

# スケジュール 8.21 (火)



セッションタイトル	講師名	セッション会場	
<b>9:45~11:05</b>			
<b>KN</b> メンタルシミュレーション-認知科学から見たコンピュータエンタテインメントの世界	安西 祐一郎/独立行政法人日本学術振興会	1F <b>マイホール</b>	
<b>11:20~12:20</b>			
<b>PG</b> 加速する次世代: ティム・スウィーニーが語るゲームの未来	ティム・スウィーニー/Epic Games, Inc.	1F <b>マイホール</b>	
<b>GD VA</b> 少女は空に落ちる ~オープンフィールドに構築された「GRAVITY DAZE/重力的眩暈: 上層への帰還において、彼女の宇宙に生じた振動」のコアゲームデザインと GUI~	大倉 純也・長岡 靖仁・能登 伸治 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>302</b>	
<b>SND PG</b> サウンド開発を支えるツール群 ~こんなに便利になりました~	南 明宏・笠原 直・谷山 輝 株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>303</b>	
<b>NW PG</b> ファンタシースターオンライン2におけるデータ通信手法	戸谷 弘一/株式会社セガ	3F <b>304</b>	
<b>PR BM PG PD</b> 3D グラフィクスエンジン「千鳥」の活用~アプリ開発から AR・VR 分野への応用~	浅井 康平・辻野 晃一 株式会社プレミアムエージェンシー	3F <b>311+312</b>	
<b>PR PG</b> NoSQL x クラウドで作る! 最新ソーシャルゲームアーキテクチャー	松尾 康弘/アマゾン データ サービス ジャパン 株式会社	3F <b>313+314</b>	
<b>SP PG</b> 物理シミュレーション最前線! 【グラフィクスと CAD 研究会共催・パネル&ラウンドテーブル企画】	栗山 繁/豊橋技術科学大学 金井 崇・梶谷 信行/東京大学 堀川 勉/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>315</b>	
<b>PG</b> 開発者にとっての Windows 8	渡辺 友太/日本マイクロソフト株式会社	4F <b>414+415</b>	
<b>BM</b> 業界初の試み? 4 社合同新人研修の内容と今後について	瀧本 弥生/株式会社イニス	5F <b>501</b>	
<b>VA PG</b> Child of Eden, ルミネス エレクトロニックシムフォニーから見る音とビジュアルの関係	高梨 真・小林 賢五・浅地 義太 キューエンタテインメント株式会社	5F <b>502</b>	
<b>PG</b> 次世代キャラクター A I アーキテクチャーの構築	三宅 陽一郎/株式会社スクウェア・エニックス	5F <b>503</b>	
<b>PG</b> 固定シェーダグラフィクスハードウェア PICA200 の思考	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	5F <b>511+512</b>	
<b>13:30~14:30</b>			
<b>PG</b> 西川善司の「CEDEC 2012」ゲーム開発マニアックス (物理シミュレーション/GPGPU 編)	西川 善司/TRY-Z 松宮 雅俊/株式会社カブコン 原田 隆宏/Advanced Micro Devices, Inc.	1F <b>マイホール</b>	
<b>BM</b> そもそもソーシャルゲームとは何なのか?	小林 賢治/株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>301</b>	
<b>VA GD</b> PlayStation®Vita「GRAVITY DAZE」での Living Background を 考慮した背景ワークフロー	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	3F <b>302</b>	
<b>PR NW GD PD</b> コンシューマゲームでの挑戦! ネットワークを活用したゲームの構築と運用「シェルノサーージュ」の事例	土屋 鏡/株式会社ガスト 渡邊 幸二/ブロックバスター株式会社	3F <b>303</b>	
<b>SND BM</b> カブコンサウンドが考える日本と海外のゲームオーディオ制作	岸 智也/株式会社カブコン	3F <b>304</b>	
<b>PR PG</b> ストリームのススメ ~ 開発者の負担を軽くする今どきの構成管理 ~	岡野 喜久男/株式会社東陽テクニカ	3F <b>311+312</b>	
<b>PR PG</b> 「プログラマ育成+静解析」という幸せな選択	安竹 由起夫/コベリティ日本支社 高橋 敦俊/株式会社セガ	3F <b>313+314</b>	
ショートセッション: ゲームは開発して 完成から運用への継続へ	<b>BM NW</b> アーケードネットワークサービス 「ALL.Net」のサーバ環境構築、運用 オンラインゲーム、開発から運営へのパトナッチ	作本 真/株式会社セガ 木下 昌也/株式会社タイトー	3F <b>315</b>
<b>PG</b> Metro スタイルに対応したアプリケーションの開発概要	新村 剛史/日本マイクロソフト株式会社	4F <b>414+415</b>	
ショートセッション: ゲームとコミュニケーション の新たな関係	<b>GD</b> オンラインゲーム時代における、ゲーム内コミュニケーション設計の基礎知識 <b>PD BM</b> 宴会コミュニケーションツールを作ってみたら、こんな遊ばれ方だった	本城 嘉太郎/株式会社DropWave 遠藤 雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ	5F <b>501</b>
ショートセッション: サウンドがミドルウェアに ダンスを載せる	<b>PG GD</b> FPS エンジンを使った音楽ゲーム制作 ~Unreal は如何にしてダンスを載せたか~ <b>SND PG</b> 海外製ミドルウェアを使ったサウンド制作 ~Wwise は如何にしてダンスを載せたか~	デイヴィッド・ヴェントゥラ/株式会社イニス 谷 賢史/株式会社イニス	5F <b>502</b>
<b>海外</b> サーバマシン 1 台で MMO 同時接続者数 10,000 名を実現する方法	Hyunjik Bae/Netention	5F <b>503</b>	

## Developers' Night

日時: 8月21日(火) 19:30~21:30 会場: パシフィコ横浜 3F (会議センター 303+304)  
(予定、CEDEC AWARDS 2012発表授賞式終了後の開始となります)

参加費用: お一人様 5,000円/税込 (立食形式: フリーフード、フリードリンク)

CEDEC 講師をはじめ、業界キーパーソンが多数参加する懇親パーティーを開催します。  
デベロッパー同士の交流を深めるだけでなく、新たな出会いからビジネスチャンスにもつながる大変貴重な機会です。  
奮ってご参加ください。

※会期中、2F 総合受付にてチケットを販売しております。枚数には限りがありますので、お早めにお求めください。

プラチナスponsor



ゴールドスponsor



展示ブース



セッションタイトル	講師名	セッション会場	
<b>13:30~14:30</b>			
ショートセッション: ゲーム/アプリ向けではない 海外市場の現状	<b>BM</b> 中東のゲーム市場とヨルダンのゲーム産業 チリ/ラテンアメリカ発のビデオゲーム: 課題と	佐藤 翔/株式会社メディアクリエイト Pablo J. Gorigoitia/VG Chile/IGDA Chile President	5F <b>511+512</b>
<b>14:50~15:50</b>			
<b>海外</b> Uncharted 3 のアウトソーシング: XPEC ポストモータム	Solomon Temowo/XPEC Entertainment	1F <b>マイホール</b>	
<b>BM</b> スマートフォンソーシャルゲーム開発の今後(仮)	Sponsored by <b>DeNA</b> 水島 壮太/株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>301</b>	
<b>PG</b> 「GRAVITY DAZE/重力的眩暈: 上層への帰還において、彼女の宇宙に生じた振動」/ 携帯型エンタテインメントシステムゲーム機 PlayStation®Vita におけるオープンワールドゲームの作り方	横川 裕・水間 大介・大倉 純也 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>302</b>	
<b>SND PG GD</b> Final Fantasy XIV で搭載されたサウンド新技術の紹介	西松 優一・相堅 正慶 株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>303</b>	
ショートセッション: チーム AI プログラミング コンテスト/セキュリティ アワードへ	<b>PG</b> Samurai Coding などによるゲーム AI プログラミングコンテストの ための原則とパターン <b>NW PG</b> 初心者のためのセキュリティ/プライバシー講座	鷲崎 弘宜・坂本 一憲・和田 雅彦/早稲田大学 大澤 範之/Maniac House(個人サークル)	3F <b>304</b>
<b>PR PG</b> ARM X GPU のすべらない話	菅波 憲一/アーム株式会社	3F <b>311+312</b>	
<b>PR VA PG</b> 改めて注目される 2D アニメーションツール「SpriteStudio」 - 国産 2D ツールが(舶来ゲームエンジンに力借りながら)世界へ -	浅井 維新・大野 正樹 株式会社ウェブテクノロジ・コム	3F <b>313+314</b>	
<b>SP PG</b> JaSST×CEDEC コラボセッション: より効果的なソフトウェアテストのための「テスト・ツールまるわかりガイド」	町田 欣史/株式会社 NTT データ	3F <b>315</b>	
<b>PG</b> KINECT テクノロジーとナチュラルユーザーインターフェイスの可能性	Sponsored by <b>Microsoft</b> 千葉 慎二/日本マイクロソフト株式会社	4F <b>414+415</b>	
ショートセッション: ゲーム発の アニメーションとは	<b>PD</b> 劇場用 3D アニメーション「ドットハック セカイの向こうに」 ゲーム会社が作る 3D 立体映画 <b>VA GD</b> ユーザーに中二キャラクターとしての認知に成功したアニメーション・メロッド ~ゴッドイーターから出るフィジカル中二論~	二塚 万佳/株式会社サイバーコネクトツー 河野 紀子/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>501</b>
ショートセッション: 他分野の技術でゲーム 開発に利用するには	<b>GD PD</b> アーケードゲーム制作のノウハウを、スマホ向けゲーム制作に 注ぎ込むとこうなった <b>GD</b> これからのシリアスゲーム開発: 海外政府機関における B to B ゲーム (ウォーゲーミング)開発の実際	平魯 隆導/株式会社セガ 蔵原 大/株式会社ジェイブレインホールディングス (http://j-brain.jp/) 高橋 志行/一橋大学大学院社会学研究科 (株)遊帆堂	5F <b>502</b>
<b>PR PG BM</b> アンリアル・エンジンを使った開発手法を さらに効果的にするためのパネルディスカッション	下田 純也・ティム・スウィーニー・ロブ・グレイ/Epic Games Japan 下田 星児/株式会社 サイバーコネクトツー スコット・ストッダード/Chair Entertainment Group ロバート・太田・ディートリッヒ/株式会社イニス	5F <b>503</b>	
ショートセッション: 新たな話題に拆れる ゲームのためのシステム	<b>BoF</b> Substitutional Reality (SR) システムという新しい体験プラットフォーム <b>AC</b> 実用的な VR 訓練システムの構築と評価方法の確立に関する研究	藤井 直敬/理化学研究所 渡部 直人/一般財団法人電力中央研究所	5F <b>511+512</b>
<b>PR PG</b> enchant.js + HTML5 によるマルチプラットフォーム開発	清水 亮/株式会社ユビキタスエンターテインメント	5F <b>513</b>	
<b>16:30~17:30</b>			
<b>BM</b> 我がが「今しかない」と思った瞬間	Sponsored by <b>DeNA</b> 馬場 保仁・門脇 宏/株式会社ディー・エヌ・エー 松原 健二/ジンガジャパン株式会社	3F <b>301</b>	
<b>PG VA</b> バンドデジネの世界を手に「GRAVITY DAZE/重力的眩暈: 上層への帰還において、 彼女の宇宙に生じた振動」のグラフィクスエンジン解説	横川裕・宮前 雄生・松田 圭司 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>302</b>	
<b>SND</b> 声優と音響監督から見たアニメーションの音響制作の現場	郷田 ほづみ/有限会社 湘南アクトステージ	3F <b>303</b>	
<b>NW PG</b> ネットワークゲームの不正行為と対策	堀口 真司・池添 徹/グリー株式会社	3F <b>304</b>	
<b>VA GD</b> Infinity Blade コンソールからモバイルへの飛躍	スコット・ストッダード/Chair Entertainment Group	3F <b>311+312</b>	
<b>PR PG</b> AWS クラウドデザインパターン応用編: ソーシャルゲームにおけるクラウドアーキテクチャー	堀内 康弘/アマゾンデータサービスジャパン株式会社	3F <b>313+314</b>	
<b>SP GD</b> センスオブワンダーナイトからインディゲームフェスティバルへの道	小野 憲史・新 清士/IGDA 日本 天谷 大輔/開発室 Pixel	3F <b>315</b>	
<b>PG</b> Windows と Xbox LIVE	Sponsored by <b>Microsoft</b> 川口 昇/日本マイクロソフト株式会社	4F <b>414+415</b>	
<b>PG VA</b> 物理的なビジュアルのためのアセット制作フロー	五反田 義治/株式会社トライエース	5F <b>501</b>	
<b>PG NW</b> Unity を使用した MMO ゲーム開発	榊原 武・望月 大作・ロドリゲス オスカル 株式会社セガ	5F <b>502</b>	
<b>VA PD</b> "The Black Eyed Peas Experience": ハリウッドが日本の開発会社の ビジョンを「キャプチャー」した方法	アイエル・ウィルフリッド/株式会社イニス	5F <b>503</b>	
<b>VA PG</b> フェイスクャプチャー 3分クッキング! ~5 時間分のフェイスクャプチャーを数分で処理した仕組み~	工藤 裕一・坂本 吉紀・中村 和憲・畑中 めぐみ 株式会社セガ	5F <b>511+512</b>	
<b>17:50~19:30</b>			
CEDEC AWARDS 2012 発表授賞式		1F <b>マイホール</b>	

- KN** 基調講演 **PG** プログラミング **VA** ビジュアル・アート **GD** ゲームデザイン **SND** サウンド **NW** ネットワーク **PD** プロデュース
- BM** ビジネス&マネージメント **AC** アカデミック・基礎技術 **SP** ノン・ジャンル **海外** 海外招待トラック **BoF** 新分野 **Co-located** Co-Located Event
- 特別招待セッション **PR** スポンサーシップセッション
- 同時通訳 (日→英/英→日/韓→日) **逐次通訳**