

9/9 (火)			9/10 (水)			9/11 (木)		
時間	セッション/講師名	セッション会場	時間	セッション/講師名	セッション会場	時間	セッション/講師名	セッション会場
9:30-10:20	【基調講演】 CEDECの10年、これからの10年 松原健二(株式会社コーエー 代表取締役社長/社団法人コンピュータエンターテインメント協会 副会長 兼 技術委員会委員長)	グリーンホール	9:30-10:20	【基調講演】 ゲームというビジネス、ビジネスというゲーム 福船敏二(株式会社カプコン 常務執行役員 開発統括本部長兼オンライン事業統括/株式会社ダレト 代表取締役社長)	グリーンホール	9:30-10:20	【基調講演】 どこから作ればいいんだろう？ 宮本茂(任天堂株式会社 専務取締役 情報開発本部・本部長)	グリーンホール
10:40-12:00	最新の世界規模開発状況における理想と現実 Fact and Fiction in the Emerging Global Development Landscape Jamil Moledina(Think Services Game Group) タイトル未定(ビジネス&ロウ セッション) 加藤幹也(経済産業省) [IMAGIRE DAY(1)] レンダリスト養成講座 2.0 田村尚希、川瀬正樹(シリコンスタジオ) バンダイナムコゲームスにおけるアセット管理・コンテンツパイプラインに関する取り組み 高橋涼(バンダイナムコゲームス) [CEDECラボ] 研究者はゲーム研究になぜ関心を持つのか〜ゲーム産業と研究者との未来への対話 稲見昌彦(慶応義塾大学)/今給黎隆(バンダイナムコゲームス)/津田順平(コーエー)/雷村健(東京大学)/長谷川昌一(電気通信大学)/三宅陽一郎(フロム・ソフトウェア)/新清士(IGDA日本) PixelJunk™Eldenにおける植物制御に関する技術解説 吉田謙太郎、ジェロム・リアード、木下直樹(キュー・ゲームス) 10年前のモバイルゲーム、10年後のモバイルゲーム(仮) 遠藤雅博(モバイル&ゲームスタジオ)/宮路武(ジー・モード) サウンド・システム検討会 寺根真吾(カプコン)/岸幸太郎(コナミデジタルエンタテインメント)/土田善紀(スクウェア・エニックス)/中村彰吾(バンダイナムコゲームス)/近藤広明(Dolby Japan) セッションライブシアター	グリーンホール 1号館 4S02 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 学園本部館 大会議室 80年館 オーロラホール 1号館 4S33	10:40-12:00	Haloの開発: テクニカルアートの役割 Building Halo: A case study in the role of technical art Steve Theodore(Bungie, LLC.) [ラウンドテーブル] CEDEC2008 「サウンド/天の川2008」 「FROM A DARKSIDE NAMED GAME MUSIC」〜ゲーム音楽という名のダークサイドから〜 細江慎治(スーパーベース/稲原隆行(スタジオカナル)/佐野信義(キャビア) [AI DAY(1)] ニューラルネットワークとゲームAI 大野功二(オーブランチング) 物理エンジンの作り方 津田順平(コーエー) [CEDECラボ] 開発方法論 宮崎弘宣(早稲田大学) 女性ががんばる新しいゲーム開発+α in '99のなみだ' 石田美穂、青木奈津子、磯村子、鈴木雄(バンダイナムコゲームス) 次世代ハード向けDisplaced Subdivision Surfacesの描画 Sponsored by NVIDIA Corporation Bryan Dudash(NVIDIA Corporation) 「StarHorse」シリーズの開発現場から見た「メダルゲーム」の可能性 佐藤直行(セガ) セッションライブシアター	グリーンホール 1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 学園本部館 大会議室 80年館 オーロラホール 1号館 4S33	10:40-12:00	未来のゲーム開発テクノロジー Future Game Development Technologies Tim Sweeney(Epic Games, Inc.) [ラウンドテーブル] テレビゲームのレーティングを開発者はどう考えるべきか 渋谷明子(慶應義塾大学)/新清士(IGDA日本) ネオロマンスシリーズ ~女性向け恋愛ゲームとメディアミックス展開~ 松津明子(コーエー) 「龍が如く」が生み出すタイトルプロデュースの未来 名越彬洋(セガ) [CEDECラボ] AI分野(1) ゲームとAI 伊藤毅志、西野順二(電気通信大学) アンビエントオクルージョン理論と実践 Sponsored by オートデスク株式会社 芳賀洋行(オートデスク) 自動進行型ネットワークゲーム「プロ野球チームをつくらう! ONLINE2」開発の試み 佐野浩章(ツエテネットワークス) 20年前のゲーム作りと近頃のカジュアルゲーム作り 小林真樹、羽石理奈(スマイルフォーム) セッションライブシアター	学園本部館 大会議室 グリーンホール 1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 1号館 7L32 80年館 オーロラホール 1号館 4S33
13:00-14:20	最新の米国ゲーム開発プロセス Recent Trends in U.S. Game Development Processes Jason Spangler(Electronic Arts) デジタル・コンテンツの流通促進について(仮) 飯村由香理(総務省情報流通行政局) [ラウンドテーブル] 外国人開発者との上手なつきあい方 福島道宣、ベンジャミン・ワード(フロア)/新清士(IGDA日本) [IMAGIRE DAY(2)] シェーダ管理事例 ~自由度とひきかえに~ 五反田義治(トライエース) Squirrelを使ったゲーム開発 神尾直樹(スクウェア・エニックス) [CEDECラボ] アバター「人を引き込む身体的インタラクション技術」 渡辺富夫(岡山県立大学) Gems/GPU Gemsの翻訳パイプライン 中本浩(ボンデジタル) ネットワークゲームの開発と海外展開について 見吉隆夫(セガ) METAL GEAR SOLID 4の音響演出(仮) 戸島社太郎(コナミデジタルエンタテインメント) セッションライブシアター	グリーンホール 1号館 4S02 1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 学園本部館 大会議室 80年館 オーロラホール 1号館 4S33	13:00-14:20	「METAL GEAR SOLID 4」に使われた技術等の紹介 高部邦夫(コナミデジタルエンタテインメント) 7号画像開発の秘密 「パチスロ北斗の拳2」伝承者への道 山内俊介(サミー) [ラウンドテーブル] 中小開発会社のコンテンツ開発のための資金調達 赤羽雄二、森田弘司(プレックス/ハードナース)/新清士(IGDA日本) [AI DAY(2)] AIのアプローチの一つとしての群知能 末村裕史(ベック) いま、必要とされるゲームプロデュース 岡本吉起(ゲームリ/リブコ) [CEDECラボ] モデル検証入門〜ツールに振る舞いを検査させる〜 石川冬樹(国立情報学研究所) リア空間と物理的に正しいライティング 鈴木雅幸(キャビア) 新しいPhysX、見参! Kitty Vongsay(NVIDIA Corporation) Sponsored by NVIDIA Corporation KORG DS-10 の作り方 佐野信義、古林 雅俊(キャビア)/野馬聡子(トイロジック)/井上和士(コルグ)/鈴木秀典(プロキオン・スタジオ)/岡宮達生(AQインタラクティブ) セッションライブシアター	グリーンホール 1号館 4S02 1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 学園本部館 大会議室 80年館 オーロラホール 1号館 4S33	13:00-14:20	リアルタイムCGIにおけるグローバルレミネーションの実践導入・その他開発事例 ~Sonic Unleashedの開発現場より~ 橋本善久(セガ) スクウェア・エニックスのフェイシャルアニメーションへの取り組み ジェームス・ウィリアムソン、岩崎琢也(スクウェア・エニックス) [CEDECラボ] AI分野(2) ゲームとAI 塚本邦仁(東北大学)/伊藤毅志、西野順二(電気通信大学)/三宅陽一郎(フロム・ソフトウェア) PhyreEngine™ 地形システム Sponsored by 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ジェイソン・ゴードン/ドイグ(ソニー・コンピュータエンタテインメント/ヨロック) オンラインゲーム運営の視点から見たゲーム開発 中島秀樹(ガマニアデジタルエンタテインメント) ゲームデザイナーのための2Dフィジックス Sponsored by プロメテック・ソフトウェア株式会社 小倉豪放(プロメテック・ソフトウェア) セッションライブシアター ビデオシアター (9/10(水)収録: 基調講演「ゲームというビジネス、ビジネスというゲーム」)	1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 1号館 7L32 80年館 オーロラホール 1号館 4S33 学園本部館 大会議室
14:50-16:10	「METAL GEAR SOLID 4」のデザインワークフロー 梶原豊、佐々木美穂、木村峰士、小林政哉(コナミデジタルエンタテインメント) コンテンツ産業における発注取引と下請法 斎藤修(公正取引委員会事務総局) [ラウンドテーブル] ゲームUIの特性と応用の可能性 2008 小野憲史/サイトウ・アキヒロ [IMAGIRE DAY(3)] ゲーム開発のためのプロシージャル技術の応用 三宅陽一郎(フロム・ソフトウェア) 携帯電話キャリアと考えるモバイルゲームの未来(仮) 栗田雄崇(NITF/コモ)/竹之内剛(KDDI)/和智信治(スクウェア・エニックス) [CEDECラボ] モーション(1) 人体アニメーション合成技術の製品設計分野への応用 川地克明(産業技術総合研究所) Silverlight 2 ゲーム開発 川西裕幸、春日井良隆(マイクロソフト) Sponsored by マイクロソフト株式会社 ファミリースキー ~箱庭サウンド演出テクニック~ 大久保博(バンダイナムコゲームス) セッションライブシアター	グリーンホール 1号館 4S02 1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 4S33 80年館 オーロラホール 1号館 4S33	14:50-16:10	超シネマ型次世代アクション PS3/NARUTO: ULTIMATE NINJA STORMにおけるアートワークと制作手法 松山洋、下田星児(サイバーコネクト) [ラウンドテーブル] 3Dアニメーターの今後の課題について 金久保智也、佐々木久美(バンダイナムコゲームス)/神藤辰也、田中雄介(スクウェア・エニックス) [AI DAY(3)] ゲームとAIはポントに相性がいいのか? 森川幸人(ムームー) 5年後のゲーム開発現場を考えると ~ゲーム会社技術開発の現場から2~ 福原一克(コナミデジタルエンタテインメント)/津田順平(コーエー)/吉岡直人(スクウェア・エニックス)/安藤隆(セガ)/大森謙(バンダイナムコゲームス) [CEDECラボ] ネットワークゲーム研究の理論と実際 川原主博(東京大学) 欧米パブリッシャーに対するゲーム受託制作ビジネス提案、営業方法、プロジェクトマネジメント事例紹介、及びその具体的なゲーム受託制作事例、制作方法論、コミュニケーション、必要なコミュニケーションの実例紹介 大儀英次、溝口達洋(ナックスタジオ) 現実感ある髪のリアルタイム描画 風間隆行(NVIDIA Corporation) Sponsored by NVIDIA Corporation AVGの未来へ〜パベルディスカッション〜 吉田正高(東京大学)/その他 セッションライブシアター	グリーンホール 1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 1号館 5S05 1号館 5S33 1号館 5S33 80年館 オーロラホール 1号館 4S33	14:50-16:10	[ラウンドテーブル] ゲーム開発のための英語学習の進め方 John Abrahamson(フロム・ソフトウェア)/平山恭子(ベネッセコーポレーション)/新清士(IGDA日本) 射影を用いた関節角度制限方法 ~3次元ローテーションと特異点の不思議~ 山口兼太郎(バンダイナムコゲームス) MMORPG FINAL FANTASY XIの運営を支える技術〜データベースとデータストレージを中心として 田中啓介(スクウェア・エニックス) [CEDECラボ] プロシージャル技術の動向 宮田一兼(北陸先端科学技術大学院大学) 光ディスクを乗りこせ! /ロード時間の短縮手法 Sponsored by 株式会社CRI・ミドルウェア 神見正雄(CRI・ミドルウェア) セッションライブシアター ビデオシアター (9/9(火)収録: 基調講演「CEDEC10周年記念パネル」すべてはここからはじまった ~インペーダーゲーム30周年~)	1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 1号館 4S33 1号館 5S33 1号館 4S33 学園本部館 大会議室
16:40-18:00	CEDEC10周年記念パネル 「すべてはここからはじまった ~インペーダーゲーム30周年~」 西角友宏(ドリームス)/岩谷敏(東京工業大学)/Jamil Moledina(Think Services Game Group) タイトル未定(ビジネス&ロウ セッション) 講師未定 [ラウンドテーブル] 海外企業との取引関係をどう構築していくか 高橋勲(プレナムエージェンシー)/新清士(IGDA日本) [IMAGIRE DAY(4)] プロシージャルグラフィックス - 理論と実践 今給黎隆(バンダイナムコゲームス) 今後のインテル Visual Computingの方向性 久保寺福子、太田仁章(インテル) [CEDECラボ] モーション(2) 仮想人間の動作制御技術 尾下真樹(九州工業大学) 携帯Flashの無限の可能性 坂本義親(ORSO) ゲーム制作現場でのDCCツール活用事例 リアルタイムシェーダーの周辺から 太田嘉彦、佐々木隆典(スクウェア・エニックス)/林洋一、藤一博(セガ)/後藤修一、前田敏史(ディンクス)/手島孝人(ポリフォニー・デジタル) カプコンが考えるサウンド制作手法の提案 岸智也、瀧本和也、小森賢伸(カプコン) セッションライブシアター	グリーンホール 1号館 4S02 1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 1号館 4S33 1号館 4S33 1号館 4S33 80年館 オーロラホール 1号館 4S33	16:40-18:00	AVGの未来へ〜ラウンドテーブル〜 吉田正高(東京大学) [AI DAY(4)] 魔ごころを、きみに ~「勇者のくせになまいきだ」が目指した自己組織化アルゴリズム~ 大槻晴行、鎌田浩平(アクワイア)/高橋義之(ライオン・インコーポレイテッド) Xbox 360「テイルズ オブ ヴェスベリア」から見たハイデフRPG開発 榎田勇、榎川人、三好勇一郎(バンダイナムコゲームス) [CEDECラボ] 衝突判定法をソート・検索アルゴリズムの観点から眺める 長谷川昌一(電気通信大学) 一般向けゲーム開発環境 「GAME BRAIN」のWebアプリ化とユーザー動向 野馬正(スクウェア・エニックス) アンビエントオクルージョンの実用テクニック Sponsored by NVIDIA Corporation Chris Kim(NVIDIA Corporation) ヴァーカロイト技術に見る音声合成 佐々木達(クリプトン・フューチャーメディア)/大下華人(ヤマハ) セッションライブシアター	1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 1号館 5S33 1号館 5S33 80年館 オーロラホール 1号館 4S33	16:40-18:00	[AI DAY(5)] ゲームAIを再び語る 長久藤(ハイパーコンテンツ) プリビジュアルイゼーション 山口聡(IMAGICA) ソウルキャリバーシリーズのキャラクターアニメーション 冨田裕介、矢口善久(バンダイナムコゲームス) [CEDECラボ] 音楽情報処理技術とエンタテインメント 片倉晴弘、森勢将雅(関西学院大学) FLASHを使ってゲームUIを構築する 竹内得典、大前広樹、小川智一郎(フロム・ソフトウェア) Sponsored by Scaleform 新開発オンラインゲーム(2タイトル)の国内サービス立ち上げ及び海外展開(韓国、中国、台湾、米国)についての具体的な活動の紹介と 研究開発中の新しいオンラインエンタテインメント(遠隔操作ロボット)のデモ 佐藤謙(サイバーステップ) セッションライブシアター ビデオシアター (9/10(水)収録: 『CEDEC AWARDS 2008(表彰式)』)	1号館 4S07 1号館 4S32 1号館 4S34 1号館 4S34 1号館 5S05 1号館 5S33 1号館 7L32 1号館 4S33 学園本部館 大会議室