

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>9:45~11:05 基調講演</b>		
<b>KN</b>	"GO OUTSIDE! Adventures on foot"	川島 優志・野村 達雄/Niantic, Inc. 1F <b>メインホール</b>
<b>11:20~12:20</b>		
<b>ENG</b>	ブレ・シンギュラリティ - 近い未来のコンピューティング環境が生み出す全く新しい技術革新 -	齊藤 元章/株式会社PEZY Computing 1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>BP</b>	一周年で爆発した「逆転オセロニア」における、ゲーム分析の貢献事例 ~開発・運営の意思決定を全力でサポートする、DeNAのゲーム分析体制~	藤江 清隆・奥村 純/株式会社ディー・エヌ・エー 3F <b>301</b>
<b>AC</b> <b>BP</b>	診察室でゲームが「処方」される未来へ - 医師の視点からみる「ヘルスケア x ゲーム」の先進事例紹介と展望	鈴木 裕介/ハイズ株式会社、株式会社HIKARI Lab 藤本 徹/東京大学 徳留 和人/株式会社スマイルブーム 鈴木 航太/慶應義塾大学 精神神経科、株式会社HIKARI Lab 清水 あやこ/株式会社HIKARI Lab 3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b>	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』 ~ 広大で生き生きとした世界を奏でるオープンエアサウンド ~	若井 淑・長田 潤也/任天堂株式会社 3F <b>303</b>
<b>ENG</b>	SECCON 2017 x CEDEC CHALLENGE ゲームクラッキング&チートチャレンジ	愛甲 健二/LINE株式会社 竹迫 良範/SECCON実行委員会 白木 光達/学生 杉山 俊春/株式会社リクルートテクノロジーズ 3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b>	機械学習向けCGデータの量産手法の検討	佐藤 晶威/シリコンスタジオ株式会社 3F <b>311+312</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b>	リアルな表情を生み出すテクスチャ表現と、豊かなアニメーションを生み出すFACSを使用したリギング	岩洲 栄太郎・アデル プエノ・千田 量久/株式会社スクウェア・エニックス 5F <b>501</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b>	大規模アセット群と、快適なユーザー作業環境に対してのアプローチ	山田 拓海・松田 義昭/株式会社カプコン 5F <b>502</b>
<b>VA</b>	アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション制作事例 ~理想的な開発環境とPhotoshopを駆使した効率的なUIデザインの手法~	矢吹 星子・諫山 英世/株式会社Cygames 5F <b>503</b>
<b>BP</b> <b>ENG</b>	シリコンバレー注目のVR/AR関連テクノロジについて	古森 泰・筒井 鉄平/GREE VR Capital, LLC 5F <b>511+512</b>
<b>11:20~12:20 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>VA</b>	[SPARKGEAR体験!] 株式会社スパーク	岡村 雄一郎/株式会社スパーク 5F <b>513</b>
<b>11:20~11:45 ショートセッション</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b>	VRゲーム開発の最前線から学ぶデザインパターン	井口 健治/Oculus 3F <b>313+314</b>
<b>11:50~12:15 ショートセッション</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b>	損害総額年間10億円!? あなたのアプリも狙われている ~スマホアプリのセキュリティ裏話~	嶋田 健作・嶋田 大輔/株式会社オルトプラス 3F <b>313+314</b>
<b>13:30~14:30</b>		
<b>VA</b> <b>ENG</b>	レイヤーで描く『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』の世界 ~3Dグラフィックスのアートと実装~	堂田 卓宏・滝澤 智/任天堂株式会社 1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>AC</b>	ゲームシステムと連動した大規模なコンテンツ・プロモーションを可能にするサーバサイド技術	芦原 栄登士・倉林 修一/株式会社Cygames 3F <b>301</b>
<b>BP</b> <b>GD</b> <b>AC</b>	学会をゲームに! 「オーガナイズドゲーム」から得たリアル世界でのコミュニケーションと体験のデザイン	築瀬 洋平/Unity Technologies Japan 嶋海 拓志/東京大学 3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>PRD</b>	ダイアログ プロダクション ワークフロー Dialogue Production Workflow for Games	Tom Hays・ローガン アユミ/Rocket Sound 3F <b>303</b>
<b>ENG</b>	チートの傾向と対策 ~クライアントサイドのセキュリティ入門!~	末岐 光洋・舩形 謙介/サイファーク株式会社 3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>PRD</b>	アマゾンのゲームサービスご存知ですか? GameLiftやAWSとの連携、Lumberyard...要 チェックです!	ロフ オーツ/Amazon Game Services 3F <b>313+314</b>
<b>VA</b>	モバイル3DアクションRPG「武器よさらば」におけるカットシーン制作事例 ~少人数で効率的に魅せるカットシーン~	萬岡 史浦/グリー株式会社 5F <b>501</b>
<b>GD</b>	『GRAVITY DAZE 2』ゲームシナリオ制作:または私は如何にして心配するのを止めて制限を愛するようになったか	佐藤 直子・ベイリー・エリック/株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 5F <b>502</b>
<b>ENG</b>	『MONSTER HUNTER: WORLD』のレンダリング技術とGPU最適化の紹介	岩崎 秀介・ヴォングサイ キティ/株式会社カプコン 5F <b>503</b>
<b>BP</b>	シリコンバレーVR/ARのマーケットトレンド及びビジネスモデル	筒井 鉄平・古森 泰/GREE VR Capital, LLC 5F <b>511+512</b>
<b>13:30~13:55 ショートセッション</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b>	Mackerelで楽しむパフォーマンスモニタリング	曾根 壮大/株式会社はてな 3F <b>311+312</b>
<b>PRD</b>	優れたエンジニアが集まり継続的に成長する会社にする方法 ~組織を急拡大させる採用育成評価ガイド~	田村 祐樹/テラライトワークス株式会社 3F <b>315</b>
<b>14:00~14:25 ショートセッション</b>		
<b>PR</b> <b>BP</b>	スマホゲームのカスタマーサポート運用ノウハウセミナー	西山 和人/株式会社ラクス 3F <b>311+312</b>
<b>ENG</b>	Fate/Grand Orderにおける自動リプレイを用いたQA改善への挑戦	瀧下 祥/テラライトワークス株式会社 3F <b>315</b>
<b>14:50~15:50</b>		
<b>GD</b>	今後のゲームデザインに必須な"sense of ○○"とは何か?	遠藤 雅伸/東京工芸大学 嶋海 拓志/東京大学 小川 浩平/大阪大学 1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>BP</b>	中国のPlayStation®ビジネスとゲーム業界事情	梶原 健史/Sony Interactive Entertainment Shanghai Limited 秋山 賢成/株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 3F <b>301</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b>	『MONSTER HUNTER: WORLD』における、製品クオリティを最大化するテクニカルディレクションと、エンジニアの能力を引き出すマネージメント	大井 勇樹/株式会社カプコン 3F <b>302</b>
<b>SND</b>	『映画のようなゲームサウンド』が成功しない本当の理由 FINAL FANTASY XVサウンド制作での事例	菅野 篤/株式会社スクウェア・エニックス 3F <b>303</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>AC</b>	他業界から学ぶ要求トレーサビリティへの取り組み方	中川 忠紀/株式会社東陽テクニカ 3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b>	セキュリティだけじゃない! ゲームの開発・保守の全体を可視化して効率化を進めるSplunk活用実例をご紹介	池山 邦彦/Splunk Services Japan 3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b>	差別化を意識した、独自グラフィックスエンジンの技術紹介	安藤 隆佑/株式会社フロム・ソフトウェア 5F <b>501</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b>	グリムノーツ ~絵本のキャラクターの作り方~	井上 寛之/元氣株式会社 5F <b>502</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b>	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』 ~エフェクトは「目指す表現」と「膨大な物量」にどう取り組んだか	井上 圭次郎・植田 尚/任天堂株式会社 5F <b>503</b>

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>BP</b>	会社員からのフリーランス・法人設立! ~その選択は本当に正しかったのか?~	堂前 嘉樹/株式会社ロジカルビート 高井 興/税理士法人タカイ会計 5F <b>511+512</b>
<b>14:50~15:50 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b>	Photon TrueSyncで完全同期のオンラインゲームを作ろう! ③	並木 健太郎・王 必栄(シド)・津田 良太郎/GMOクラウド株式会社 5F <b>513</b>
<b>14:50~15:15 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>PRD</b> <b>GD</b>	遺伝的アルゴリズムによる人工知能を用いたゲームバランス調整	眞鍋 和子/株式会社スクウェア・エニックス 3F <b>304</b>
<b>VA</b> <b>PRD</b>	VR リアルタイムCGアニメーションの演出・作り方 -VR特有の壁を超えるために-	福田 孝・亀山 あき/グリー株式会社 3F <b>315</b>
<b>15:20~15:45 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> <b>AC</b>	キャラクターらしさ学習AI: 多数のキャラクターの個性や違いの可視化によるシナリオライティング支援システム事例	都築 圭太/株式会社Cygames 3F <b>304</b>
<b>PRD</b> <b>BP</b>	実写VR撮影と編集、実写を扱うアプリの在り方 anywhereVRの場合	阿部 達矢/株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント 下村 一樹/株式会社ランドスキップ 3F <b>315</b>
<b>16:30~17:30</b>		
<b>ENG</b> <b>AC</b>	意識の統合情報理論	大泉 匡史/株式会社アラヤ 1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b>	PlayStation®VRコンテンツ開発情報	秋山 賢成/株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 3F <b>301</b>
<b>PRD</b>	プロダクトマネージャーの仕事術	及川 卓也/フリーランス 3F <b>302</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> <b>GD</b>	HMDの人間工学とその安全で快適な利用に向けて	氏家 弘裕・兵頭 啓一郎・多田 充徳/ 国立研究開発法人 産業技術総合研究所 3F <b>303</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b>	【開発工数3人月!】ゲームのバックエンドを「サーバレス」で実現! NCMBの最新事例とその紹介	山本 昇平/富士通クラウドテクノロジーズ株式会社 栗田 優輔・青木 仁志/株式会社ネストビ 3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>SND</b> <b>PRD</b> <b>BP</b>	神っているダイアログ(ボイス、台詞)ワークフローの決定版! 劇的工数削減をモバイル、AAA、VR/ARへ。	牛島 正人/audiokinetic株式会社 3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b>	RE ENGINEでのゲーム開発を支えるMacro(Plug-in)機能の紹介	関野 優樹/株式会社カプコン 5F <b>502</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b>	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』のUIが目指したこと ~世界に溶け込み、かつ印象的なUI表現	北山 茂寿・長谷 隆広/任天堂株式会社 5F <b>503</b>
<b>BP</b> <b>GD</b>	そのVR企画ホントに上手いくの? プロットの前に考えること、そして大規模設営の実施まで	藤井 隆之/DMM.com labo 5F <b>511+512</b>
<b>16:30~17:30 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b>	PlayCanvasを使って3DモデルをWebへ公開しよう! ③	津田 良太郎・樺 香菜・萩原 竜二/GMOクラウド株式会社 5F <b>513</b>
<b>16:30~16:55 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b>	グラフデータベースNeo4Jでアセットダウンロードの構成管理と最適化	鈴木 清人/グリー株式会社 3F <b>304</b>
<b>GD</b>	高速「体験」を生み出すレベルデザイン ~ソニックフォースの「セット」手法~	神谷 聖子/株式会社セガゲームス 3F <b>315</b>
<b>17:00~17:25 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b>	クラウドの分析システムを活用したアクセスログにもとづくリアルタイム不正ユーザーBANシステム	藤田 貴大/グリー株式会社 3F <b>304</b>
<b>GD</b>	ゲームにおける「マップ」のデザイン ~アナログゲームの知見から	徳岡 正肇/有限会社アトリエアード 3F <b>315</b>
<b>17:50~18:50</b>		
<b>VA</b>	【対談】メカデザインへのこだわり・カードデザインの妙技	大久保 淳二/出雲重機 大谷 勇太/株式会社プラネット 鹿一博/株式会社セガゲームス 1F <b>メインホール</b>
<b>GD</b>	PERACON2017	遠藤 雅伸/東京工芸大学 三上 浩司/東京工科大学 馬場 保仁/株式会社フリアー 築瀬 洋平/Unity Technologies Japan 3F <b>302</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>SND</b>	VR動画アプリならCRIにおまかせ! -「DMM.com」制作を支えた技術とワークフロー-	増野 宏之・山本 賢一/株式会社CRI・ミドルウェア 3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>VA</b>	Houdini for Technical Artists	多喜 建一・Mike Lyndon/SideFX 3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b>	デモシーンへようこそ ~4KBで映像作品を作る技術、およびゲーム開発への応用~	石橋 誠也/Unity Technologies Japan / Tokyo Demo Fest Julien Guertault/Ctrl-Alt-Test / Tokyo Demo Fest 5F <b>501</b>
<b>BP</b> <b>PRD</b>	ダカセイよ! 大型アップデートによる、売れないゲームの再生術	黒岩 忠嗣・佐藤 裕哉・前田 貴文/株式会社アプリボット 5F <b>502</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b>	壊れ物への取り組み:いかにバイクを美しく魅せるか!?	滝 崇海/株式会社カプコン 5F <b>503</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b>	本当にリアルなMixed Realityコンテンツを実現するための技術開発	和泉澤 穂・川上 智弘・石山 英俊/株式会社Cygames 5F <b>511+512</b>
<b>17:50~18:15 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>VA</b>	SDRの方が魅力的とは言わせない! ~最新タイトルのHDR対応~	田中 王士郎/株式会社カプコン 3F <b>303</b>
<b>ENG</b> <b>BP</b>	分析業務をブーストするBIツール活用術	竹村 伸太郎/株式会社バンダイナムコスタジオ 3F <b>304</b>
<b>PRD</b>	ゲーム開発者が作るゲーム開発のための教科書 ~ブラウザ、ネイティブ、コンシューマ全てに共通するゲーム開発技術を画面化するための取り組み~	金井 大/株式会社Cygames 3F <b>315</b>
<b>18:20~18:45 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b>	OSSで構築・運用する、いまどきのデータ分析・可視化システム	伊澤 徹/株式会社スクウェア・エニックス 3F <b>304</b>
<b>PRD</b>	ソフトウェアだんどり - 階層型の計画立案によるプロジェクトマネジメント	今給黎 隆/東京工芸大学 3F <b>315</b>

**KN** 基調講演 **ENG** エンジニアリング **PRD** プロダクション **VA** ビジュアルアーツ **BP** ビジネス&プロデュース **SND** サウンド **GD** ゲームデザイン  
**AC** アカデミック・基礎技術 **海外招待** 海外招待セッション **collaboration** 団体招待セッション **PR** プラチナスポンサーセッション **PR** ゴールドスポンサーセッション **PR** シルバースポンサーセッション  
**PR** スポンサーセッション **同時通訳 (英→日)** **逐次通訳 (英→日)**  
 難易度 **甘口** (学生も大丈夫) **中辛** (この分野の初心者へ) **辛口** (本分野の経験者へ) **激辛** (即座退席を要するレベル)