

セッションタイトル	講師名	セッション会場
9:45~11:05		
KN 開発讃歌	森下 一喜/ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	1F メインホール
11:20~12:20		
ENG VA 次世代機を見据えた物理ベースリフレクタンスモデルの設計	五反田 義治/株式会社トライエース	1F メインホール
PR BP アジアのインターネット・中国モバイルゲーム事情最前線	家本 賢太郎/株式会社クララオンライン	3F 301
BP 欧米における最新デジタルマーケティング ~世界が熱狂するゲームトレーラー~	定元 邦浩/グーグル株式会社	3F 302
SND ENG MMO-RPGならではのサウンドデザイン2013 ~ファイナルファンタジー XIV :新生エオルゼア~	祖堅 正慶・土田 善紀/株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
collaboration NW ENG 日本Androidの会xCEDEC (ショートセッション3連発)	今岡 通博/今岡工学事務所 大坂 泰弘/グレスコ・アイディー株式会社 谷口 岳/日本アンドロイドの会、タオソフトウェア株式会社	3F 304
PR ENG AIキャラクターのステアリングとアニメーションシステムの連携 - Havok AI, Animation Studioの機能紹介 -	長澤 康平/Havok株式会社	3F 311+312
PR ENG Apache Zookeeperを用いたサーバ自動運用システム ~分散データストア『Flare』への適用事例の紹介	池原 潔・Surma Benjamin/グリー株式会社	3F 313+314
NW SP SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / オンラインゲームの攻防戦	竹迫 良範/サイボウズ・ラボ株式会社 青山 公士/株式会社スクウェア・エニックス 松田 和樹/ネットエージェント株式会社	3F 315
VA デジタルxアナログ対談 魅力的なキャラクター立体表現ができるまで	石長 櫻子/植物少女園 松本 浩幸/株式会社フライトユニット 望月 卓/有限会社RCベルグ	5F 501
ENG BP FlashによるアセットワークフローのHTML5やネイティブアプリへのうまい持ち込み方	ホール アンディー/アドビ システムズ株式会社	5F 502
NW ENG High-efficiency Network Compression: How to effectively reduce your network traffic and latency 【高効率なネットワーク圧縮: ネットワーク・トラフィックとレイテンシーの効果的な抑制方法】	Ferdinand Schober/Microsoft	5F 503
11:20~14:30 ワークショップ		
GD ゲームデザイン手段目的/快感ストレス分析ワークショップ	中村 隆之/神奈川工科大学	5F 511+512
13:30~14:30		
特別招待 SP VA 『日常を劇場へ』プロジェクトマッピングによる地域と産業のデザイン	森内 大輔/株式会社NHK エンタープライズ	1F メインホール
BP アラブ諸国の家庭用ゲーム市場	佐藤 翔/株式会社メディアクリエイト	3F 302
SND 機能的サウンドデザイン ~緊急地震速報のアラートはこうして作られた~	伊福部 達/東京大学	3F 303
VA ENG 工程の手戻りを最小限に 圧縮テクスチャ (PVRTC・DXTC・ETC) における傾向と対策	上田 堂弘・黒岡 聡亨/株式会社ウェブテクノロジー	3F 304
PR ENG 国産ゲームエンジンOROCHI 3の最新導入事例 ~PS Vita、PS3タイトルでの事例をご紹介~	池内 優弥/シリコンスタジオ株式会社 橋本 嘉史/株式会社マーベラスAQL 田中 宏幸/株式会社イリンクス	3F 311+312
PR ENG プログラムのリアルな動きを把握する! ~動的テストが導くプログラム品質の向上~	新井 雅嗣/ハートランド・データ株式会社	3F 313+314
BP SEGA Game Jamがもたらした組織活性化の効果	村上 健治・粉川 貴至・石畑 義文/株式会社セガ	3F 315
ENG NW ネイティブ化が進むモバイルソーシャルアプリで求められるオンライン技術	廣田 竜平/株式会社コナミデジタルエンタテインメント	5F 501
ENG VA OpenSubdiv: オープンソースの RenderMan 完全互換 GPU対応 サブディビジョンサーフェスライブラリ	手島 孝人/ピクサー・アニメーションスタジオ	5F 502
海外 VA Building the Unreal Engine 4 "Infiltrator" Real-Time Demonstration, from Concept to Reveal (Unrealエンジン4の最新デモ "Infiltrator" コンセプトから公開まで)	Alan Willard/Epic Games	5F 503
14:50~15:50		
ENG 現実感のあるドライビングシミュレータの開発と応用	米川 隆/トヨタ自動車株式会社	1F メインホール
ENG スマホ時代に、自社の強みを最大限にレバレッジする方法	Sponsored by DeNA 小林 賢治/株式会社ディー・エヌ・エー	3F 301
BP 海外カジュアルゲーム市場の最前線報告	山下 龍二郎/福岡市 新 清士/オフィス新	3F 302
NW ENG HTML5のこれまでとこれから、最新技術の未来予測	竹迫 良範/サイボウズ・ラボ株式会社	3F 304
VA GD UE4の新機能「ブループリント」なら、コードを書かずにゲームが作れる!	Sponsored by Epic ロブ グレイ/エピック・ゲームズ・ジャパン	3F 311+312
PR ENG 「絶対防衛レヴィアタン」におけるアニメーションエンジンや機種依存の話	戸谷 直之/グリー株式会社	3F 313+314
BP ゲームジャムで見つけた! 短期開発で全力を引き出すモチベーションコントロール法	後藤 誠/マッチロック株式会社	3F 315
ENG モバイルGPUでのハイエンドレンダリングエンジン開発事例	永野 和博・大嶋 貴史・テイビス エリオット/株式会社トライエース	5F 501
ENG 「コリジョン抜け」を防ぐための衝突検出テクニック	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	5F 502
海外 ENG Rendering Assassin's Creed III (アサシン・クリードIII)におけるレンダリング)	Jean-Francois St-Amour/Ubisoft Montreal Studio	5F 503
14:50~17:30 CEDEC CHALLENGE		
SND SP サウンド大喜利! 各社対抗ライブサウンドエフェクト制作	佐野 信義/株式会社DETUNE 光吉 登修/株式会社セガ 屋敷 貴道/株式会社イニス 北川 保昌/株式会社カプコン 土屋 昇平/株式会社タイトー 矢野 義人/株式会社バンダイナムコスタジオ 瀬津丸 勝/株式会社セガ 蛭子 一郎/株式会社ノイジークローク	3F 303

セッションタイトル	講師名	セッション会場
14:50~15:50 ワークショップ		
GD すごろくで体感! もう一度プレイする気にさせる「バランスプレイヤー」というゲームシステム	遠藤 雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ	5F 511+512
PR GD NW 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-3	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F 513
16:30~17:30		
PR ENG Ops自動化、データ解析、世界展開まで、ネイティブアプリでも活用されるアマゾン ウェブ サービス (AWS)	堀内 康弘・松尾 康博/アマゾンデータサービスジャパン株式会社	3F 301
BP ゲーム先進国と新興国の最新事情とクリエイターにとってのビジネスチャンス	矢田 真理/オフィス矢田代表、立命館大学 中村 彰憲/立命館大学	3F 302
NW ENG HTML5時代におけるセキュリティを意識した開発	長谷川 陽介/ネットエージェント株式会社	3F 304
VA GD 飛躍的な進化を遂げたアンリアル・エンジン4の最新機能	Sponsored by Epic 下田 純也/エピック・ゲームズ・ジャパン	3F 311+312
PR ENG 探検ドリランドにおけるギルドバトル開発体制とその裏側について	田沼 修平/グリー株式会社	3F 313+314
VA 今再び! ブレンドシェイプで顔を動かす~よくわかるFACSとその応用	中矢 陽一/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
ENG C++/CとNDKによるAndroidクロスプラットフォーム・ゲーム開発について	松田 白朗/Google inc.	5F 501
GD AC 「ナラティブ」はここにある! 国産ゲームに見るナラティブとは?	遠藤 雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ 築瀬 洋平/株式会社スクウェア・エニックス	5F 502
海外 ENG デジタル・アセット管理のベストプラクティス (Best Practices in Digital Asset Management)	マーク ハリソン・マイク サンディ/Pixar Animation Studios 田口 智浩/株式会社東陽テクニカ	5F 503
collaboration AC BP 「福島GameJam」の3年をふりかえる	中林 寿文/NPO法人 国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)、サイバース株式会社 新 清士/オフィス新 長久 勝/国立情報学研究所	5F 511+512
16:30~17:30 ワークショップ		
PR GD NW 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-4	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F 513
17:50~19:15		
CEDEC AWARDS 2013 発表授賞式		
		1F メインホール

- KN** 基調講演
- ENG** エンジニアリング
- VA** ビジュアルアーツ
- SND** サウンド
- NW** オンライン・ネットワーク
- GD** ゲームデザイン
- BP** ビジネス&プロデュース
- AC** アカデミック・基盤技術
- SP** ノン・ジャンル
- 海外** 海外トラック
- 特別招待** 特別招待セッション
- collaboration** 団体招待セッション
- PR** スポンサーシップセッション
- 同時通訳 (英▶日) (韓▶日) 逐次通訳

Developers' Night

日時: 8月22日(木) 19:30~21:30

会場: パシフィコ横浜3F (会議センター 303+304)

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)

展示ブース

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。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 協賛セッション
- エンジニアリング
- ビジュアルアーツ
- サウンド
- ネットワーク
- ゲームデザイン
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基盤技術
- ノンジャンル
- 海外トラック
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- CEDEC AWARDS
- CEDEC CHALLENGE