

セッションタイトル	講師名	セッション会場
9:45~11:05		
KN 未踏宇宙を拓く「はやぶさ」探査機搭載イオンエンジン	國中 均 宇宙航空研究開発機構/宇宙科学研究所	メインホール 1F
11:20~12:20		
VA 『アニメのエフェクト、ゲームのエフェクト』～前編～	橋本 敬史/株式会社竜の子プロダクション 岩出 敬/株式会社セガ	メインホール 1F
GD スマートフォン×ソーシャルゲーム×コンソールゲームが紡ぎだす『ゲームの未来』	稲船 敬二/株式会社 concept 小林 賢治/株式会社ディー・エヌ・エー	301 3F
BM ゲーム開発手法の改善に取り組むための実践的アプローチ	松元 健 株式会社バンダイナムコゲームス (モデレーター) 鶴谷 武親	302 3F
SND インタラクティブミュージック・アダプティブミュージックの技術	片寄 晴弘/関西学院大学 橋田 光代/相愛大学	303 3F
GD ユーザーの行動から学ぶ プレイヤーを知らなければゲームはヒットする	鬼頭 雅英/株式会社バンダイナムコゲームス (モデレーター) 稲見 昌彦 速藤 雅伸/ CEDEC 2011 運営委員会 CEDEC 2011 運営委員会	304 3F
VA プロシージャルアニメーションの未来と使い方	サイモン・マック NaturalMotion Ltd.	311+312 3F
AC コンピュータ・グラフィクス関連の最新論文紹介	田村 尚希・安田 廉 シリコンスタジオ株式会社	501 5F
NW アメーバビグの作り方	名村 卓・浦野 大輔 株式会社サイバーエージェント	502 5F
PG 2体から4体!?	堂前 嘉樹 株式会社バンダイナムコゲームス	503 5F
AC Mathematics for the Game Industry: 変分原理とコンピュータ・アナトミーへの応用	福本 康秀 九州大学	411+412 4F
13:30~14:30		
VA 『アニメのエフェクト、ゲームのエフェクト』～後編～	橋本 敬史/株式会社竜の子プロダクション 岩出 敬/株式会社セガ	メインホール 1F
GD 忍者ロワイヤルの今までと今後	佐藤 大悟・徳丸 祥之介 株式会社ディー・エヌ・エー	301 3F
PG 画像認識技術の使い方と最新の取り組み	掛 智一・小口 貴弘/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 内村 創/株式会社ポリフォニー・デジタル	302 3F
SND 今夜は How to Beat It	増野 宏之 アークシステムワークス株式会社	303 3F
BM ショートセッション: キャリアについて考える	石倉 力 株式会社セガ (モデレーター) 鶴谷 武親 藤原 正仁 専修大学	304 3F
BM マルチプラットフォームエンジン戦略～OROCHI×Vita～	新井 タヒル シリコンスタジオ株式会社	311+312 3F
VA Autodesk 3DCG ツール最新モジュール、Subscription Advantage Pack 2012 のご紹介	門口 洋一郎 オートデスク株式会社	313+314 3F
GD ショートセッション: AIに命を吹き込むには	並木 幸介 株式会社フロム・ソフトウェア (モデレーター) 遠藤 雅伸 岡村 信幸 株式会社フロム・ソフトウェア	501 5F
PD アメーバビグの育て方	高橋 佑介・浅木 康之 株式会社サイバーエージェント	502 5F
PG 西川善司の「CEDEC 2011」ゲーム開発マニアックス (物理シミュレーション編)	西川 善司/トライゼット 原田 隆宏/AMD 西田 祐輔/株式会社ファミリアエンタテインメント 松生 裕史/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	503 5F
AC Mathematics for the Game Industry: ゲーム・仮想現実における物理モデルシミュレーションと数値解析	田上 大助 九州大学	411+412 4F
14:50~15:50		
VA 「エースコンパクト アサルト・ホライゾン」インゲームカメラ制作事例	西田 幸樹・多田 航・相川 将人 株式会社バンダイナムコゲームス	メインホール 1F
PG Mobage SDK について	對馬 正 株式会社ディー・エヌ・エー	301 3F
GD Multi Action Game In the Coffee.	SWERY 株式会社アクセスゲームズ	302 3F
SND アニメ効果音の現場とこれからの音響効果	庄司 雅弘・松田 昭彦・新井 秀徳 株式会社フィズサウンドクリエイション	303 3F
PG データに学ぶプロシージャルアニメーション	向井 智彦 株式会社スクウェア・エニックス	304 3F
PG XDDP 実現のためのソフトウェア構成管理ツール活用法	岡野 喜久男 株式会社東陽テクニカ	311+312 3F
VA Autodesk ゲームミドルウェア 2012 バージョン紹介	門口 洋一郎 オートデスク株式会社	313+314 3F
BM ショートセッション: オープンソースとの付き合い方	蒔田 修一・吉井 雅人 株式会社オーエス総研 (モデレーター) 鶴谷 武親 山中 勇毅 株式会社セガ	315 3F
PD ソーシャルゲーム開発	藤重 和博 株式会社コーエーテクモゲームス	501 5F

セッションタイトル	講師名	セッション会場
14:50~15:50		
VA ショートセッション: アーティストのためのVA要素技術	ICE を使った 3D アニメーションの実力とは... アーティストに優しいマテリアル構築パイプライン	岡本 健太郎/株式会社バンダイナムコゲームス 石崎 貴夫/ダイキン工業株式会社 (モデレーター) 斎藤 直宏 北村 浩久・石井 泰寛 株式会社ガンバリオン
OS 西洋におけるゲームエンジンとミドルウェア	Mark DeLoura THQ Inc.	503 5F
VA ゲームエフェクトの今とこれから [ラウンドテーブル]	岩出 敬/株式会社セガ 下澤 章吾/ポリゴンマジック株式会社	511+512 5F
AC Mathematics for the Game Industry: 産業界に現われる行列の話	田上 大助 九州大学	411+412 4F
16:30~17:30		
PG 「ドラゴンズ ドグマ」のグラフィックス表現の技術解説	清水 大輔・三嶋 仁 株式会社カブコン	メインホール 1F
GD 農園ホッコーリーナが	山口 隆広 株式会社ディー・エヌ・エー	301 3F
BM 「社内外でさまざまな存在するローカライズの壁を越えよう」	小野 重史/フリーランスゲームジャーナリスト エミリオ・ガジェンコ/サンブラ/株式会社バーズテック音楽出版 葉瀬 洋平/株式会社サイバーコネクトツ 矢澤 竜太/フリーランス英日ゲーム翻訳者 梨山 正治/株式会社スクウェア・エニックス	302 3F
SND MMO-RPG ならではのサウンドデザイン	祖堅 正慶 株式会社スクウェア・エニックス	303 3F
BM オンラインゲーム開発におけるアジャイルなチームビルディングの具体的手法	小林 俊仁 株式会社 Aiming	304 3F
PG Havok Script 公開! & 最新技術アップデート	山岸 奈奈子 Havok 株式会社	311+312 3F
VA Autodesk® Scaleform® によるフレキシブルなユーザーインターフェイスの構築	梅澤 孝司 オートデスク株式会社	313+314 3F
SP 震災復興支援技術特別セッション 「ゲームデザイン」技術の応用	震災コンテンツに活用できるゲームデザイン・ゲームテクノロジーの紹介と提案 RISPEC: リスク認知のためのリスク情報共有プラットフォーム	大野 功二 O-Planning (モデレーター) 吉岡 直人 于 沛超 筑波大学大学院
PG ユークスにおける物理シミュレーションとアニメーションの融合における取り組み	上野 浩樹 株式会社ユークス	502 5F
OS 僕の海外ゲーム開発ストーリー++	ライアン・ペイトン Microsoft	503 5F
VA テクニカルアーティストラウンドテーブル 2011: アーティスト TA 編	龍一博/株式会社セガ 山口 由晃/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 佐々木 隆典/株式会社スクウェア・エニックス 橋口 智仁/株式会社カブコン	511+512 5F
AC Mathematics for the Game Industry: パネルディスカッション「マネタイズ時代は数学で勝負が決まる」	福本 康秀/九州大学 鶴谷 武親/ CEDEC2011 運営委員会 山本 直樹/ AT カーニー	411+412 4F
17:50~18:50		
OS 文化と目的を失わずに、チームサイズを倍にするということ	Noel Wolfman Blizzard Entertainment	メインホール 1F
PG Mobage における大規模分析基盤とその活用	山田 憲晋 株式会社ディー・エヌ・エー	301 3F
BM ショートセッション: 進化するローカライゼーション	サウンド部門とローカライズ部門の協業による、管理ツールを用いたローカライズの効率化事例 日本のゲームにみる欧州版開発の事後検証: プロセスのスピードアップ・簡略化・ワークフロー	谷山 輝・柴山 正治 株式会社スクウェア・エニックス (モデレーター) 斎藤 直宏 ジャイム・カルボネラ 株式会社バーズテック音楽出版
AC ゲームとコミュニケーション	伊藤 毅志/国立大学法人 電気通信大学 松原 仁/公立はこだて未来大学 北尾 まどか/日本将棋連盟/株式会社ねこまど 木村 裕人/コントロールプラス株式会社	303 3F
BM ソースコードの品質向上のための効果的で効率的なコードレビュー	大園 衛玄 日本工学院八王子専門学校	304 3F
PG 更に進化した遮蔽カリングシステム Umbra3 の実力	テッポ・ソイニネン Umbra Software Ltd.	311+312 3F
PD 『週刊トロ・ステーション』のつくりかた	伴 哲 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	501 5F
GD Kinect 専用フリーローミング型ゲームを題材に、ジェスチャー認識をゲームに取り入れる時に考えること	三宅 俊輔 株式会社セガ	502 5F
PG 西川善司の「CEDEC 2011」ゲーム開発マニアックス (グラフィックス編)	西川 善司/トライゼット スティーブ・ザン/ NVIDIA 大淵 栄作/株式会社デジタルメディアプロフェッショナル ロブ・テシェーラ/ NVIDIA 新井 タヒル/シリコンスタジオ株式会社 小川 晴彦/Imagination Technologies	503 5F
PG テクニカルアーティストラウンドテーブル 2011: プログラマー編	大内 貴一/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 手島 孝人/株式会社ポリフォニー・デジタル 立堀 寛/株式会社セガ	511+512 5F

Welcome Reception (Speakers Only)
日時: 9月6日 (火) 19:15~21:00 (会議センター 315)
 ※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。
 プラチナスポンサー