

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>9:45 ~ 11:05</b>		
<b>KN</b> これからのゲームとゲームクリエイター	名越 稔洋 / 株式会社 セガ	1F <b>メインホール</b>
<b>11:20 ~ 12:20</b>		
<b>ENG</b> 自動運転: 人工知能の応用の一例として	金道 敏樹 / トヨタ自動車株式会社	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> PlayStation®4 最新技術のご紹介	Sponsored by  豊 禎浩 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>VA</b> カメラ的に正しいフォトリアルグラフィック制作ワークフロー	橋口 智仁・村岡 伸一 / 株式会社カプコン	3F <b>302</b>
<b>SND</b> 和楽器推進委員会!	中條 謙日 / 株式会社ATTIC INC. 稲毛 謙介 / 株式会社テンベスタジオ 坂本 英城 / 株式会社ノイジークローク 渡辺 巖山 / 音楽舎にしき	3F <b>303</b>
<b>GD</b> 「祭り」のゲームデザイン ～フリーダムウォーズのゲームデザイン・コンセプト～	保井 俊之・征矢 健太郎 / 株式会社シフト 吉澤 純一 / Sony Computer Entertainment	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>BP</b> <b>ENG</b> ゲームの海外進出で成功する方法を考えよう!～市場動向・マーケティングから開発まで～	高野 祥幸 / ニフティ株式会社 伊藤 章博 / 株式会社グロガス	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>BP</b> 中華圏とのライセンス・アウトの実務と可能性	家本 賢太郎 / 株式会社クラオンライン	3F <b>313+314</b>
<b>NW</b> 『繋がるWiFiネットワーク』を提供しよう! ～CEDEC-Netテクニカルレビュー2014～	佐藤 良 / CEDEC 2014運営委員会 西塚 要・高田 美紀 / NTTコミュニケーションズ株式会社 黒瀬 史規 / パロアルトネットワークス合同会社	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> Microsoft x Unity - Visual Studio Tools for Unityを使った開発・デバッグ、Unityによるユニバーサル Windows アプリ開発	Sponsored by  大西 彰 / 日本マイクロソフト株式会社	4F <b>416+417</b>
<b>ENG</b> 「世代間マルチプラットフォーム平行開発」～PlayStation4版「龍が如く 維新!」開発の一年～	厚 孝 / 株式会社セガ	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> モバイルプラットフォームにおけるCompute性能を利用したアプリ設計の注意点と性能向上のポイント	菅波 憲一 / アーム株式会社	5F <b>502</b>
<b>BP</b> <b>ENG</b> 垣根を超える! 本音で語れ! ～開発会社と協力会社 / 個人契約の本当に良い関係	北尾 雄一郎・栗野 智行 / ジェムドロップ株式会社 尾畑 心一朗・山村 勇一 / 株式会社バイキング	5F <b>503</b>
<b>BP</b> 産休・育休取得者の上司の心得 課長が育休とてみた	村北 美夏 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>511+512</b>
<b>13:30 ~ 14:30</b>		
<b>BP</b> 地方から世界に発信する初音ミクとコンテンツの未来	熊谷 友介 / クリプトン・フューチャー・メディア株式会社	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> PlayStation®4 ライブストリーミング機能について	Sponsored by  藤原 雅宏 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> Technical Artist Bootcamp 2014 vol.1	麓 一博 / 株式会社セガ 橋口 智仁 / 株式会社カプコン 痴山 紘史 / 日本CGサービス	3F <b>302</b>
<b>SND</b> MAエンジニアが語る! ～日本語吹き替え版制作現場と音声処理ノウハウの実際	山下 裕康 / 有限会社ヒロサウンドテクニク	3F <b>303</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> そのテスト足りてます? ～テスト漏れを防ぐ動的コードカバレッジという考え方～	貴野 高弘 / ハートランド・テータ株式会社 大園 衛玄 / 日本工学院八王子専門学校	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>BP</b> <b>GD</b> データに振り回されて失敗したあなたことやこんなこと ～ゲームのために必要な本当のビジネス・アナリティクス～	野上 大介 / 株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>313+314</b>
<b>NW</b> Web技術とネットワーク技術の相互影響について	宮川 晋 / NTTコミュニケーションズ株式会社	3F <b>315</b>
<b>PR</b> <b>VA</b> <b>ENG</b> 最新のMorphemeでのランタイムキャラクターアニメーションの開発について	Simon Mack / Natural Motion Ltd.	4F <b>416+417</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> KNACK Engine Postmortem	村上 剛・山口 太 / Sony Computer Entertainment	5F <b>501</b>
<b>AC</b> 全身触覚インタフェース	梶本 裕之 / 電気通信大学	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> Second Son パーティクル・システム・アーキテクチャ	William Rockenbeck / Sucker Punch Productions	5F <b>503</b>
<b>13:30 ~ 14:30 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>NW</b> <b>ENG</b> Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう!	中村 康孝・山本 昇平 / GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>13:30 ~ 14:00 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>NW</b> モバイルゲームにおける社内基盤開発と"実録"	川上 知成・市川 毅明・木元 将輝 / 株式会社ドリコム	3F <b>304</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> Character Transfer: キャラクタ固有の表情特徴を考慮した顔アニメーション生成手法	加藤 卓哉・森島 繁生 / 早稲田大学	5F <b>511+512</b>
<b>14:00 ~ 14:30 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> アプリ開発者が作るAppcessory	佐々木 陽 / GClue, Inc.	3F <b>304</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> 実測に基づいた曲率依存反射関数による半透明物体のリアルタイムレンダリング	岡本 翠 / 早稲田大学	5F <b>511+512</b>
<b>14:50 ~ 15:50</b>		
<b>BP</b> <b>GD</b> ふよふよをプロデュースして感じたこと	細山田 水紀 / 株式会社セガ	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> PlayStation®4 の中身! 大公開!	Sponsored by  鳳 康宏 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> Technical Artist Bootcamp 2014 vol.2	麓 一博 / 株式会社セガ 佐々木 隆典 / 株式会社スクウェア・エニックス 飯田 裕介 / Sony Computer Entertainment Inc.	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b> コスバ最強! スマートフォンUnityサウンド強化術	渡邊 倫香 / 株式会社サイバーコネクトツ	3F <b>303</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> どこまで使えるMBaaS? ゲームで利用する注意点と効果について	大屋 誠 / 株式会社IDCFロンティア 徳永 貴久 / 株式会社グルーヴノーツ 安川 貴志 / 合同会社ディーワード	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 企業ITやってるSI屋がゲーム業界に来たらこうなった ～SI屋だからSierだから知らんけどゲーム業界で役に立つの?～	高橋 優亮 / ユニアデックス株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>NW</b> <b>ENG</b> Webの通信を高速化するHTTP/2の技術	大津 繁樹 / 株式会社インターネットイニシアティブ	3F <b>315</b>
<b>PR</b> <b>NW</b> Facebook: Games Go Global	Stephen Chun・Toshi Tanaka / Facebook Sean Lee / Fincon	4F <b>416+417</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> 30~40人規模の開発チームでマルチプラットフォームタイトルを ゲームエンジンから作った理由とその効果	石井 泰寛・吉田 秀治 / 株式会社ガンバリオン	5F <b>501</b>
<b>GD</b> <b>ENG</b> BEYOND RUMBLE ～ゲームにおける触覚フィードバックの設計・実装手法～	家室 証 / 株式会社CRI・ミドルウェア	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> <b>BP</b> 外部プログラミングを活用したForza Motorsport5の開発	Daniel Adent / Turn 10 Studio, Microsoft	5F <b>503</b>
<b>14:50 ~ 15:50 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>NW</b> <b>ENG</b> サーバーエンジニア必見! Photon Server 構築ガイド	並木 健太郎・山本 昇平・中村 康孝 / GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>14:50 ~ 15:20 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> From Box2D to Liquid Fun: Just Add Water-like Particles!	Wolff Dobson / Google Inc.	3F <b>304</b>
<b>AC</b> クロスモーダルを利用した感情のデザイン ～高次の心の動きを作るための工学的手法～	櫻井 翔・嶋海 拓志 / 東京大学	5F <b>511+512</b>
<b>15:20 ~ 15:50 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>AC</b> ゲーム世界を動かすサイコロの正体 ～往年のナムコタイトルから学ぶ乱数の進化と応用	加来 量一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>304</b>
<b>AC</b> <b>GD</b> ゲームAIの「人間らしい」振る舞いの自律的獲得とその構成要素の検討	藤井 叙人 / 関西学院大学大学院 日本学術振興会特別研究員DC2	5F <b>511+512</b>
<b>16:30 ~ 17:30</b>		
<b>ENG</b> <b>VA</b> 西川善司のゲーム開発マニアックス「グラフィックス編」2014	西川 善司 / TRY-Z 横川 裕 / Sony Computer Entertainment Inc. Takahiro Harada / Advanced Micro Devices, Inc. Masaya Takeshige / NVIDIA 川瀬 正樹 / シリコンスタジオ株式会社 高橋 誠史 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> PlayStation®4 に対応した Game Engine をつかってみたい	Sponsored by  秋山 賢成 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> 『龍が如く 維新!』制作事例: 進化し続けるイベント制作の運用手法とクロスへの新しい挑戦	工藤 裕一・斉藤 裕司・坂本 吉紀 / 株式会社セガ	3F <b>302</b>
<b>PR</b> <b>GD</b> Imagination Technologies PowerVR Graphics	小川 晴彦 / Imagination Technologies 伊藤 正 / StudioSolutions, Ltd.	3F <b>311+312</b>
<b>BP</b> とある女性が、地方で、小規模な、ゲーム会社経営をしている、というお話	中村 心・近藤 掲 / ゲームドゥ有株式会社	3F <b>315</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>AC</b> QA(品質保証)チームの新アイテム! テストギャップを見抜く解析技術	安竹 由起夫 / コベリティジャパン株式会社	4F <b>416+417</b>
<b>ENG</b> アーケードゲームにおける操作入力の高速化と処理能力向上手法	星谷 淳・黒木 尚也 / 株式会社タイト	5F <b>501</b>
<b>BP</b> <b>AC</b> ユーザ行動ログに基づく、リアルタイム対戦のロジックの作成と効果検証	酒巻 隆治・西口 真央 / 株式会社ドリコム	5F <b>503</b>
<b>16:30 ~ 17:00 ショートセッション</b>		
<b>SND</b> <b>AC</b> 「リアル」なゲームサウンドの追求 - 空間音響学へのいざない	吉高 弘俊 / 株式会社CRI・ミドルウェア	3F <b>303</b>
<b>ENG</b> <b>NW</b> マルチデバイスにおける効率的な開発方法	佐野 浩章 / ZENER NET WORKS株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>NW</b> モノビットエンジンを利用したゲームサーバ構成	安田 京人 / 株式会社モノビット	3F <b>313+314</b>
<b>GD</b> 「KNACK」 レベルデザイン制作事例(カメラ操作不要なアクションゲームのレベルデザイン)	飯島 貴光 / Sony Computer Entertainment Inc.	5F <b>502</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> "肉揺れ"を実現するキャラクターアニメーションシステム	岩本 尚也・森島 繁生 / 早稲田大学	5F <b>511+512</b>
<b>17:00 ~ 17:30 ショートセッション</b>		
<b>SND</b> アップコンバートタイトルにおけるサウンドクオリティとは～音のHD化ってなんだろう?～	黒岩 理加 / 株式会社カプコン	3F <b>303</b>
<b>ENG</b> ライブラリを作ってはいけない～それでも作りたいあなたへのアドバイス～	黒畑 喜弘 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>AC</b> <b>GD</b> ユーザーのゲーム体験を加速するインテルのテクノロジ	梶原 武志 / インテル株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>GD</b> <b>VA</b> 『D4: Dark Dreams Don't Die』におけるNUIとアニメーションによる感覚再現	廣吉 功・今井 新太郎 / 株式会社アクセスゲームズ	5F <b>502</b>
<b>AC</b> 物理現象を反映した擬音語自動付加システムの提案	福里 司 / 早稲田大学	5F <b>511+512</b>
<b>17:50 ~ 18:50</b>		
<b>ENG</b> <b>AC</b> 2020年までのゲームハードウェア技術トレンド	後藤 弘茂 / フリーランス	1F <b>メインホール</b>
<b>VA</b> 『樂園追放 -Expelled From Paradise-』にみるCGアニメの制作フロー	森口 博史・柏倉 晴樹・横川 和政・阿尾 直樹 / 株式会社グラフィニカ	3F <b>302</b>
<b>SND</b> インタラクティブミックスによって生まれる次世代のオーディオ表現とは	瀧本 和也・牧野 忠義 / 株式会社CAPCOM 矢島 友宏 / 株式会社スクウェア・エニックス 渡辺 量 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 竹迫 良範 / サイボウズ・ラボ株式会社 宮本 久仁男 / NTTデータ 情報セキュリティ大学院大学	3F <b>303</b>
<b>NW</b> SECCON x CEDEC CHALLENGE 表彰式 / 今昔ハッカー対談	坂井 弘亮 / SECCON実行委員 すがやみつる / 京都精華大学	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> OROCHI 3による3DゲームのPS4、PS3、PS VITA、PC (Steam) マルチ開発講座	池内 優弥 / シリコンスタジオ株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>BP</b> ゲーム業界における女性の働き方	高崎 奈美 / 株式会社マトリックス 中村 心 / ゲームドゥ有株式会社 渡邊 倫香 / 株式会社サイバーコネクトツ 原田 雅子 / 株式会社イニス	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> CEDEC AI CHALLENGE 2014	坂本 一憲 / 国際情報学研究所 佐藤 靖治・小林 純一 / 早稲田大学	5F <b>501</b>
<b>GD</b> PERACON2014 結果発表・表彰式	遠藤 雅伸 / 東京工芸大学 築瀬 洋平 / Unity Technologies Japan 三上 浩司 / 東京工科大学 小谷 浩之 / Sony Computer Entertainment Worldwide Studios	5F <b>502</b>
<b>NW</b> Xbox Oneのネットワーク技術: オープンスタンダードと将来の適合性の結集	Ferdinand Schober / Microsoft	5F <b>503</b>
<b>BP</b> 執筆のススメ～会社勤めをしながら著述賞をとる方法～	堂前 嘉樹・加藤 政樹 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>511+512</b>

**KN** 基調講演 **ENG** エンジニアリング **BP** ビジネス&プロデュース **VA** ビジュアルアーツ **GD** ゲームデザイン **SND** サウンド

**AC** アカデミック・基盤技術 **NW** オンライン・ネットワーク

**特別招待** 特別招待セッション **招待** 海外招待セッション **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

スケジュール  
会場全体図  
基調講演  
特別招待  
セッション  
海外招待  
セッション  
協賛セッション  
イベントエリア  
ビジュアルアーツ  
ゲームデザイン  
サウンド  
オンライン・ネットワーク  
ビジネス&プロデュース  
アカデミック・基盤技術  
エンジニアリング  
セッション  
展示コーナー  
AWARDS  
CEDEC CHALLENGE