

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（プロダクション分野）2018 年度版

一般

- <最新> - プロセス管理やコラボレーションツール、自動ビルドなどのプロダクションを支える技術のクラウド化
- リソースの増大に伴い、大容量ファイルサイズを扱うクラウドホスティングサービスの使用例が増え始め、オンプレミスとのハイブリッドな利用が定着する
- <数年後> - コンパイル、データコンバートやベイク、レンダリングなど、同時並列処理で大量のハードウェアリソースを必要とする処理においてクラウド上のリソースを利用するサービスが増える
- アセット管理や、データ作成のクラウド化が進み、リモートワークの障壁が下がる

プロセスマネジメント

- <最新> - 大規模開発においてゲームエンジンや開発環境にあったより体系化されたアセットワークフローが適用される
- 機械学習やプロシージャル技術等を用いたコンテンツ・アセット製作の導入が進む
- <数年後> - プロジェクトマネジメントにおいて組織横断な管理を導入する企業が増える。それによってより組織的なプロセス最適化が進み、個人のオーバーワークが激減する
- 働き方の多様化により、遠隔地での協業が増える。それに伴いより多くの情報を共有することができるコミュニケーション手段が発達する

プラクティス

- <最新> - ソフトウェアテストに機械学習の利用が進む
- ゲームエンジンのプラグインによる先進技術の即時実現
- 大量のログの可視化による作業効率の改善例が増える
- <数年後> - ゲームエンジン内に QA 管理用機能が組み込まれ、開発工程内での QA が促進される
- コンシューマとモバイルで共通化した技術が多くなり、各社の強みを生かした自社製エンジンの事例が増え始める

ナレッジマネジメント

- <最新> - 自社の技術ブログや勉強会、カンファレンスなど公の場を巻き込んだナレッジマネジメント
- 社外でのインプットを社内でアウトプットする活動を積極的に行う開発者が増える
- <数年後> - チーム力が問われる大規模なプロジェクトにおいて、個人に対して評価する従来の評価制度がミスマッチとなり、違った評価システムを導入する企業が増える