツデザイン2部 ゲームデザイナー</p> <p>Dennis Chenard CDM CENTRE FOR DIGITAL MEDIA Director of Industry Relations</p> <p>■受講スキル 海外教育機関との産学連携に興味のある方、北米若者市場に興味のある方、海外市場を視野にいたれた企画を検討している方。プログラミング知識は必要といたしません。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・北米の若者が「欲しいと思う UI/UX、海外教育機関と連携していく手法 ・バンクーバー地域の学生気質、特色</p> <p>■セッションの内容 バンダイナムコスタジオがカナダ・バンクーバーで進めている、学生プロジェクトおよび産学協同事例についてのご紹介と、プロジェクトを通して得られた知見、アイデアを学生たちから引き出す手法、学生たちが“本当に欲しいと思うサービス”を作り上げる過程、教育機関とのコラボレーション、ビジネス連携などの事例、カナダを含む北米若者向けコンテンツ市場にまつわるトピック等のご紹介。</p>		

BP	9月2日(火) 13:30~14:30 セッション	315
招待	子どもたちのプログラミング学習の現状	
<p>石戸 奈々子 NPO 法人 CANVAS デジタルえほん作家、CANVAS 理事長</p> <p>■受講スキル 受講に特別なスキルは必要ありません。業界上層部、人事部だけでなく、開発現場の方、官公庁や教育現場の方など広い層の方が対象です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 新しいコンテンツの発想、ターゲット層の絞り込み、次のブルーオーシャン探しなどここで見つかります。次世代クリエイタ育成を考えている方はここが基本となります。</p> <p>■セッションの内容 低年齢層に向けたプログラム教育を実行した結果、現場で実際に接したてそこから得られた知見、経験だけでなく分析からでリアルな解答を説明します。エンターテイメント業界強いては、日本の今後のメイン産業を作っていくための次世代のクリエイタに関して、今後どのように育成を行えば良いかこのセッションでお話しします。</p>		

BP	9月2日(火) 13:30~14:30 ラウンドテーブル	511+512
公募	日本インディーゲームの挑戦、軌跡、その展望	
<p>水谷 俊次 アクティブゲーミングメディア クリエイティブ部 PLAYISM 広報・コピーライター</p> <p>川勝 徹 Freelancer Producer&Director</p> <p>檜村 匠 アスタリズム ゲーム事業部 NIGORO ディレクター</p> <p>東江 亮 Nyamyam Game Creator</p> <p>■受講スキル 小規模小予算でゲームを開発している方、もしくは、これから開発する予定のある方。昨今大きな注目を集めるインディーゲームに興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 クラウドファンディング KickStarter における資金調達の実例。 ローカライズおよびプラットフォーム展開の考え方。 小規模小予算でゲームをより広めるためのノウハウ。</p> <p>■セッションの内容 インディーゲームの隆盛は、海外だけの話ではありません。国内でも小規模小予算の日本インディーゲーム作品が世界的な注目を集めつつあります。日本を拠点にインディーゲーム開発・販売を行うインディー開発者3名とその包括的支援を行う販売サイト PLAYISM が、クラウドファンディングの活用やローカライズやプラットフォームを越えた作品展開、そして開発者間コミュニティの創出など、これまでに行ってきた挑戦とその実証、今後のインディーの展望についてお話いたします。</p>		

BP	9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	304
公募	GameJamでクリエイターに「何が起きたのか？」～バンダイナムコスタジオが挑んだ人材育成の舞台裏～	
<p>高子 佳之 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 未末開発部 開発サポート課 シニアエンジニア</p> <p>松尾 秀一郎 株式会社バンダイナムコスタジオ グローバル経営企画本部 経営戦略・人事戦略チーム スクラムマスター CSM / CSPO</p> <p>細谷 祐恭 株式会社バンダイナムコスタジオ AM 第1 開発本部 コンテンツ開発 2部 AMVA2 課 シニアアートディレクター</p> <p>■受講スキル GameJam を用いた人材育成・教育に興味がある方。 企業や学校で、GameJam を実施・参加されている方。もしくは検討されている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 クリエイティブティやリーダーシップやなど、クリエイターの能力を高める、気づきや成長を促す GAMEJAM の活用方法と、それを効果的に実現させるための運営ノウハウをご紹介します。</p> <p>■セッションの内容 近年、GameJam がクリエイターの人材育成や、組織の活性化などに高い効果を上げているということで注目を集めています。 バンダイナムコスタジオでも、2011 年より様々な開催形式を試しながら社内 GameJam を多数開催し、本年は、学校や学生とのコラボレーション開催など、さらに活動の場を広げています。 そこで、実際に「何が起きたのか？」興味ありませんか。 本公演では、社内外で開催した様々な GameJam より得られた「素晴らしい効果」や、それとは逆に見えてきた「課題」に関してお話しさせて頂きたいと思います。 これから企業や学校で GameJam を開催したい、もしくは参加してみたいと考えている方に向けて、より効果的に、GameJam を活用するためのヒントをご紹介します。</p>		

BP	9月2日(火) 15:20~15:50 ショートセッション	313+314
PR	日本と海外のモバイルアプリ、ゲームのトレンド	
<p>桑水 悠治 App Annie Japan GM, Japan</p> <p>■受講スキル ゲームデベロッパー、パブリッシャー、マーケター向け</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 アプリ市場が大きく成長した2013年、2014年も引き続きダウンロード・収益ともに大きく成長しています。市場の成長にともなって、新しいパブリッシャーやトップパブリッシャーの動向や、急成長中の市場、デバイス・サブカテゴリ別のトレンドを追う事は非常に重要です。本セッションでは、App Annie から iOS, Google Play の現状や、国別・デバイス別トレンド、日本・グローバル各市場での成功事例などをお話しします。スマートフォングームビジネスをされているみなさま、是非ご参加下さい。</p> <p>■セッションの内容 App Annie のプレゼンテーションでは、プラットフォームやデバイス、カテゴリ別など様々なデータを使って、モバイルアプリ市場のトレンドについてお話し致します。モバイルゲーム市場に興味のある方は是非ご参加下さい。</p>		

BP	9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	301
PR	「ゲーム業界のデータドリブンマーケティングから学ぶべき最重要ポイント」	
<p>井上 敬浩 トレジャーデータ株式会社 チーフデータサイエンティスト</p> <p>■受講スキル ソーシャルゲーム・オンラインゲームにおけるデータ分析に関心のある方 ゲーム作成に関わるエンジニア・マネージャー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 実践的なデータ分析の視点・ソーシャルゲームの実態 一般的な Web 分析に活かせる知見・手法、データドリブンマーケティング</p> <p>■セッションの内容 ゲーム業界で著しく発展したデータドリブンマーケティングは他の多くの分野でのデータ分析に活かすべきポイントがたくさんあります。5つのキーワード(概念)をもとに分析のポイントを説明していきます。 1.「イベント効果測定」 オンラインゲームはそのゲームコンテンツやイベントのアップデートが簡単に行えます。逆に言えば定期的に有能なアップデートを行わないとすぐに飽きられてしまいます。 イベント毎の効果測定の実施は非常に重要な分析となります。 2.「月初」 ソーシャルゲーム程に月の切り替わりにセンチメントになる業界が過去にあったでしょうか？月初の売上がどれほどインパクトのあるものであるかのデータを示すと共に月初に向けての施策例を紹介致します。 3.「ホエール」 課金者の中でも月額課金額の飛び抜けた1%にも満たないユーザーをホエールと呼びます。極めてマイノリティな彼らですが、彼らの与える課金インパクトは実は多くなるものでホエールを逃がさないための施策は非常に重要です。 4.「アイテム課金」 確率の調整を行うゲームメーカーの立場では期待値の導出によって、その難易度と売上見込の調整が可能であることを示します。 参考リンク http://doryokujin.hatenablog.jp/entry/2012/05/10/023112 5.「生存時間分析」 ゲームで登録したユーザーが日数を経るにつれて離脱(=ゲームの寿命)して行く状況を生存時間分析という統計的な手法で眺めることで、離脱が起こりやすいタイミングを確実に把握できます。</p>		

collaboration BP	9月2日(火) 14:50~15:50 セッション	411+412
招待	【コラボ】IGDA 1 自主制作ゲームの国内・海外展開とメディアミックスの現状と課題	
<p>七邊 信重 NPO 法人 IGDA 日本 同人・インディーゲーム部会 (SIG-Indie) 正世話人</p> <p>纏 けいか Novectacle 代表</p> <p>江崎 望 デジゲー博準備会 代表</p> <p>■受講スキル 自主制作ゲームに関するある程度の知識・経験・関心</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 自主制作ゲームの制作と、国内・海外への展開方法</p> <p>■セッションの内容 情報コミュニケーション技術の発達・普及などを背景に、インディーゲームの世界市場が急拡大し、「Minecraft」のようなビッグタイトルが登場する中、日本でも「同人ゲーム」や「インディーゲーム」と呼ばれる自主制作ゲームに期待が集まっています。近年では IGDA 日本が主催した「東京ロケテゲームショウ」 「Independent Game Developers Summit」 や「デジゲー博」 「Bit Summit」 のように、質の高い自主制作ゲームを一般の人が体験できるイベントが、国内でも次々と開催されています。本セッションでは、著名なインディー・同人制作者の方をお呼びして、自主制作ゲームの国内市場、グローバル展開、配信プラットフォーム、メディアミックス等について、パネルディスカッションを行います。自主制作ゲームの制作と国内・海外への発信方法に関心がある方と、情報交換を行える機会にできましたら幸いです。</p>		

BP	9月2日(火) 16:30~17:30 セッション	304
公募	起業一年目の通信簿 ～ふりかえりとこれから～	
<p>北尾 雄一郎 ジェムドロップ株式会社 代表取締役/スタジオディレクター</p> <p>渡辺 雅央 合同会社 2DFantasia 代表社員</p> <p>佐々木 瞬 株式会社ヒストリア 代表取締役</p> <p>矢澤 電太 架け橋ゲームズ ローカライゼーションディレクター</p> <p>■受講スキル これから起業を考えている方。起業して1～2年経過した代表者、取締役の方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 法人を設立する際のコンセプトの立て方、起業のメリットとデメリット。 この数年で激変し続けるゲーム業界において、別々の特色を持つ4社の独立から1年目を迎えるまでの間の出来事。 小さな企業だからこそできること、有利に立ち回れる役割など。</p> <p>■セッションの内容 昨今、ゲーム会社を起業される方のお話を良く耳にします。 皆さんは何を目標に起業されますか？どうやって起動に乗せようとしていますか？そもそもなぜ起業をするのですか？…そして起業しようと思っても誰に相談をすればいいのでしょうか？ そこで会社を初めて作った我々の経験を皆さんに知って頂き、転ばぬ先の杖になればと思います。 ジェムドロップ株式会社、合同会社 2DFantasia、株式会社ヒストリア、架け橋ゲームズの代表者4名が人生で初めて会社を作ったからの1年を振り返りながら実体験を語ります。</p>		

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- パブリシティセッション
- ビジュアルアシ
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーキング
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック基礎技術
- インフラテクノセッション
- 展示コーナー
- AWARDERS
- CALLEDOR

BP	9月2日(火) 16:30~17:00 ショートセッション	313+314
PR	本当に面白いモノを測るKPIとは？	
<p>染谷 光廣 オリコン株式会社 執行役員副社長</p> <p>■受講スキル 日々、「スマホゲームをどうやったら面白くできるか？」を考えて企画を作られている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 本当に面白いスマホゲームの測り方。 顧客満足度がもたらす新たな KPI 分析とプロモーションの可能性。</p> <p>■セッションの内容 日本でもっとも高い知名度を誇る音楽ヒットチャートほか、様々なジャンルでランキングを提供する「オリコン」が考える“本当に面白いスマホゲームの測り方”とそのランキング手法をご紹介します。「本当に面白いモノを測る KPI」とは一体何なのか？ ユーザーに、そしてゲーム開発者にもたらすその影響と共にお話しいたします。</p>		

BP	AC	9月2日(火) 17:50~18:50 セッション	411+412
公募	「ゲーム」が文化庁メディア芸術祭に参加すること		
<p>飯田 和敏 デジタルハリウッド大学 ゲーム作家</p> <p>■受講スキル 「ビデオゲーム作品には商業的価値しか存在しない/ビデオゲームには文化的価値という側面がある」こうした葛藤に意識的な方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 完成したビデオゲーム作品をプレゼンテーションするお仕事をされている方（クリエイター、広報、批評評論など）が、文化庁メディア芸術祭に積極的に参加し活用することで、新しい活動チャネルを得ること可能となります。</p> <p>■セッションの内容 文化庁メディア芸術祭は、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。例年2月に開催される国立新美術館での展覧会開催を軸に、クリエイター育成プログラムや巡回展など1年を通じ様々な活動が展開されている。そうしたことを紹介しつつ、「ゲーム」分野がこのフェスティバルに積極的に参加することの意義をお伝えしたいと思っています。</p>			

BP	9月3日(水) 11:20~12:20 セッション	311+312
PR	Webソーシャルゲーム企業がスマホゲーム企業に生まれ変わる方法 - GREE新スタジオ、Wright Flyer Studiosの軌跡	
<p>荒木 英士 グリー株式会社 取締役 執行役員</p> <p>■受講スキル スマホゲームで戦える組織を作りたい全ての方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 短期間で組織改革し、開発能力を身につける方法</p> <p>■セッションの内容 カードゲームを中心とした Web ソーシャルゲーム開発に必要なノウハウ・技術と、ネイティブゲームと呼ばれるよりリッチなスマホゲーム開発に必要なノウハウ・技術は全く違うもの。その移行に四苦八苦していたグリーがいかんして開発能力を獲得し、「新しい」と評されるゲームを生み出すに至ったかを、経営・組織・プロセス・技術など幅広いトピックに触れながら赤裸々に紹介いたします。</p> <p>「新しいゲームを生み出したいんだ！」という情熱を持つ全ての開発者たちへ。</p>		

BP	GD	9月2日(火) 17:50~18:50 セッション	315
公募	ゲームのチカラの社会貢献への展開 ~日本初の「シリアスゲームジャム」による英語学習ゲームと、世界の子ども達に発信する数学学習ゲーム「Global Math」の試み~		
<p>岸本 好弘 東京工科大学 メディア学部 准教授</p> <p>二瓶 光 株式会社スクウェア・エニックス</p> <p>星 千枝 株式会社ベネッセホールディングス インキュベーションセンター EdTech Lab 主任研究員</p> <p>■受講スキル シリアスゲームや社会貢献に興味を持つゲーム開発者、具体的なスキルについては特に要求しない</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 シリアスゲーム制作の2つの事例、ゲーム開発者がなすべき社会貢献、エンタテインメントゲームとシリアスゲームのゲームデザインの違い、他業種を巻き込んだゲームジャムイベント開催ノウハウ</p> <p>■セッションの内容 ゲーム業界が取り組むべき社会貢献活動として、教育業界との協同によるシリアスゲーム制作の実践2例を発表します。①「英語学習」をテーマとした我が国初のシリアスゲームジャム、および②「算数学習」をテーマとし、世界の小学生たちを対象とする「Global Math」、以上の取り組みをご紹介します。①では実際に今回のゲームジャムに参加したゲーム開発者と共に、その楽しさとそれによって得られた経験やスキルについてのお話を、また②では「Global Math」プロジェクトの運営者と共に2年間の成果についてお話しし、ゲーム業界からの積極的参加の呼びかけたいを思います。社会貢献を意識したゲーム制作は、「社会とのコミュニケーションを強化する」という経済産業省ゲーム産業戦略に則ったものです。日本のゲーム開発力をアミューズメントの枠を越えて展開し、「楽しみながら人を成長させるゲームの力」を広く知らしめることを目的として、「社会貢献するゲーム」制作への挑戦「Go for it!」を提案します。</p>			

BP	9月3日(水) 11:20~12:20 セッション	メインホール
招待	ゲームが果たすべき役割	
<p>里見 治紀 株式会社 セガネットワークス 代表取締役社長 CEO</p> <p>■受講スキル 特別なスキルは必要ありません。 ゲーム産業に関わる方、興味のある方であればどなたでも結構です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム業界人として、どうゲームと向かい合い、ゲームの果たすべき役割を実現していくべきなのかといった意識の持ち方を知見として得られます。</p> <p>■セッションの内容 株式会社セガネットワークスはセガブランドのスマートフォン、タブレットといったスマートデバイス向けコンテンツ、サービスをスピーディに展開するため、2012年7月に設立されました。現在はパズルRPG「ぷよぷよ!!クエスト」、チェインシナリオRPG「チェインクロニクル」を始め、多種多様なセガブランドのスマートデバイス向けコンテンツをグローバルに展開しております。私達は「ネットワークを通じて社会に感動体験を想像し、提供し続ける」という企業ミッションを掲げ、良質なコンテンツを提供し続けることを目指しております。本講演では、このような取り組みから変化の速いゲーム業界において、この業界に関わる我々の果たすべき役割とは何なのかをお話ししていきます。</p>		

BP	NW	9月3日(水) 11:20~11:50 ショートセッション	313+314
PR	クラウドゲーム技術G-clusterとコンテンツ開発方法のご紹介		
<p>神島 泰章 G クラスタ・グローバル株式会社 技術本部</p> <p>■受講スキル 新しいゲームプラットフォームについての興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・クラウドゲームの動向 ・G-cluster におけるコンテンツ開発方法</p> <p>■セッションの内容 G-cluster とは、サーバ側で全てのプログラム処理を行い、描画された映像をブロードバンドを通じてビデオストリーミングで端末に配信する、クラウドゲーム技術です。</p> <p>本セッションでは、クラウドゲームの動向と G-cluster 上でコンテンツを開発するための方法についてご説明したいと思います。</p>			

BP	GD	9月3日(水) 13:30~14:30 セッション	メインホール
公募	事前登録者数4.5万人を獲得した施策「フライングゲットガチャ」良策を連発する為の異業種協業体制とは！？		
<p>松山 洋 株式会社サイバーコネクトツー 代表取締役社長</p> <p>小野田 一彦 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 ディレクター</p> <p>長谷川 敬起 株式会社ドリコム 取締役 ソーシャルゲーム事業本部長</p> <p>まんぞう 株式会社ドリコム ソーシャルゲーム事業本部 プロダクト部 プロデューサー</p> <p>■受講スキル コンソール・ソーシャルゲームの開発に携わられている皆様。 特にソーシャルゲーム開発に参入したが、いまいち上手く行っていない… とらうと良い方は無いものか？と思案中のコンソールゲーム開発者の方々 クラウドササからネイティブ系にシフトしたいが、ゲームの作り方が良く解らない… とお悩みのソーシャルゲーム開発者の方々にお勧めです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ドリコムとサイバーコネクトツーでは変化の速度が速いソーシャルゲーム業界においても一歩先を行くタイトル・施策を生み出す為に、畑違いの異業種間で協業体制を戦略に取り入れました。競争力を強化する為に「体制」を工夫することは良くありますか、どの様な狙いを以て体制を組むとよいのか？ その効果はどの様に現れるのか？を実際に実施した施策・開発したタイトルを例に分析・紹介致します。</p> <p>■セッションの内容 ・事前登録者数4.5万人を獲得した施策「フライングゲットガチャ」はどの様なプロセス・体制で生まれたのか？ ・サイバーコネクトツーとドリコム両社協業の役割分担・開発体制・運営体制の狙いと効果。 ・コンソール系とソーシャル系のGDが共同で仕様を考えるとどの様な変化が生じるのか？ ・思想・共通言語が異なる故に生じる衝突はどの様なポイントでおこるのか？ ・コミュニケーションロスを防ぐ為にとった開発体制とは？…etc 両社協業体制のメリット・デメリットとその対応策を包み隠さずお伝えします。</p>			

BP	9月3日(水) 14:00~14:30 ショートセッション	315
公募	海外の“できる”クリエイターたちが大切にしている、たった1つのこと ~日米両国でのディレクション経験を通じて得た、たくさんの気づき2014~	
<p>塩川 洋介 株式会社スクウェア・エニックス 社長付 Creative Director</p> <p>■受講スキル 日本のゲーム業界が置かれている現状に対する、危機意識。 開発プロセスにおいて、現状に満足しない向上意欲。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 「海外の“できる”クリエイターは、どう凄いのか？」「日本のクリエイターとどんな違いがあるのか？」 本セッションの聴講者は、現在の日本ゲーム業界において数少ない事例であろう“日本人”現場スタッフ”の体験談を通じて知ることができる。</p> <p>■セッションの内容 日米共同開発新規プロジェクト「MURDERED 魂の呼ぶ声」を立ち上げたクリエイティブディレクターが、その過程において発生した苦労と失敗と発見を、体験談として共有するセッションです。講演者が、世界各国、様々な職種クリエイターと接してきた中で気づいた、“できる”クリエイターたちが持っている“ある共通点”。本講演ではそれを受講者へ、体験談とともにわかりやすく共有していきます。そして最後に、「今、日本の開発現場でどう役立てられるか？」を、講演者が日米両国の開発現場の違いを理解した上で、提案していきます。</p>		

BP	9月3日(水) 14:50~15:50 セッション	315
公募	海外カジュアルゲーム市場の最前線報告	
<p>新 清士 フリー</p> <p>山下 龍二郎 福岡市役所 経済観光文化局 新産業・立地推進部 企業誘致課</p> <p>■受講スキル 海外市場への進出を検討しているアプリ、ゲーム開発等に携わる企業、個人開発者の方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 海外におけるカジュアルゲーム市場の最新情報、日本のゲーム開発企業のビジネスチャンス、留意点等、今後の海外ビジネス戦略確立の基となる。</p> <p>■セッションの内容 スマートフォン市場と共に急速な市場の変化をみせるカジュアルゲーム市場について、世界市場の変化や、日本市場との違いを紹介します。特に、フィンランドから新しいゲームが登場するようなゲーム産業形成が生まれた要因を分析します。そして、各国や地域でのカジュアルゲームの発想が、日本のゲームとの違いを理解することで、日本のスマホゲームの将来像を考えます。併せて、国内地域の実例として福岡市のゲーム産業集積や取組事例について紹介します。</p>		

BP	9月3日(水) 13:30~14:00 ショートセッション	315
公募	海外スタジオ立ち上げサポート事例	
<p>志磨 雅則 株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発部 開発サポート課 シニアエンジニア</p> <p>■受講スキル 海外での事業展開や法人設立をご検討の方、これから海外法人の技術サポートを担当される方、DCC ツールや機材管理を担当されている方、海外に興味のある方 (既に海外展開をされている方には物足りない内容かもしれません)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 海外協業や子会社開設時の技術的、法的ノウハウ。 シンガポールのすばらしさ。</p> <p>■セッションの内容 バンダイナムコスタジオシンガポール (BNSS) 立ち上げ時、現地常駐スタッフがおらず、しかし1ヶ月後は開発スタートしなければならないという状況で、東京スタジオ側からどのように開発環境を整えたかを、実例にそって紹介します。 講師の担当分野である DCC ツールやミドルウェアの調達 (契約含む) や、アーティストの技術サポート事例を中心に、機材調達、ネットワークインフラ、シンガポールの法律や輸出規制の注意点など法的な話題、現地スタッフの様子など幅広くお伝えします。 海外スタジオ開設や海外への委託、協業を検討しているプロデューサー、エンジニア、DCC ツールを管理するテクニカルアーティスト向けの内容です。</p>		

BP	GD	9月3日(水) 14:50~15:50 セッション	メインホール
公募	「ゲーム実況」時代のゲームプロモーション niconicoの事例から		
<p>伊豫田 旭彦 株式会社ドワンゴ 会長室ゲーム戦略グループ</p> <p>■受講スキル ・ゲーム開発者（インディー含む） ・プロモーション担当者 ・スマートフォンアプリ開発者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 動画サイトやシェア機能を生かしたゲームのデザイン方法や、プロモーション方法についての知見</p> <p>■セッションの内容 次世代機にゲームシェア機能が標準搭載され、インディーズゲーム『Minecraft』がYoutube等の動画共有サイトから数千万本というヒットを飛ばすようになりました。ゲームのプレイ動画が投稿されるのが当たり前になった今、ユーザーや投稿者は何を基準にゲームを選び、どう遊んでいるのでしょうか。共有サイトで遊ばれているのは必ずしも消費者のビッグタイトルばかりではなく、スマートフォンアプリやオールドゲーム、自作ゲーム等も多数人気になっています。 niconicoの運営として「ニコニコ超会議」「長時間ゲーム実況」「ニコニコゲームマスター」「ニコニコ自作ゲームフェス」等のゲーム部門を担当してきた経験より、オンラインコミュニティの潮流と、それを生かしたゲーム企画、プロモーション戦略についてお話しします。 「Free to Play」「メーカーを中心としたコミュニティ化」「継続的なアップデート /DL コンテンツ」等のポイントを事例をもとに紹介します。</p>			

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- パネリスト
- ビジュアル
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン
- ビジネス&アカデミック
- 基礎技術
- インフラ
- セッション
- 展示コーナー
- Awards
- CALENDAR

BP

9月3日(水) 16:30~17:00 ショートセッション 511+512

公募 **Game Developers Conference (GDC) 2014の一般公募に採択されて講演してみた**

中林 寿文
サイバー株式会社 / NPO 法人 国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本)
代表取締役社長 / 副理事長

■**受講スキル**
CEDEC や IGDA 日本 のセミナー等でゲームに関連した講演等の経験者、GDC 等の海外カンファレンスに興味を持ち講演をしたい方。

■**受講者が得られるであろう知見**
GDC での講演で得られること、一般公募の採択プロセス、その準備について経験に基づき紹介することで、海外での講演等のきっかけとする

■**セッションの内容**
世界最大のゲーム開発者カンファレンスである GDC は CEDEC とともに開発者間の知識共有と業界全体の発展に重要な役割を果たしています。海外講演の経験は新たな人脈形成やオーディエンスからの指摘による気付きなど得られることが非常に沢山あります。GDC2014 に応募し採択され、発表される迄のプロセスとそこから得られたことについて皆さんと共有し、海外講演のきっかけにしてください。

BP

9月3日(水) 17:00~17:30 ショートセッション 511+512

公募 **ファンも会社も大喜び！ゲーム開発の副産物で年間3000万円稼ぐ宣伝広報室のヒミツ**

山之内 幸二
株式会社サイバーコネクトツー
業務部 戦略企画課 宣伝広報室
チーフ

■**受講スキル**
・宣伝、広報担当の方
・イベント、グッズ販売担当の方
・タイトル拡販にお悩みの方

■**受講者が得られるであろう知見**
・自社オリジナルグッズ販売のノウハウ
・イベント参加を通じたファン獲得術

■**セッションの内容**
サイバーコネクトツーの非開発部署でありながら、年間3000万円の売り上げをあげる宣伝広報室より、ゲーム開発の副産物を利用したオリジナルグッズ販売のノウハウと、ファン獲得のための実例を余すことなくご紹介。

BP ENG

9月4日(木) 11:20~12:20 セッション 311+312

PR **ゲームの海外進出で成功する方法を考えよう！～市場動向・マーケティングから開発まで～**

高野 祥幸
ニフティ株式会社
クラウドプラットフォーム部 課長

伊藤 章博
株式会社グロザス
プロジェクトリーダー

■**受講スキル**
スマートフォン&モバイルゲームの海外進出を考えている方

■**受講者が得られるであろう知見**
海外の市場動向やマーケティングの手法、m B a S に関する理解とスマートフォンアプリの効率的な開発手法

■**セッションの内容**
クラウドおよびネットワーク技術の普及により、国産ゲームの海外展開のハードルは低下してきています。とはいえ、単独企業ではリソースの制約やノウハウ不足等により海外展開余力のある企業は限定的です。リスクを抑え、海外進出を成功させるために、海外の市場動向や海外でのマーケティング手法、コストを抑えたゲーム開発の手法などについて、ご紹介いたします。

BP

9月4日(木) 11:20~12:20 セッション 313+314

PR **中華圏とのライセンスイン・アウトの実務と可能性**

家本 賢太郎
株式会社クラオンライン
代表取締役

■**受講スキル**
ゲームビジネスに興味のある方ならどなたでも参加できます。

■**受講者が得られるであろう知見**
中華圏の市場への展開方法、海外タイトルの日本へのライセンスイン事情、法規制・契約実務における注意事項、送金・税務等に関する基礎知識など。

■**セッションの内容**
モバイルゲームの海外とのライセンスイン・アウトに関する実務は、マッチングから条件交渉、契約、ローカライズまで一連のプロセスにおいて、双方の国の事業環境や法規制などを考慮しながら進める必要がある。しかし、権利保護に対する意識、双方のニーズなどの違いや、契約に抜け穴があることで思わぬトラブルに繋がることもあり、リリースに至らないというケースもみられる。また中国に対するライセンスアウトの場合には、直接契約だけでなく、回収リスクを考慮したスキームの検討も必要である。本セッションでは、アドバイザー・エージェントとして実務に携わっている中で経験・知見から、クロスボーダーのライセンス契約の増加に備える実務例を紹介する。

BP ENG

9月4日(木) 11:20~12:20 セッション 503

公募 **垣根を超える！本音で語れ！～開発会社と協力会社／個人契約の本当に良い関係**

北尾 雄一郎
ジェムドロップ株式会社
代表取締役/スタジオディレクター

尾畑 心一朗
株式会社バイキング
ディレクター兼 代表取締役社長

栗野 智行
ジェムドロップ株式会社
プログラムディレクター

山村 勇一
株式会社バイキング
敏腕プログラマー

■**受講スキル**
発注する側の会社のプロデューサー、ディレクター、管理者、リーダー業務を受注している会社のリーダーの方や協力業務に関連する方、個人契約の方。

■**受講者が得られるであろう知見**
開発会社と協力会社（個人契約）の協業において、協力して頂く方々のパフォーマンスを最大に引き出す方法。
お互いにまた一緒に仕事をしたいと思える関係の構築方法。

■**セッションの内容**
現在のゲーム開発において開発会社さんと、そこに協力する協力会社さんや個人契約の方の接点は切っても切れない関係です。制作の過程でお互いの良いところを引き出すことは勿論のこと、互いに気持ちよく仕事をする環境作りをどう構築するのか？また、協力した両社にとって良かった点、次回は改善したい点などを株式会社バイキング、ジェムドロップ株式会社の二社が実際に関わったプロジェクトを元に語りつくします。

BP

9月4日(木) 11:20~12:20 セッション 511+512

公募 **産休・育休取得者の上司の心得 課長が育休とってみた**

村北 美夏
株式会社バンドダイナミックスタジオ
NE 開発統括本部 NE 開発本部 NE 制作2課
プロデューサー

■**受講スキル**
産休、育休取得者を抱える上司、これから取得予定の部下がいる上司向け

■**受講者が得られるであろう知見**
産休、育休取得者とのより良いコミュニケーションの取り方と、スムーズな職場復帰への対応方法
育休を取得予定の方も、復帰後の働き方をイメージしやすくなるかもしれません。

■**セッションの内容**
課長職になってから育休を取得した講演者が、自身の産休、育休取得経験をともに、産休、育休取得者の上司に向けた心得を解説。
「こうしてもらえると育休取得者はうれしい、復帰がスムーズ」といったコツから、「正直育休取得者のメリット、デメリットはこれだ！」というぶっちゃけ話までお話しします。
職場にすでに育休取得者がいる方も、これから取得する予定の部下がいる方にもおすすめです。

BP

9月4日(木) 13:30~14:30 セッション メインホール

招待 **地方から世界に発信する初音ミクとコンテンツの未来**

熊谷 友介
クリプトン・フューチャー・メディア株式会社
CSP 推進室
マネージャー

■**受講スキル**
音楽、イラスト、3D、ゲーム等のコンテンツ制作に関わるクリエイター

■**受講者が得られるであろう知見**
新たなコンテンツをゼロから生み出す為の方法。
国内、国外問わず多くの人にコンテンツを知ってもらい、共感してもらうためには。

■**セッションの内容**
初音ミク誕生から7年。ネット上のクリエイターが生み出した様々なコンテンツが創作の輪を生み、世界にまで広がった“共感”。その裏側で我々が「メタクリエイター」として行ってきた様々な挑戦をご紹介します。また、これからは地方の時代ということで、札幌という地方からでも世界に広がるコンテンツが発信出来る理由もお伝えします。

BP GD

9月4日(木) 14:50~15:50 セッション メインホール

公募 **ぶよぶよをプロデュースして感じたこと**

細山田 水紀
株式会社セガ
第二 CS 研究開発部
プロデューサー

■**受講スキル**
誰でも受けられます。スキルの限定は特にしませんが、定番シリーズの制作に関わっているゲーム開発者や将来ディレクター・プロデューサーを目指す若手の方、学生の参加を想定しています。

■**受講者が得られるであろう知見**
・長年続いている定番シリーズを企画検討したり展開したりする際の、ものの考え方。
・多角的に展開していくことの重要性。

■**セッションの内容**
国民的アクションパズル「ぶよぶよ」シリーズのゲームを企画する際に、大切にしていることの一部をご説明します。さらに、そこからどう展開を進めていったのかについて、関わったタイトルの展開事例（『ぶよぶよ！』『ぶよぶよ7』『ぶよぶよ！』『★ぶよぶよ！セガ』『ぶよぶよ!!クエスト』『ぶよぶよ!!クエスト アークード』『ぶよぶよテトリス』など）の一部をご紹介していきますながら、幅広く展開していくことの重要性をお話しいたします。そして、企画者として、プロデューサーとして、今現在感じていることをお話しいたします。

BP AC

9月4日(木) 16:30~17:30 セッション 503

公募 **ユーザ行動ログに基づく、リアルタイム対戦のロジックの作成と効果検証**

酒巻 隆治
株式会社 ドリコム
サービス基盤部
データサイエンティスト

西口 真央
株式会社 ドリコム
サービス基盤部
データサイエンティスト

■**受講スキル**
ソーシャルゲームにおけるユーザ行動分析に興味を持っている人
ユーザに楽しさを与えるための機械学習の活用法に興味がある方
(※統計処理などは流れに必要な部分のみ、1からわかりやすく説明しますのでどなたでも楽しめると思います。)

■**受講者が得られるであろう知見**
ソーシャルゲームのユーザ行動の分類
行動ログに基づく機械学習の活用法

■**セッションの内容**
ネットワーク型のゲームでは「ユーザ間の対戦」が面白さの大事な要素となります。ユーザ間の対戦には、PvP（個人対個人戦）、GvG（チーム対チーム戦）などのゲーム形式がありますがこのセッションではGvGのマッチングに焦点をあて作成した新たなマッチングロジックの作成方法をご紹介します。
また実際にソーシャルゲームに導入したさいの効果検証についてもお話しします。
ソーシャルゲームにおけるユーザ行動分析に興味を持っている人
ユーザに楽しさを与えるための機械学習の活用法に興味がある方

BP GD

9月4日(木) 13:30~14:30 セッション 313+314

PR **データに振り回されて失敗したあんなことやこんなこと～ゲームのために必要な本当のビジネス・アナリティクス～**

野上 大介
株式会社ディー・エヌ・エー
ビジネスアナリティクス部 アナリティクス・ディベロップメント グループ
アナリティクス・ストラテジスト

■**受講スキル**
■ゲームアプリ・ソーシャルゲームなどのネットサービスの運営に携わる方
■特に、ゲーム全体の品質や、事業としての成否に対して責任を負う立場の方（プロデューサー、ディレクター等）

■**受講者が得られるであろう知見**
■アナリスト等が提示してくる、データの適切でない解釈や、不適切なKPIに振り回されること
■データから「ゲームを面白くする改善点」をどのように見いだすかの事例を知ることができます

■**セッションの内容**
■ビッグデータという言葉が一般化しつつある昨今、より重要なのは、データを適切に解釈し、価値を生み出す「アナリティクス（分析）」であると言われていています。ゲームアプリやソーシャルゲームの世界においても、データからどのようにゲームを面白くする改善点を見いだすかという分析は、以前から課題となっていました。
■しかし、実際には、データの適切でない解釈や、不適切に設定されたKPI (Key Performance Indicator) のせいで、「データに振り回されて失敗する」という事例はDeNAにおいても多発しており、どうやらそれはDeNAの中だけの話ではないようです。
■そこで、今回の発表では、「データに振り回された失敗」をふまえ、どのようにデータを解釈すれば「ゲームを面白くするための改善点を見いだせるか」についてお話をさせていただきます。
■CEDEC2013において、ユーザ数（DAU）だけでサービスの盛り上がり具合を丁寧に読み解く講演を行い、分かりやすいという評価をいただきましたが、その際の事例は、あくまで「非常にリアルに作った架空の事例」でした。今回の発表では、分かりやすさはそのままに、より具体的な失敗例を通じて、本当に必要なアナリティクスとはなにかを発表させていただきます。

BP

9月4日(木) 16:30~17:30 セッション 315

公募 **とある女性が、地方で、小規模な、ゲーム会社経営をしている、というお話**

中村 心
ゲームドゥ有限公司 代表取締役/プランナー

近藤 掲
ゲームドゥ有限公司 取締役/プログラマー

■**受講スキル**
・ゲーム業界で働く女性の方。
・独立は自分とは無縁だけど興味はある方。
・小規模なゲーム会社の経営に関心のある方。
・自分の作りたいゲームがあるという熱い心を持つ方。
・地方でもゲーム開発で一花咲かせたい方。

■**受講者が得られるであろう知見**
・地方でのゲーム会社としての生き方。
・小規模、少人数でのゲーム開発方法。
・「ゲームをつくらせて生きる」という夢を叶えるためのヒント。
・さっぼろのゲーム業界の今。

■**セッションの内容**
インディーズゲームがフォカスされている昨今、ゲーム開発者のスタイルは変化しています。インディーズとは異なりますがゲーム開発を行っている小規模な会社は以前から存在します。今回は、経営未経験からの会社立ち上げ、少数派の女性経営者という立ち位置、さっぼろという試されている大地である地理的条件などを乗り越え、弊社が10年近くゲーム開発で生計を立ててきた歩みをセッション形式でご説明します。
つくりたいゲームはあるけれど、仲間とゲーム会社設立って現実には甘くないんじゃない？
地方でゲーム会社って成り立つの？ゲーム開発だけでやっていけるの？
ゲーム出せるならインディーズでもいいんじゃない？などの疑問にお答えいたします。

BP

9月4日(木) 17:50~18:50 パネルディスカッション 315

招待 **ゲーム業界における女性の働き方**

高崎 奈美
株式会社マトリックス コンテンツ事業部 デザイン開発課 主任 ディレクター / デザイナー

中村 心
ゲームドゥ有限公司 代表取締役/プランナー

渡邊 倫香
株式会社サイバーコネクトツー 開発部 サウンド課 サウンド室 サウンドプログラマー

原田 雅子
株式会社イニス 代表取締役

■**受講スキル**
女性開発者。男女問わず人事、育成及び組織構成に興味のある方対象。

■**受講者が得られるであろう知見**
・実際に働いている女性開発者からの声、問題点、その解決方法
・「働き続けたい」と思う女性開発者に向けた支援例
・キャリアモデル、事例
・人材育成、組織構成に携わる人への提案、ヒント等

■**セッションの内容**
ゲーム業界では開発環境も大きく変化し、女性開発者も増えてきました。クリエイティブな仕事に男女の差など無いと思っています！
ですが、実際は就労環境には様々な問題があり、継続率はまだまだ低いです。
「家庭と両立して続けられるようにするには？」
「どんなキャリアモデルがあるんだろう？」
「苦勞したところや乗り越え方は？」
等、普段は中々話せない様な話題ですが、皆さんの何かしらのヒントになるような事を幾つかの題材を元にパネルディスカッションとしてお話ししてみたいと思います。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- パネリスト
- スピーカー
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン
- プロデューサー
- アカデミック
- セッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALCULATOR

BP	9月4日(木) 17:50～18:50 セッション	511+512
公募	執筆のススメ～会社勤めをしながら著述賞をとる方法～	
堂前 嘉樹 株式会社バンダイナムコスタジオ HE 開発統括本部 HE 第2 開発本部 HE 開発 3 部 HE プログラム 2 課 リードグラフィックスプログラマ		
加藤 政樹 株式会社バンダイナムコスタジオ HE 開発本部 HE 技術部 HE ソフトウェア 2 課 プログラマー		
■受講スキル ・自分の知識を残してみたい、誰かに伝えたいと考えている方。 ・本を書いてみたいという意欲を持っている方。		
■受講者が得られるであろう知見 ・時間の作り方や具体的な執筆の手法。 ・周囲への説得の方法など。		
■セッションの内容 CEDEC2013 著述賞受賞者コンビによるセッション。 会社勤めをしながら本を書き、著述賞をいただくまでに至った経緯をお話します。 会社からの許可の取り方、時間の捻出方法、執筆のコツ、発売後の反響など。 「本を書きたい!」という方の、最初の一步をふみ出すきっかけとなれば幸いです。		

AC ENG	9月3日(水) 11:20～12:20 セッション	315
公募	A V 機器だけが要因ではない?！今改めて見直したいゲームの遅延対策	
森口 明彦 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 未来開発部 先行技術課 課長補佐/リードエンジニア		
■受講スキル 以前の講演の内容から我が身（ゲーム開発側）として課題を振り返った方や、U I の即応性に問題意識をお持ちの方であれば十分です。		
■受講者が得られるであろう知見 ・リーズナブルに実現できる定量的な遅延の測定方法 ・遅延対策に繋がるコロンブスの卵		
■セッションの内容 ゲームの優れたユーザーエクスペリエンスを陰で支えてきた遅延問題への取り組み事例を共有します。 CEDEC2010、CEDEC2012 の機会にピックアップしてきましたA V 機器遅延以外にも、ゲームのインタラクションには多種多様な遅延要因が含まれています。 これらを定量的な指標で把握し、改善に繋げるためのノウハウを、音楽・格闘・通信などの弊社ゲーム開発から具体的な事例を挙げて解説し、ゲームのコア技術がこれからも周辺産業の中でイニシアティブを維持し続けられるような底上げを図ります。		

AC	9月3日(水) 13:30～14:30 セッション	511+512
招待	ニコニコ学会βが目指すもの	
江渡 浩一郎 ニコニコ学会β実行委員長／独立行政法人産業技術総合研究所主任研究員／メディアアーティスト		
■受講スキル ユーザー参加型コンテンツなどのネットの世界に関心があること		
■受講者が得られるであろう知見 ユーザーイノベーション、ユーザー参加型研究の世界がわかるようになる		
■セッションの内容 ニコニコ学会βは「ユーザー参加型研究」を推進するプロジェクトである。2011 年に第 1 回ニコニコ学会βシンポジウムを開催し、2014 年 4 月まで、計 6 回、年 2 回のペースで開催している。詳細は、拙著「進化するアカデミア」にまとめている。現在、ユーザー主体のイノベーション、すなわち「ユーザーイノベーション」が提唱されているが、ユーザー参加型研究はその一例である。この世界は日々進歩が続けられており、初期のゲームの世界の、何も無いところから新しい世界が誕生する様子を再度体験しているような、わくわくするような興奮を覚えている。「ジョイメカファイト」や「くまうた」を好きな方はぜひ参加してほしい。		

AC	9月2日(火) 16:30～17:30 セッション	315
招待	スーパーハイビジョンとゲームコンテンツ	
鹿喰 善明 明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科 教授		
■受講スキル 超高精細映像システムにご関心がある方		
■受講者が得られるであろう知見 超高精細映像システムの設計コンセプト、システム開発の現状と課題		
■セッションの内容 2020 年の本放送開始を目指して、8K スーパーハイビジョンの開発および実用化が進められている。スーパーハイビジョンはハイビジョンの 16 倍の 3300 万画素の超高精細映像と 2 2. 2 c h の三次元音響からなる高臨場感放送システムで、NHK において 1995 年から研究開発が行われてきた。現在は、制作・伝送・受信の機器が開発され、放送実現に向けた規格化も進められている。また、パブリックビューイングや博物館において一部実用化されている。講演では、人間の視聴覚特性に基づいたシステムの設計、機器開発および実用化の現状と課題、それらとゲームコンテンツとの関わりについて述べる。		

collaboration AC	9月3日(水) 11:20～12:20 パネルディスカッション	411+412
招待	「楽しさ」の設計と評価～我々はどこで失敗し、どこへ向かうのか	
倉本 到 京都工芸繊維大学 大学院工芸科学研究科 准教授、情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会 主査		
藤井 叙人 関西学院大学大学院 / 日本学術振興会特別研究員 DC2 片寄研究室 博士後期課程学生		
築瀬 洋平 Unity Technologies Japan リード・ゲームデザイン・リサーチチャー		
片寄 晴弘 関西学院大学 理工学部 教授		
■受講スキル 興味のある方であればどなたでも受講可能です。		
■受講者が得られるであろう知見 学術的知見のエンタテインメントへの応用・エンタテインメント評価の実際		
■セッションの内容 「(より) 良いエンタテインメントをデザインしたい」という目的に即しつつも異なる見地に立つ開発現場と学術世界を対比させつつ、エンタテインメント・デザイン方法論を (1) 一般化された学術的知見のエンタメへの応用 (2) 価値を一般化するエンタメの評価 の 2 側面から議論します。 【本セッションは、情報処理学会 EC 研究会とのコラボセッションとなります。】		

collaboration AC ENG	9月3日(水) 14:50～15:50 パネルディスカッション	411+412
招待	将棋の次は人狼か？	
松原 仁 公立はこだて未来大学 研究者（人工知能）		
大澤 博隆 筑波大学 システム情報系 研究者（人工知能）		
稲葉 通将 広島市立大学大学院 情報科学研究科 知能工学専攻 助教		
イシイジロウ ゲームクリエイター人狼会 主宰		
■受講スキル 人工知能や人狼というゲームに興味がある人		
■受講者が得られるであろう知見 人工知能に関する最先端の知見 コンピュータにとって人狼がむずかしい理由		
■セッションの内容 今年開催された将棋の第3回電王戦もコンピュータがプロ棋士に 4 勝 1 敗と大きく勝ち越した。もはやトッププロ棋士にコンピュータが勝つが勝つのも時間の問題であり、将棋は人工知能のグランドチャレンジとしての役割を終えつつある。人工知能の次のグランドチャレンジとして注目されているゲームが人狼である。このゲームでは対話が重要な役割を果たすためにコンピュータには非常にむずかしい。人工知能に人狼をプレイさせるプロジェクトを始めた研究者と人狼の魅力にはまっているゲームクリエイターと人工知能の可能性について語ってもらう。 人工知能人狼のサイト: http://www.aiwolf.org/ 【本セッションは、情報処理学会 ゲーム情報学研究会とのコラボセッションとなります。】		

AC ENG	9月3日(水) 14:50～15:20 ショートセッション	511+512
公募	キャラクターの動作合成・遷移技術	
尾下 真樹 九州工業大学 情報工学研究院 システム創成情報工学研究系 准教授		
■受講スキル キャラクターの動作処理技術について関心や知識のある方 詳細な実装方法まで理解するためにはキャラクター動作処理のプログラミング経験があった方が望ましい		
■受講者が得られるであろう知見 キャラクターの動作合成・遷移技術の概要や実装方法、及び、背景技術		
■セッションの内容 講演者の研究室で開発した、キャラクターの動作合成・遷移技術について解説します。通常、ゲームでのキャラクターの動作は、あらかじめ作成された短い動作データを連続的に再生することで実現されますが、前後の動作データの間をなめらかに合成して自然な遷移動作を実現することは難しいとされています。本講演では、自動的に最適なブレンド方法・区間を決定して動作合成・遷移を実現する技術について、概要や実装方法を解説します。また、関連して、CG 研究分野での最近の動作合成技術や研究動向についても紹介したいと思います。		

collaboration AC	9月3日(水) 16:30～17:30 セッション	411+412
招待	CGにおける運動や変形の記述とその数理	
落合 啓之 九州大学 マス・フォア・インダストリ研究所 教授		
■受講スキル 高校で習う微積や行列		
■受講者が得られるであろう知見 プログラミングに役立つような、行列を使った解析、幾何、運動を数理的に捉える見方が身につく。		
■セッションの内容 CGによって物体の動きや変形を表現する技法にはさまざまなものがある。本講演では動きを変換(行列) で表し、変換からなる空間の中での補間・ブレンドなどの操作を行う手法を説明する。オイラー角を用いる運動の方法と行列の対数関数・指数関数を用いる線形化の方法、四元数を用いる方法の利点や問題点などを比較検討する。さらに剛体ではない変形する物体を表すアフィン変換群へこれらの手法が拡張される様子を示す。CG における最近の技術の中にこれらがどう組み込まれるかの例もいくつか紹介する。 【本セッションは、九州大学マス・フォア・インダストリ研究所 (IMI) とのコラボセッションとなります。】		

AC ENG	9月4日(木) 13:30～14:00 ショートセッション	511+512
公募	Character Transfer:キャラクター固有の表情特徴を考慮した顔アニメーション生成手法	
加藤 卓哉 早稲田大学 理工学術院 修士 1 年		
森島 繁生 早稲田大学 理工学術院 総合研究所 教授		
■受講スキル 簡単なフェイシャルアニメーションに関する知識		
■受講者が得られるであろう知見 少数の表情モデルから高品質なフェイシャルアニメーションを生成する手法		
■セッションの内容 キャラクター固有の表情特徴を付加した CG フェイシャルアニメーションの自動生成手法を紹介합니다。CG コンテンツにおけるフェイシャルアニメーションは作品のクオリティを評価する上で非常に重要な要素の一つです。フェイシャルアニメーションの生成には、ブレンドシェイプと呼ばれる手法が用いられていますが、キャラクターの固有な表情を考慮したような質の高いフェイシャルアニメーションの作成するために膨大な数の表情モデルをあらかじめ作成する必要がある問題点がありました。そこで本セッションではこのような表情モデルを精細に作成することに着目し、少ない表情モデルからキャラクター固有の表情特徴を抽出し、任意の表情に付加する手法についての解説を行います。		

AC GD	9月3日(水) 15:20～15:50 ショートセッション	511+512
公募	「アオモリズム」が生まれたのはマグレではない～神奈川工科大学におけるエンタテインメントシステム開発教育～	
中村 隆之 神奈川工科大学 情報メディア学科 特任准教授		
■受講スキル 広く一般、教育関係者からプロの開発者まで。専門的知識はほぼ必要としません。		
■受講者が得られるであろう知見 ゲーム開発教育、ゲームデザイン、ゲームの発想法、アイデアの絞り込み、チームマネジメント、新規商品開発		
■セッションの内容 東京ゲームショウ 2013 のアカデミックブースで異彩を放ち、話題になったアオモリとホッカイドウがねふたのリズムで盛り合うオリジナルアーケードゲーム「アオモリズム」。ゲームそのものもユニークですが、それが開発されたプロセス、そしてその背景となっている神奈川工科大学でのエンタテインメントシステム開発教育は、もっと独自性にあふれたものです。発想法、アイデアの絞り込みから、仕様に落とし、デバイスを自作、試作を繰り返しながら今までに無いモノ作りをするプロセスは、教育関係者だけでなくプロの開発者にも興味が持てる内容であると思います。「アオモリズム」を実例に取りながら、神奈川工科大学におけるエンタテインメントシステム開発のノウハウや、現場で実際に起こった事等をお伝えします。		

AC	9月4日(木) 13:30～14:30 セッション	502
招待	全身触覚インタフェース	
梶本 裕之 電気通信大学		
■受講スキル 特にありません		
■受講者が得られるであろう知見 触覚インタフェースの基礎および応用分野に関する現在の研究動向		
■セッションの内容 触覚ディスプレイ研究の多くは従来、極論すれば指先のリアルな感触再現をグランドチャレンジとしてきました。しかし近年、全身運動を伴うインタフェースの爆発的普及と呼応し、全身を対象とした触覚インタフェースが盛んに提案されています。そこでは次のような価値が発見/再発見されています。 1) Emotion：触覚は驚きから愛情まで幅広く情動へ働きかける、2) Navigation：触覚は身体に直接表示できるため運動誘導/指示に有利である、3) Reality, Cross-modal：触覚は視聴覚との併用で現実感を劇的に底上げできる、4) Presence：触覚はコンテンツ中の自己を発見させ、臨場感を生じさせる。 本講演では以上のような現状と展望を事例とともに解説します。		

AC 9月4日(木) 14:50~15:20 ショートセッション 511+512

公募 クロスモーダルを利用した感情のデザイン ~高次の心の動きを作るための工学的手法~

櫻井 翔
東京大学
情報理工学系研究科
特任研究員

鳴海 拓志
東京大学
情報理工学系研究科
助教

■受講スキル
バーチャルリアリティ、心理学に関する一般知識。
既存の枠組みにとらわれない新しい体験のデザインに興味のある方。

■受講者が得られるであろう知見
心理学の知見を援用することで、工学的に感情を作り出すための手法。
感情の変化に伴ってユーザーの意志判断や知的能力、行動を誘導するための手法。

■セッションの内容
本発表では、物理的な五感刺激によって感情を喚起する手法について解説する。従来の工学における感情喚起手法は、提示した情報の意味を理解・解釈させることで偶発的に感情を喚起するものであった。一方、心理学等では、身体や環境の情報を刺激として受容・統合することで認知された「自己の現在の身体の状態（身体イメージ）」と経験的に結び付いた感情が相互作用的に生起することが明らかになりつつある。登壇者らは、このような心理処理メカニズムを利用し、感情を作る工学的手法を実現してきた。本発表では、そうした感情を作る手法についていくつかの例を紹介するとともに、ゲームをはじめとするエンタテインメント分野における感情というファクターの応用可能性を探る。

AC GD 9月4日(木) 15:20~15:50 ショートセッション 511+512

公募 ゲームAIの「人間らしい」振る舞いの自律的獲得とその構成要素の検討

藤井 叙人
関西学院大学大学院 / 日本学術振興会特別研究員 DC2
理工学研究科 片寄研究室
博士後期課程学生

■受講スキル
ゲーム AI のデザインに興味のある方、人間らしいゲーム AI の開発に携わったことのある方、機械学習に関する簡単な知識のある方

■受講者が得られるであろう知見
強いゲーム AI 研究の近況、人間らしいゲーム AI に必要な構成要素、機械学習で人間らしい AI をどのように獲得するか、獲得された振る舞いの人間らしさとは何か

■セッションの内容
本セッションでは、「人間の熟達者に勝利する」ためのゲーム AI 開発の次の目標として注目を集めつつある「人間にとって自然な」ゲーム AI の自律的獲得手法について発表する。熟達者よりも強いゲーム AI の振る舞いは過度に最適化され機械的に感じるため、人間プレイヤーの代替として扱った場合にエンタテインメント性が大きく欠落してしまう。そこで、『人間の基本原則（ゆらぎ、遅れ、疲れ、訓練と挑戦のバランス）』という、人間なら誰しもが生得的に持つ制約を、機械学習の枠組みに組み込むことにより、人間プレイヤーに人間らしいと解釈されるゲーム AI の自律的獲得を可能とする。

AC ENG 9月4日(木) 16:30~17:00 ショートセッション 511+512

公募 "肉揺れ"を実現するキャラクターアニメーションシステム

岩本 尚也
早稲田大学
先進理工学系研究科
大学院生

森島 繁生
早稲田大学
理工学術院 総合研究所
教授

■受講スキル
キャラクターアニメーションに関する知識

■受講者が得られるであろう知見
物理ベースキャラクターアニメーションに関する最新研究動向
肉揺れアニメーションの実時間計算技法

■セッションの内容
映画やゲーム分野において、髪の毛や衣服をはじめとする、「揺れモノ」に対する興味・関心は年々高まっています。中でも、スケルトンの動きに応じた"肉揺れ"表現は、キャラクターの個性を反映し、動きに躍動感を与える重要な要素となります。本セッションでは、近年発表された物理ベースの"肉揺れ"アニメーション手法と共に、従来法では困難であったリアルタイムでの"肉揺れ"表現を可能にする提案手法をご紹介します。

AC GD 9月4日(木) 17:00~17:30 ショートセッション 313+314

PR ユーザーのゲーム体験を加速するインテルのテクノロジー

梶原 武志
インテル株式会社
ソフトウェア&サービス事業開発本部 / ソフトウェア・エコシステム事業開発

■受講スキル
特にありませんが、新しいゲーム開発の可能性を探っている方

■受講者が得られるであろう知見
最新テクノロジー、デバイスによる新しいゲーム体験の可能性

■セッションの内容
デスクトップPCからUltrabook、2 in 1 などのPCはもちろん、タブレットやスマートフォンでもユーザーのゲーム体験を加速するインテルのテクノロジーを紹介いたします。

AC 9月4日(木) 17:00~17:30 ショートセッション 511+512

公募 物理現象を反映した擬音語自動付加システムの提案

福里 司
早稲田大学
理工学術院
博士後期課程1年 学生

■受講スキル
アニメーション生成に関する知識

■受講者が得られるであろう知見
擬音語を定量的に扱う方法
既存アニメーションに対し、擬音語を自動付加する方法

■セッションの内容
アニメやゲーム等のCG映像コンテンツ制作において、アニメ風の演出の一つである擬音語アニメーションを簡易かつ高速に生成する手法を紹介します。アニメ作品は非現実的なシーンが多いことから、従来の擬音語アニメーションは手作業で制作されています。上記の問題に対し、擬音語から読み取れる印象を数値化することで、擬音語の自動判定を実現します。言語学や心理学の分野で提唱されている「音象徴」を応用し、「各発音記号に潜在する印象」を学習させる理論を提案しました。本手法の利点は物理パラメータを用いた全てのCGアニメーションに適用することが可能であることです。本セッションでは「擬音語の定量的な扱い方」の解説及び、「漫画的な演出の自動生成の可能性」を言及します。

CEDEC 業界研究フェア ~ゲーム業界お仕事レシピ~

日時：9月3日(水)
場所：パシフィコ横浜・会議センター4F 414+415

11:20 ~ 12:20 セッション1：ゲーム業界人事担当者対談2014
株式会社カプコン 川島 藍
株式会社コロプラ 高橋 寛行
株式会社コナミデジタルエンタテインメント 藤村 幹雄

13:30 ~ 14:30 セッション2：仕事紹介仕事紹介 ~ エンジニアリング&サウンド ~
株式会社コナミデジタルエンタテインメント 堀切 道生
株式会社バンダイナムコスタジオ 大久保 博

14:50 ~ 15:50 セッション3：仕事紹介 ~ ビジュアルアーツ&ゲームデザイン ~
株式会社セガ 三嶽 信明 / 阪本 寛之

16:30 ~ 17:30 セッション4：仕事紹介 ~ オンライン・ネットワーク ~
株式会社セガネットワークス 藤瀬 聡一郎

※セッションの様子はインターネットによるライブ中継を行います。
URL：http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/oshigoto.html



CEDEC Digital Library (略称：CEDiL/セディル)とは

過去のCEDECの講演資料、動画資料が無料で検索・閲覧可能(要会員登録)

CEDiLは毎年開催されるCEDECで発表された講演の資料を中心としたデジタルライブラリーです。コンピュータエンターテインメントの開発者だけでなく、関連する産業、アカデミック、メディアなどの方々にもご利用頂き、コンピュータエンターテインメントの発展を目指しています。

CEDiLは2011年2月に公式サイトを開設し、検索機能の追加、資料映像の公開など、ますます充実した内容になっております。

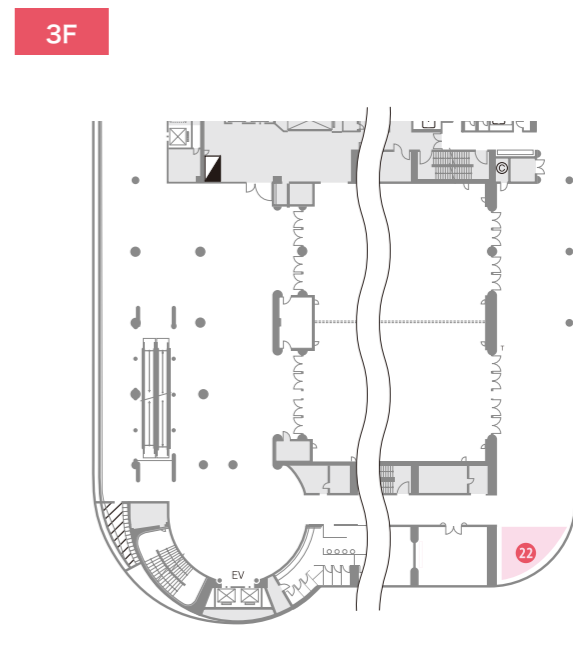
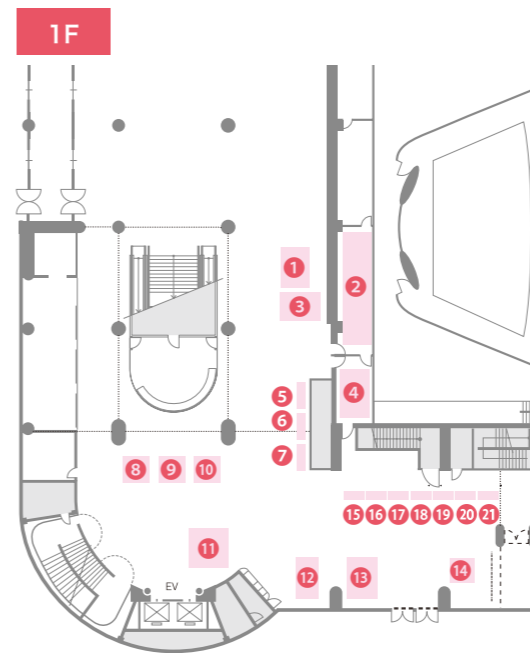
この機会に是非、会員登録をして頂き、ご利用下さい。
(会員登録は無料です)

<http://cedil.cesa.or.jp/>

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン・ネットワーク
- ビジネス&プロデューズ
- アカデミック・基盤技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

タイトル	講演者
1 公募 AC GD 日常生活ユビキタス環境を利用した UI とエンタテインメントの研究 - 浴槽に触れる・擦る・叩くこととその応用	平井 重行: 京都産業大学 コンピュータ工学部 准教授 伊藤 大毅: 京都産業大学大学院 先端情報学研究科 博士前期課程 2 年 橋岡 良: 京都産業大学大学院 先端情報学研究科 博士前期課程 2 年
2 公募 AC ENG E-Yumi 3D - 全方位モバイルゲームへの応用	安本 匡佑: 東京工科大学 メディア学部 大学教員
3 公募 AC ENG ゲームの次元を拡張する 次世代多重化映像技術「ExPixel」	白井 暁彦: 神奈川工科大学 情報学部情報メディア学科 准教授 鈴木 久貴: 神奈川工科大学 情報学部情報メディア学科 学部 4 年生 田口 裕起: 神奈川工科大学 情報学部情報メディア学科 学部 4 年生
4 公募 AC HaptoMIRAGE を用いた 3 次元空中スケッチ	上田 雄太: 慶應義塾大学 メディアデザイン研究科大学院 リサーチャー 柴崎 美奈: 慶應義塾大学 メディアデザイン研究科 リサーチャー 南澤 孝太: 慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 准教授
5 公募 SND ENG リアルタイムに初音ミクを歌わせるタイピングシステム「HANAUTAU」とそのアジャイル型開発	竹本 拓真: 関西学院大学院理工学研究科 片寄研究室 学生
6 公募 ENG AC 実写画像を使った VR コンテンツ開発	伊藤 周: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 日本リージョン エバンジェリスト 近藤 那央: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 日本リージョン
7 公募 AC GD 誰でも神プレイできるシューティングゲーム - シームレスな見た目難易度 / 実質難易度のコントロール	築瀬 洋平: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 リード・ゲームデザイン・リサーチャー 菅原 衣織: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
8 公募 GD ENG 今すぐ始める、両眼 AR グラスによる 新しいエンターテインメントの開拓 (展示)	岩田 永司: 株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発部 プログラマ
9 公募 AC GD 世界中のプレイヤーに遊んでもらえる 数学ゲーム「Global Math」制作の試み	岸本 好弘: 東京工科大学 メディア学部 准教授 星 千枝: 株式会社ベネッセホールディングス インキュベーションセンター EdTech Lab 主任研究員 長沼 綾太: 東京工科大学 メディア学部 学部 4 年
10 招待 collaboration ENG 日本 Android の会 × CEDEC(インタラクティブ)	今岡 通博: 日本 Android の会 コミュニティ運営委員 組込みエンジニア 伊達 康司: 日本 Android の会 金沢支部 組み込みシステム・エンジニア
11 招待 ENG バーチャルロープスライダー	小寺 達也: 慶應義塾大学大学院 理工学研究科 開放環境科学専攻 杉本麻樹研究室
12 公募 AC ENG 振動フィードバックによりロボットの身体感覚を再現するバーチャルリアリティシステム	武井 聖也: 電気通信大学 情報理工学研究科 総合情報学専攻 大学院生 中井 優理子: 電気通信大学 情報理工学研究科 総合情報学専攻 大学院生 梶本 裕之: 電気通信大学 情報理工学研究科 総合情報学専攻 准教授
13 公募 AC ENG Stick'n Roll: 曲面ディスプレイと棒状インタフェースを用いたアミューズメントシステム	松浦 昭洋: 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 准教授
14 招待 AC GD 地形リズムアクションゲーム「アオモリズム」	中村 隆之: 神奈川工科大学 情報メディア学科 特任准教授 堀 雄武: 神奈川工科大学大学院 工学研究科 情報工学専攻 学生 田口 裕起: 神奈川工科大学 情報学部情報メディア学科 学部 4 年生
15 公募 ENG Oculus VR を用いたテレグジスタンス体験	ムハマドヤメンサライジ: 慶應義塾大学 メディアデザイン 修士
16 公募 AC ENG モバイルデバイスにおける リアルタイム髪毛シミュレーション	張卓鵬: 早稲田大学 先進理工 学術院 物理・応物 森島研究室 博士後期 2 年

タイトル	講演者
17 公募 AC ENG メディアアート制作の敷居を下げる C++ プログラミングライブラリ	鈴木 遼: 早稲田大学 基幹理工学研究科 表現工学専攻 修士 1 年 高橋 卓人: 早稲田大学 創造理工学部 総合機械工学科 学部 4 年
18 公募 GD ENG AC BEYOND RUMBLE ~触覚フィードバックを用いたゲーム体験~	家室 証: 株式会社 CRI・ミドルウェア エンターテインメント事業推進室 エンジニア
19 公募 ENG AC 触れ合えるキャラクタを制作するツール: SprBlender	三武 裕玄: 東京工業大学 精密工学研究所 助教 藤永 慎悟: 東京工業大学 知能システム科学専攻 学生 江添 正剛: 東京工業大学 知能システム科学専攻 学生 清水 ありさ: 東京工業大学 知能システム科学専攻 学生 佐藤 大貴: 東京工業大学 情報工学科 学生
20 公募 ENG AC HTML5 を活用したインタラクティブ物理シミュレーション ~タブレット端末による柔軟体・流体の力学計算~	佐瀬 一弥: 北海道大学大学院 情報科学研究科 博士課程後期 松永 大樹: 東北大学大学院 工学研究科 博士課程後期 藤原 脩: 東北大学大学院 情報科学研究科 博士課程前期
21 公募 AC GD シリアスゲームプロジェクトによるリハビリ・ヘルスケア用ゲームの展開	松隈 浩之: 九州大学 大学院芸術工学研究院 准教授
22 公募 VA ライブスカルプト! inCEDEC2014 ~ZBUGMJ~	黒藪 裕也: 株式会社カプコン CS 第一開発統括 第一開発部 第一ゲーム開発室 アーティスト 高木 康行: 株式会社カプコン 開発人材管理部 UX デザイン人材管理室 アーティスト 重山 孝雄: 株式会社バンダイナムコスタジオ AM 開発統括本部 AM 第 1 開発本部 コンテンツ開発 2 部 AMVA2 課 シニアビジュアルアーティスト 田島 光二: Double Negative Visual Effects アートデパートメント コンセプトアーティスト 山家 遼: 株式会社 ModelingCafe デザイン部 コンセプトアーティスト



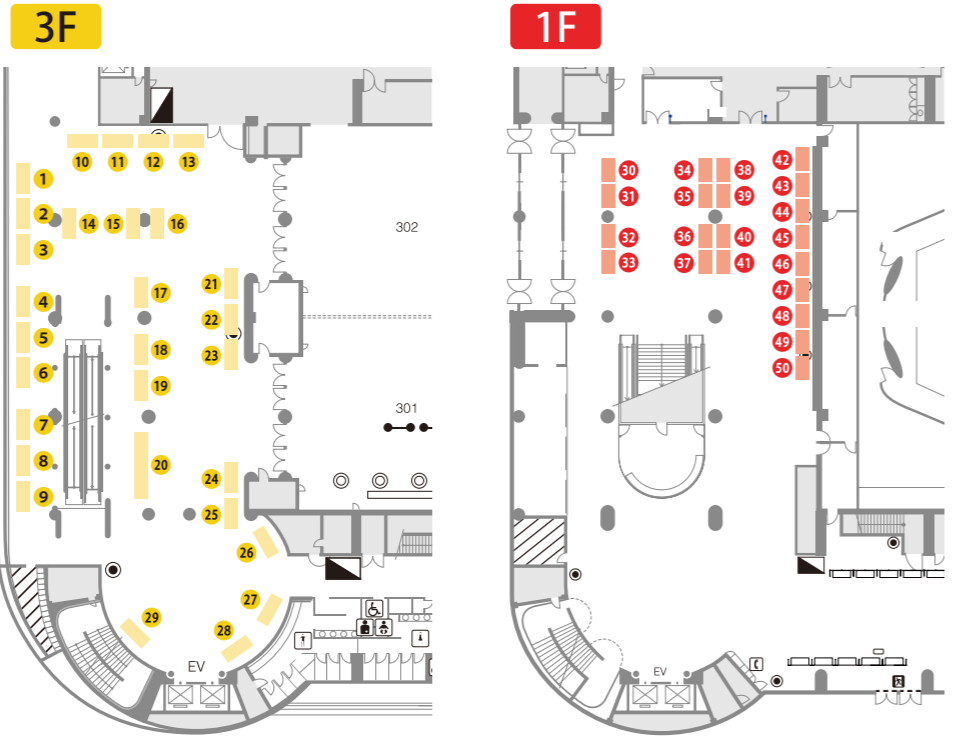
コアタイムには発表者による説明、プレゼンテーションが行われます。詳細は会場にてご確認ください。
会期中、アンケートによる参加者投票を行っています。アンケートの投票数が上位のセッションは後日 CEDEC公式サイトにて発表いたします。

- コアタイム時間**
- 11:05-11:20 セッション間タイム (15分)
 - 12:20-13:30 ランチタイム (70分)
 - 14:30-14:50 セッション間タイム (20分)
 - 15:50-16:30 セッション間タイム (40分)
 - 17:30-17:50 セッション間タイム (20分)

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアル
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン
- プロデューサー
- アカデミック
- 基礎技術
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

場所
会議センター 3F, 1F
フォワイエ

展示コーナーでは、開発ツールやミドルウェア、各種ソリューションなどを一堂に集め、各社の最新製品・サービスをご紹介します。



3F ① wise inc.

株式会社 wise はプリレンダリング、リアルタイム双方の映像制作を行うために映像ディレクター尾小山良哉によって2014年3月に設立されました。VFXのワークフローを取り入れ、撮影を基礎とした物理ベースのレンダリングフローを構築。

また、イメージベースドより効率的なモデリングやフェイシャルアニメーションを行っています。

ブースでは、UnrealEngine4によるフォトリアルな人物の表現をご紹介します。

3F ⑤ Google

Google は、ゲーム開発の現場を支援する技術情報 (Android パフォーマンスチューニング、LiquidFun ライブラリ等の解説)、進化を続けるグローバルアプリ基盤 (Google Cloud Platform)、ユーザー獲得・収益化・エンゲージメント向上のための機能やサービス (AdMob, AdWords, Analytics, Google Play (ゲーム サービス機能、アプリ内課金機能)、YouTube Channel 等) を、ゲーム開発者様のグローバルな成功のために お役立ていただくための努力を続けています。

ブースでは、Android TV 試作機である ADT-1 と、Android TV 上の Google Play 経由で配信されている各社様の素晴らしいゲーム作品をデモ展示いたします。ぜひお立ち寄りください。

3F ② 株式会社モノビット

ネットワークゲーム開発に必要な全ての要素が含まれている通信ミドルウェア&統合サーバパッケージ『モノビットエンジン』を展示致します。モノビットエンジンは、家庭用ゲーム機やスマートフォンに対応した高機能通信ミドルウェアの他、各種アプリケーションサーバ群やKPIツール、さらにデータベース設計もセットになっており、サーバ開発工数を劇的に削減します。モノビットエンジンを導入することで、多機能で安定したネットワークゲームを迅速に開発することができます。

モノビットエンジン搭載機能

- マルチプラットフォーム対応の高機能通信ミドルウェア『Monobit Lightning Network』
- Web ベースのサーバシステムに対応した通信フレームワーク『Monobit Web Framework』
- 各種サーバ機能があらかじめパッケージングされた『Monobit Application Server Suite』
- ゲームデータを安全、確実に管理する、汎用 DB アーキテクチャ『Monobit Database Architecture』
- 充実した運営ツール『Monobit KPI/GM Tools』

ぜひモノビット社のブースまでお立ち寄りください。

3F ⑥ Gクラスタ・グローバル株式会社

G-cluster 技術を活用したクラウドゲーミングのデモを実施します。G-cluster とは、ゲームなどのインタラクティブコンテンツを遅延なく提供できるクラウド配信技術です。

サーバ側で全てのプログラム処理を行い、その結果画面される映像をブロードバンドを通じてビデオストリーミングで端末に配信します。

当日はゲームをクラウド配信するために必要な移植作業について紹介を行います。

3F ③ Havok 株式会社

各 Havok 製品の最新アップデートや、新製品の紹介、および採用事例などについてご紹介いたします。

- 新製品 Havok FX の最新パーティクルデモ
- Havok Destruction の最新ビルドデモ
- Assassin's Creed や Dead Rising, Beyond: Two Souls などのビッグタイトルでの Havok の採用事例紹介
- Project Anarchy によって開発されたモバイルゲームの事例紹介

3F ⑦ 株式会社セブテーニ

セブテーニは国内最大級の取り扱い実績を持つインターネット広告代理事業を中心に、お客様のマーケティング課題をワンストップで解決するための様々なサービスを展開しております。

特に Facebook をはじめとしたソーシャルメディアマーケティングに強みを持っており、モバイルアプリインストール広告の効率的かつ効果的な運用のご紹介をいたします。

3F ④ 株式会社インテリジェントウェイブ

アプリケーションの開発規模と複雑性は増大の一途を辿り、セキュアコーディングの実践と確認は、開発現場にとっての大きな負担となっています。インテリジェントウェイブが提供する、次世代型ソースコード解析製品の CxSuite は、ビルド前のコードに対するスキャンを可能とし、容易に高精度な解析結果と充実した修正支援情報を提供します。CxSuite は開発にスピード感を求める、多くの企業で利用されています。

3F ⑧ 株式会社インディゾーン

カナダ・トロントを拠点に3Dアプリケーションの開発・販売を行なう Side Effects Software 社の3Dアプリケーション Houdini 及び新製品の Houdini Engine を展示致します。

Houdini は、プロシージャル (手続き型) 及びノードベースのワークフローを提供する統合型 (モデリング・アニメーション・レンダリング) 3DCG 制作ツールです。

Houdini Engine は、2013年にSideFX Labsで発表されたもので、Houdiniのプロシージャル技術を他のデジタルコンテンツ制作アプリケーションの内部で活用できるようにデザインされています。

今回は特に、Maya用 Houdini Engine 及び Unity用 Houdini Engine プラグインを中心にゲーム開発向けのワークフローをご紹介します。

3F ⑨ シリコンスタジオ株式会社

2015年の提供開始を予定している「新レンドリングエンジン」の最新リアルタイムデモ、ゲームエンジン「OROCCHI 3」、ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS 3」を展示致します。スポンサーシップセッションでは、事例が増えている「PS4、PS3、PS VITA マルチ展開」におけるTIPSなどをご紹介します。

3F ⑯ トレジャーデータ株式会社

トレジャーデータは、ビッグデータを一定の月額課金で収集・保管・分析するクラウド型データマネージメントサービス (DMS) 「トレジャーデータサービス」をご提供しています。大容量の購買取引データ、Web閲覧データ、各種のアプリケーションやモバイル端末のログデータ、センサーデータやマシンデータ等、様々な非構造化データに対応しているのが特徴で、オンラインゲーム企業にも多く導入いただいています。9/2(木) 14:50からのセッション (会場E) にも登壇いたします。是非お立ち寄りください！

3F ⑩ アークサン・テクノロジー

ゲーム・アプリとゲーム環境をクラッカーから守れ！ペンタゴン (US 国防総省) が当初 独自御用達のセキュリティ・ソリューション。日本の大手ゲーム企業様にも続々と導入いただいています。

- ・アプリケーションのクラッキング対策ソフトウェア
- ・チート対策、ボット対策、サーバクラッシュ対策、海賊版対策
- ・ソース改変なしにセキュリティを追加
- ・デスクトップ・サーバ OS (Mac/Windows/Linux 32bit/64bit) 対応
- ・モバイル OS 対応 (iOS/Android)
- ・Java/.NET 対応

3F ⑰ 株式会社ウェブテクノロジー・コム

～ クリエイターを笑顔に～
ウェブテクノロジーは、クリエイターの創造を助けるソフトウェア開発会社です。展示ブースでは

- ◆ スプライトアニメーションデータ作成ツール OPTPIX SpriteStudio 5
- ◆ 進化し続ける画像最適化ツール OPTPIX imésta 7 for Mobile & Social の事例や最新情報をご紹介します。

3F ⑪ HANSOFT

Hansoft は、アジャイルを使ったゲームやソフトウェア開発におけるチーム協働の活性化・プロジェクト管理の支援ツールであり、世界中の第一線で活躍する開発チームに愛用されています。きびきび動き操作も簡単な Hansoft は、複雑で巨大なプロジェクトの管理をわかりやすくします。また、スクラムなどのアジャイル開発手法や、かんばん、ガントチャート、バグ管理システム、ニュースフィードやチャットを使ったソーシャルコラボレーション、ドキュメント管理、外注スタッフとの連携、長期計画立案、リアルタイムレポート、作業量・ポートフォリオ解析などを徹底的に効率化します。

www.hansoft.jp

3F ⑱ エクセルソフト株式会社

インテルソフトウェア開発製品は、ゲームおよびマルチメディアアプリケーションの高速化を支援します。インテル独自の最適化と自動並列化によりアプリケーションを素早く高速化するコンパイラ製品をはじめ、今日のゲーム開発に欠かせない開発ツールをデモと共に紹介します。

- ・画像処理、ビデオコーディング、データ処理といったマルチメディアにおいて高度に最適化された豊富なソフトウェア関数を提供する「インテル IPP ライブラリ」
- ・数回のクリックのみでパフォーマンスの問題となる原因を素早く特定できる、並列パフォーマンス分析ツール「インテル VTune Amplifier XE」、他

3F ⑫ 株式会社 Too

AUTODESK E.C.Suite 製品や、ゲーム制作関連商品などをご紹介します。

3F ⑲ Allegorithmic Inc. / 株式会社ボーンデジタル

新しいテクスチャをどう保存しますか？PS4 や Xbox One、Unity 等を使用したモバイルコンテンツに至るまで、よりリッチなコンテンツが求められる一方で、作成にかけられる人員や、時間は少なくなっており、短時間で大量のコンテンツが求められる中、誕生した新たなテクスチャが、Substance です。

Substance は今までのテクスチャに比べ、短時間で大量のアセットが作成ができ、尚且つ、圧倒的に小さなファイルサイズ、そして Dynamic テクスチャという特性を持ち、昨今のゲーム開発者の要求に答える形で開発され、既に多くの AAA クラスのゲームスタジオで導入、使用されています。

Allegorithmic 社が提供する Substance Designer, Substance Painter, Bitmap2Material と Substance Engine による次世代テクスチャリングワークフローを会場では是非ご確認ください。

3F ⑬ 株式会社東陽テクニカ

ソフトウェア構成管理ツール PERFORCE を展示いたします。ソースコードからグラフィックデータ、サウンドデータ、ドキュメントまで、すべてのデジタル・アセットの構成、バージョン、履歴の管理を高速で実現します。大容量な動画データも扱える PERFORCE は多数のゲーム会社だけでなく、アニメーション制作の米国 Pixar Animation Studios でも採用されています。

3F ⑳ 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

PlayStation®プラットフォームの最新テクノロジーとタイトルを展示いたします。皆様のお越しを心よりお待ちしております。

展示内容

- PlayStation®4 の GPU 物理シミュレーションデモ
- 公募セッション「AR (拡張現実) コンテンツの制作事例と、最新の取り組み」で紹介する AR ダイナミックライティングに関するデモ展示
- ソニー・コンピュータエンタテインメント ワールドワイド・スタジオが開発した Authoring Tools Framework (ATF) の展示
- CEDEC AWARDS ゲームデザイン部門 ノミネート作品の PlayStation®3 タイトル「rain」展示試遊

3F ⑭ GAMEBASE

Gamebase は 2 製品をご紹介します。一つは、Android 用 Gamebryo で、もう一つは Reach3dx です。Gamebryo は、先頭の 3D ゲームエンジンで、400 以上のゲーム開発者は、PC またはコンソールのいずれかで、自分のゲームを作成するための Gamebryo を使用しています。Gamebase は Gamebryo のための Android 別のプラットフォームを表示する予定です。Reach3dx は真新しいモバイル 3D ゲームエンジンです。Reach3dx は、プラグインすることなく、このような HTML5、アンドロイド、iOS の、フラッシュ、Tizen など、すべてのモバイルプラットフォームをサポートし、「一度書けば、すべてのプラットフォームをサポートしている」です。

3F ㉑ RAD Game Tools

RAD ゲームツールズは、最も多くのゲームタイトルに採用されてきた Bink ビデオコーデック / ゲームコードのパフォーマンスを完全に可視化する Telemetry / ネットワークサーバのパケットデータを圧縮するツールに生まれ変わった Oodle Networking / Flash ベース UI をゲームプラットフォームに統合する Iggy / 異なる DCC フォーマットを統合してアニメータのための GUI オプション環境を完備した Granny 3D / 完璧なサウンドオプティミゼーション環境を提供する Miles Sound System という 6 製品を提供しています。

CEDEC 2014 では、進化を続ける各ツールの中から特に、GPU 解凍・再生処理を可能とした Bink 2 にフォーカスし、最新のゲームプラットフォームだけでなくカジノ用ゲーミング機器にも多用されている Bink 2 の優れた機能をお見せいたします。

3F ⑮ ハートランド・データ株式会社

【動的コードカバレッジ計測によるグレーボックステストの技法を紹介！】
「テストの質をどう見せるか？」
「どうすれば効率的にテスト漏れを防げるのか？」
これらはゲーム開発のみならず、ソフトウェアテストにおける大きなテーマの一つです。ハートランド・データ株式会社では、「動的テストツール DT-Win」の超長時間トレースを活用し、動的な変化がおこるゲームプログラムのテストにおいて、効率的にテストを実施し、テスト漏れを防ぐグレーボックステストの技法をご紹介します。

なお今回は、日本工学院八王子専門学校の岡田先生に全面協力頂き、ゲーム開発で活用できる、より具体的な技法のデモを展示します。バグが出ないことを祈りするだけの消極的な受け身のテストではなく、テストツールを活用した積極的な攻めのテストへ転換しましょう！

ブースでは、「動的テストツール DT-Win」無料のトライアルも受付ますので、ぜひご来場ください。

3F ㉒ 株式会社ワコム

2D ビジュアルや画像処理だけでなく、3D スカルプティングなどのゲームデザインに必要な全てのクリエイティブな作業に威力を発揮するペンタブレット、液晶ペンタブレットの体験コーナーです。

指先の微妙なニュアンスまで表現することの出来る描画性能と、直感的な操作感で作業効率を向上させた「Intuos Pro」や、液晶画面にダイレクトに力が入り、自然で直感的なクリエイティブワークを実現することができる液晶ペンタブレット「Cintiq」、世界初の OS 搭載モデル Cintiq Companion を体験いただくことが出来ます。是非ブースにお立ち寄りいただき、実際に製品をご体験ください。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン
- ビジネス&プロダクション
- 基礎技術
- インストラティブ
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

3F 23 | 株式会社CRI・ミドルウェア

国内外の多数のアプリやゲームに採用されているCRIWAREは、マルチプラットフォーム対応のSound & Movie Solutionです。高圧縮・高品質サウンド、高度なデザインニングを実現するSound Solution、ムービーを活用した躍動感のある演出を実現するMovie Solution、スムーズな追加データの配信をサポートするFile System、これらを、iOS、Android、かつ各種ゲーム機、さらにUnity、Cocos2d-x、Unreal Engine 4などの各種ゲームエンジンにも対応した共通開発環境を提供します。

サウンド面・演出面の課題を解決する技術でネイティブアプリ開発のスピードアップ&クオリティアップを実現し、機種別の対応を吸収することでゲームタイトルのマルチプラットフォーム展開を強力にサポートします。ブースでは最新の技術デモを展示しております。開発担当者も常駐しておりますので、お気軽にご相談ください。

3F 24 | Epic Games Japan

アンリアル・エンジン4が月額19ドルでご利用いただけるようになりました！豊富なサンプルに加え、ソースコードも入手できるので、自由にカスタマイズしてご利用になれます。ゲーム開発だけでなく、CG映像制作やシミュレーション、VRまで、ハイクオリティなリアルタイムCGを必要とする場面で役に立ちます。弊社ブースでは、実際のエンジンのエディタに触れて体験いただくことが可能です。Epic Games Japanの技術者も常駐しますので、知りたかった質問を直接聞いていただくチャンス！アンリアル・エンジン4の実力を是非ナマでご体験ください。

3F 25 | Audiokinetic 株式会社

Wwise (ワイズ) は業界を牽引する最先端のゲーム開発用インタラクティブサウンドエンジン、及びオーディオエンジンです。スマートフォン、タブレット、ポータブルプラットフォームからコンソールに至るまで、お客様の様々なゲームに先進のオーディオ表現を実現します。2014年版の最新機能のご紹介、およびお客様の採用事例などをご紹介いたします。

3F 26 | オートデスク

オートデスクブースでは、昨年のCEDECにて「リアリティキャプチャー」ソリューションのAutodesk Recapを展示しました。今年はさらにそのRecapの実力を確認していただくために、「フォトブース」を会場に持ちこみます。参加していただいた皆様をカメラで全方位的に同時撮影を行い、人物の3D データを生成します。ぜひ体験してください。さらにAutodesk Maya, Maya LT, 3ds Maxといった3Dソフトウェアの最新2015バージョンもご覧いただけます。3Dソリューションといえばオートデスク。充実したラインナップをブースで御確認ください。

3F 27 | ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

Unity とは iPhone、Android、Flash、PC などさまざまなプラットフォームのゲームを制作するための統合型開発環境です。高い表現力と使いやすい開発環境を兼ね備えており、ゲーム開発を様々な側面から強力にサポートします。現在全世界に 200 万人の登録ユーザーが存在し、日本国内でも数万人のユーザーがこの開発環境を使ってクリエイティブな作品の数々を生み出しています。その用途はゲーム開発だけに留まらず、シミュレーターやメディアアート、教育など、様々な分野に広がりをみせています。

3F 28 | Matchlock Corporation.

マッチロックの主力商品でありますリアルタイム3D VFX ツール&ミドルウェア『BISHAMON』の最新版を展示致します。新たに追加された新機能とより使いやすくなったUIを実際に触って実感して頂くことができます。また実際に組み込み事例のデモによってその実力を確認頂けます。

3F 29 | EIZO 株式会社

わくわく・ドキドキが止まらない没入感を、画面の隅々まで表示可能なフレームレス新デザイン、細部のディテールまで鮮明に表示するEIZO独自の動画技術、国内最速の低遅延0.05フレーム未満の「FORIS FS2434」を展示いたします。また、3DCG制作環境での色基準モニターとしてEIZOのカラマネージメント液晶モニターColorEdge「カラーエッジ」新製品を展示いたします。制作環境で常に正しい表示を保てるよう出荷時調整と、定期的な内蔵センサーで自動再調整ができるため、効率の良い色管理運用が可能です。

1F 30 | 株式会社デジタルハーツ

デジタルハーツの『グローバルソリューションサービス』は、ソーシャルアプリの海外展開を検討しているお客様に向けて、マーケティング、モニタリング、ローカライズ、ポーティング、デバッグ、パブリッシング、プロモーション、カスタマーサポート、運営を一括で支援致します。また、海外展開を戦略的に見直す場合のアドバイザー等、海外事業展開における様々なシーンで、お客様のご要望に沿った幅広いサービスを提供致します。ソーシャルアプリやマーケティング素材のクリエイティブ制作も承っております。

1F 31 | アマゾン データ サービス ジャパン株式会社

アマゾンウェブサービス (AWS) は2006年にクラウドサービスの提供を開始して以来、過去8年で44回を超える値下げと、年間280件にも及ぶ新機能の追加により、日本だけでも2万を超えるお客様にご利用いただいています。CEDEC2014 展示ブースでは、ゲーム会社様に非常に高いご評価を頂いている最新のクラウドサービス群について、デモを交えてご紹介いたします。

- ビッグデータ解析にご利用いただける Amazon Kinesis、Redshift との連携をご紹介します。
- モバイルアプリ開発を強力にサポートする Amazon Cognito、Amazon Mobile Analytics、Amazon Mobile SDK などをご紹介します。

また、ゲーム会社様がAWSのサービスをどのように組み合わせる利用しているのか、実際の事例もご紹介させていただきます。ぜひこの機会にゲームビジネスにおけるクラウド活用のメリットについてご確認ください。

1F 32 | tsugi

Tsugiはビデオゲーム業界へのコンサルティング、研究開発サービスを行っています。デジタル信号処理 (DSP)、人工知能 (AI)、プロシージャル技術を使い、スマートツールやエンジンを開発。アーティストの皆さんの作業をより効率化し、よりクリエイティブな機能・選択肢をご提供します。ブースでは、Tsugiの各種サービスのご紹介とオーディオ向けの製品のデモを開催します (DSP Anime, DSP Retro, QuickAudio, AudioBot, DataSpace などなど)。個人ゲームクリエイターから大手企業の方々まで、お悩みの解決策を提案します。ゲームオーディオのワークフローをいかに改善できるか、是非それを見学しにお立ち寄り下さい！

1F 33 | 株式会社ゼンリン

ゼンリンは、Unity等のソフトウェアで利用可能なゲーム開発向け3D都市モデルデータの提供を開始します。高度な車両計測技術を用いた3次元地図データベースから作成した3D都市モデルデータを構築します。地図情報に基づく構造物の配置や地形の起伏表現により、リアルな街並みをゲーム開発に活用できます。当日は、3D都市モデルデータを活用したデモゲーム等でリアルな街並みを体験することができます。

1F 34 | Photon 運営事務局

「Photon」は世界最大級のネットワークエンジンです。オンラインゲームの通信システムを“高精度”に“効率的”に実装することが可能です。AndroidやiOS、ウェブブラウザなどの様々なプラットフォームにおいて、サーバーサイドのシステムと、クライアントSDKをパッケージにて提供しております。リアルタイム通信、マルチプレイ、マッチメイキングなどを簡単に実装することができ、Unity、Cocos2d-x、Unreal Engine などをはじめとする主要なゲーム開発環境にも対応しており、誰でも簡単にオンラインゲームを作ることが出来ます。地上波に彼らのアプリが世界中で実行されているかを証明することを保証します。セッションでは国内最新事例の開発の裏側を公開、ブースではデモの実演や商材案内を実施します。またCEDEC開催期間中、毎日2回「Photon」を使ったワークショップを実施。PCを持ち込んでワークショップに参加すれば、その場でオンライン通信を実装出来てしまいます。ネットワークエンジン「Photon」の精度と手軽さをこの機会にぜひ体験してください。

1F 35 | 株式会社オージス総研

「オープンソース利用ガバナンスソリューション」オープンソースソフトウェア (以下OSS) 利用におけるガバナンス実現のため、「コンプライアンス」、「品質保証」、「脆弱性対策」の3つの観点から、OSS自動検出ツール「Palamida」、およびソフトウェアの品質保証・脆弱性対策ツール「Coverity」を御出いたします。また、お客様になり代わりOSSの検査を行う「OSS診断サービス」や、OSSライセンスに関するコンサルティングサービス・教育メニューなどもご紹介いたします。

1F 36 | 株式会社グロザス

日本のコンテンツの海外展開を支援するため産業革新機構とニフティによって設立された、株式会社グロザスが、極めてローコストで金銭的負担0の新しい海外展開支援についてご説明いたします。株式会社グロザスではコストがかかる割にリーチが見えない海外展開に対してできるだけ負担なく海外展開ができる支援を行っております。海外に纏わる事は、全てグロザスに任せて、まるで日本向けに運用するように通常のコンテンツの展開、運用が可能になります。サーバ環境は？翻訳は英語？現地語？運用は？などの様々な疑問に対してご理解いただけるようご説明いたします。マーケティング関連の方ももちろん開発系の方も是非お立ち寄りください。

1F 37 | ニフティ株式会社

昨年にリリースしたニフティクラウド mobile backend (mBaaS) は、スマートフォンゲーム開発に必要なサーバーサイドの汎用機能をクラウドで提供するサービスです。バックエンド開発が必要なプッシュ通知、ユーザー管理や位置情報データベースなどの機能をSDKを組み込むことで今すぐに使っていただけます。mBaaSをご活用いただくことで、ゲーム開発の初期開発費の大幅削減やスピードリーなサービス展開を実現し、クライアントアプリ開発に専念できる効果が期待できます。その手軽さを実感していただくために、是非、ニフティクラウド mobile backendの展示コーナーにお立ち寄りください。

1F 38 | Sprite Builder Apportable

SpriteBuilderは Xcode の高品質モバイルゲームを高速構築するための完全なゲームスタジオです。グラフィカル・ユース・インタフェースは、簡単にリソース、シーン、アニメーション、粒子物理学の編集を行うことができます。SpriteBuilder 技術を搭載のアプリはチートのトップに上昇し、iOS と Android 上で数百万人のユーザーを喜ばせています。SpriteBuilder は、Mac App Store で無料でダウンロードできます。http://www.spritebuilder.com/

1F 39 | 株式会社日立ソリューションズ

日立ソリューションズはBlack Duck Software社のOSSライセンスチェックツール「Black Duck ProteX」を展示いたします。Protexはお客様が適切なOSSコードを選択し、コードの来歴やライセンスを自動管理するためのツールです。また、OSS活用状況管理ツール「Code Center」と輸出管理向け暗号化アルゴリズム検出ツール「Export」を展示します。Black Duck Software社では、同社が提供する各種ツールを活用いただくことで、お客様がOSSを含む開発作業の効率アップ、開発コスト削減、品質向上などの効果に加え、自社のソースコードを熟知することで市場における競争優位性を持ち、さらに脆弱性などのセキュリティリスクへの対応を可能にする「OSS Logistics ソリューション」を提供することを掲げています。展示ブースでは各ツールを実演しますので、是非当社のブースでOSS Logistics ソリューションをご体感ください。

1F 40 | App Annie

App Annieはアプリアナリティクス、アプリ市場データのリレーティングカンパニーです。プレミアムサービスであるApp Annieインテリジェンスはすべてのアプリ・パブリッシャーの売上、ダウンロード数の推計値を提供しています。ブースでデモをご覧頂けますので是非お立ち寄り下さい。

1F 41 | 株式会社 IDC フロンティア

ネイティブアプリ専用MBaaS「Fairy」をご紹介します。Fairyはナショナルクライアント向け/カジュアルゲーム向けアプリ制作の費用・期間を抑える事ができる、ディベロッパー向けサービスです。実際の管理パネルにアクセスし、各種KPI、資金決済法レポート画面など、機能と操作感をお試しください。

■ Fairy URL : http://www.idcf.jp/nativeapps/

1F 42 | ユニアテックス

ゲームサービス基盤や、開発環境では構成の自由度・拡張性に加え、バックアップ・ガバナンス・セキュリティ対策など検討項目が多いと思います。運用ご担当の手間を減らし、コストも大幅に削減可能なプライベートクラウド基盤、Citrix CloudPlatform と、プライベートクラウドに最適なサーバー Cisco UCSをご紹介します。

1F 43 | adjust GmbH

「adjust」は、ベルリン、サンフランシスコに拠点を置く携帯アプリに特化した分析会社で、包括的なビジネスインテリジェンスプラットフォームでアプリビジネスを提供しています。公式Facebookのモバイル計測パートナーとして、弊社は世界200以上の主要なネットワークと統合しております。最も広範なネットワークと市場で、弊社はマーケッターや出版社がどのように正確に彼らのアプリが世界中で実行されているかを証明することを保証します。また、厳しいEUのプライバシーのコンプライアンス基準を満たす唯一のモバイル分析会社でもあります。弊社の合理化されたダッシュボードは、理解しやすく実用的なメトリックを表示します。これらの見識は、出版社が迅速かつ正確に特定のキャンペーン、ネットワークや創造的な資産への最高の投資収益率が最も効果的なマーケティング戦略を導くことができます。クライアントには、バイドゥ、ドイツ・テレコム、ユニバーサルミュージックとバイエリアコムなどのアジア、欧州、米国における世界最大のブランドが含まれています。弊社は、Vivaki、パブリシス、GroupMなど、世界最大の広告やメディア機関にアプリの分析を提供します。それは、あなたに役立つデータを作ることです。

1F 44 | Couchbase Japan

Couchbaseはドキュメント指向のNoSQLデータベースクラスです。ドキュメントによる柔軟なデータモデルに加え、Redis等の永続化KVStoreやmemcachedの代替としても利用することが可能です。スケラビリティに優れ、耐障害性が高く、ダウンタイムや性能劣化が無いため、アプリケーションに影響を与えることなくクラスターにノードの追加や削除をすることができます。高いスループットと1ミリ秒未満のレイテンシという非常にハイパフォーマンスなデータベースと3ノードリアルタイムゲームなどのインタラクティブなアプリケーションに最適です。またCouchbaseのモバイルソリューションは、モバイル端末上で稼働するNoSQLデータベースです。ローカルのデータを非同期でサーバとシンクさせるため、オンライン/オフラインに関わらずデータの書き込み、読み込み、更新を行うことができます。例えば、ゲーム中のサーバとの通信回数を減らすことができるなど、ユースザのストレスを軽減するのに最適なソリューションです。

1F 45 | トビー・テクノロジー

アイトラッキング世界シェアNo.1のトビーが提唱する次世代ナチュラルUI「視線入力」。トビーの「視線入力」は、自然な目の動きを使用して、これまで経験したことのない直感的なインターフェースを提供します。トビーブースでは視線入力アプリ開発キット「Tobii EyeX Dev Kit」を展示します。Tobii EyeX Dev Kitを使用すれば視線入力を利用したPCゲームなどのアプリをすぐに開発できます。専用のSDK「EyeX SDK」はゲームエンジンUnityやC++に対応しています (その他の開発言語も順次対応していきます)。Tobii EyeX Dev Kitはユーザーを選びません。目の色・性別・年齢など関係なく使用可能です。Tobii EyeX Dev Kitは現在\$95(期間限定)で絶賛発売中。トビーブースでは視線入力アプリのデモを行います。その場ですぐに体験できますので、ぜひご来場ください。

1F 46 | エンバカデロ・テクノロジーズ

Appmethodは、Android、iOS、Windows、Mac OS X向けのネイティブアプリを単一コードベースで構築できるビジュアル開発ツール。豊富なコンポーネントを使って、ビジュアルな操作で高品質なアプリを作成できます。Appmethodを用いれば、グラフィック効果などを用いたエンターテインメントアプリから、データベースやクラウドを利用したビジネスアプリまで、幅広いアプリ開発を構築可能です。スマートフォンのデバイス機能もコンポーネントによって簡単に利用できます。エンバカデロブースでは、Appmethodを活用したアプリの構築例を展示。アニメーション効果や音声、デバイス機能などを活用した複数デバイスで動作するアプリを体験いただけます。Appmethodの開発環境も展示しているので、実際にアプリを作成する様子をご覧いただくこともできます。

1F 47 | 株式会社リンク

ベアメタル型アプリプラットフォームのご紹介。ベアメタルとはOSのはいっていない物理サーバのこと。コントロールパネルからベアメタルサーバをプロビジョニングでき、OSまたはハイパーバイザ(KVM)をリモートインストールして用途に合わせたインフラ環境を構築することができます。クラウドの利便性を物理サーバで実現することで、オーバーヘッドなしでハードウェア性能を引き出すことが可能です。安定した環境・性能とクラウドの利便性、いずれも可能にするのが、ベアメタル型アプリプラットフォームです。

1F 48 | インテル株式会社

ゲームに新しい体験を！インテルブースでは、インテルの最新テクノロジーを体験して頂くことが出来ます。

- インテル® RealSense™ テクノロジー、今までにないインタラクティブ性を、最新のデバイスで実演。
- インテルの最新テクノロジーを搭載した android 端末、Windows 端末の展示。ジェスチャー・コントロールや3Dスキャニングを始め、それらを支えるプロセッサやグラフィックス、未来のゲーム開発の種を散りばめてお待ちしております。

1F 49 | 丸紅情報システムズ株式会社

～あなたのアプリは守られていますか？～弊社ブースでは、強固な保護手段によってアプリケーションのソースコードや暗号鍵、暗号アルゴリズムを保護する、米国whiteCrypton社のCRYPTANILUM「Code Protection」、「Secure Key Box」をご紹介します。「Code Protection」アプリケーションコードに、様々なセキュリティ技術を効果的に適用することで、これまでにならぬレベルでアプリケーションを保護することができるツールです。「Secure Key Box」ゲームのような重要なソフトウェアの暗号鍵や暗号アルゴリズムを保護するように設計された、革新的なwhite-box暗号方式の保護ライブラリです。併せて、米国Delphix社のアジャイル開発向け「Delphix Engine」も同時出展予定です。

1F 50 | 日本アイ・ビー・エム株式会社

世界で1億3000万人が、IBMの高性能クラウド SoftLayer (ソフトレイヤー) 上で、ゲームをプレイしているということをご存知でしょうか。IBMは今後ますますゲーム業界をご支援するソリューションを提供していきます。この展示では、専用国際ネットワーク、ベアメタル (物理) サーバー、豊富なセキュリティ機能を備えるSoftLayerについて、セッションでは語りつくせないその魅力や、ポータル画面やデモを触って確かめていただけます。また、Dockeで話題の、新仮想化技術であるコンテナを応用したIBMのPaaS Bluemix について、特に、DevOpsの基礎となるチーム開発環境とアプリ実行基盤の連携について、触って確認いただけます。その他、プレイヤーの行動分析や施策決定に活用されているIBMの統計解析ツール SPSS や、モバイル、セキュリティなど、関連ソリューションについてもご紹介いたします。



大乱闘スマッシュブラザーズ for NINTENDO 3DS

いつでも、どこでも、大乱闘!!



パッケージ版
ダウンロード版 | **9.13 [土]** 発売 | 希望小売価格 **5,200円** (税別)



© 2014 Nintendo
Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / INTELLECTUAL SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc.

CEDEC AWARDS 2014

CEDEC AWARDS は、コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術にフォーカスし、技術面から開発者の功績を称え表彰することで、開発技術の普及・啓蒙と産業の発展を目指しています。今年も、昨年度 CEDEC における聴講者アンケート結果上位者の方々で構成される「CEDEC AWARDS ノミネーション委員会」を組織、CEDEC 運営委員会とともに協議しノミネーションリスト（優秀賞）を決定いたしました。ノミネーションリストから CEDEC 受講者の皆様にご投票頂き、栄えある最優秀賞受賞者を決定いたします。

http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/awards/

最優秀賞の投票受付中

投票は 9月2日(火) 19時まで!
<https://cedec.cesa.or.jp/2014/mypage/awards/login>

※受講登録時のアカウントとパスワードで上記 URL または CEDEC 公式サイトマイページより投票ください。

投票頂いた方から抽選で CEDEC2015 レギュラーパス半額券をプレゼント!



特別賞



すぎやまこういち 氏

受賞理由

国民的 RPG「ドラゴンクエスト」シリーズの作曲家であるすぎやま氏は、同作品をはじめとする数々のゲーム音楽の楽曲制作および演奏活動に携わってきました。音源の性能に頼らなくとも純粋に譜面の力でプレイヤーを魅了できることを証明し、今日のゲーム音楽発展の礎を築きました。また、すぎやま氏自らがタクトを振るう交響組曲「ドラゴンクエスト」のフルオーケストラコンサート開催など、ゲームユーザーに留まらない幅広い層の支持を受け続けています。

著述賞



Mobage を支える技術
～ソーシャルゲームの舞台裏～

執筆担当

- 小野篤司 氏 城戸忠之 氏
- 小林 篤 氏 洪川喜規 氏
- 嶋田裕二 氏 武部雄一 氏
- 立花 啓 氏 濱田晃一 氏
- 藤井正義 氏 松信嘉範 氏
- 山口 徹 氏

株式会社ディー・エヌ・エー

受賞理由

ソーシャルゲーム開発においては、フロントエンドからバックエンドまで、広く深い知識が求められます。本書では、これら各領域の開発・運用テクニックを網羅的に解説しています。初心者は技術を俯瞰的に把握でき、経験者は再検討に役立てることができる充実した内容となっています。

CEDEC AWARDS 2014 ノミネーション委員会

(五十音順)

エンジニアリング部門

- 責任者 小倉 豪放 CEDEC 運営委員会
- 世話人 南野 真太郎 CEDEC 運営委員会
- 委員 安藤 隆佑 株式会社フロム・ソフトウェア
- 委員 高橋 誠史 株式会社バンダイナムコスタジオ
- 委員 谷 史郎 株式会社 バンダイナムコスタジオ
- 委員 廣田 竜平 株式会社コナミデジタルエンタテインメント

サウンド部門

- 責任者 中西 哲一 CEDEC 運営委員会
- 世話人 中條 謙自 CEDEC 運営委員会
- 委員 大久保 博 株式会社バンダイナムコスタジオ
- 委員 瀬津丸 勝 株式会社セガ
- 委員 屋敷 貴道 株式会社イニス
- 委員 矢島 友宏 株式会社スクウェア・エニックス

ビジュアル・アート部門

- 責任者 金久保 哲也 CEDEC 運営委員会
- 世話人 龍 一博 CEDEC 運営委員会
- 委員 木下 義崇 株式会社サイバーコネクト
- 委員 下田 純也 エピック・ゲームズ・ジャパン
- 委員 元梅 幸司 株式会社バンダイナムコスタジオ

ネットワーク部門

- 責任者 佐藤 良 CEDEC 運営委員会
- 世話人 沖原 正剛 CEDEC 運営委員会
- 委員 青山 公士 株式会社スクウェア・エニックス
- 委員 竹迫 良範 サイボウズ・ラボ株式会社
- 委員 仁木 拓磨 株式会社モノビット
- 委員 松本 直人 さくらインターネット株式会社

ゲームデザイン部門

- 責任者 遠藤 雅伸 CEDEC 運営委員会
- 世話人 小谷 浩之 CEDEC 運営委員会
- 世話人 山田 倫之 CEDEC 運営委員会
- 委員 荒木 竜馬 株式会社スクウェア・エニックス
- 委員 アン・フェレロ nolife
- 委員 中村 隆之 神奈川工科大学
- 委員 藤澤 仁 株式会社スクウェア・エニックス

発表授賞式

日時:9月3日(水) 17:50より
会場:メインホール

～JAGMO スペシャル弦楽四重奏団による生演奏が式典を盛り上げます～

「ゲーム音楽を音楽史に残る文化に」JAGMOは、ゲーム音楽の生演奏を世界に広げるべく立ち上がった日本初のプロオーケストラです。2012年7月に、前身、日本 BGM フィルハーモニー管弦楽団が設立。2014年5月からは JAGMO (ジャパンゲームミュージックオーケストラ) と名称新たに演奏活動を行っております。ゲーム業界を代表する遠藤雅伸、古代祐三の両氏を名誉会長に迎え、ゲーム音楽における高度な演奏技法を日々追求しています。2014年3月よりスタートした伝説的 RPG の名曲を演奏する THE LEGEND OF RPG COLLECTION では、弦楽八重奏を始め本格派な室内楽公演シリーズを実施、全公演満員となり、来年2月には大規模なフルオーケストラ公演を開催します。2015年からは更にフィールドを拡大し、地方公演や海外公演も予定しています。本日の弦楽四重奏団は JAGMO の中でもこの上なくゲーム好きな奏者が集まったスペシャルチーム。ゲーム音楽を愛しているからこそできる演奏を、ゲーム好き者一丸となって選曲したプログラムでお届けします! <http://jagmo.jp> <http://twitter.com/jagjagmo>

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



3D映像に関して

● 3D映像の見えかたには個人差があります。 ● 6歳以下のお子様は、2D表示に切り替えてご使用ください。任天堂のホームページに、ニンテンドー3DSの3D映像(立体視)についてお伝えしたいことを掲載しています。

※画面写真はすべて2D表示のものです。実際のゲームでは3Dでお楽しみいただけます。 <詳しくは任天堂のホームページをご覧ください。 >

www.nintendo.co.jp

これらのノミネーション(優秀賞)の中から、CEDEC受賞者・講演者の投票により栄えある最優秀賞が決定いたします。受賞者は9月3日(水)17:50からの発表授賞式にて発表いたします。

最優秀賞の投票受付中(9/2(火)19:00まで) 投票はこちら ▶ <https://cedec.cesa.or.jp/2014/mypage/awards/login>

エンジニアリング Engineering

開発者が力を発揮できるプラットフォームを構築

「PlayStation 4」開発チーム
(株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

ハードウェアとソフトウェアのバランスを上手に取りつつ、ゲーム開発者が力を発揮しやすいプラットフォームを構築。従来のハードウェア・プラットフォームよりも開発中の情報が積極的にシェアされてきた点を評価。

©2013 Sony Computer Entertainment Inc. All right reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

ゲームエンジンの民主化を更に推進

「Unreal Engine 4」開発チーム
(Epic Game)

先進的な開発環境やシェーディング技法を取り入れ、わずかな月額課金でソースコードを公開することにより、ゲーム開発者へ技術情報の開示を行った点を評価。

HDリメイクの在り方を提示

ヘキサドライブ 開発チーム
(株式会社ヘキサドライブ)

オリジナルのテイストを忠実に維持しつつ、画質の向上など数々の+αを盛り込んだ。作品への愛が感じられる、リメイクのお手本とも言える仕事ぶりを評価。

3Dリメイクの在り方を提示

「セガ 3D 復刻プロジェクト」開発チーム
(株式会社セガ)

往年の名作アーケードゲームの立体視化において、それぞれのゲームごとの課題を克服し、更にゲーム性を向上させた点を評価。

現世代コンソール機におけるグラフィックス技術の指標として君臨

「KILLZONE : SHADOW FALL」開発チーム
(株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

現世代コンソール機のローンチに際し、非常に先進的なグラフィックス表現を持ったゲームを開発し、発売前より積極的に情報開示しつつ、グラフィックス技術の方向性を示した点を評価。

ビジュアル・アーツ Visual Arts

3DCGゲーム開発黎明期から多くのアーティストを支え続けた陰の立役者

「SOFTIMAGE」開発チーム
(Autodesk)

3Dゲーム開発黎明期から現在に至るまで数多くの作品、アーティストを生み出し続けている3Dコンピュータグラフィックスの制作ソフトウェア。その存在はアーティストにとって、苦楽を共にした相棒のように大きく、今もなお新たな作品、アーティストを生み出し続けている。ゲーム業界の発展に貢献した功績を高く評価。

原作の漫画表現をリアルタイムに表現、3Dならではの作品へと昇華

「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」開発チーム
(株式会社サイバーコネクトツー)

オリジナルの独特な漫画表現が完全に3Dでゲーム機上にリアルタイムに表現され、従来の3D技術によるアニメ表現とは一線を画す驚くべき表現力で実現されている。単にオリジナルの表現を追いかける事に留まらず、オリジナル作品を尊敬しつつも3Dならではの作品へと昇華されている。

© 荒木飛呂彦 & LUCKY LAND COMMUNICATIONS / 集英社 © BANDAI NAMCO Games Inc.

3DCGによる新たなアニメ表現に挑戦、進化を続ける先駆者

CG作画部スタッフ一同
(株式会社サンジゲン)

3DCGを感じさせないアニメーションはCGと手描きの味をバランス良くミックスさせ、日本のアニメ作品の中で新しい表現を確立させた。TVシリーズで初のフル3DCGアニメシリーズを手がける等、常に新たなアニメ表現を開拓している。それはもはやサンジゲン流アニメと言っても過言ではない。

デジタル表現を次世代を担う若者たちへ分かりやすく啓蒙

「テクネ 映像の教室」制作チーム
(日本放送協会)

NHK Eテレのクリエイティブ・エデュケーション番組において、様々な映像表現技法を分かりやすく紹介し、観ながら楽しく学ぶ教材が評価。自分も作ってみたい、と思わせる映像作りの楽しさを世に伝え、未来のアーティスト育成に貢献している。

新世代ビジュアル表現の展覧会、開発者・アーティストへのクオリティ指標を提示

Unreal Engine 4 デモ
「Infiltrator」開発チーム
(Epic Game)

まるで映画のような映像がリアルタイムで動いているという衝撃。新世代のリアルタイムデモとして、開発者のクオリティの指標となるハイレベルなビジュアルを提示したことを高く評価。

ゲームデザイン Game Design

擬人化・女性化という手法を艦船に応用したコンセプトワーク

「艦隊これくしょん」開発チーム
(株式会社 DMM.com / 株式会社角川ゲームス)

ミリタリーという分野でも特に擬人化、女性化が難しいと思われ艦船を、その特徴的な部分をキャラクターに残し、広く受け入れられるコンテンツに昇華させた点を評価。

アーケードも基本無料としたスマートフォンとの巧みな連携

「ぶよぶよ!!クエスト」シリーズ
開発チーム
(株式会社セガ)

スマートフォンとの相互影響で、うまくユーザーのプレイサイクルを作り出した、アーケードゲームを基本無料でプレイできるという試みを評価。

不可視キャラクターを操作する総合的なゲームデザイン

「rain」開発チーム
(株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

目に見えないキャラクターを操作するというゲーム性において、雨や泥水など様々なギミックを用い、自キャラの可視/不可視の切り替えを高いゲーム性として実現した点を評価。

地味な作業から政治的・人間的な問題を考えさせるゲーム

Lucas Pope 氏
(Papers, Please 開発者)

入国審査という作業を通して、政治経済の状況と、人の運命との関わりを考えさせるゲームデザイン。個人制作というインディーズゲームを、日本から世界に発信して成功させた点を評価。

大衆にムーブメントを起こした新しいリアルなゲーム体験

リアル脱出ゲーム
(株式会社 SCRAP)

様々な生活シーンに融合・広がる先駆けとして大衆にムーブメントを起こした、非現実をリアルに体験できる新しいゲームのカタチを評価。

サウンド Sound

TVスピーカーにおける音響表現の追求と再生環境の改善活動

「FINAL FANTASY XIII」シリーズ
サウンド開発チーム
(株式会社スクウェア・エニックス)

プレイヤーの試聴環境を第一に考え、高品質なサウンドシステムだけでなく一般的な液晶テレビスピーカーにおいても満足度の高い音響演出を実現させた。単なる音響調整の工夫のみならず、ハードメーカーや音響メーカーとも協業しゲーム音響再生に優れた再生機器開発への協力など、ゲームオーディオにおけるソフト・ハード両面での音響効果向上・再生環境改善の活動を評価。

©2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA

ファンとの交流を通じてゲーム音楽を文化に昇格させるための積極的取組み

坂本 英城 氏
(株式会社ノイズクローク)

「討鬼伝」など評判の高い自らの音楽制作はもちろん、2日におよぶゲーム音楽イベント「沖縄ゲームタクト2014」の企画、ゲームコンポーザーによるトーク&ライブの配信、「世界で一番長いゲーム用書き下し楽譜」としてギネス世界記録認定など話題作りやファンサービスを通じて、ゲーム音楽を文化に昇格させるための積極的取組みを評価。

CDなどのサウンドトラックでは味わえないゲームサウンドの新しい楽しみ方

「NAMCO Sound Player」サウンド開発チーム
(株式会社バンダイナムコゲームス)

「BGMとSEが合わさってこそゲームサウンド」をコンセプトにサウンドチーム自らが開発を行ったスマホ向けサウンドアプリは、ユーザーが能動的にゲームシンの音を再現するエッセンスが楽しめる。複数の音を同時に組み合わせるといった遊びは、CDなどのサウンドトラックでは味わえないゲームサウンドの新しい楽しみ方と言える。

ハイレゾ音源を用いたゲームサウンドトラックの新たな可能性の提案

「Before Meteor : FINAL FANTASY XIV Original Soundtrack」
「A REALM REBORN: FINAL FANTASY XIV Original Soundtrack」制作チーム
(株式会社スクウェア・エニックス)

ゲーム中のBGMを商品化するにあたり高品質なハイレゾ音源を用いたサウンドトラックをBlu-ray Discで制作。国内・国外で数々の賞を受賞し、ゲームBGMのクオリティの高さを証明すると共にゲームサウンドビジネスにおける新たな可能性を提示した。

©2010-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ゲームオーディオを先駆するサラウンド技術普及と標準化への長期にわたる貢献

元ゲームオーディオ担当チーム
(Dolby Japan 株式会社)

「ドルビーデジタル」「ドルビープロロジックII」などのサラウンド技術情報提供や相談の窓口として、ゲームのサラウンド音響演出の発展と、据置き型コンシューマーゲームハードへのサラウンド機能標準化に大きく貢献した。またゲームオーディオ制作者たちの交流の場を定期開催するなど、現在も続くクリエイターたち活発な交流の原点を築いており、日本のゲームオーディオ技術向上・発展に与えた影響は大きい。

ネットワーク Network

PS4のユーザー自身による体験の配信と共有手段

「PS4 Share」開発・運営チーム
(株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

ユーザーのゲーム体験を自由に共有できる手段を、権利的にクリアな形でプラットフォームが提供したことを高く評価。観るだけでなく、参加する形の共有ができることへの将来性に期待。

© 2013 Sony Computer Entertainment Inc. All right reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

Wii U GamePadの遅延無き映像音声転送

「Wii U」開発チーム
(任天堂株式会社)

遅延を最小限にすることに徹底したこだわり、画像を細かく分割し1フレームを待たずに順次圧縮転送するなどの技術開発を行うことで、プレイ感を損なわない映像音声再生機能付きゲームコントローラー端末を実現したことを高く評価。

オープンな標準化技術で設計されたXbox OneのP2Pネットワークアーキテクチャ

MSの設計部門
(日本マイクロソフト株式会社)

Xbox 360までは独自技術で構成されていたが、Xbox OneではIPv6、IPsec、teredoなどの標準化技術で再設計された。誰もが作ることができるP2Pオンラインゲームのネットワークアーキテクチャリファレンスとなる点を高く評価。

電話、メールに替わるコミュニケーション手段のインフラ構築と提供

LINE インフラチーム
(LINE 株式会社)

数々のオープンソースプロダクトを駆使して全世界の億単位のユーザーに安定したサービスを提供し続け、コミュニケーションインフラとしての地位を確立させたことを高く評価。

Twitterハッシュタグの日本語対応

日本語ハッシュタグ担当者
(Twitter Japan 株式会社)

ローマ字しか使えなかったハッシュタグをローカライズにより日本語対応し、ユーザー同士のコミュニケーション可能性を拡大した点を高く評価。

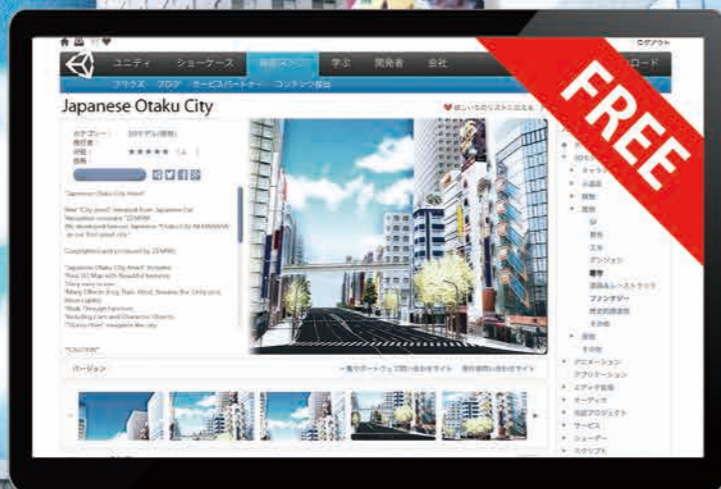
#日本語ハッシュタグ

発表授賞式 日時:9月3日(水)17:50より 会場:メインホール 栄えある最優秀賞を発表! ぜひご来場下さい!!

リアルな街、 Unityに降臨。

Japanese Otaku City

秋葉原を再現した電気街が
Unity Assetとして登場!



クエリちゃん



リアルな街並みを再現!



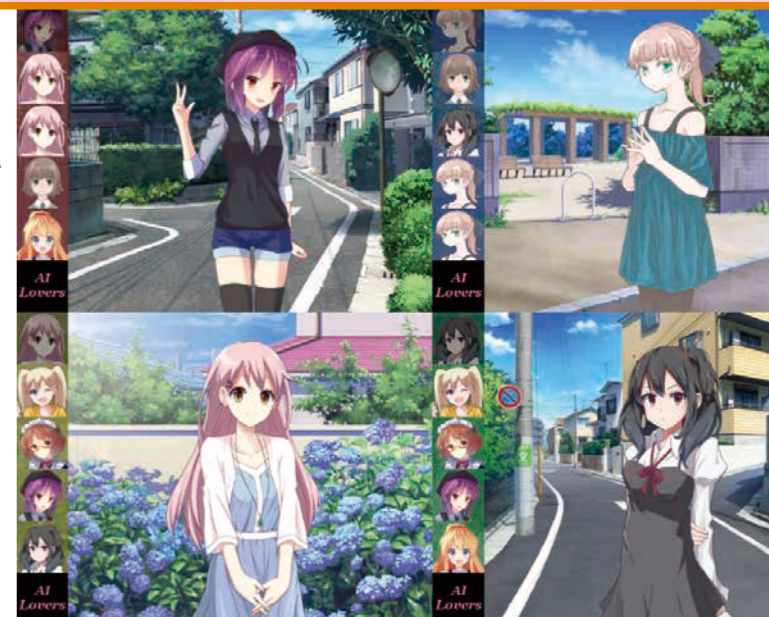
レースゲーム制作に!

CEDEC では、今年も開発者自身のスキルを競うコンペティション企画「CEDEC CHALLENGE」イベントを実施します。 ※ CEDEC CHALLENGE はエキスポバスを含むすべての受講バスで参加可能です。

テーマ 恋愛シミュレーションゲーム

日時 9月4日(木)
17:50~18:50

会場 会議センター5F 501



CEDEC AI CHALLENGE

2014

(エンジニアリング分野)



講演者

坂本 一憲

国際情報学研究所
アーキテクチャ科学研究系
助教

佐藤 靖治

早稲田大学
基幹理工学研究科
情報理工学専攻 鷲崎研究室
修士2年

小林 純一

早稲田大学
基幹理工学研究科
情報理工学専攻 鷲崎研究室
修士1年

CEDEC AI CHALLENGEでは、参加者の方々に我々が提供するゲーム上のAIプログラムを開発して頂き、AI同士を戦わせることで最強のゲームAI開発者を決定します。

今年のコンテストのテーマは、まさかの恋愛シミュレーションゲーム! たくさんのキャラクタに好かれる最強のモテAIプログラムを開発しよう!! 参加者同士でAIプログラミングの腕を競い合うのはもちろん、学生やプロフェッショナルなゲームエンジニア同士の交流を促すことが、本コンテストの目的です。

Let's enjoy programming and gaming!

コンテストページ <http://www.ai-comp.net/cedec2014>

スケジュール
会場全体図
基調講演
特別招待
セッション
海外招待
協賛セッション
エキシビション
ビジュアルアール
ゲームデザイン
サウンド
オンライン・ネットワーキング
ビジネス&プロデュース
アカデミック
基礎技術
インフラストラクチャー
展示コーナー
AWARDS
ONLINE

スカルプトマイスター! 2014

今年もビジュアルアーツ分野では、デジタルスカルプトの2時間スピードチャレンジ、「スカルプト・マイスター」を行います。今回はそれぞれ異なった業界で活躍されているトップスカルプターの方々にその手腕をご披露頂きました。そのスカルプティングの過程は余すことなく収録し、前回同様ニコニコ動画にて配信予定です。
当日に行われるトークセッションではコメンテーターも交えて制作の様子を振り返りつつ、それぞれの分野ならではの技術や発想などについてスカルプターの方々に熱く語り合ってください。

ルール概要

- 2時間以内に指定のテーマに沿ったクリーチャーを作成
- テーマは「西遊記」の主要キャラクター(孫悟空・沙悟浄・猪八戒)を1体ずつ担当
- ベースメッシュのインポート等は行わず、単一ツールで最初から作成すること
- スクリプトやプラグイン、カスタムブラシ等によるツールのカスタマイズは極力避け、基本機能を用いて制作を行うこと
- 3Dプリントによる立体化を考慮した造形とすること

参加アーティスト

浅井真紀 プラスチック 原型師	黒藪裕也 株式会社カブコン CS第一開発統括 第一開発部 第一ゲーム開発室 アーティスト	山家遼 株式会社ModelingCafe デザイン部 コンセプトアーティスト
-----------------------	---	---

3Dプリントによるクリーチャーの立体出力を展示中
展示場所：会議センター2F

日時 9月2日(火) 11:20~12:20

会場 会議センター3F 302

CEDECチャンネルで
メイキング映像を
配信中!

テーマ

西遊記

コメンテーター

田島光二
Double Negative Visual Effects
アートデパートメント
コンセプトアーティスト

司会進行

大下 岳志
株式会社トーセ
CS開発2部
アーティスト

http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge_VA.html



テーマ

自己増殖

日時

結果発表・表彰式

9月4日(木)

17:50~18:50

会場

会議センター5F 502

2011年から始まったペラコンは、プロアマ混戦の企画コンテストとして、プロのゲームデザイナーでも一度は優勝したいイベントに成長してきました。コンセプトシートというスタイルも、日本のゲーム企画の根底であるコンセプトワークを磨く、教育用の演習としても利用されるようになり成果を上げています。

「PERACON2014~ペラ企画コンテスト2014~」は、事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚にまとめて競う、CEDEC参加者であれば誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。提出形式は、A4用紙1枚。15秒ほどで内容が理解できるものであれば、ことば、イラスト、図式など表現は自由です。プランナーやゲームデザイナーなど企画職の方々に、日頃のしがらみや業務の足かせにとらわれないフリースタイルの無差別級で、自由な発想から生まれた企画を、自由な表現で競い合ってください。作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日のセッションで表彰されます。

PERACON2014

~ペラ企画コンテスト2014~

■応募資格

CEDECのパスがあること。

■テーマ

「自己増殖」詳しくはCEDEC公式Webサイトをご覧ください。(会場でも掲示)

■提出形式、方法

A4用紙1枚
15秒ほどで内容が理解できるものであれば、ことば、イラスト、図式など表現は自由です。
・CEDEC公式Webサイトから ・CEDEC会場にてA4用紙で提出

■審査

・審査員により、作品数無制限で1作品1点の加点評価を行い、最も得点の高かった作品を最優秀賞とし、以下順位を決定します。
・同点の場合はWeb投票数が多い作品を上位とし、それでも同じ場合は審査委員長と3名の副委員長の協議によって、同率順位を作らず順位を決定します。
・各審査員が強烈な印象を受けた作品に対し、「お気に入り」マークを付けます。順位よりも、好きなクリエイターのお気に入りを貰えた方が、プレミアム度が高かったりもします。

■結果発表・表彰

・9/4(木) 17:50より行われるセッション「PERACON2014 結果発表・表彰式」にて発表されます。
・発表は最優秀作品から順番に行われ、作品の企画者は壇上にて紹介します。本セッションはエキスポパスを含むCEDECのあらゆるパスで入場が可能なので、応募者は是非参加ください。
・ペラコンには賞品や記念品などはありません、予めご了承ください。

★特別審査委員★

堀井 雄二(ゲームデザイナー)	中 裕司(プロベ)	中村 隆之(ゲームデザイナー)	大倉 純也(SCE)
上田 和敏(ゲームデザイナー)	松野 泰己(ゲームデザイナー)	末弘 秀孝(アクセスゲームズ)	石畑 義文(セガ)
岸本 好弘(東京工科大学)	飯田 和敏(ゲームデザイナー)	外山 圭一郎(SCE)	宮川 義之(AppBankGames)
樹田 省治(ゲームデザイナー)	松山 洋(サイバーコネクト)	鈴木 匡伸(ゲームデザイナー)	
時田 貴司(スクウェア・エニックス)	藤澤 仁(スクウェア・エニックス)	渡辺 訓章(ゲームデザイナー)	

http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge_GD.html

スケジュール

会場全体図

基調講演

特別招待
セッション

海外招待
セッション

協賛セッション

エキシビション

ビジネスアール

ゲームデザイン

サウンド

オンライン・
ネットワーク

ビジネス&
プロデュース

アカデミック
基礎技術

インフラ
セッション

展示コーナー

AWARDS

CEDEC
CHALLENGE

CEDEC

第3弾 サウンド大喜利!

ジングル制作 タッグバトル

恒例となったサウンド大喜利の第3弾です。各社のサウンドクリエイターが、その場で示された「お題」に対してジングル（短い音楽）を制作します。今年は、パートナーとの連携によるタッグバトル。業務で培われたテクニックや、各クリエイターのツールやアプローチの違いなど、普段は見られない制作シーンを目の前で存分に見ることができます。司会進行には佐野信義氏（株式会社DETUNE）、光吉 猛修氏（株式会社セガ）をお招きしており、楽しいコメントと鋭い切り込みで挑戦者たちの技と成果を紹介します。

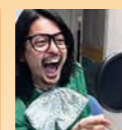
※本セッションは2コマ開催となります。

お題はその場で発表。
サウンドクリエイターの
真剣勝負!

日時 9月2日(火) 16:30~18:50

会場 会議センター3F 303

司会進行 (MC)



佐野 信義
株式会社 DETUNE



光吉 猛修
株式会社セガ

チャレンジャー



加藤 浩義
株式会社ノイズクローク



川越 康弘
株式会社ノイズクローク



祖堅 正慶
株式会社
スクウェア・エニックス



土屋 昇平
株式会社タイトー



谷岡 久美
フリーランス



小塩 広和
株式会社タイトー

SECCON × CEDEC CHALLENGE

昨年に引き続き CEDEC 2014 では、特定非営利活動法人日本ネットワークセキュリティ協会 (JNSA) が開催する日本最大のセキュリティコンテスト「SECCON 2014」の横浜大会を「CEDEC CHALLENGE」として共催します。

SECCON は日本の情報セキュリティ技術者人材の育成を目的に実施する競技イベントです。主催者の用意する様々な課題をクリアしながら、得点を競い合います。最終日の表彰式セッションでは大会の優秀者を表彰します。

開会式と表彰式では一般の CEDEC 受講者の方もご参加いただけるトークセッションを行います。開会式では上原哲太郎先生をお招きして、その歴史から日本で行われている取り組み、著作権をはじめとする情報リテラシーの課題についてお伺いします。表彰式では特別審査員として漫画ゲームセンターあらし作者すがやみつる先生をお招きするとともに、アセンブラ短歌など新しい日本のハッカー文化を発信し続ける坂井弘亮氏に登壇いただき、レトロゲーム時代を描いたマンガの描き手と読み手という立場からそれぞれの意見をぶつけあうパネルトークを実施します。

SECCON×CEDEC CHALLENGE 予選大会

9月2日(火) 会場:会議センター 3Fフォワイエ海側
11:20-17:00
17:30 予選通過者発表

SECCON×CEDEC CHALLENGE 決勝大会

9月4日(木) 会場:会議センター 3Fフォワイエ海側
11:20 敗者復活戦
13:10-17:00 決勝戦(クイズ大会)
予選通過40名による対戦

SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / 不正コピーとチートの攻防戦

日時: 9月2日(火) 11:20~12:20 会場: 会議センター3F 304

講演者



竹迫 良範
SECCON実行委員長
サイボウズ・ラボ株式会社



松田 和樹
ネットエージェント株式会社



上原 哲太郎
立命館大学

SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / 今昔ハッカー対談

日時: 9月4日(木) 17:50~18:50 会場: 会議センター3F 304

講演者



竹迫 良範
SECCON実行委員長
サイボウズ・ラボ株式会社



宮本 久仁男
NTTデータ



坂井 弘亮
SECCON実行委員



すがやみつる
京都精華大学

コンテストページ <http://2014.seccon.jp/secconedec-challenge.html>

スケジュール
会場全体回
基調講演
特別招待
海外招待
セッション
協賛セッション
エンタテインメント
ビジネスアワード
ゲームデザイン
サウンド
オンライン・ネットワーク
ビジネス&プロデュース
アカデミック
基礎技術
インフラ
セッション
展示コーナー
AWARDS
CHALLENGE

ゲームサウンドの「新基準」 - 追従を許さない更なる進化を遂げました



比類無き、機能豊富なゲーム用インタラクティブオーディオミドルウェア Wwise® は世界中のお客様のフィードバックを受け、常に最先端をリードします。

Wwise®

オーディオクリエイターをエンパワー

audiokinetic®

info@audiokinetic.co.jp
www.audiokinetic.co.jp

© 2014 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

- ⊕ **最新の2014.1 版では**
外部H/W コントローラ、
MIDI 対応によるサンプラーと
シンセのサポート、
Mac 版オーサリングツール、
Linux 対応、
ミキサープラグインフレームワーク、
LFO およびエンベロープ対応
などが追加されました。



CEDEC2014
Computer Entertainment Developers Conference

CEDEC 書房

(場所：会議センター 2F)



コンピュータエンターテインメント業界の更なる開発力向上において、優れた技術書の存在と活用は必須です。CEDEC 書房では大勢の開発者が集う CEDEC に優れた技術書の集積を行い、開発者の方々がこれに触れる機会を設けることが目的です。技術書の版元が出版いたしますので、各社の的確な選定による一押しの書籍を、実際に手にとってご覧いただきながらご購入いただけます。また、書籍の編集者や時には著者の方と直接意見交換できる機会でもあります。ぜひお立ち寄り下さい。

① 株式会社ポーンデジタル



ポーンデジタルとワークスコーポレーションが出版する雑誌・書籍を一堂に並べた即売会を行います。ゲーム開発に欠かせないプログラミング技術の解説書や、ハリウッドのVFX 技術を紹介する「Cinefex」、CG 業界誌としてポピュラーな「CGWORLD」をはじめ、CG/ 映像制作に必要なノウハウや理論を解説した専門書などを豊富に取り揃えます。先行販売や会場特別価格でのご提供なども行いますので是非皆さん足を運んでみてください。

② 株式会社インプレス



インプレスが発行するゲームプログラミングやソフトウェア開発の関連書籍、3D グラフィックス、Squirrel、キャラクター制作……などを販売します。もちろん、iOS や Android など、スマホアプリ関連書籍も取り揃えております。また、毎年恒例のグループ会社 MdN が発行するゲームやアニメの設定資料集、キャラクターデザイン関連書を今年もラインナップ。店頭では手に入りにくい在庫僅少本も取扱予定。ぜひ、お立ち寄りくださいませ。

③ CG-ARTS 協会 (ウチダ人材開発センタ)



CG-ARTS 協会では、デジタル画像分野の優れた人材を育成し、新しい文化を担う才能を社会につなげ、日本の文化や産業を世界へ向けて発信する活動をしております。人材育成の分野では、「デジタル映像表現」や「コンピュータグラフィックス」「デジタル画像処理」などゲーム制作や映像制作に欠かせない知識をまとめた書籍を発行しております。また、CG クリエイター検定や CG エンジニア検定、画像処理エンジニア検定などの認定試験を行っております。これらの書籍や検定は、多くの大学や専門学校に採用され、未来を担うクリエイターやエンジニアたちの育成にご活用いただいております。今回の CEDEC2014 では、関連書籍の展示および特別割引販売を行いますので、ぜひ、お立ち寄りください！！

④ 株式会社 オライリー・ジャパン



エンジニア・プログラマの皆さまに役立つ書籍、最新の技術情報を刊行している株式会社オライリー・ジャパンでは、最新刊から定番まで各種書籍を取り揃え、「CEDEC 書房」にて展示販売を行います。本会場では、ゲーム開発関連の最新刊をはじめ、『「タッチパネル」のゲームデザイン』、『プログラミング HTML5 Canvas』、『リーダブルコード』、『ハイパフォーマンス プラウザネットワーク』など、注目のラインナップをご用意。お買い上げ金額に応じて、オライリーオリジナルグッズもプレゼントいたします。皆さまのお越しをお待ちしております！

⑤ Matchlock Corporation.



5/28 に発売された「BISHAMON ゲームエフェクトデザイン入門」の販売いたします。新人育成や更なるスキル向上のご活用ください！！

⑥ 株式会社翔泳社

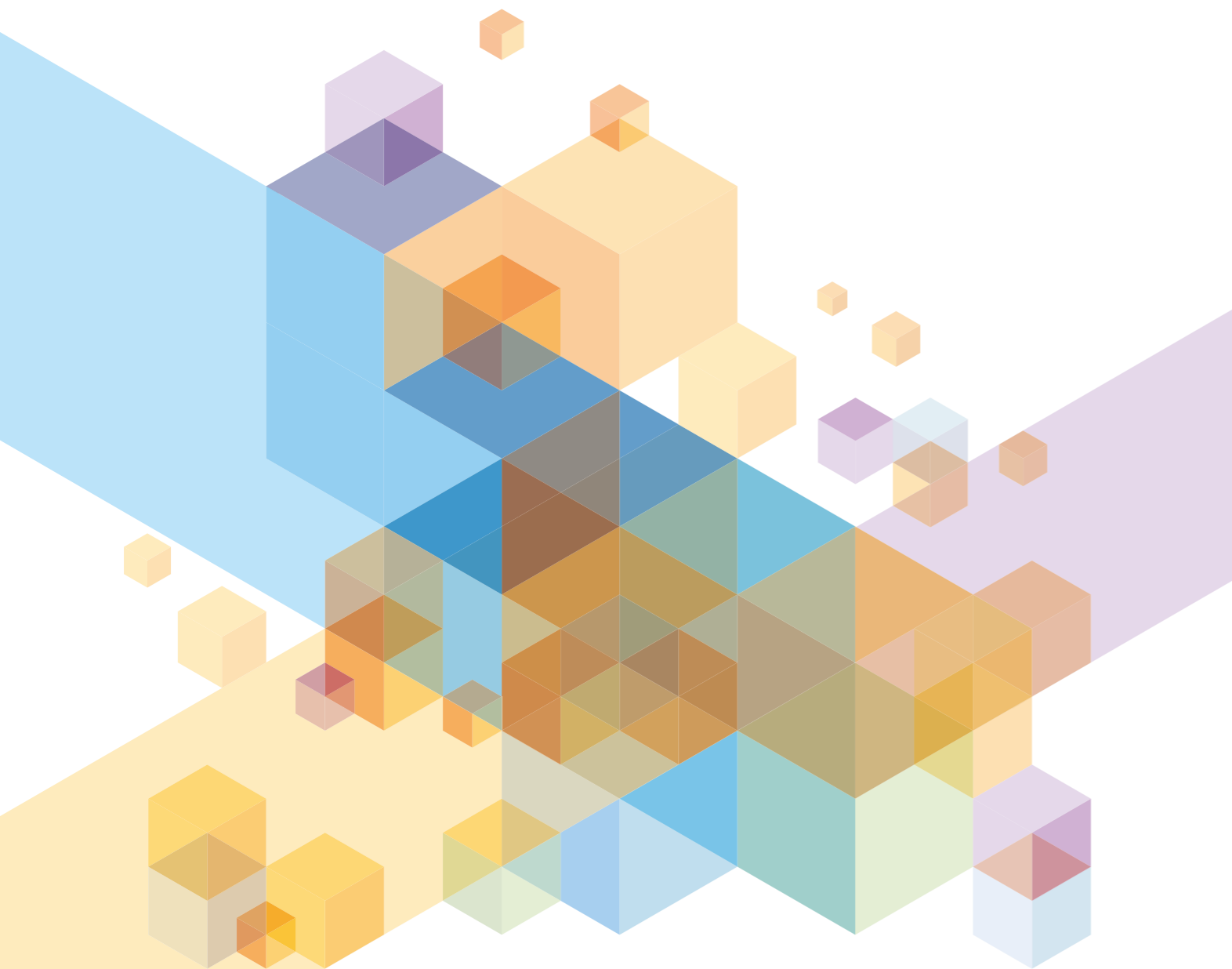


翔泳社のブースでは、Unity、Unreal Engine、Cocos2d、AndEngine、enchant.js、CRI ADX2 といったゲーム開発に関する技術書から、iOS や Android のアプリ開発系の書籍やプログラミング書、また 3D グラフィックスやキャラクターイラストといったクリエイター向け書籍まで豊富に揃えています。さらに「Oculus Rift」や「シミュレーションゲーム」に関する新刊書籍の販売も予定しています。店頭には書籍の編集者がおりますので、どうぞ気軽にお声をかけください。みなさまのお越しを心よりお待ちしております！

⑦ SB クリエイティブ株式会社



ゲーム開発関連書籍を多数刊行している SB クリエイティブ株式会社のブースでは、人気の最新刊から貴重な僅少本まで各種タイトルを取り揃えています。新刊『基礎から学べるコンピューターグラフィックス技術』(谷 史郎 著) や昨年 CEDEC AWARD 著述賞である『ゲームを動かす技術と発想』(堂前嘉樹 著) と『ゲームの作り方 Unity で覚える遊びのアルゴリズム』(加藤 政樹 著) など、ゲーム開発者必携のベストセラータイトル多数！皆さまのお越しを、お待ちしております。



INSPIRE **GDC** 15

GAME DEVELOPERS CONFERENCE
MOSCONE CENTER // SAN FRANCISCO, CA
MARCH 2-6 { EXPO } MARCH 4-6, 2015

GDCONF.COM



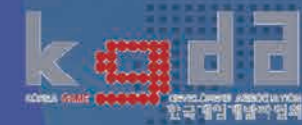
kgdc 2014

Korea Games Conference

Hello World Beyond Korea!

5th ~ 7th, Nov. 2014
Coex, Seoul, Korea

Contact of Organizer :
Korea Game Developers Association(KGDA)
speaker@kgconf.com/sec@kgconf.com
www.kgconf.com



スポンサーリスト

協賛

ゴールドスポンサー

シルバースポンサー



PRプログラムスポンサー



メディアパートナー



企画協力/機材協賛



(8月18日現在、社名/媒体名 アルファベット順)

たくさんの冒険をさせてもらったこどもの頃、
いま、大人になった僕らが作れる新しい物語はなんだろう。



A NEW RPG STUDIO
READY TO GO



さあ、一緒に!

バトルディレクター / リードプログラマー / マーケティングディレクター / テクニカルアーティスト
演出監督 / リード3DCGデザイナー(キャラ・BG) / リードモーションデザイナー
リードメニューデザイナー / リードエフェクトデザイナー

www.新規RPG採用.com