

# スケジュール 8.31(火)

セッションタイトル	講師名	セッション会場
9:45～9:55		
オープニングスピーチ	和田 洋一 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長	メインホール 1F
9:55～11:05		
※ CEDECとは？ ～そのもたらす価値の追求～	松原 健二 CEDEC フェロー	メインホール 1F
11:20～12:20		
※ PC メモリア時代へのプログラミング言語からのアプローチ	菅原 清文 インデル株式会社	503 5F
※ PC 案ずるより産むがやすし！ ～XtalとGameMonkeyScriptによるガンシュー開発～	美和久/宇藤 慶彦 株式会社/バンダイナムコゲームス	502 5F
※ VR 3Dライブモーションコントローラとキャラクターアニメーションの統合	サイモン・マック アチュアルモーション社	311+312 3F
※ VR 3D ファンタジースターポータブル2のキャラクターメクスシステム	佐竹 敏久/渋谷 肇 株式会社セガ	501 5F
※ SND ゲームサウンドにおける理論的なサウンド体験提供への挑戦 ～技術交流の取組事例～	藤澤 森浩/木崎 紀平 矢島 友和/土田 博紀 ヤマハ株式会社 株式会社スクウェア・エニックス	303 3F
※ NU 次なる高みへ ～ゲームビジネスの近未来像	細川 敦 株式会社メディアクリエイト	302 3F
※ PD 特別セッション ゲームプラットフォームの未来	南橋 智子 株式会社アスキー・エヌ・エー	メインホール 1F
※ RC はじめての確率統計学 おいしいと取りをせざして	平岡 和幸 札幌工業大学高等専門学校	301 3F
※ MX 地方都市から世界へ ～東京だけ日本じゃない～	渡辺 雅典/経路計/小沢計介 松下 正和/株式会社サテライト 小林 貴樹/株式会社イグニッション 遠藤 雅博/株式会社イグニッション	511+512 5F
※ BM ネットワーク：社内交流のススメ！得られる効果は無敵大！？ ～ネットワーキング～	長野 賢司 株式会社スクウェア・エニックス	304 3F
※ BM ネットワーク：SQUARE ENIXのナレッジ・マネジメント ～動画配信システムを用いたナレッジの設計・構築と運営ノウハウ～	今井 仁 株式会社スクウェア・エニックス	
13:30～14:30		
※ PC 開発の効率化を目指したゲームシステム！ サイバーネットワークズ、15年目のポストモータム	平谷良 公介/相模 貴徳/外嶋 繁樹 株式会社サイバーネットワークズ	502 5F
※ VR Final FantasyXIVにおけるキャラクター制作 ～品質を支えるワークフローと制作手法～	長嶋 敬一/石井 謙也 株式会社スクウェア・エニックス	メインホール 1F
※ VR Autodesk Game Day Vol.1. Maya, 3ds Max, Softimage 最新テクノロジープレビュー	門口 洋一郎 オートデスク株式会社	313+314 3F
※ SND Dub the future of game sound! ～ゲームサウンドの歴史と将来ビジョン～	田中宏典/株式会社クリーチャーズ 辻澤 広博/Dolby Japan株式会社	303 3F
※ NU ネットワークゲームの仕組みとゲームデザイン	藤沢 健生 株式会社セガ	501 5F
※ PD 3D プロトタイプングがもたらす大きな効果とは？ コンセプトからパブリッシュまで「超光速(LightSpeed)で	モハン・マド・サ エマージェンツゲームテクノロジー	311+312 3F
※ BM 元気が会社の秘密！ ～トップが語る会社維持と発展について～	原田 雅子/株式会社イニス 塚本 信博/株式会社トニー1 松下 正和/株式会社サテライト 小林 貴樹/株式会社イグニッション	503 5F
※ MB KDDIのゲームビジネス概況とAndroid上でのビジネス展開について(仮)	鶴志田 博利 KDDI株式会社	301 3F
※ RC 実はこんな研究やってますー社会科書編	井上 明人/開成大学GLOCOM 小山 北介/千葉工業大学 七澤 雅典/東京工業大学	302 3F
※ RC そうだったのか！「チャンス」発見	前野 義晴 日本電気株式会社	304 3F
14:50～15:50		
※ PC LostPlanet2 DirectX11 Features	石田 智史/松宮 肇俊 株式会社セガ	メインホール 1F
※ PC セガ社も認めた静動解析 ～ゲーム開発からバグを取り除く方法	藤沢 健生/内田 洋一 株式会社セガ 安竹 由起夫/コバケティ	311+312 3F
※ PC Autodesk Game Day Vol.2. Softimage SDK講座 COLLADA エクスポートを作ってみよう	土橋 美花 株式会社セガ	313+314 3F
※ VR リアルタイムVR ～DCCツールと実機で動作する補助関数のセットアップ	佐々木 雅典 株式会社スクウェア・エニックス	502 5F
※ SND オーケストラ録音を音見よ！	酒井 省吾 株式会社VAL研究所	303 3F
※ BM モバゲー、mixiモバイル、GREE等、 モバイルソーシャルゲームの最新動向とゲームデベロッパーへの事業機会	赤羽 雄二 フレックスルーバートナース株式会社	302 3F
※ BM 続・ゲーム企業の資金調達に関して	逸見 圭朗 みずほキャピタル株式会社	511+512 5F
※ MX 「ゲームニクス」の教育利用の取り組み ～学習に効果をもたらすゲーム要素とは～	大森 篤之/株式会社ベネッセコーポレーション サイトウ・アキヒロ/立命館大学	301 3F
※ MB 物理とアニメーションの出会い：Just Cause 2のキャラクタースタント (Physics meets Animation：Character Stunts in Just Cause 2)	John Fuller AVALANCHE	503 5F
※ GD ネットワーク、開発AI：キャラクターゲームにおけるメディアミックス ～金色のゴルダ2「プロジェクト(フォルダ)」より	藤野 知子 株式会社コーエー	501 3F
※ GD ネットワーク、開発AI：コーエーの歴史シミュレーションゲームにおける AI設計について	入江 純之 株式会社コーエー	

セッションタイトル	講師名	セッション会場
14:50～15:50		
※ BM 海外系：ショットバック 北米企業・欧州企業との共同開発 ～開発スタッフが遭遇する障害～	増木 哲也 株式会社スクウェア・エニックス	304 3F
※ BM 海外系：ショットバック はじめての日本共同開発 ～日本側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～	堀川 洋介/松澤 雄生 SQUARE ENIX, INC.	
16:30～17:30		
※ PC 海外系 OpenGL ES2.0 クロスプラットフォームシェード開発	林 洋人 株式会社セガ	302 3F
※ PC 海外系 10ヵ月でHDゲームを開発する方法 ～能く早くを支えたテクノロジー～	加藤 徹也/厚 孝/特枝 浩司 株式会社セガ	501 5F
※ VR 海外系 Autodesk Game Day Vol.3: HumanIK Kynapse バイバインドメモ	加藤 秀雄 オートデスク株式会社	313+314 3F
※ VR 海外系 デジタルアーティストラウンドテーブル (前半)	藤一博/株式会社セガ 山口 由晃/Sony Computer Entertainment 岩崎計哉 亀井 敏彦/経路計/ソニー 高田 敏史/経路計 田中計二	511+512 5F
※ GD 海外系 It's a showtime!! ～DISSIDIA FINAL FANTASYのAI設計～	下田 明夫 株式会社スクウェア・エニックス	メインホール 1F
※ SND カプコンが考えるサウンド制作手法の提案③～ロス/フラネット2編～ インタラクティブミュージックの制作手法とインハウスコンポーザーの開発スタイル	岸 賢也/鈴木 真弓/牧野 忠義 株式会社カプコン	303 3F
※ NU 3D ブラウザゲームのポル・ネットワーク対応法 ～次世代ソーシャルゲーム開発に向けて～	久遠 幸夫 株式会社スクウェア・エニックス	301 3F
※ PD ビデオゲーム用インターナショナルオーディオ	Fabio Minazzi Biran Sonzi	311+312 3F
※ BM 英語だけじゃない！ 外国人が語る欧州言語向けローカライズの現状と課題	エミリオ・ガジゴ・ウツパノ/ノバース・ゲーミング音楽出版 ミケル・オチア・フアン・ロドリゲス・ラモス Stefano Fiorani/グー・ソル・システムズ・レーサー	304 3F
※ BM NJ ライブラリが「橋」"絆" ～NARUTO-ナルト- ナルティメットストーム開発秘話～	高澤 茂樹 松山 洋/佐良 公介 株式会社バンダイナムコゲームス 株式会社サイバーネットワークズ	502 5F
※ MB ゲーム内での自己表現について (About Player Self-Expression in Gaming)	Doug Church Electronic Arts Executive Producer	503 5F
17:50～18:50		
※ PC アジャイルは使い物になるのか？	掛 新一/鈴木 健太郎 株式会社ニュー・コンピュータエンターテインメント	302 3F
※ PC 画像認識技術とゲーム・インターフェイス	掛 新一/鈴木 健太郎 株式会社ニュー・コンピュータエンターテインメント	502 5F
※ VR Autodesk Game Day Vol.4 Illuminate Labsの最新ライティング/ロジ紹介 ～Lighting your game the Best way～	ラグナー・セダランド オートデスク	313+314 3F
※ VR 歴史シミュレーションゲームにおけるCG制作 ～「信長の野望」のCG表現～	奥田 敏史/亀井 亮太 株式会社コーエーテクモゲームス	501 5F
※ VR デジタルアーティストラウンドテーブル (後半)	藤一博/株式会社セガ 山口 由晃/Sony Computer Entertainment 岩崎計哉 亀井 敏彦/経路計/ソニー 高田 敏史/経路計 田中計二	511+512 5F
※ GD 小さくまとるな！ ～構築10年、制作3年 サイバーネットワークズ流NDSビッグタイトルのつくりかた～	松山 洋/藤野 孝幸/夏村 久司 株式会社サイバーネットワークズ	メインホール 1F
※ SND ゲームサウンドデザインにおける最新技術 (Future Technologies for Game Sound Design)	Nicolas Fournel Sony Computer Entertainment Europe	503 5F
※ NU ニュティクラウドを軸としたオンラインゲーム・ソーシャルアプリの活用事例	上野 貴也 コアティ株式会社	311+312 3F
※ BM 新興ゲームジャンルに対するコンテンツ投資の実情	山本 一郎/レレックス・アンド・パートナーズ株式会社 村井 智雄/株式会社GT-Agency	304 3F
※ MX CESAゲーム開発技術ロードマップ 検討会	酒井 貴也/株式会社スクウェア・エニックス 藤野 知子/株式会社コーエー 松山 洋/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 亀井 敏彦/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 高田 敏史/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 3F

## ウェルカムレセプション

- ※ BN 基調講演
- ※ PC プログラミング
- ※ VR ビジュアル・アーツ
- ※ GD ゲームデザイン
- ※ SND サウンド
- ※ NU ネットワーク
- ※ PD プロデュース
- ※ MB モバイル
- ※ BM ビジネス&マネージメント
- ※ RC アカデミック
- ※ MX ノン・ジャンル
- ※ 海外 海外トラック
- ※ BoP 新分野
- ※ SP スポンサーシップセッション

同時通訳 逐次通訳