



ゲームづくりにひたむきに向き合っています。

おもしろいゲームとは何か。より多くの人々を楽しませるにはどうすればよいのか。
 私たちはただひたすらにゲームづくりについて考えています。
 世の中のどんなものより「絶対によいものを作る」という意志でNo.1を目指しています。
 美しいビジュアルが特長の『神撃のバハムート』をはじめ
 ハイクオリティで送る壮大な空の物語『グランブルーファンタジー』など
 Cygamesの数々のコンテンツはそうした熱い想いから生み出されました。
 生み出すコンテンツはスマートフォン向けゲームにとどまらず
 アニメ事業などさまざまな領域にまで手を広げています。
 何事にも妥協せずユーザーの心を動かすために徹底的にチャレンジし続けます。
 最高のコンテンツを届けることが私たちの使命です。

最高のコンテンツを作る会社 Cygames

株式会社Cygames 東京都渋谷区南平台町16番地17号 住友不動産渋谷ガーデンタワー 15階 <http://www.cygames.co.jp/> © Cygames, Inc.

ゲームエンジニア募集中!
 募集要項の詳細及び
 エントリーはコチラから

<http://www.cygames.co.jp/recruit/>



検索 Cygames

Cygames公式技術ブログ
 Cygames Engineers' Blog開設
<http://tech.cygames.co.jp/>

ゲームに関する
 様々な技術を
 発信!

CEDEC

Computer Entertainment Developers Conference

2015

会期: 2015年8月26日(水)~28日(金)

会場: パシフィコ横浜 会議センター

主催: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)
 共催: 日経BP社
 後援: 経済産業省、横浜市、一般社団法人情報処理学会、人工知能学会、
 NPO法人 ソフトウェアテスト技術振興協会 (ASTER)、
 日本バーチャルリアリティ学会

<http://cedec.cesa.or.jp/>

ゴールドスポンサー



シルバースポンサー



開催のご挨拶

主催



岡村 秀樹

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長

2015年

ますます進化と拡大を続けるコンピュータエンターテインメントの領域。

数年前には実現できなかった技術が次々と現実のものとなり、それら新しい技術は瞬く間に日本・欧米、アジアや南米など全世界に広がるようになりました。

コンピュータエンターテインメントの世界は、我々の想像を超えるスピードで進化しており、今後その進化のスピードは更に加速していくことでしょう。

そうした大きな進展の局面において、CEDECが技術発展の起点となり、新しいコンピュータエンターテインメントの世界を切り開いて行こうという意味を込め、今年のCEDECのテーマを「Reach Next Level!」と致しました。

それは、様々な技術分野との接点を広げ、互いに切磋琢磨し合うことで、コンピュータエンターテインメントが生まれ出す世界を新たな段階へと推し進めて行こうというメッセージです。

ここ数年、CEDECの受講者数は増加の一途を辿り、多方面から期待を寄せられていますが、これらの期待に応えるため、CEDECも進化して行きます。

CEDECは常に次を見つめています。

後援



平井 淳生

経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課（メディア・コンテンツ課）課長

この度、CEDEC 2015 が盛大に開催されますことをお慶び申し上げます。

日進月歩のコンピュータエンターテインメント市場において、昨今、スマートフォンをはじめとする新たなデバイスの急速な普及や技術の進歩を背景に、ゲーム開発が盛り上がりを見せています。こうした激変の時代において、産業横断的な発想や連携が強く求められています。

CEDECにおいては、多くのセッションが開催され、様々な領域の第一線で活躍される皆様が熱い議論を交わされることと存じます。この場で技術や人の交流が活発に行われ、明日の開発のヒントにつながり、社会に大きなインパクトを与えるような、クリエイティブかつイノベティブなビジネスが生まれる契機となりますことを期待しております。

政府は、クールジャパン戦略の一環として、コンテンツの海外展開を強力に推進しております。世界で高い評価を受けるゲームをはじめとした日本の魅力的なコンテンツが、これまで以上に、世界でその存在感を高められるよう、グローバルな視点での挑戦を続けていただきたいと思います。

CEDECのご成功と、コンピュータエンターテインメント産業の更なるご発展を心よりお祈り申し上げます。

後援



林 文子

横浜市長

この度、CEDEC 2015 が盛大に開催されますことを、心よりお祝い申し上げます。全国から横浜へお越しいただいたコンピュータエンターテインメント産業に関わる皆様を、370万人の横浜市民を代表し歓迎いたします。また、CEDECが横浜の夏の恒例行事として定着しておりますことに、厚く御礼申し上げます。

さて、コンピュータエンターテインメント産業を取り巻く環境は次々と変化しています。コンピュータ技術の発展や新たな媒体の出現により、企業の規模に関わらず、多様なコンテンツを世の中に発信し、ビジネスチャンスを得ることができるようになりました。そして、そのような中で開発されたコンテンツは、世界でも高い評価を得ています。

CEDEC 2015には、コンピュータエンターテインメント産業で活躍される多くの皆様が集まります。本カンファレンスを契機に、今回の開催テーマである「Reach Next Level!」のとおり、日本のコンピュータエンターテインメント産業が新しいレベルに到達し、世界に向けてさらに発信されることをご期待申し上げます。

Christie CAVE™

CAVE™は、複数のスクリーンで囲んだ空間に、複数のプロジェクターを使ってCG映像を立体表示させる方式のバーチャルリアリティシステムです。立体メガネとコントローラ上のトラッキングセンサーを使って、体験者自身の視点に応じて、映し出された立体を多方面から、あるいは俯瞰して見ることができるので、実際にそこにいるかのような没入感が得られます。 *CAVE™は、クリスティ・デジタル・システムズ社の登録商標です

クリスティ・デジタル・システムズ 日本支社

〒135-0063 東京都江東区有明3-7-26 有明フロンティアビル
TEL:03-3599-7481 FAX:03-3599-7482 <http://www.christiedigital.jp/>



- CEDEC 運営委員会**
 CEDEC 2015 における運営の基本方針決定、および企画・管理・運営・収支を統括します。運営委員会は CESA 技術委員からのメンバー、アドバイザー、事務局にて構成し、必要に応じワーキンググループを設置して推進します。

委員長	植原 一充	株式会社バンダイナムコスタジオ
副委員長	中村 樹之	株式会社セガホールディングス
	福田 淳史	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
フェロー	松原 健二	株式会社セガゲームス
	斎藤 直宏	株式会社バンダイナムコスタジオ
	庄司 卓	株式会社セガゲームス
	鶴谷 武親	ポリゴンマジック株式会社
- プログラムワーキンググループ**
 より優れたセッションの実現のための公募の審査、招待セッションのリクルートを行います。分野別にセッションプロデューサーを採用し、各分野の実務エキスパートで構成しています。

リーダー	中村 樹之	株式会社セガホールディングス
グループアシスタント	齊藤 康幸	株式会社ヘキサドライブ
エンジニアリング	南野 真太郎 (主担当)	株式会社スクウェア・エニックス
	佐藤 良	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	堀口 真司	グリー株式会社
	津田 順平	株式会社コーエーテックモゲームス
プロダクション	田口 昌宏 (主担当)	株式会社スクウェア・エニックス
	粉川 貴至	株式会社セガゲームス
ビジュアルアーツ	藤 一博 (主担当)	株式会社セガゲームス
	金久保 哲也	株式会社バンダイナムコスタジオ
	大下 岳志	株式会社トーセ
サウンド	増野 宏之 (主担当)	株式会社 CR I ・ミドルウェア
	中西 哲一	株式会社バンダイナムコスタジオ
	中條 謙自	株式会社 ATTIC INC.
ゲームデザイン	小谷 浩之 (主担当)	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
	遠藤 雅伸	東京工芸大学
	山田 倫之	株式会社カブコン
ビジネス&プロデュース	徳留 和人 (主担当)	株式会社スマイルブーム
	小倉 豪放	株式会社ディー・エヌ・エー
	岡田 祐次	株式会社 BlazeGames
アカデミック・基盤技術	三上 浩司 (主担当)	東京工科大学
	鳴海 拓志	東京大学
インタラクティブ	土田 善紀 (主担当)	株式会社スクウェア・エニックス
	築瀬 洋平	Unity Technologies Japan
海外招待トラック	Julien Merceron (主担当)	Konami Digital Entertainment B.V.
	大坂 裕子	BlueCiel LLC
- CEDEC AWARDS ワーキンググループ**
 コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術および開発者を表彰する、CEDEC AWARDS の企画、運営を行います。

リーダー	古賀 豊	株式会社コーエーテックモゲームス
------	------	------------------
- CEDEC Digital Library (CEDiL) ワーキンググループ**
 CEDEC における発表資料などをライブラリー化して提供する、CEDEC Digital Library (略称 CEDiL) の企画、運営を行います。

リーダー	粉川 貴至	株式会社セガゲームス
------	-------	------------
- 広報ワーキンググループ**
 CEDEC の価値を、より広く、深く、わかりやすく発信するための広報戦略企画を行います。

リーダー	福田 淳史	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
------	-------	----------------------
- スポンサーシップワーキンググループ**
 現代のコンピュータエンターテインメント開発に欠かせない要素である、商用技術を提供されているスポンサーの皆様、CEDEC 参加者の皆様双方にとって、もっとも効果をあげられるようなスポンサーシップスキームを企画します。

リーダー	小高 輝真	株式会社ウェブテクノロジー
メンバー	後藤 誠	マッチロック株式会社
- システムワーキンググループ**
 CEDEC を運営するにあたってのシステム構築、運営を行います。

リーダー	粉川 貴至	株式会社セガゲームス
------	-------	------------
- イベントワーキンググループ**
 会場デザイン、パーティー企画等、イベントのデザイン・企画を行います。

リーダー	近藤 広明	Dolby Laboratories, Inc.
------	-------	--------------------------
- インターナショナルアドバイザー**
 CEDEC の国際化や海外招待トラックについてアドバイスを行います。

リーダー	Julien Merceron	Konami Digital Entertainment B.V.
------	-----------------	-----------------------------------
- アドバイザーボード**
 委員長またはワーキンググループのメンバーの協力依頼に基づき、CEDEC の運営にあたります。

メンバー	福見 昌彦	慶應義塾大学
	今給黎 隆	株式会社セガゲームス
	橋本 健栄	日本マイクロソフト株式会社
	沖原 正剛	株式会社ディー・エヌ・エー
	小野 憲史	NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本)
	金尾 卓文	日本マイクロソフト株式会社
	木下 昌也	株式会社タイトー
	小林 貴樹	株式会社スマイルブーム
	鈴木 健太郎	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
	藤本 真樹	グリー株式会社
	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
	三宅 陽一郎	株式会社スクウェア・エニックス
	松山 洋	株式会社サイバーコネクトツー
	宮下 芳明	明治大学
	Remi Driancourt	株式会社スクウェア・エニックス

所属は、原則として 2015 年 8 月 10 日現在のものです。表記は所属会社での表記を優先しています。

- 受講にあたって**
 ・セッションの受講はご希望のセッション会場へ直接お越しください。セッション中の「途中入場」「途中退出」は可能となっております。
 ・受講パスはセッション入場時に確認いたしますので会場内では常に身につけて頂くようお願いいたします。
 ・セッション中は携帯電話、スマートフォンなどはマナーモードに設定をお願いいたします。
 ・会場内での飲食は、メインホール内を除き可能となっております。喫煙は 1 階、3 階の喫煙所をご利用ください。
 ・受講パスには、「自己 PR 欄」を設けてあります。自由に記入して頂き、会場での積極的な交流・出会いにご活用ください。
- セッション中の撮影、SNS 投稿について**
 ・セッション中の写真撮影、SNS への投稿は可能となっております。セッションによっては禁止の場合もございます。場内アナウンスや掲示でご確認ください。
 ・公式ハッシュタグは #CEDEC2015 です。
 ・撮影した画像は個人使用や社内の報告書等の使用にとどめて頂き、Blog 等での、不特定多数へ向けた全内容の書き写し公開等は、ご遠慮いただきますようお願いいたします。
 ・すべてのセッションにおいてビデオ撮影・録音は禁止です。
- セッションアンケート**
 セッションごとに無記名の参加者アンケートを実施しております。今後のセッション構成の検討等にも活用いたしますので、是非ご記入頂きますよう、お願いいたします。
- Wi-Fi ネットワーク (CEDEC-Net)**
 CEDEC 2015 では会場での Wi-Fi 状況の改善を目指し、来場者用 Wi-Fi ネットワーク (CEDEC-Net) を構築・ご提供しております。なるべくこちらをご利用頂き、会場での Wi-Fi ルーターやテザリングの使用はお控え頂きますよう、お願いいたします。
 セキュリティ: WPA2
 SSID: cecdec-net ※接続に不具合がありましたら cecdec-net4 もお試しください
 パスワード: nextlevel
 Sponsored by
 
- 優先席について**
 各セッション会場には、車いすの方、けがや妊娠されている方など、一般席での聴講が困難な方がご利用可能な優先席をご用意しております。2 階総合受付または各セッション会場入り口のスタッフにお申し出ください。
- ドリンク配布コーナー (1 階、2 階)**
 無料でドリンクをお配りしております。 Sponsored by 
 (配布は数が無くなり次第終了します)
- オリジナルトートバッグ**
 引換所: 1 階および 2 階 (時間により場所が異なります)
 引換券が必要になります。
- セッション資料の公開について**
 会期終了後に CEDiL (CEDEC Digital Library) で公開します。CEDiL では過去の CEDEC の資料等が無料で閲覧できます。CEDiL ウェブサイト (<http://cedil.cesa.or.jp/>)
- 落とし物、急病人等緊急時について**
 落とし物をした、急に気分が悪くなった、けがをした等ありましたら、お近くのスタッフまたは、2F 総合受付までお知らせください。会期後は CEDEC 事務局 (TEL:03-6869-0713) までお問い合わせください。
- 会期中のイベント**
 - 8 月 26 日 (水)**
 ・ **Welcome Reception** (19:15 ~ 21:15) 会場: 世界のビール博物館 ランドマークプラザ ドックヤードガーデン B2F (みらい横丁内) **プラチナスponsor** 
 ※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。
 - 8 月 27 日 (木)**
 ・ **CEDEC AWARDS 2015** (17:50 ~ 19:15) 会場: メインホール
 最優秀賞の投票を 8 月 26 日 (水) 19 時まで受付中です。
<https://cedec.cesa.or.jp/2015/aw/users/>
プラチナスponsor  **ゴールドスponsor** 
 - Developers' Night** (19:30 ~ 21:30) 会場: 3F 「303+304」 **プラチナスponsor** 
 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)
 チケットは、8 月 26 日 (水)・27 日 (木) の 9 時 15 分より 2F 総合受付にて販売いたします。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基盤講演
- 海外招待セッション
- ゴールドシルバースターセッション
- エンタテイン
- プロダクション
- ビジネス&プロデュース
- サウンド
- ゲームデザイン
- アカデミック
- インタラクティブ
- ゲームデザイン
- アカデミック
- エンタテイン
- セッション
- 展示コーナー
- AWARDS

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
9:45 ~ 11:05 基調講演		
KN つくる、ということ。	中村 伊知哉 / 慶應義塾大学大学院	1F メインホール
11:20 ~ 12:20		
BP ゲーム実況の今後に関して	宮下 泰明 / AppBank株式会社	1F メインホール
PR BP ENG PCゲーム復権の時! ゲーム開発者に知ってほしい アプリ プラットフォームとしての Windows 10 <small>Sponsored by Microsoft</small>	高橋忍 / 日本マイクロソフト株式会社	3F 301
VA ENG 妄想から実装へ ~次世代VFX表現の、リアルタイムへの落とし込みの挑戦とプロセス~	渡村 耕資・池田 亘 / 株式会社 CAPCOM	3F 302
SND ENG イカすビジュアルライザー天国 -音楽と同期したイケてる映像表現とその設計手法-	増野 宏之 / 株式会社 CRI・ミドルウェア	3F 303
PRD GD VR制作の西洋からの反省談:Crytekの教訓	David Bowman / Crytek	3F 304
PR PRD BP ブラチナゲームズによるHansoft活用例:アジャイル開発への道	Jon Leslie / Hansoft	3F 311+312
PR ENG IoTデバイスと簡単に連携できる統合開発&配信環境 Bluemix を使ったゲーム開発	木村 桂 / 日本アイ・ピー・エム株式会社	3F 313+314
GD BP 現実世界のプレイヤーとデジタル世界のキャラクターの理想的なコミュニケーションのあり方とは? 読者参加型Web小説「3D小説 bell」が拓く、ユーザーを巻き込み主体的な行動を起こさせるゲームデザイン手法	竹内 ゆうすけ / ラ・シタテールLLC. イシイ ジロウ / フリーランス	3F 315
PRD ENG できるところから始めよう ~ゲーム開発支援ツールのテスト自動化事例	白柳 隆澄 / 株式会社インテリジェントシステムズ	4F 411+412
ENG 複数タイトルで使われた柔軟性の高いAIエンジン	長谷 洋平 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 501
ENG 大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS 立体視60FPSのための描画設計と高速化	小林 弘幸 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 502
VA 身体の動きと原理から知る、闘うインゲームアニメーションの中身2	元梅 幸司 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 503
ENG WebGLとモバイルウェブの「これまで」と「これから」そして来たるべきWebGL 2.0へ向けて	杉本 雅広 / フリー	5F 511+512
13:30 ~ 14:30		
AC 認知科学・心理学からみたコンピュータエンタテインメント:「体験する」とはどのようなことか	渡邊 克巳 / 早稲田大学	1F メインホール
PR ENG BP 最高のゲーミング プラットフォームWindows 10! そのテクノロジーと開発手法 <small>Sponsored by Microsoft</small>	鶴木 健栄 / 日本マイクロソフト株式会社	3F 301
SND BP サウンドマネジメントとは? ~クリエイターがよりクリエイティブに!~	岡田 信弥・田中 雅之・岸本 基 / 株式会社カプコン	3F 303
BP モバイルゲームが欧米に進出する時	Diane Mullenex / Pinsent Masons LLP	3F 304
PR ENG VA 新しいゲームエンジン Autodesk Stingray の紹介 ~GDC2015でテクニカルプレビューを行ったゲームエンジンを日本初公開~	梅澤 孝司 / オートデスク株式会社	3F 311+312
PR ENG ゲームエンジン徹底比較!Cocos2d-xのデメリット克服ガイド!	清水友晶 / Chukong Technologies Japan株式会社	3F 313+314
collaboration AC デジタル映像と技術の祭典 SIGGRAPH Asia 2015ハイライト -ゲーム産業とのクロスオーバーを探る-	北村 喜文 / 東北大学 森島 繁生 / 早稲田大学 塩田 周三 / 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 安生 健一 / オー・エル・エム・デジタル	3F 315
AC ENG スクウェア・エニックス AIアカデミーの試み 「ゲームAI技術のための教育カリキュラムを考える」	三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス	4F 411+412
BP 古くて新しい「遊び」の世界 ゲーム実況とゲームイベントをニコニコ超会議・闘会議の事例から	伊豫田 旭彦 / 株式会社ドワンゴ	5F 501
ENG ボク拳におけるゲームエディタの設計と実装	多田 航 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 502
ENG 世界初! 3DSでMMORPGのクラウド開発 ~ドドラゴンクエストX クラウド版開発実例紹介~	黒川進一 / 株式会社スクウェア・エニックス 春日 伸弥 / Ubitus Inc.	5F 503
PRD プロダクション分野のプロセスマネジメントについてコラボレーションツールやプロジェクト管理を中心に語るラウンドテーブル	田口 昌宏 / 株式会社スクウェア・エニックス 今給黎 隆 / 株式会社セガゲームス	5F 511+512
13:30 ~ 14:30 ワークショップ		
PR ENG クラウドでゲームサーバー(Photon Server)を立ち上げてみよう①	小園井 康志 / 日本アイ・ピー・エム株式会社	5F 513
13:30 ~ 15:50		
VA ENG GameVFX Bootcamp 2015	岩出 敬 / 株式会社セガゲームス 土屋 文紀 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 稲葉 剛士・鈴木 信介・下澤 章吾 / 株式会社アグニ・フレア	3F 302
14:50 ~ 15:50		
BP VA GD コラボレーションによるコンテンツの最大化 ~ト口とモノクマとグル〜ミ〜の事情~	伴 哲 / Sony Computer Entertainment Inc. 森 チャック / 株式会社チャックスグラフィート 齋藤 祐一郎 / 株式会社スパイク・チュンソフト	1F メインホール
PR ENG BP Unity, Cocos2d-xで始めよう、Windows 10 向けゲーム開発 <small>Sponsored by Microsoft</small>	大西 彰 / 日本マイクロソフト株式会社	3F 301
SND BP 逆境からの復活!サウンドチーム奮戦記	矢島 友宏・土田 善紀 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
VA ENG アーティストが使いたいと思うツールの制作:Bungieの「Destiny」のための髪の毛とシミュレーションツールの開発を振り返ってみて	Natalie Burke / Bungie	3F 304
PR BP ENG クラウドゲーミング基盤をたくさん作ってわかったこと	松本 和也 / 株式会社NTTPCコミュニケーションズ	3F 311+312
PR ENG BP ゲーム開発者をサーバー開発から開放する「mBaaS」のご紹介。VRやIoTでの活用事例もご紹介します。	佐々木 浩一 / ニフティ株式会社	3F 313+314
collaboration AC 流体アニメーション制作を効率化する技術	佐藤 周平 / 株式会社ドワンゴ	3F 315
AC 自然言語処理を中心とする人工知能技術の現状とエンターテインメント業界における応用の可能性	狩野 芳伸 / 静岡大学	4F 411+412
ENG PRD 「消滅都市」運用の一年	渡部 晋司・田口 和重 / グリー株式会社	5F 501
ENG FINAL FANTASY 零式 HD にみる 新しいHDリマスター ~GPU最適化編~	山口 裕也 / 株式会社ヘキサドライブ	5F 502
VA 帰国して感じたこと...これからのデジタルアーティストに求められるスキルセットとは? そして将来は?	北田 栄二 / 株式会社 ModelingCafe	5F 503

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
PRD プロダクション分野のプラクティスについてCIや自動テストなどを中心に語るラウンドテーブル	粉川 貴至・竹原 涼 / 株式会社セガゲームス	5F 511+512
14:50 ~ 15:50 ワークショップ		
PR ENG PRD Photonを使ってマルチプレイヤーを簡単につくっちゃおう!①	並木 健太郎 / GMOクラウド株式会社	5F 513
16:30 ~ 17:30		
PR ENG BP 宝の山を捨てていませんか?クラウドだから簡単! 大量データの分析と将来予測 <small>Sponsored by Microsoft</small>	井上 大輔・久森 達郎 / 日本マイクロソフト株式会社	3F 301
PRD ENG 最高のゲームを目指すチームを支える原動力とは?	高柳 謙 / ダイアログデザイン 田中 宏幸 / 株式会社イリンクス 山崎 一法 / グリー株式会社 小林 俊仁 / 株式会社Aiming	3F 302
collaboration AC SND パネルディスカッション「エンターテインメントを深化させる音楽情報処理研究」	北原 鉄朗 / 日本大学 橋田 光代 / 相愛大学 森勢 将雅 / 山梨大学大学院 土田 善紀 / 株式会社スクウェア・エニックス 中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303
同時通訳 ENG VA 球面調和関数データからの拡散反射光の再現	ウィリアム ジョゼフ / Geomerics, an ARM company	3F 304
PR ENG SND リズムゲーや音ゲーを作りやすくする新技術 ~スマホゲーム開発になぜミドルウェアが必要か~	櫻井 敦史 / 株式会社CRI・ミドルウェア	3F 311+312
PR AC SHIFTが考える新しいゲームデバッグ手法「GAME CAT」とは? とJenkins Platform Enterprise Editionによるコンテンツツバプラインの改善	島川 知・太田 健一郎 / 株式会社SHIFT	3F 313+314
ENG Android ハイパフォーマンス・プログラミング	松田 白朗 / Google inc	3F 315
ENG GD FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE- における キャラクターAIの意思決定システム	白神 陽嗣・三宅 陽一郎・並木 幸介 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F 501
BP GD PlayStation®VitaでF2P全世界配信のススム ~「Destiny of Spirits」で学ぶ各国市場の傾向と制作・運営時の注意点~	伴 哲・赤尾 亮太 / Sony Computer Entertainment Inc.	5F 502
GD PRD MMORPGで感動のストーリーテリングを! ~ドドラゴンクエストXのクエスト制作のツボ~	田中 瑞枝 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F 503
ENG エンターテインメント技術を使った空間アプリケーションの創造	粕谷 貴司・番場 正敬 / 株式会社竹中工務店	5F 511+512
16:30 ~ 17:30 ワークショップ		
PR ENG PRD 【ハンズオン】オンラインランキングをVRゲームに導入してみよう①	川原 史織 / ニフティ株式会社	5F 514
16:30 ~ 18:50		
VA 『シドニアの騎士』にみる新しいデジタルアニメーションへの挑戦	長崎 高士・山森 徹・上本雅之 / 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ	1F メインホール
ENG AC SECCON 2015 x CEDEC CHALLENGE ゲームクラッキング&チートチャレンジ	竹迫 良範 / SECCON実行委員会 すがや みつる / 京都精華大学 杉浦 隆幸 / ネットエージェント株式会社 岩崎 啓賢 / 株式会社enish	4F 411+412
17:50 ~ 18:50		
PR 同時通訳 ENG VA Xbox Live on Windows 10: ゲームサービスとマルチプレイヤー <small>Sponsored by Microsoft</small>	Ferdinand Schober / Microsoft	3F 301
ENG 物理エンジンの作り方(破壊シミュレーション編)	津田 順平 / 株式会社コーエーテクモゲームス	3F 303
海外招待 同時通訳 ENG VA 「ファークライ 4」のレンダリング・マテリアル	Stephen McAuley / Ubisoft	3F 304
PR GD BP FINAL FANTASY Record Keeperにおける ユーザー体験の定量化に基づくゲームバランス設計事例 <small>Sponsored by DeNA</small>	松本 吉高・友部 博教 / 株式会社ディー・エヌ・エー	3F 311+312
PR GD ENG すべては快適な体験のために:Oculusによる実践的VR開発技法	井口 健治・近藤「GOROman」 義仁 / Oculus VR	3F 313+314
ENG EmscriptenとC++で作るネイティブアプリライクな商用ブラウザゲーム	林原 裕之 / 株式会社Aquaload	3F 315
BP GD 絶対に夢を叶える!~オリジナルゲーム開発への挑戦~	下田 賢佑 / 株式会社degG	5F 501
ENG VA FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-のアニメーション ~接地感向上のためのとり組み~	今村 紀之・川地 克明 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F 502
PRD UnrealEngineに学ぶ、ゲームエンジンを使用した制作フロー	藤原 真琴 / フリーランス	5F 503
PR ENG AC ビデオ通話・P2Pがコモディティ化する世界。WebRTCによるこれらを探る	小松健作 / NTTコミュニケーションズ	5F 511+512
17:50 ~ 18:50 ワークショップ		
GD 企画初心者のための「ラビッドプランニング演習」	遠藤 雅伸 / 東京工芸大学	3F 302

- KN** 基調講演
- PRD** プロダクション
- 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
- 特別招待** 特別招待セッション
- 海外招待** 海外招待セッション
- collaboration** 団体招待セッション
- PR** ゴールドスポンサーセッション
- PR** シルバースポンサーセッション
- PR** スポンサーセッション
- 同時通訳** (英▶日)
- 逐次通訳** (英▶日)

Welcome Reception (Speakers Only)

日時: 8月26日 (水) 19:15 ~ 21:15
会場: 世界のビール博物館
ランドマークプラザ ドックヤードガーデン B2F (みらい横丁 内)
 ※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。

スケジュール
会場全体図
基調講演
セッション
海外招待
ゴールドスポンサー
エンビリアリ
プロダクション
ビジネス&プロデュース
サウンド
ゲームデザイン
アカデミック
インタラクティブ
展示コーナー
AWARDS

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
9:45 ~ 11:05 基調講演		
KN Data Art and Entertainment	真鍋 大度 / 株式会社ライゾマティクス	1F メインホール
11:20 ~ 12:20		
BP シンラ・テクノロジが創り出すクラウドゲームの世界	和田 洋一 / シンラ・テクノロジ・インク	1F メインホール
PR ENG Googleスケールで実現するゲーム&分析基盤	福田 潔 / グーグル株式会社	3F 301
VA GUILTY GEAR Xrd におけるリアルタイム・リミテッドアニメーション	坂村 英彦 / アークシステムワークス株式会社	3F 302
SND ゲームミュージックとともにあらんことを ~Happy Warsでのインタラクティブ・ミュージック使用事例~	西 隆宏 / 株式会社トイロジック	3F 303
PRD BP さらにアジャイルなゲーム開発者になるために:欧米からの教訓	Nathalie Goh-Livorness / Microsoft	3F 304
PR PRD お客様に驚きを提供する運営 -消滅都市の事例から-	下田 翔大・櫻井 慶子 / グリー株式会社	3F 311+312
PR ENG グローバル市場での賢いユーザー獲得とマネタイゼーションとは	古畑憲和 / Chartboost	3F 313+314
collaboration AC データ解析における学習理論と統計学の特徴と生かし方	西井 龍映 / 九州大学 マス・フォア・インダストリ研究所	4F 411+412
ENG 逆転裁判のスク립トシステムによる実演を交えた3Dアドベンチャーの作り方	木本 雅博 / 株式会社カブコン	5F 501
ENG VA ゼノブレイドクロスの広域なマップの描画手法	稲葉 道彦 / 株式会社モノリスソフト	5F 502
GD PRD アイデアの戦闘力を計測するスカウターを作る - ゲームエンジンをを使った開発におけるゲームデザインの評価基準 -	菊地 麻比古 / TinyCo	5F 503
11:20 ~ 12:20 ワークショップ		
PR ENG クラウドでゲームサーバー(Photon Server)を立ち上げてみよう②	小園井 康志 / 日本アイ・ピー・エム株式会社	5F 513
11:20 ~ 11:50 ショートセッション		
AC GD 全身ディスプレイ型「ゲーミング・スーツ」による新しいゲーム表現形態の提案とその応用について	岩谷 徹 / 東京工芸大学	3F 315
AC ENG インタラクティブ弾性体シミュレーションのための有限要素法の実装とGPUによる高速化	佐瀬 一弥 / 北海道大学	5F 511+512
11:50 ~ 12:20 ショートセッション		
AC GD 医療・リハビリ現場でのゲーム活用事例	松隈 浩之 / 九州大学	3F 315
BP 一半側空間無視リハビリ支援ゲームの開発	服部 文忠・梶原 治朗 / 特定医療法人順和 長尾病院	3F 315
AC ENG VA BG Maker ~アニメ背景画生成システムの提案とゲーム応用の可能性~	山口 周悟・福里 司・森島 繁生 / 早稲田大学	5F 511+512
13:30 ~ 14:30		
PR ENG PRD リアルタイム通信アクションゲーム60分クッキング! ~1時間でゼロから本格的MOゲームを完成させるライブコーディングデモ~	安田 京人・本城 嘉太郎 / 株式会社モノビット	3F 301
BP ENG カブコンVS全学生! CAPCOM GameJamで生まれた学生とカブコンとの絆	大井 勇樹 / 株式会社カブコン	3F 302
SND ENG それからのPSO2BGM:プロシージャルを利用したオーダーメイドな場面表現・サウンド ツールとプログラムの連携による簡略化	小林 秀聡 / 株式会社セガ 増田 亮 / 株式会社セガゲームス	3F 303
ENG BP ネクスト・レベルに到達するためのテクノロジ戦略	Julien Merceron / Konami Digital Entertainment	3F 304
PR VA PRD ガンバリオン「ワールドトリガー スマッシュボーターズ」メイキングストーリー ~Autodesk Mayaでモバイルゲーム開発にチャレンジ~	佐藤 敬施・小谷 かおり / 株式会社 ガンバリオン	3F 311+312
PR ENG PRD ゲームサーバー構築の新しい選択肢	高良 真穂 / 日本アイ・ピー・エム株式会社	3F 313+314
ENG OpenStack で運用する Private Cloud の泥臭い(リアル)な話	大山 裕泰 / グリー株式会社	5F 501
ENG VA ゼノブレイドクロスのシームレスマップのワークフロー	稲葉 道彦 / 株式会社モノリスソフト	5F 502
GD BP 「ゲームの面白さ」に対するチームの気持ちの揃え方 ~チーム戦やデッキ構築を評価するKPIが生み出されるまで~	野中 翔 / 株式会社 ティー・エヌ・エー	5F 503
13:30 ~ 14:30 ワークショップ		
PR ENG PRD 【ハンズオン】オンラインランキングをVRゲームに導入してみよう②	川原 史識 / ニフティ株式会社	5F 514
13:30 ~ 15:50		
collaboration VA プロダクションセッション「3DCGが変えたアニメとは」	塩田 周三 / 株式会社ポリゴン・ビジュアルズ 松浦 裕暁 / 株式会社サンジゲン 水崎 淳平 / 有限会社神風動画 吉岡 宏起 / 株式会社グラフィニカ 尾小山 良哉 / 株式会社wise 橋本 善久 / リバセント・イノベーションズ株式会社 松山 洋 / 株式会社サイバーコネクトツーツー 篠原 たかこ / CG-ARTS協会	1F メインホール
13:30 ~ 14:00 ショートセッション		
VA GD プレイヤーの記憶に残る印象的なキャラクターを作る5つのトピック	岡本 等・今岡 広 / 株式会社アクセスゲームズ	3F 315
collaboration ENG BP 今日から使えるIoT ~ NFC, iBeaconを中心に ~	大坂 泰弘 / 日本Androidの会 秋葉原支部 / 株式会社ハヤト・インフォメーション	4F 411+412
ENG Compute ShaderとPartially Resident Textureで実現する 高圧縮テクスチャ	佐藤 仁・井上 敬介 / Sony Computer Entertainment Inc.	5F 511+512
14:00 ~ 14:30 ショートセッション		
PRD 「制作進行」でゲーム開発「見える化」のススメ	山岡 寛典 / 株式会社サイバーコネクトツーツー	3F 315
collaboration ENG 汎用スマホ利用VRゴーグルって、やっぱりダメですかね?	伊達 康司(kinneko) / 日本Androidの会	4F 411+412
ENG 加算合成コストが0になる! ?すぐ使えるP-MAPブレンドテクニック	宮部 寿保 / ナツメアタリ株式会社	5F 511+512
14:50 ~ 15:50		
PR ENG VA UE4を使ったクロスシミュレーションと、 ハイエンド・モバイルゲーム制作の奥義を伝授! Sponsored by	辛 孝宗 / Epic Games Korea	3F 301
BP GD ふよふよIPのチャレンジと管理について	細山田 水紀 / 株式会社セガゲームス	3F 302
SND ENG グルーヴコースター(アーケード版)を開発してわかったアーケードのサウンドと 音楽ゲームのノウハウ	小塩 広和・石川 勝久 / 株式会社タイトー	3F 303
ENG GD 没入型モバイル・バーチャルリアリティーアプリケーションの構築	Wolff Dobson / Google, Inc.	3F 304

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
PR BP Googleと共に創るアプリ・ビジネス(モバイル・アプリの収益化とプロモーション)	マイケル・ローズ・ガブリエル イリエシウ・高 鉄倫・水谷享平・守屋 英義 / グーグル株式会社	3F 311+312
PR ENG 複数マーケットにスマホアプリをリリースできるAnySDK	野下 彰太 / Chukong Technologies Japan 株式会社	3F 313+314
ENG GPGPUを活用した剛体シミュレーション最適化事例	松生 裕史・吉田 弘一 / Sony Computer Entertainment Inc.	5F 502
VA ENG 「WWE 2K15」におけるキャラクター表現とモラルパイプライン	上野 浩樹・鈴木 英樹・高野 正道 / YUKE'S LA / 株式会社ユークス	5F 503
14:50 ~ 15:50 ワークショップ		
PR ENG PRD Photonを使ってマルチプレイヤーを簡単につくっちゃおう!②	並木 健太郎 / GMOクラウド株式会社	5F 513
14:50 ~ 17:30		
AC GD 「人狼知能」大会	鳥海 不二夫 / 東京大学 三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス 稲葉 通将 / 広島市立大学 大澤 博隆 / 筑波大学 片上 大輔 / 東京工芸大学 松原 仁 / 公立はこだて未来大学 篠田 孝祐 / 電気通信大学 児玉 健 / 有限会社ことり	5F 501
14:50 ~ 15:20 ショートセッション		
PRD ENG 長期運営タイトルに後からパイプラインの自動化を導入した際の技術的Tips	粉川 貴至 / 株式会社セガゲームス	3F 315
BP 海外で5年間学んだことを日本で実践してみたら、一体何が起きたのか? ~日米両国でのディレクション経験を通じて得た、たくさんの気づき2015・完結編~	堀川 洋介 / 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	4F 411+412
ENG AC フリーE変換を用いたテクスチャ有効解像度推定とその応用	内村 創・安富 健一郎 / Polyphony Digital Inc.	5F 511+512
15:20 ~ 15:50 ショートセッション		
PRD ENG スマホゲーム開発を支える! ~汗と涙のQAエンジニアリング~	西脇 春名・佐藤 将高 / グリー株式会社	3F 315
BP ローカライズフレンドリーなゲーム開発のための社内ガイドライン入門	ティル スティル / 株式会社サイバーコネクトツーツー	4F 411+412
ENG 多様なモバイルブロードバンド環境でリアルタイム通信を行う上で考えるべき遅延特性	佐藤 元彦 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	5F 511+512
16:30 ~ 17:30		
PR ENG VA ダウンロードしただけじゃ勿体ないUE4の裏い使い方をみんなでシェアしよう! Sponsored by	下田 純也・ロブ・グレイ / エピック・ゲームズ・ジャパン	3F 301
BP ゲームクリエイターのための出版入門ー編集者が提案する技術知見の発信とマネタイズー	品田 洋介・三津田 治夫 / SBクリエイティブ株式会社 加藤 諒 / 株式会社ボーンデジタル 宮腰 隆之 / 株式会社 翔泳社 馮 富久 / 株式会社技術評論社 石原 雅樹 / 株式会社秀和システム 小船井 健一郎 / 株式会社筑摩書房	3F 302
PRD ENG カブコンにおけるゲームプログラマのキャリアパス	上東 琢磨・大井 勇樹 / 株式会社カブコン	3F 303
ENG VA サブディビジョンサーフェスのすべてがわかる・グラフィックスエンジニア向け理論編	手島 孝人 / ビクサー・アニメーションスタジオ 松岡 徹 / DeNA	5F 502
VA 「WWE 2K15」におけるプロシージャル手法を用いたゲームアセットの生成	多喜 建一 / Side Effects Software Inc. 鈴木 英樹 / YUKE'S LA	5F 503
16:30 ~ 17:00 ショートセッション		
ENG VA 「ボク拳 POKKÉN TOURNAMENT」における描画の仕組みと工夫	谷 史郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PR SND VOCALOIDがもたらす歌声のインタラクション	石川 克己 / ヤマハ株式会社	3F 311+312
PR ENG AC スマホアプリにおけるマルチプレイアクションゲーム開発の実例紹介	田中 勇輔 / 株式会社アカツキ	3F 313+314
GD PRD チーム内におけるコンセプトの共有の方法について	森 圭介 / 株式会社アクセスゲームズ	3F 315
BP ENG パーソナルワークのすすめ ~仕事・家庭・趣味のバランス調整~	西田 竜太 / 株式会社マイクロビジョン(MICROVISION Inc.)	4F 411+412
AC GD ゲーム開発者教育の国際動向と実践報告	山根 信二 / 岡山理科大学	5F 511+512
17:00 ~ 17:30 ショートセッション		
PR AC 大切なお客様に快適に遊んで頂くために、DDoSについて知って欲しい事。	平澤 庄次郎 / ビッグロープ株式会社	3F 311+312
PR ENG AC Unity,Cocos2d-xにも対応!ゲームのチート・海賊版を防ぐ! 多数のTOPセラーアプリに導入されている「CrackProof」のセキュリティ	青木 弘幸 / 株式会社DNPハイパーテック	3F 313+314
GD AC 目標の構造としてのゲーム ーゲームデザイン分析手法「UOSモデル」の提案ー	井戸 里志 / DiGRA	3F 315
BP そのアカウントは活きているか? ~タイトル公式Twitterアカウント、開発者による運用のススメ~	風間 紀明 / 株式会社ゲームアーツ	4F 411+412
ENG BP アプリマーケット情報を活用して、ログに頼れない分析に立ち向かおう	竹村 伸太郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 511+512

KN 基調講演 **PRD** プロダクション **ENG** エンジニアリング **BP** ビジネス&プロデュース **VA** ビジュアルアート **GD** ゲームデザイン
SND サウンド **AC** アカデミック・基盤技術
特別招待 特別招待セッション **海外招待** 海外招待セッション **collaboration** 団体招待セッション
PR ゴールドスポンサーセッション **PR** シルバースポンサーセッション **PR** スポンサーセッション 同時通訳 (英▶日) 逐次通訳 (英▶日)

Developers' Night

プラチナスポンサー **日時：8月27日(木) 19:30~21:30** **会場：パシフィコ横浜 (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)

CEDEC講演者をはじめ、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。

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
9:45 ~ 11:05 基調講演		
KN 「妖怪ウォッチ ゲーム・アニメ・映画・漫画・玩具 ~各界クリエイター共同戦線~」	日野 晃博 / 株式会社レベルファイブ	1F メインホール
11:20 ~ 12:20		
VA FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-のエフェクトはこうして作られた ~Luminous VFX Editorの紹介~	長谷川 勇・野副 竜太・小野 哲平 / 株式会社スクウェア・エニックス	1F メインホール
PR ENG PRD Unity 5 テクノロジー&サービス 最新アップデート	大前 広樹 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
PRD チーム開発をスムーズにするために何をすべきか	池田 尚史 / 『チーム開発実践入門』著者	3F 302
SND ENG 音を本気(マジ)で混ぜてみた。 ~ゲームにおけるモーフィングの活用事例~	谷山 輝・廣瀬 裕貴・シディーク サジャード / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
BP GD 「ヘプンストライクライバルズ」英国スタジオとのスマホゲーム共同開発	清水 佑輔・大槻 一彦 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 304
PR ENG 世界に羽ばたく! PlayStation®インディゲーム 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 311+312
PR ENG GD クリエイター魂を刺激する! シンラが提案する「ゲームの超進化」ロードマップ	一條 貴彰・中嶋 謙互 / シンラ・テクノロジー・ジャパン株式会社	3F 313+314
ENG 『繋がりにくい原因』を探れ! ~CEDEC-Netテクニカルレビュー2015~	川上 雄也 / CEDEC-Net 多田 義政 / シスコシステムズ合同会社	3F 315
AC GD データ分析、人工知能、実践を結ぶスポーツ戦略支援 ~カーリングの科学研究の紹介~	松原 仁 / 公立はこだて未来大学 伊藤 毅志 / 電気通信大学 榊井 文人・柳 等 / 北見工業大学	4F 411+412
PR VA Making Dreams Come True: Global Illumination with Enlighten	ウィリアム・ジョゼフ / Geomerics, an ARM company	4F 418
ENG オープンソースRDBMS、イマダの機能を使おう!	木村 明治 / 日本オラクル株式会社	5F 501
ENG Cocos2d-x と社内基盤の付き合い方 ~アップストリームファーストを目指して~	高橋 成人・木元 将輝 / 株式会社ドリコム	5F 502
GD ゲームにおける既視感で、どうユーザーの気持ちを掴むか?	馬場 保仁 / 株式会社ディー・エヌ・エー 築瀬 洋平 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社 遠藤 雅伸 / 東京工芸大学	5F 503
BP PRD 150万DL達成の放置型ゲーム「昭和駄菓子屋物語」を放置型開発する方法	井村 剣介 / 株式会社GAGEX 渡辺 雅央 / 合同会社2DFantasia	5F 511+512
13:30 ~ 14:30		
GD BP 「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(1) プロデュース編	原田 勝弘・玉置 絢 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント	1F メインホール
PR ENG Project Morpheus が具現する新しいアニメのカタチ -アニメ業界とゲーム業界の融合とミライ- 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 301
VA ENG Technical Artist Bootcamp 2015 vol.1	麓 一博 / 株式会社セガゲームス 久禮 義臣 / プラチナゲームズ株式会社 野澤 徹也 / 株式会社デジタル・フロンティア	3F 302
SND ENG DETUNE VS SMILEBOOM サウンド対決2	小林 貴樹・藍 圭介 / 株式会社スマイルブーム 佐野 信義 / 株式会社DETUNE 鈴木 秀典 / 有限会社 プロキオン・スタジオ	3F 303
BP 『ドリフトスピリッツ』 ~加速進化する運営の秘密~	中西 俊之 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PR ENG GD 高速なパーティクルシミュレーションのための新製品「Havok FX」の紹介	長澤 康平 / Havok株式会社	3F 311+312
PR ENG どこまで使える?クラウドのNoSQL データベース	野間 愛一郎 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	3F 313+314
VA ENG プロ野球スピリッツ2015の3Dフォトスキャン活用事例 ~我々は如何にして500名以上もの野球選手のリアリスティックな顔モデルを作成したか~	伊藤 義徳・松井 敏・渡部 陽佳・中川 潤 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	3F 315
collaboration ENG [JaSSTxCEDECコラボセッション] 組み込みソフトウェアのシステムテスト自動化による作業の効率化	永松 康能 / テルモ株式会社	4F 411+412
PR PRD ENG 最新のアセットパイプラインの構築について~Telltale Gamesの事例を交えて~	Samuel Rantaaskola / Simplygon Zac Litton / Tell Tale	4F 418
ENG PRD いまどきのゲーム制作環境:エディター群とそのバックエンド、開発スタッフ間のコミュニケーションの具体的な方法解説	市山 裕介・是松匠亮 / 株式会社カプコン	5F 501
ENG PRD PlaygroundとLuaによる大規模モバイルオンラインゲーム開発のレベルアップ	李 承益・山田 佳幹・橋本 卓也 / KLab株式会社	5F 502
ENG VA 物理ベース時代のライトマップベイク奮闘記	大河原 昭 / シリコンスタジオ株式会社	5F 503
BP 教育での利用を目的とする数学ゲーム「Global Math」3年間の試みとゲーム産業界への期待	岸本 好弘 / 東京工科大学 星 千枝 / ベネッセホールディングス 後藤 誠 / マッチロック株式会社	5F 511+512
13:30 ~ 14:30 ワークショップ		
PR ENG PRD 【ハンズオン】オンラインランキングをVRゲームに導入してみよう③	川原 史識 / ニフティ株式会社	5F 514
14:50 ~ 15:50		
GD VA 「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(2) テクニカル編	原田 勝弘・玉置 絢 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 山本 治由・吉江 秀郎・森本 直彦 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	1F メインホール
PR ENG THE PLAYROOMエンジンのVR化する: Project Morpheusを導入するための手引き Sponsored by	横川 裕 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA ENG Technical Artist Bootcamp 2015 vol.2	麓 一博・樋口 雄一 / 株式会社セガゲームス 高橋 涼 / スマイルテクノロジー・ユニテッド株式会社	3F 302
SND ユーザーのオーディオ再生環境へフィットさせるための挑戦 ~ 動的なダイナミックレンジコントロールが可能にしたもの ~	瀧本 和也 / 株式会社カプコン	3F 303
BP VA フリーツールを用いたアニメ制作事例 ~セガ・ハード・ガールズに見るIP活用術!~	福原 智学 / 株式会社セガゲームス セガネットワークスカンパニー 中山 雅弘 / 株式会社セガホールディングス	3F 304
PR ENG 大規模タイトルのバックエンドを支える最新オンライン技術について	永谷 真澄 / シリコンスタジオ株式会社	3F 311+312
PR ENG 静的解析技術が変えるソフトウェア品質	佐藤 大樹 / 日本シブシブ合同会社	3F 313+314
ENG AC IoT向け汎用protocol MQTTのリアルタイムゲーム通信利用と実装、そして未来へ...	川上 知成・市川 毅明 / 株式会社ドリコム	3F 315
AC BP 消極的なユーザのための〇〇システム	栗原 一貴 / 津田塾大学 築瀬 洋平 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社 渡邊 恵太 / 明治大学 西田 健志 / 神戸大学大学院	4F 411+412

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
VA バンダイナムコスタジオ x NaturalMotion 「タイムクライシス5におけるmorphemeケーススタディ」	中矢 陽一 / 株式会社 バンダイナムコスタジオ Simon Mack / Natural Motion Ltd.	4F 418
PRD ENG インハウス継続的インテグレーションツールによるゲーム運用全般の自動化について	松井 敏 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	5F 501
ENG 自社ゲームエンジンでモバイルゲームを作ってみてわかったこと	石井 泰寛・森下 宏樹・小田垣 寛樹 / 株式会社ガンバリオン	5F 502
ENG 次世代向け物理ベースマイクロファセットモデルを設計してみる	五反田 義治 / 株式会社トライエース	5F 503
BP AC 小中高生の為の国際ロボコン[World Robot Olympiad]に見る、プログラミング教育の最前線	渡辺 登 / NPO法人 WRO Japan	5F 511+512
14:50 ~ 15:50 ワークショップ		
PR ENG クラウドでゲームサーバー(Photon Server)を立ち上げてみよう③	小園井 康志 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	5F 513
16:30 ~ 17:30		
GD VA 「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(3) 開発者ディスカッション編	原田 勝弘・玉置 絢 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 山本 治由・吉江 秀郎・森本 直彦・中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 遠藤雅伸 / 東京工芸大学	1F メインホール
PR GD Prototyping games for PLAYROOM VR on PlayStation®4 Sponsored by	ドゥッセ・ニコラ / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA PRD 株式会社カプコンの最新開発環境やワークフロー、新しい取り組みについての紹介	橋口 智仁・伊集院 勝 / 株式会社カプコン	3F 302
SND BP 独立系サウンドクリエイターたちのアタマの中	中條 謙自 / 株式会社ATTIC INC. 光田 康典 / 有限会社プロキオン・スタジオ 坂本 英城 / 株式会社ノイジークローク 柴田 徹也 / 株式会社ユニークノート	3F 303
BP 仕事文法上の誤り - 地方、小規模で World Wide 展開手法 -	徳留 和人・小林 貴樹・細田祥一 / 株式会社スマイルブーム	3F 304
PR VA GD ボコスカウオーズ2 ~ アートとスプライトアニメーション	浅井雄新 / 株式会社ウェブテック・コム 小清水 史 / 株式会社ビッグミースタジオ ラショウ / フリーランス	3F 311+312
PR SND ブラチナゲームズ流『ベヨネッタ2』BGM演出!	上田 雅美・木幡 周治 / ブラチナゲームズ株式会社	3F 313+314
VA 映像制作プロダクションによるゲームエンジンを用いた高品質映像制作	今村 理人・加治佐 興平・高橋 聡・松村知哉 / マーザ・アニメーションプラネット株式会社 橋本 善久 / リブゼント・インベーションズ株式会社	3F 315
AC ENG 球面ガウス関数を極める - 動的間接照明の高遠近似 -	徳吉 雄介 / 株式会社スクウェア・エニックス	4F 411+412
PR ENG PRD マルチプレイを実現するネットワークエンジンの決定版「Photon」の本音を語るディベロッパー座談会&最新情報	並木 健太郎・山本 昇平・中村 康孝 / GMOクラウド株式会社 小倉唯克 / 株式会社ナイル 金花 賢一郎 / GMOゲームセンター	4F 418
PRD ENG UBIサンフランシスコ x 大阪 - 米日共同開発の現場より~越えるべき壁はどこにあるのか!?	小保田 宏幸・肥後直巳 / Ubisoft San Francisco 本塚 秀成・Benjamin Weber / Ubisoft Osaka株式会社	5F 501
ENG AC Vulkan: High-Efficiency GPU Graphics and Compute - glNextとして発表されたVulkanって?	大淵 栄作・桑原 良彦 / 株式会社デジタルメディアプロフェッショナル	5F 502
ENG クロージャデザインパターン ~C++11ラムダ式によるデザインパターン~	大園 衛玄 / 日本工学院八王子専門学校	5F 503
BP AC 知的財産制度(主に、特許制度・著作権制度)はゲーム業界の発達にどのように貢献してきたのか	樽見 俊明 / 株式会社スクウェア・エニックス 恩田 明生 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 土谷 公二 / 株式会社セガ 田嶋 諭 / 優特許事務所	5F 511+512
17:50 ~ 18:50		
ENG AC 人工知能の未来 - ティーラーニングの先にあるもの -	松尾 豊 / 東京大学大学院	1F メインホール
PR ENG いまさら聞けないモバイルゲーム開発の基礎知識 Sponsored by	恵良 和隆 / 株式会社ディー・エヌ・エー 遠藤 雅伸 / 東京工芸大学 三上 浩司 / 東京工科大学 馬場 保仁 / 株式会社ディー・エヌ・エー 築瀬 洋平 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
GD PERACON2015	緒方 修・麓 一博・高森 大輔 / 株式会社セガゲームス	3F 302
VA ENG ルーティンワークとさようなら!! 簡単なシステムでデザインデータを改変する方法。	中村 彰憲 / 立命館大学 北阪 幹生 / 崑崙日本株式会社 萩原 和之 / 株式会社Aiming	3F 303
BP アジアゲーム産業最前線2015:新興ゲームスタジオの戦略にみる国際展開の処方箋	芦原 栄登士 / 株式会社Cygames	3F 304
PR ENG Cygamesの挑戦! ~ハイエンドゲームで世界を目指す~	多喜 建一・John Courte / Side Effects Software Inc.	3F 311+312
PR VA PRD Houdini によるプロシージャルコンテンツ作成	多喜 建一・John Courte / Side Effects Software Inc.	3F 313+314
VA ENG モジュラーリグシステムのアーキテクチャ	佐々木 隆典 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 315
AC GD 実世界UI環境を備えたスマートホームとエンターテインメントの将来像	平 重行 / 京都産業大学	4F 411+412
PR VA PRD Allegorithmic Substance -新世代3Dテクスチャリングソフトウェア-	Alexandre BAGARD / Allegorithmic 吉田 ひろみ / 株式会社ボーンデジタル	4F 418
ENG PRD Snowdropエンジン - ノードグラフは電子羊の夢を見るか?~UBI社内製エンジンの紹介とその活用事例	小保田 宏幸 / Ubisoft San Francisco Benjamin Weber / Ubisoft Osaka株式会社	5F 501
ENG AC 双方向バストレーニング(BDPT)の基礎からOpenCLによる実装まで	Takahiro Harada / Advanced Micro Devices, Inc.	5F 502
ENG スマホおよびPCゲームセキュリティ最新動向と対策	池田 翔 / 株式会社リコー 坂井 茂 / パーチャルコミュニケーションズ株式会社	5F 503
PR ENG Perforceユーザー事例:バンダイナムコスタジオにおけるPerforceサーバ構成例及び管理手法	若林 明子 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 511+512

KN 基調講演
 PRD プロダクション
 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

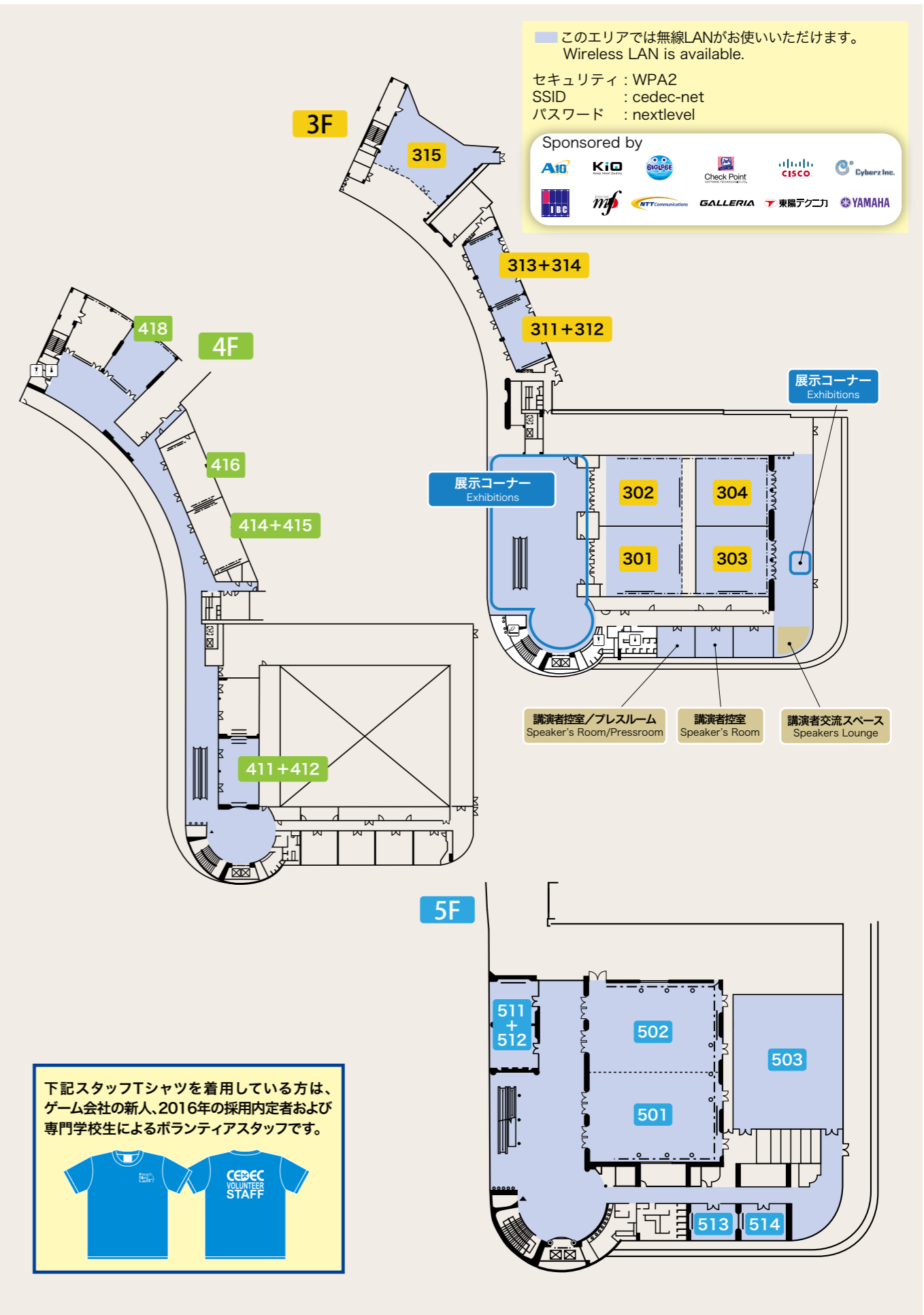
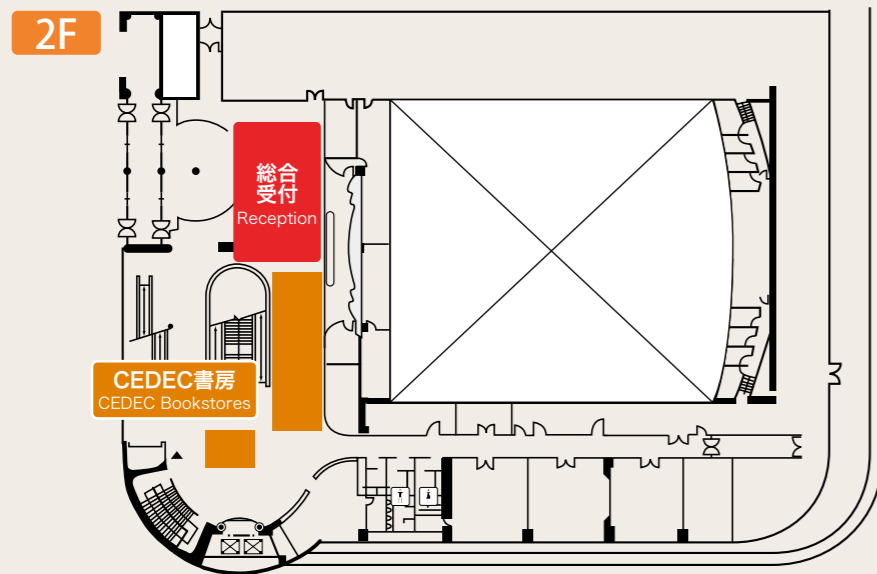
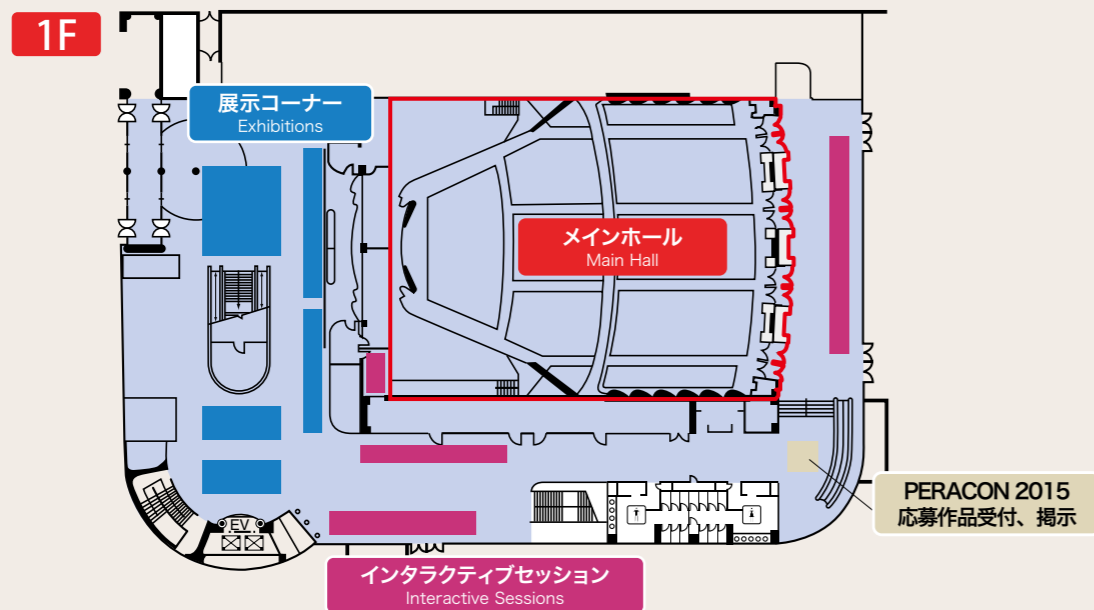
特別招待 特別招待セッション
 海外招待 海外招待セッション
 collaboration 団体招待セッション

PR ゴールドスポンサーセッション
 PR シルバースポンサーセッション
 PR スポンサーセッション
 同時通訳 (英▶日)
 逐次通訳 (英▶日)

パシフィコ横浜・会議センター
PACIFICO YOKOHAMA・The Conference Center



- 6F ペイブリッジカフェテリア
- 5F セッション会場
- 4F セッション会場
- 3F セッション会場、展示コーナー
- 2F エントランス、総合受付、CEDEC 書房
- 1F メインホール、展示コーナー
インタラクティブセッション



- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 海外招待セッション
- コールドセッション
- エンビアライブ
- プロダクション
- ビジュアルアート
- ビジネス&プロデュース
- サウンド
- ゲームデザイン
- アカデミック基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS

現実を再現できる



FBX
形式対応

3D都市モデルデータ

ゼンリンの詳細地図情報と専用車両で計測したデータにより、
現実の街を忠実に3Dモデル化。
ゲームの中にリアルな街を仮想空間として再現できます。

国内21都市・
欧州北米56都市の
データを販売!



Unity Asset Storeで国内4都市の一部エリアを無料公開中。
ゲームやVRコンテンツの制作に自由にご利用いただけます。

3D都市モデルデータ 🔍

8月26日(水) 9:45~11:05

メインホール

つくる、ということ。



中村 伊知哉
慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科
教授

■セッションの内容

ゲーム。音楽。物語。酒。ドラッグ。家庭。ともだち。化粧。コスプレ。スマホ。ロボット。クルマ。スポーツ。学校。会社。法律。宗教。戦争。感動。
人は何をつくってきたのか。
ぼくは何をつくっているのか。
自由はバンクを生むのか。空想は未来を築くのか。ITは平和をもたらすのか。ネットは格差を広げるのか。バーチャルはリアルを超えるのか。デジタルは教育を高めるのか。ゲームはアタマを悪くするのか。機械は仕事を奪うのか。技術は肉体を創造するのか。日本は他所よりクールなのか。東京はシリコンバレーに勝てるのか。
ぼくはあなたに勝てるのか。
あなたはこれから何をつくるのか。

■プロフィール

1961年生まれ。京都大学経済学部卒。慶應義塾大学で博士号取得(政策・メディア)。1984年、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省。通信・放送融合政策、インターネット政策を政府で最初に担当するが、橋本行革で省庁再編に携わったのを最後に退官し渡米。1998年MITメディアラボ客員教授。2002年スタンフォード日本センター研究所長。2006年より慶應義塾大学教授。内閣官房知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会座長、内閣官房クールジャパン戦略会議などの委員を務める。社団法人融合研究所所長、社団法人CIP協議会理事長、社団法人デジタルサイネージ戦略~電子看板最前線~(アスキー・メディアワークス、共著)、『デジタルサイネージ革命』(朝日新聞出版社、共著)、『通信と放送の融合のこれから』(翔泳社)、『デジタルのおもちゃ箱』(NTT出版)、『日本のポップパワー』(日本経済新聞社、編著)、『インターネット、自由を我等に』(アスキー出版局)など。

http://www.ichiya.org/
Twitter @ichiyanakamura
Facebook 中村 伊知哉

8月27日(木) 9:45~11:05

メインホール

Data Art and Entertainment



真鍋 大度
株式会社ライゾマティクス
Rhizomatiks Research

■セッションの内容

2010年よりデータビジュアライゼーション、データマイニング、マシンラーニングなどを用いたデータドリブンの作品制作をメディアアートの分野で行ってきたが、2013年以降はエンターテインメントの演出でも取り入れて頂けるケースが増えてきた。今回は実際に行ってきたプロジェクトをコンセプトから実際に用いたデータの詳細、デザインまでを解説する。

■プロフィール

Tokyo-Based Media Artist, DJ, Programmer
2006年Rhizomatiks設立、2015年よりRhizomatiksの中でもR&D要素の強いプロジェクトを行うRhizomatiks Researchを石橋素氏と共同主催。プログラミングとインタラクションデザインを駆使して様々なジャンルのアーティストとコラボレーションプロジェクトを行う。米Apple社のMac誕生30周年スペシャル

ルサイトにてジョン前田、ハンズ・ジマーを含む11人のキーパーソンの内の一人に選出されるなど国際的な評価も高い。2008年、自身の顔をデバイスとして用いて制作した『electric stimulus to face-test』は世界の30都市以上で発表されてきた。その後Ars Electronica (Linz)、STRP Festival (Eindhoven)、Resonate (Serbia)、Sónar (Barcelona)などの海外フェスティバルに数多く招聘され、様々なインスタレーション、パフォーマンス作品を発表。石橋素氏との共作『particles』は2011年、Ars Electronica Prix Interactive部門にてThe Award of Distinction (準グランプリ)を受賞。同部門において2012年に『Perfume Global Site』、2013年には『Sound of Honda / Ayrton Senna 1989』がHonorary Mentionを受賞。またインスタレーション、データ解析を担当した『Sound of Honda / Ayrton Senna 1989』は2014年Cannes Lions International Festival of CreativityにおいてTitanium & Integrated部門グランプリ、8部門でゴールド6つ、シルバー6つを含む15の賞を受賞している。文化庁メディア芸術祭においてはこれまで大賞2回、優秀賞3回、審査委員会推薦作品選定は8回を数える。DJのキャリアは20年以上。国内ではFlying Lotus、Squarepusherをはじめとした海外アーティストのライブに出演し、海外の音楽フェスティバルからも数多く招聘されている。また国内外のミュージシャンとのコラボレーション・プロジェクトも積極的に行い、Nosaj Thing、FaltyDL、Squarepusher、Timo Maas、岡村靖幸、やくしまるえつこのミュージックビデオの監督のほか、坂本龍一とのインスタレーション作品『Sensing Streams』、Nosaj Thingのライブセットのビジュアルディレクションとプログラミング、Perfumeのライブ演出の技術面を担当している。2011年よりダンスカンパニーELEVENPLAYとのコラボレーションをスタート。新たな身体表現を発見するためにコンピュータービジョンなどの機械学習技術、ドローン、ロボットアームなどのテクノロジーを用いて作品制作を行う。Sónar (Barcelona)、Scopitone (Nantes)、Mutek (Mexico City)等のフェスティバルで作品を発表し、WIREDやDiscovery Channel等、国内外のメディアで賞賛を受ける。

8月28日(金) 9:45~11:05

メインホール

「妖怪ウォッチ ゲーム・アニメ・映画・漫画・玩具
~各界クリエイター共同戦線~」



日野 晃博
株式会社レベルファイブ
代表取締役社長/CEO

■セッションの内容

妖怪ウォッチの製作において、レベルファイブ日野が経験した各業界のクリエイターたちとのセッションのお話

■プロフィール

福岡の開発会社でメインプログラマー、ディレクターを経て、子供たちにワクワクしてもらえるゲームを作りたいという思いから、1998年10月にレベルファイブを設立。「妖怪ウォッチ」「イナズマイレブ」「ダンボール戦機」各シリーズなどクロスメディア展開を得意とし、ヒット作を次々とプロデュース。世界累計出荷1,550万本を記録した「レイトン教授」シリーズをはじめ幅広いユーザーに向けた温かみのある作品づくりが特徴。

PRD GO 同時通訳 (英▶日)

8月26日 (水) 11:20~12:20 304

VR制作の西洋からの反省談:Crytekの教訓



David Bowman
Crytek
Director of Production

■受講スキル
中級向け。このセッションでは、VR制作経験後の体験談として、VRの開発、デザイン、テクニカルな視点を取り上げる。プロデューサー、デザイナー、プログラマーが取り組んでいるVRの活動に活用できるヒントや手口が得られ、これらの新デバイスについてのCrytek社の哲学についても理解することができる。

■受講者が得られるであろう知見
初期のVRの学習段階で経験した間違いを回避する方法、成長を続けるVR市場についての見通し、VRのフル・エンジンサポートに関係する課題、テストとデザインについてのベスト・プラクティスなどについて。

■セッションの内容
Crytekが同社のCRYENGINEにフルVRサポートを統合し、VRのエンターテインメント体験の開発に専念しているなかで、VRの開発において、何をすべきか、何をすべきでないかを数多く学んできた。なぜ同社はVRの消費者市場への参入を確信するのか、従来のゲームデザインをVRの新しいリアリティーにどう適応したのか、VRのための物理的な面のデザイン化、VRの適切なハンドリングに必要とされたエンジンの多数の変更、そしてVRのテストにどのような新プロセスが要求されるのか、について解説する。

BP 同時通訳 (英▶日)

8月26日 (水) 13:30~14:30 304

モバイルゲームが欧米に進出する時



Diane Mullenex
Pinsent Masons LLP
Partner, Head of the International
Gaming and Gambling Practices

■受講スキル
ゲーム開発者 / 事業・管理を統括する経営者

■受講者が得られるであろう知見
ケーススタディーを盛り込んだ詳細なプレゼンテーションを英語と日本語で行う。開発者が、欧米市場の規制や市場の制約に対処するときに活用できる実用ケースとなる。講演の最後に、参加者の将来の指標として役立つことを目的に、行ってよいこと、いけないことのリストについて検討する。

■セッションの内容
ゲームの欧米化はゲーム会社にとって挑戦となることもある。このセッションでは、課題となっている様々な側面を探り、それらに対処する方法を提案する。欧米市場との文化のギャップを埋めることや、(広告または課金の仕組みの) 適切なビジネスモデルを見つけること、またモバイル・ゲームにかかわる様々な規制に代表される課題についても取り上げる。実際に、欧米のギャンブリングという定義は、多くのソーシャル・ゲームに興味をいだかせているが、その構造やビジネスモデルには疑問視するところがある。また、アプリ内課金および業界の自己規制への欧州委員会の圧力は欧米市場での活動を非常に難しくしている。このセッションでは、成功ストーリーのいくつかを検討し、ゲーム開発者やゲーム会社がゲーム開発の初期段階で知っておくべき落とし穴を確認する。

VA ENG 同時通訳 (英▶日)

8月26日 (水) 14:50~15:50 304

アーティストが使いたいと思うツールの制作: Bungieの"Destiny"のための髪の毛とシミュレーション・ツールの開発を振り返ってみて



Natalie Burke
Bungie
Technical Artist

■受講スキル
テクニカルアーティスト、ツール開発者、アーティスト。

■受講者が得られるであろう知見
Bungieの"Destiny"制作中にアーティストが使った髪の毛の制作ツールや様々なシミュレーション・ツールの詳細について。これらのツールの開発手法とそれから得られた教訓、および将来のアーティスト用ツールの改善にどのように役立つかについて。

■セッションの内容
ゲーム開発は現在、非常に魅力的な時をむかえている。常に進歩しているテクノロジーが、より高度なビジュアルの真実性やより多くのコンテンツへの絶え間ない需要をうながしている。しかし、今以上にアーティストの数や開発時間が増えるということはない。このセッションでは、Bungieのヘア・ジオメトリー、シミュレーション、セカンダリー・モーション・パイプラインの開発を振り返ってみながら、次世代コンテンツを制作するアーティストに役立つ効果的なツール開発の重要性について検討する。これらのツールは、グラフィックの新たな進歩に適合されるようにデザインされ、またアーティストがより高品質なアートをより速いペースで制作するのを可能にした。これらのツールのデザインの柱が最も重要であり、それらは、イテレーション、柔軟性、フューチャー・プルーフ、自動化である。各ツールがこれらの重要な柱において、成功した点や失敗した点について検討し、将来のツールが主要目標に到達するのに役立つであろう教訓を共有する。

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

8月26日 (水) 17:50~18:50 304

「ファークライ 4」のレンダリング・マテリアル



Stephen McAuley
Ubisoft
Technical Artist

■受講スキル
このセッションは、物理ベースシェーディングやパーチャル・テクスチャリングを含む、レンダリング・テクニックの基礎を理解しているグラフィック・プログラマーを対象。

■受講者が得られるであろう知見
参加者は、当社の異方的なBRDFと環境マップの再ライティングなどの手法を使った、ライティングとシェーディングの品質を向上させる方法を学ぶことができる。また、従来に比べて高くなったテクスチャ解像度で処理できる、地形作成に使われる新しいパーチャル・テクスチャリング技術についても学ぶことができる。

■セッションの内容
巨大なオープンワールドの描写に最初は圧倒されるかもしれない。だからこそしっかりした基礎から始めることが大切である。「ファークライ 4」の風光明媚な世界であるKyratを描写するために、マテリアル、ライティング、パーチャル・テクスチャリングを基礎的要素とした。また、より現実味を帯びたマテリアルにするために、異方的なBRDFを開発した。当社のライティングは、高解像度の方法的天空閉塞と広範なグローバル・イルミネーションおよびフレームごとに再ライティングされた環境マップの恩恵を受けている。さらに、自動設定パーチャル・テクスチャリング・システムは、地形のレンダリングを最適化するだけでなく、視覚の詳細部分も劇的に改善する。これらの三つの構成要素は、クロス・ジェネレーションのゲーム制作だけでなく、すぐれたレンダリングで新世代のハードウェアへと進歩するゲーム制作を可能にした。

PRD BP 同時通訳 (英▶日)

8月27日 (木) 11:20~12:20 304

さらにアジャイルなゲーム開発者になるために: 欧米からの教訓



Nathalie Goh-Livorness
Microsoft
Gaming Evangelist

■受講スキル
意欲心を持ったプロデューサー、ゲーム開発者、および開発やプロセスに興味がある人々を対象。初級レベルのセッションで、あらゆる方を歓迎。

■受講者が得られるであろう知見
このセッションではシンプルではあるが効果的なアジャイル・テクニックを紹介。参加者はCEDECに参加後の翌日からテクニックを持ち帰って仕事場で実行できる。現在取り組み中のプロジェクトに組み込むこともできるし、電車で帰宅中に思いついたゲームのアイデアを試してみることもできる。

■セッションの内容
ゲーム、あるいはいかなるプロジェクトでもアイデアが思いついたときはとてもわくわくする。すぐさま着手してコーディングを始める衝動に駆られる。けれども、ゲーム開発はそんなに簡単な作業ではない。自分のアイデアに命を吹き込むにはどうしたらよいのか? ゲームを世に送り出すにはどうしたらよいのか? このセッションでは、意欲心を持つ開発者のみなさんに、ゲームを成功裏に出荷させるための5つのステップとそのアジャイルな方法について紹介する。

ENG BP 同時通訳 (英▶日)

8月27日 (木) 13:30~14:30 304

ネクスト・レベルに到達するためのテクノロジー戦略



Julien Merceron
Konami Digital Entertainment
Worldwide Technology Director

■受講スキル
テクノロジー戦略と開発に関心があるシステムエンジニア、技術ディレクター、エンジニアリングのマネージャー。ゲーム・エンジンのアーキテクチャーについての基本的知識がある方を対象。


■受講者が得られるであろう知見
参加者は、モバイルおよびハイエンドの両方の視点から、テクノロジー戦略、エンジン開発、様々な教訓、そして高度な変化が必要であるというアイデアをサポートするデータについて聴講できる。

■セッションの内容
ビジネスの現状は、テクノロジーの側面において我々をよりクリエイティブな方向へと導いている。AR (オーグメントド・リアリティー (拡張現実)) とVR (パーチャル・リアリティー) はどうなるのか。コンソールゲームと、ますます高まる制作価値への対処法は? モバイルゲーム事業の過激な競争環境を管理するための方法はあるのか? PCの今後の位置付けは? そして、テクノロジーは、どのようにあなたのチームの戦略推進を可能にし、真のソリューションを提供していくのか? プラットフォーム数の爆発的な増加、絶え間ない新デバイスの台頭、そして顧客獲得の成功と失敗が、テクノロジーの役割をより重要にしている。そこで、ここで少し立ち止まってこうした傾向を振り返り、次の5年間を導いてくれるテクノロジーの取り組み、つまり「ネクスト・レベルに到達する」ための解決策について考えてみよう。このセッションでは、コンソール、PC、ウェブ、モバイルおよび新デバイスを取り上げ、そのトレンドを探求し、効率性と品質をもたらすテクニカルな面を考察し、テクノロジー戦略について検討する。

Sponsored by
Microsoft 日本マイクロソフト株式会社

BP ENG 8月26日(水) 11:20~12:20 **301**

PCゲーム復権の時！ゲーム開発者に知ってほしいアプリ プラットフォームとしての Windows 10



高橋 忍
 日本マイクロソフト株式会社
 デベロッパー エバンジェリズム統括本部
 プラットフォーム エバンジェリスト

■**受講スキル**
 基本的な開発経験があれば OK です

■**受講者が得られるであろう知見**
 Windows 10 に対応したアプリケーションプラットフォームに関する知識

■**セッションの内容**
 Windows 10 のアプリケーションプラットフォームと UWP (Universal Windows Platform) アプリ開発のための基本情報

ENG BP 8月26日(水) 13:30~14:30 **301**

最高のゲーミング プラットフォーム Windows 10！そのテクノロジーと開発手法



鵜木 健栄
 日本マイクロソフト株式会社
 デベロッパー エバンジェリズム統括本部
 テクニカル エバンジェリスト


■**受講スキル**
 これから Windows 10 でゲームを創ってみたい、あるいは Windows 10 ゲームテクノロジーに興味がある人

■**受講者が得られるであろう知見**
 Windows 10 ゲームテクノロジーの把握ならびに最新開発ソリューション情報

■**セッションの内容**
 いよいよ Windows10 のお目見えです。Windows 10 はゲーマー、開発者にとって最高のゲームプラットフォームです。このセッションでは Windows 10 が標準で搭載しているゲームテクノロジーならびにその開発ソリューションの紹介をデモを交えて行います。

ENG BP 8月26日(水) 14:50~15:50 **301**

Unity、Cocos2d-xで始めよう、Windows 10 向けゲーム開発



大西 彰
 日本マイクロソフト株式会社
 デベロッパー エバンジェリズム統括本部
 ISV テクニカル エバンジェリズム部長


■**受講スキル**
 Windows 10 向けのゲーム開発に興味のある開発者の方であれば、どんなでも大丈夫です

■**受講者が得られるであろう知見**
 Unity、Cocos2d-x を使った Windows 10 向けゲーム開発の概要。Visual Studio Tools for Unity の使い方。


■**セッションの内容**
 Unity、Cocos2d-x の Windows 10 対応についてデモを交えて最新情報をお伝えします。Visual Studio 2015 や Visual Studio Tools for Unity にも触れます。

ENG BP 8月26日(水) 16:30~17:30 **301**

宝の山を捨てていませんか？クラウドだから簡単！大量データの分析と将来予測



井上 大輔
 日本マイクロソフト株式会社
 デベロッパー エバンジェリズム統括本部
 テクニカル エバンジェリスト



久森 達郎
 日本マイクロソフト株式会社
 デベロッパー エバンジェリズム統括本部
 テクニカル エバンジェリスト


■**受講スキル**
 基本的なクラウドやデータ分析に関する知識があれば OK です

■**受講者が得られるであろう知見**
 Microsoft Azure が提供するエンドツーエンドのデータ分析ソリューションの活用方法

■**セッションの内容**
 Microsoft Azure が提供するエンドツーエンドのデータ分析ソリューションをご紹介します。

ENG VA 同時通訳(英▶日) 8月26日(水) 17:50~18:50 **301**

Xbox Live on Windows 10: ゲームサービスとマルチプレイヤー



Ferdinand Schober
 Microsoft
 Xbox Advanced Technology Group
 Senior Software Engineer

■**受講スキル**
 ゲーム開発経験がある方


■**受講者が得られるであろう知見**
 Windows 10 ゲーム向けに Xbox Live をどのように使い、組み込めばいいのか、そして Xbox Live サービスによるクロスデバイスでゲームを如何に面白くするのかわかるという知見を得ることができます

■**セッションの内容**
 Xbox Live は Windows 10 ゲームに必須の機能としてサポートされており、全てのネットワーク接続されたデバイスで Xbox Live サービスを利用することができます。聴講された方は自分たちが開発しているゲームに Xbox Live のサービスを統合するために開発者に提供された API 群の使い方と最良のマルチプレイヤーゲーム体験である Xbox Live マルチプレイヤーサービスについて知ることができます

Sponsored by
UNREAL ENGINE
エピック・ゲームズ・ジャパン

ENG VA 8月27日(木) 14:50~15:50 **301**

UE4を使ったクロスシミュレーションと、ハイエンド・モバイルゲーム制作の奥義を伝授！



辛 孝宗
 Epic Games Korea
 Technical Support
 Developer Relations Manager


■**受講スキル**
 アンリアル・エンジン 4 でクロスの使い方やモバイルゲーム制作に興味のある方なら誰でも

■**受講者が得られるであろう知見**
 UE4 でクロスを使う時やモバイルゲームを開発する時のノウハウとパフォーマンス向上に関するヒント、UE4 で提供する機能の理解など


■**セッションの内容**
 このセッションではクロスとモバイル、2つのトピックについて話したいと思っています。前半は UE4 で APEX Clothing を使う際のヒントやコツについて説明します。他のアセットとは違うコンセプトやパイプラインについて説明し、クロスが持っている多様なオプションについても説明していきます。また、コリジョン処理やパフォーマンス向上のためのヒントなどについてもまとめて説明します。後半はモバイルゲーム制作に関する話になります。近年、モバイルデバイスのスペックが向上されるにつれ、ハイクオリティなモバイルゲームへの関心も高まっていますが、UE4 はハイスペックの PC やコンソール向けと思われ、UE4 でモバイルゲームは考えない方も多いと思います。本セッションでは Epic Games Korea で開発した Hack & Slash タイプのモバイルゲームサンプルである「Soul Dungeon」の製作過程をベースにどのようにハイクオリティなモバイルゲームを作ったかを紹介します。また、GDC2015 の Epic Games プースで紹介された「Project Hit」を例に低スペックのデバイスでもクオリティを出せるための工夫なども紹介する予定です。

ENG VA 8月27日(木) 16:30~17:30 **301**

ダウンロードしただけじゃ勿体ない！UE4の凄い使い方をみんなでシェアしよう！



下田 純也
 エピック・ゲームズ・ジャパン
 ライセンサー・サポート
 デベロッパー・サポート・マネージャー



ロブ・グレイ
 エピック・ゲームズ・ジャパン
 ライセンサー・サポート
 サポート・テクニカルアーティスト

■**受講スキル**
 UE4 を既にご利用いただいていると、より理解しやすく楽しんでいただけたらと思いますが、まだ UE4 を触った事がなくともいろいろテクニクを見るのは面白いと思います。

■**受講者が得られるであろう知見**
 UE4 の様々な作例で利用されている、様々なテクニクの理解と活用ができるようになります。


■**セッションの内容**
 UE4 を活用いただいているゲームタイトルやコミュニティの皆さんの公開される作品には、驚くべきテクニクが沢山使われています。今回はそのようなテクニクを噛み砕いて紹介して、皆さんのプロジェクトでも活用していただけるような内容盛り沢山で行きます。

スケジュール
 会場全体図
 基調講演
 セッション
 海外招待
 コロドシバ
 エンジン
 プロダクション
 ビジネス
 プロデュース
 サウンド
 ゲームデザイン
 アカデミック
 基礎技術
 インタラクティブ
 セッション
 展示コーナー
 AWARDS


DeNA Sponsored by
株式会社ディー・エヌ・エー

GD BP
8月26日(水) 17:50~18:50 **311+312**

FINAL FANTASY Record Keeperにおけるユーザー体験の定量化に基づくゲームバランス設計事例



松本 吉高
株式会社ディー・エヌ・エー
分析部
データアーキテクト



友部 博教
株式会社ディー・エヌ・エー
分析部
アナリティクスストラテジスト


■受講スキル
スマホゲームの開発・運営を担当されている方々。分析データを活用したサービス開発・運営に携わる方々

■受講者が得られるであろう知見
スマホゲームのゲームバランス設計のフレームワークについて知ることができます。分析データのスマホゲームへの活用方法について知ることができます。FINAL FANTASY Record Keeper での具体的なゲームバランス設計事例について知ることができます

■セッションの内容
レッドオーシャン化するゲームアプリ市場において、ゲームバランスを最適化するの非常に重要になっていますが、ゲームバランス設計はその性質上、汎用化が非常に難しく、多くの企業でチャレンジングな課題となっています。本講演では、DeNA が実施している「スマホゲームにおけるバランス設計のフレームワークの概要」と2014年9月にリリースし、ゲームアプリ市場において大ヒットを続けている「FINAL FANTASY Record Keeper における具体事例」について、お伝えします。その中で、分析データをどのようにゲームバランス設計に応用展開しているかについても合わせてお伝えします。

ENG
8月28日(金) 17:50~18:50 **301**

いまさら聞けないモバイルゲーム開発の基礎知識



恵良 和隆
株式会社ディー・エヌ・エー
Japan リージョンゲーム事業本部技術・編成
部開発基盤グループ
エンジニア

■受講スキル
モバイルゲームのプログラミング経験


■受講者が得られるであろう知見
ハードウェアやOS、OpenGL ES等の低レベルレイヤーに関する基礎知識

■セッションの内容
モバイルゲーム開発ではUnityやUnrealEngineなどのゲームエンジンを使って開発している方が大多数だと思います。これらのゲームエンジンはハードウェアやシステムに対する深い理解が無くても実機で動作するものを作ることができます。しかしながら、プロダクトとして最終的なゲームに仕上げるためには、やはりハードウェアやシステムについての知識が必要になってきます。このセッションでは、ゲームエンジンに依存しない、モバイルゲーム開発で知っておくべき基礎知識について、出来るだけわかりやすくお話しします。

SONY Sponsored by
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

ENG
8月28日(金) 11:20~12:20 **311+312**

世界に羽ばたく！PlayStation®インディゲーム



秋山 賢成
SCEJA ソフトウェアビジネス部
次長 SCEJA 開発サポート責任者


■受講スキル
特になし

■受講者が得られるであろう知見
インディクリエイター様がPlayStation®でパブリッシュするための最新情報

■セッションの内容
日本国内におけるインディゲームタイトルの最新開発状況のご紹介と、各メーカー様が世界にチャレンジできるその理由と具体事例をご説明致します。われわれPlayStation®プラットフォームは、世界で活躍するみなさんのサポートをビジネスおよびテクニカル両面において実施致します。

ENG
8月28日(金) 13:30~14:30 **301**

Project Morpheus が具現する新しいアニメのカタチ -アニメ業界とゲーム業界の融合とミライ-



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
SCEJA ソフトウェアビジネス部
次長 開発サポート責任者

■受講スキル
VR コンテンツ制作に興味のある方、ゲーム業界以外でPlayStation® コンテンツ制作に興味がある方

■受講者が得られるであろう知見
VR コンテンツ制作において気をつけるべきポイントと表現の最適化に有効な知見

■セッションの内容
SCE は Project Morpheus x PlayStation®4 の表現力を用いて、ゲーム制作向けに力を入れながら VR の可能性を模索していますが、現在、日本を代表する素晴らしいアニメエンタテインメントと VR の融合にもチャレンジしています。CG 映像会社と SCE との共同研究・制作において、新しい表現の最大化のために何を工夫し、どのような結果が出たのかを発表させていただきます。

ENG
8月28日(金) 14:50~15:50 **301**

THE PLAYROOMエンジンのVR化する：Project Morpheusを導入するための手引き



横川 裕
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
Sony Computer Entertainment JAPAN スタジオ
シニアプログラマー


■受講スキル
ゲームグラフィックスの基礎知識

■受講者が得られるであろう知見
ゲームエンジンをProject Morpheus および VR 対応にする方法

■セッションの内容
THE PLAYROOMを作ったSCE Japan StudioのAsobiチームがProject Morpheusを使ってVRの研究開発に挑戦して1年、GDC 2015では120hz レンダリングのMagic ControllerとBedroom Robotsデモを初披露し、そしてE3では非対称マルチプレイのMonster Escapeゲームを一般公開して参りました。これらの制作経験を通してMorpheusをゲームエンジンに組み込んでVR対応するにあたって学んだ技術的な知見をお伝えしたいと思います。

GD
8月28日(金) 16:30~17:30 **301**

Prototyping games for PLAYROOM VR on PlayStation®4



ドゥセ・ニコラ
WWS Japan Studio Internal Development
Game Director

■受講スキル
Open to all levels. Simple explanations with lots of videos. Interest in VR is preferable.

■受講者が得られるであろう知見
How to approach prototyping with VR, possibilities offered by using DUALSHOCK® 4 and "Separate Screen" Mode

■セッションの内容
This session will show some examples of various game prototypes Japan Studio created for Project Morpheus. We will also explain our prototyping process and some of the learning from making social and family-friendly VR content on PlayStation®4.

スケジュール
会場全体図
基調講演
海外招待セッション
ゴールドシールドセッション
エンビアリヴ
プロダクション
ピュリアアイン
ビジネス&プロデュース
サウンド
ゲームデザイン
アカデミック基礎技術
インタラクティブセッション
展示コーナー
AWARDS

GDC RETURNS

MARCH 14-18, 2016

GDC 16

GAME DEVELOPERS CONFERENCE®
MOSCONE CENTER · SAN FRANCISCO, CA
MARCH 14-18, 2016 · EXPO: MARCH 16-18, 2016

GDCONF.COM



ENG 8月26日(水) 11:20~12:20 セッション 313+314

PR **IoTデバイスと簡単に連携できる統合開発&配信環境 Bluemix を使ったゲーム開発**

木村 桂
日本アイ・ピー・エム株式会社
クラウド事業統括
Bluemix エバンジェリスト

■受講スキル
必須スキルではありませんが、HTML5 (WebSocket) を使ってゲームを作成する様子を紹介し、JavaScript や WebSocket のスキルがあると理解しやすいです。

■受講者が得られるであろう知見
デバイスデータからのセンサー情報を効率よく収集する方法。そのデータをデータベース化したり、リアルタイムに視覚化する方法、およびサンプルコード。

■セッションの内容
家電機器やモーター、製造業工場などにおいて機械内に埋め込まれた温度や加速度などのセンサーデータをインターネット技術を使って収集してデータベース化し、統計計算によって得られた判断基準から故障を事前に知らせる、といったことができるようになっていきます。この IoT (Internet of Things) 技術をゲームに応用すると、どんなことができるのでしょうか? IBM のパブリッククラウド Bluemix はアプリケーションサーバーやデータベースといったアプリケーションやウェブサービスの環境構築基盤として提供される PaaS のクラウド環境です。この Bluemix を通じて提供されている IoT アプリケーション構築サービスを使って、スマートフォンや小さなセンサーのジャイロ情報を集めることができます。(ゲーム) アプリ利用者がどのようにデバイスやスマホを取り扱っているのか、その統計結果から傾きや加速度に応じてゲームアプリ内のキャラクターを動かす、といった応用が可能になります。またセンサーとゲーム画面を分離することで、スタジアムなどの大型スクリーン上に映し出したゲームを手元のスマートフォンを使って操作する、といったことも可能になります。本セッションでは IBM Bluemix の IoT 技術を紹介し、実際にセンサーデータを集める様子をデモンストレーションすると共に、この技術をどのような形でゲームに応用できるか、といった観点で新しいゲームコントロールの可能性を紹介します。

ENG 8月26日(水) 11:20~12:20 セッション 502

公募 **大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS 立体視60FPSのための描画設計と高速化**

小林 弘幸
株式会社バンダイナムコスタジオ
HE 開発統括本部 HE 第1 開発本部 HE プログラム部
プログラマ

■受講スキル
描画プログラムの基本的な知識、3DS での描画開発経験があるとより理解しやすいかと思えます。

■受講者が得られるであろう知見
大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS における描画設計
3DS での立体視込みでの描画の最適化、高速化に関する情報

■セッションの内容
大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS では「立体視あり 60FPS」というのが極めて重要な命題でした。本セッションでは 3DS 版の描画に関して、この目標を達成するために工夫した描画の設計・実装面について、立体視描画やシェーダ最適化、描画エフェクト、モデルデータの制限やスペックという観点から発表いたします。また、New ニンテンドー 3DS で動作時の描画拡張である立体視画面のアンチエイリアス (撮影モード時、パッチ Ver1.0.5 以降) に関しての工夫も説明いたします。

ENG VA 8月26日(水) 13:30~14:30 セッション 311+312

PR **新しいゲームエンジン Autodesk Stingray の紹介 ~GDC2015でテクニカルレビューを行ったゲームエンジンを日本初公開~**

梅澤 孝司
オートデスク株式会社
メディア&エンターテインメント
シニア ソフトウェア ディベロッパー

■受講スキル
・ゲームを開発している方
・ゲームエンジンを使ったリアルタイムコンテンツを開発している方
・オートデスクの 3DCG ソフトウェア (Maya, Maya LT, 3ds Max) を使っている方

■受講者が得られるであろう知見
オートデスクが提供するゲームエンジン、Stingray (スティングレイ) の主要機能

■セッションの内容
Stingray (スティングレイ) は最新で非常に柔軟性のある 3D ゲームエンジンです。データ駆動型のレンダリングパイプラインが、強力に簡単に使えるゲーム開発ツールと共に提供されています。Stingray と Maya や 3ds Max といったオートデスクの 3DCG ソフトウェア製品を組み合わせることで、今までの 3D ゲーム開発のワークフローを大きく変えることになるでしょう。

ENG 8月26日(水) 11:20~12:20 セッション 501

公募 **複数タイトルで使われた柔軟性の高いAIエンジン**

長谷 洋平
株式会社バンダイナムコスタジオ
AM 開発統括本部 AM 第1 開発本部コンテンツ開発 1 部 AM プログラム 1 課
プログラマ

■受講スキル
ゲーム AI 開発経験のあるエンジニア、AI 技術に興味のあるゲームデザイナー・レベルデザイナー

■受講者が得られるであろう知見
ゲーム AI を実装する際のノウハウ、汎用的な AI エンジンを構築する上での一手法

■セッションの内容
昨今、ゲームの規模はどんどん大きくなってきていますが、開発予算が十分に与えられることは少なく、効率的な開発が求められています。本セッションでは、実際にタイムクライシス 5、PROJECT TREASURE (仮) で使用された AI エンジンのアーキテクチャと各タイトルでの実例をご紹介します。AI デザイナーだけでなく構築可能な認識システム、BehaviorTree と HTN プランニングを組み合わせたスクリプト的な AI から自律的な AI まで柔軟に対応できる意思決定システム、制作効率化のためのパラメータ学習の事例など、ジャンルが異なり、求められる AI も違う中、多くを共有し効率的な AI 開発を実現した方法を解説します。

ENG 8月26日(水) 11:20~12:20 セッション 511+512

公募 **WebGL とモバイルウェブの「これまで」と「これから」そして来たるべき WebGL 2.0 へ向けて**

杉本 雅広
フリー

■受講スキル
Javascript や HTML の基礎的なスキルを有しており、実際に WebGL の実装に挑戦してみたいフロントエンドエンジニア。
モバイルアプリ開発の経験があり WebGL にも興味のあるモバイルアプリ開発者。

■受講者が得られるであろう知見
PC だけでなく、モバイル端末も含めた WebGL の現状と、その課題。特に、モバイルという観点からはその独特な実装について。また、WebGL 2.0 にも言及しつつ、WebGL がこれからどのような状況に置かれていくのかについても。

■セッションの内容
2014 年、iOS が WebGL に対応し、一気にモバイルにおける注目度を上げた WebGL。WebGL は PC だけでなく、ウェブブラウザを搭載したあらゆる端末で動作するマルチプラットフォームな存在となりました。そんな WebGL がこれまでどのような道筋を歩んできたのか。そしてこれから先、どのように進化していくのか——
モバイル端末における WebGL の現状と、来たるべき WebGL 2.0 という次のステージを見据えたセッションです。

ENG 8月26日(水) 13:30~14:30 セッション 313+314

PR **ゲームエンジン徹底比較!Cocos2d-xのデメリット克服ガイド!**

清水 友晶
Chukong Technologies Japan 株式会社
エンジニアリングディレクター

■受講スキル
ゲーム開発に興味のある方
ゲームエンジンの選択に悩んでいる方

■受講者が得られるであろう知見
将来を見据えたゲームエンジン Cocos2d-x のデメリットおよびその克服方法

■セッションの内容
ここ数年で、スマートフォンゲーム市場、特にネイティブアプリは、他を凌駕するほどの規模に成長しました。このネイティブアプリの多くは、ゲームエンジンが利用されています。代表的なゲームエンジンとして Unity, Unreal Engine, Cocos2d-x が挙げられますが、他にも多くのゲームエンジンが存在しており、これから作るゲームにはどのゲームエンジンを選んでいるか悩むことがあるでしょう。あなたのゲームにとって、どのゲームエンジンが適しているのか選択方法を指南します。また、スマートフォンアプリ市場を見ると、売上ランキング上位は数多く 2D ゲームが多く見られます。実際、セールスランキング上位トップ 10 だけを見ると、2D ゲームエンジンとして名高い Cocos2d-x のシェアは圧倒的です。しかし、Cocos2d-x は癖のあるゲームエンジンであるため、使い熟すためには Cocos2d-x を熟知する必要があります。そこで Cocos2d-x のメリット・デメリットを紹介し、そのデメリットを克服する方法・初心者でも簡単に扱える方法を伝授します。

ENG	8月26日 (水) 13:30~14:30 セッション	502
公募	ポッセにおけるゲームエディタの設計と実装	
<p>多田 航 株式会社バンダイナムコスタジオ AM 開発統括本部 AM 第1 開発本部 コンテンツ開発 1 部 AM プログラム 1 課 プログラマ</p> <p>■受講スキル C++によるネイティブゲームクライアント開発経験、C#による GUI ツール開発経験。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームエディタ設計の一例を理解できるようになる。</p> <p>■セッションの内容 ポッセ開発時に作成したゲームエディタと呼ばれる GUI ツールについて解説します。ゲームエディタは C#+WPF+MVVM で設計されており、ゲームプログラムと通信することによってゲーム中のパラメータをリアルタイムに表示、調整することが出来ます。このツールを作成するにあたり、どのような技術を選択したか、設計時の注意点、対戦アクションゲームならではの実装項目、自動化のための Jenkins との連携など、実例を用いて解説します。</p>		

ENG	8月26日 (水) 13:30~14:30 ワークショップ	513
PR	クラウドでゲームサーバー(Photon Server)を立ち上げてみよう①	
<p>小園井 康志 日本アイ・ピー・エム株式会社 クラウド事業統括 テクニカル・セールス</p> <p>■受講スキル 特にありませんが Windows の操作に慣れているほうが望ましいです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ソフトウェアでのサーバーのオーダー方法 サーバーへの接続、操作 Photon サーバーの立ち上げ方</p> <p>■セッションの内容 ソフトウェア (SoftLayer) は、ポータル画面からクリックするだけで、仮想サーバーは当然のこと、物理サーバーもオーダーでき、利用開始まで最短 30 分以下のクラウドサービスです。また、世界各地にデータセンターを持ち、どのデータセンターでも同じようにサーバーをオーダーすることができます。それぞれが高性能なネットワークでつながっているためグローバルにサイトを展開するにはうってつけです。</p> <p>このハンズオンでは実際に SoftLayer 上で複数のデータセンターに仮想サーバー (Windows Server) をオーダーしてグローバルネットワークの速度を体感していただきます。さらに Photon サーバーをインストールしていただきクラウドを使って簡単にゲームサーバーの立ち上げができることを実感していただけます。</p> <p>SoftLayer の無料アカウント申請方法、\$500 オフクーポンの使い方などもご紹介いたします。 ※ノート PC をご持参ください。</p>		

ENG	PRD	8月26日 (水) 14:50~15:50 セッション	501
公募	「消滅都市」運用の一年		
<p>渡部 晋司 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 部 リードエンジニア</p> <p>田口 和重 グリー株式会社 Customer Experience 部 お客様サポートチーム マネージャー</p> <p>■受講スキル スマートフォン向けゲームの開発、運用に携わる方。特にその開発の取りまとめを行うような方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・Cocos2d-xを使ったアクションゲームで、スバゲッティコードにならないための設計手法 ・Cocos2d-xを使ったゲーム開発におけるパフォーマンス改善手法 ・ユーザー満足度を向上させるためのチーム内の仕組みづくり</p> <p>■セッションの内容 スマートフォン向けゲーム「消滅都市」は、おかげさまでリリース後 運用が始まってから一年が経過しました。実際に運用がはじまってからはさまざまな技術的、あるいは運用面における課題に直面しました。特に、多くの種類が存在するスマートフォンそれぞれで最適なユーザー体験が行えるようにすること、半年間という短期間で開発してしまったことによる技術的負債をいかにして返済していくかということ、そして、限られた開発リソースのなかで報告された不具合をどのタイミングでいかに修正していくかということの三点が大きな課題として挙げられました。本セッションでは、我々がどのように問題を解決し、お客様満足度を維持していったのかという点について具体的にお話します。</p>			

ENG	8月26日 (水) 13:30~14:30 セッション	503
公募	世界初! 3DSでMMORPGのクラウド開発 ~ドラゴンクエストX クラウド版開発実例紹介~	
<p>黒川 進一 株式会社スクウェア・エニックス 第6 ビジネスディビジョン プログラマー</p> <p>春日 伸弥 Ubisoft Inc. ビジネス・デベロップメント シニアディレクター</p> <p>■受講スキル 基礎的なプログラミング知識を有しており、ドラゴンクエスト X クラウド版に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Windows オンラインゲームのクラウド化実装に必要なノウハウが得られる</p> <p>■セッションの内容 昨年、ドラゴンクエスト X はクラウド版に対応し、d ゲームと 3DS でそれぞれサービスを開始するという世界初の試みを成し遂げました。(※1) 本セッションでは、主に 3DS 版にフォーカスを当てて、その開発実例を紹介いたします。クラウド技術については、クラウドシステムの技術紹介や、どのような設計になっているか等をご紹介します。ゲーム側の技術については、クラウドサーバーとゲームがどのように連携しているのか、Windows ゲームをクラウド化するにあたってどのような作業が発生したのか等、開発工程やコスト、問題点や解決策などを中心に紹介いたします。本セッションを通して、ドラゴンクエスト X クラウド版がどのように成り立っているか、その概念をお伝えし、今後のクラウド開発普及にお役立て頂ければと考えています。 ※1 大型 MMO で、クラウド技術を利用し、モバイル端末と、家庭用ゲーム機およびパソコンでプレイしているお客様がゲーム内で一緒に遊ぶことが可能となるのは世界で初めてになります。(スクウェア・エニックス 2013 年 9 月 29 日調べ)</p>		

ENG	BP	8月26日 (水) 14:50~15:50 セッション	313+314
PR	ゲーム開発者をサーバー開発から開放する「mBaaS」のご紹介。VRやIoTでの活用事例もご紹介いたします。		
<p>佐々木 浩一 ニフティ株式会社 クラウド事業部 モバイル・IoT ビジネス部 部長 エンジニア</p> <p>■受講スキル スマホゲームアプリを企画・開発されている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 クラウドを活用したスピーディで低コストなゲームアプリの開発手法が学べます。サーバー側の開発作業無しで、サーバーと連携したゲームの開発が行えるようになります。</p> <p>■セッションの内容 mBaaS はスマホアプリのサーバサイド機能を、クラウド上で提供する新しいクラウドサービスです。このサービスを使う事でサーバサイドの開発を行うことなく、ゲームで一番の差別化要因となるクライアントサイドの開発に注力できるようになります。ニフティが提供する mBaaS サービス「ニフティクラウド mobile backend」でも、スマホゲームはもちろん、「VR」や「IoT」での利用も増えてきています。ニフティクラウドの IoT 新サービスのご紹介や活用事例も交えながら、クラウドを使った、新しいサービス開発スタイルについて、お話し致します。</p>			

ENG	8月26日 (水) 14:50~15:50 セッション	502
公募	FINAL FANTASY 零式 HD にみる 新しいHDリマスター ~GPU最適化編~	
<p>山口 裕也 株式会社ヘキサドライブ 開発部 プログラマー</p> <p>■受講スキル 描画処理及びその最適化に興味がある方または絶賛高速化奮闘中の方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 今世代のコンシューマ機での描画処理の高速化のためのヒントや手法 セッションで触れるグラフィック表現での最適化方法</p> <p>■セッションの内容 FINAL FANTASY 零式 HD における Play Station 4 と X box One での GPU 最適化事例の紹介です。フル HD1920x1080 レンダリングを実現するために行ったことと品質向上のために多数グラフィック表現を投入しつつパフォーマンスの両立を具体的にどのように対応したか実例をもとに解説します。</p>		

ENG	PRD	8月26日 (水) 14:50~15:50 ワークショップ	513
PR	Photonを使ってマルチプレイゲームを簡単につくっちゃおう!①		
<p>並木 健太郎 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 ネットワークエンジン事業推進室 シニアテクニカルアドバイザー</p> <p>■受講スキル マルチプレイゲームの制作に興味のあるすべての方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 マルチプレイゲームを効率よく作る方法、それを実現する Photon の機能、使い方などを紹介します。</p> <p>■セッションの内容 「マルチプレイゲームを作りたいけどどこから始めていいかわからない...」 「サーバーを設置するのが手間だし、知識もない...」そんなハードルを一気に解消するのが Photon (フォトン) 今回のワークショップでは、Unity と Photon を使いこの日のワーク時間内で簡単にマルチプレイゲームを作ります。 Photon を使うことで、通信を介した「協力」や「対戦」といったマルチプレイ機能を簡単に実装できます。手間がかからず、簡単に、すぐ始められるマルチプレイゲームの構築方法をぜひ体験してください。</p>			

ENG	SND	8月26日 (水) 16:30~17:30 セッション	311+312
PR	リズムゲーや音ゲーを作りやすくする新技術 ~スマホゲーム開発になぜミドルウェアが必要か~		
<p>櫻井 敦史 株式会社CRI・ミドルウェア 開発統括マネージャー</p> <p>■受講スキル スマートフォン向けネイティブアプリの企画や開発に携わる方。 スマートフォン向けネイティブアプリのクオリティアップや、開発効率化にご興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 スマートフォンゲーム開発におけるサウンド効果向上のための技術 スマートフォンゲーム開発工数を大幅に削減する技術</p> <p>■セッションの内容 Android アプリ開発のボトルネック「音声再生遅延」を解決する機能として、7月にリリースし大きな反響を呼んでいる「Android 音声再生遅延推測機能」。また、ビルドなしで実機サウンドを確認できたり、開発中のゲームを動作させながらサウンド調整を行えるプレビュー機能。さらに、サウンドの再生ログ(音数、CPU 負荷など)を数値やグラフで可視化しデバッグを飛躍的に効率化する「プロファイラ」。 リズムやタイピングが気持ち良いゲームを実現し、かつ数十種にのぼる端末 /OS への対応工数を大幅に削減する、スマホゲーム開発に欠かせない技術についてご紹介いたします。 音ゲー企画や開発に携わる方、また音ゲーに限らずアプリのサウンド効果向上を目指す方に非常に有効な内容です。</p>			

ENG	AC	8月26日 (水) 16:30~18:50 CEDEC CHALLENGE	411+412
公募	SECCON 2015 x CEDEC CHALLENGE ゲームクラッキング&チートチャレンジ		
<p>竹迫 良範 SECCON 実行委員会 実行委員長</p> <p>すがやみつる 京都精華大学 マンガ学部マンガ学科キャラクターデザインコース 専任教員</p> <p>杉浦 隆幸 ネットエージェント株式会社 会長</p> <p>岩崎 啓真 株式会社 enish 新規開発部 プロダクトディレクター</p> <p>■受講スキル オンラインゲームのセキュリティに興味をもっている方、ゲームクラッキングの手法やチート対策に興味を持っている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 課金が関連するオンラインゲーム特有のチート行為、PC ゲーム、スマートフォンアプリに対するゲームクラッキングの手法とその対策</p> <p>■セッションの内容 課金オンラインゲームに対してどのようなチート行為が可能なのか、実際に SECCON チャレンジャーの方々にゲームをクラッキングしてもらった結果をゲーム開発者にわかる形でプレゼンテーションしてもらおう。プレゼンテーションの場合は、審査員による講評を行ない、最優秀チートを表彰するとともに、一般の CEDEC 受講者の方もご参加いただけるトークセッションを行ない、その対策について議論する。 ※本セッションは2 コマ開催となります。</p>			

ENG	VA	8月26日 (水) 16:30~17:30 セッション	304
公募	球面調和関数データからの拡散反射光の再現		
<p>ウィリアム ジョゼフ William Joseph Geomerics, an ARM company Media Processing Engineer</p> <p>■受講スキル ゲームのライティングテクニックに特に関心があるテクニカルアーティストおよびプログラマー。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 参加者は、限られた GPU (グラフィックスプロセッサ) の割当量内で高品質の拡散反射光を実現する新しいテクニックを学習します。</p> <p>■セッションの内容 表面反射光は一般的に拡散反射光と鏡面反射光に分けられます。新たなイメージベース・ライティング、物理ベースシェーディングおよび画面空間テクニクの出現により、鏡面反射境界面の視覚品質が大幅に向上しました。しかし、コンピューティング拡散反応問題は依然として残っています。従来手法では、極端なライティング条件でクリッピングとバンディングの問題が発生します。このセッションでは、省エネを達成しアーティファクトを回避しつつ最大限のダイナミックレンジを実現する、現在における最新鋭の製作テクニックを紹介します。</p>			

ENG	8月26日 (水) 16:30~17:30 セッション	315
公募	Android ハイパフォーマンス・プログラミング	
<p>松田 白朗 Google inc Developer Relation Developer Program Engineer</p> <p>■受講スキル Android NDK/C++によるゲームやエンジン開発経験者。パフォーマンス最適化に興味のあるエンジニア。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 モバイル・プラットフォームにおけるパフォーマンス最適化の知識</p> <p>■セッションの内容 モバイルデバイスのパフォーマンスは引き続き向上し、これをうけモバイル端末向けハイエンドゲームの表現はより高度化し同時にモバイル端末に特化したパフォーマンス最適化の必要性も増えています。モバイルゲームにおけるパフォーマンス最適化は、一般的な高速化の他にも、バッテリー対策、熱対策の側面もあります。本セッションではそのような側面を踏まえ、Android NDKを使ったハイエンドゲーム開発時に必要となる最適化について実践的な情報をお伝えします。</p> <p>- Android OS 上での最適化情報更新 - Android ネイティブ開発環境の最新アップデート - Android TV、Android Wear 等各種端末への対応 - OpenGL ES 3.1 Android Extension Pack での高速化手法 - その他 Android プラットフォームについての更新情報、まめ知識等</p>		

ENG	GD	8月26日 (水) 16:30~17:30 セッション	501
公募	FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE- における キャラクターAIの意思決定システム		
<p>白神 陽嗣 株式会社スクウェア・エニックス 第2 ビジネスディビジョン プログラマー</p> <p>並木 幸介 株式会社スクウェア・エニックス 第2 ビジネスディビジョン AIプログラマー</p> <p>三宅 陽一郎 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リード AI リサーチャー</p> <p>■受講スキル - キャラクターの意思決定技術を向上させたいと思うエンジニア - キャラクターの制御をより繊細かつ強力にしたいと思うゲームデザイナー - これからの AI 技術を知りたい開発者全般 - 最新のゲーム AI 技術に関心を持つ研究者を対象としますが、AI に詳しくない方でも原理から説明するので、概要を理解できます。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Final Fantasy XV-EPISODE DUSCAE- で使われた、オリジナルの意思決定システムの仕組み。グラフィックスの AI ロジック作成ツールの実装と仕様に関する知見。上記の AI 技術が、実際にゲーム内で様々なキャラクターに対して適用されたケーススタディ。最新の意思決定技術の俯瞰。</p> <p>■セッションの内容 Final Fantasy XV-EPISODE DUSCAE- は、最新の開発技術が盛り込まれたゲームエンジン Luminous Studio を使用して、全分野における高品質な体験の実現を目指して製作されています。キャラクター AI でも同様に、キャラクターやモンスターの意思決定を作るための新しい AI 技術を開発・導入し、昔からゲーム業界でよく使われていたステートマシンの仕組みと、近年、盛んに使われる柔軟性の高いヒュービリティの 2 つを組み合わせたハイブリッドな方法で、AI ロジックを組み立てる方法を採用しています。</p> <p>本セッションでは、このハイブリッド技術を組み込んだグラフィックスの GUI ツール「AI グラフエディタ」を通して、大規模 RPG ゲームのキャラクター AI の作成方法をご紹介します。</p>			

ENG	8月26日 (水) 16:30~17:30 セッション	511+512
招待	エンターテインメント技術を使った空間アプリケーションの創造	
<p>粕谷 貴司 株式会社竹中工務店 情報エンジニアリング本部 エンジニア</p> <p>番場 正敬 株式会社竹中工務店 技術研究所 インタラクシオン研究者、エンジニア</p> <p>■受講スキル Unity</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 建設分野へのエンターテインメント技術の適用</p> <p>■セッションの内容 竹中工務店では、ビルコミュニケーションシステム (ビルコミ) を軸として、様々なサービス開発を行っています。本セッションでは BIM (Building Information Modeling) と Unity を活用した「ビルコミ 3D」や建築空間体験コンテンツ「VRuno (R)」, さらに五感の刺激に満ちた空間で健康 / コミュニケーション / 賑わいなどを提供する「五感レスポンス・スペース」の研究紹介を行います。ビルコミ 3D は 3 次元モデルから建物設備を制御する仕組みで、遠隔からの制御やモニタリングを可能にします。VRuno は高品質な 3D モデルを使った建設プロジェクトのプレゼンテーションシステムです。また、実際の建物設備を使ったハッカソンである「スマートライフハッカソン」の取り組みについて紹介いたします。</p>		

ENG	8月26日 (水) 17:50~18:50 セッション	303
公募	物理エンジンの作り方(破壊シミュレーション編)	
<p>津田 順平 株式会社コーエーテックモゲームス 技術支援部 シニアエキスパート</p> <p>■受講スキル - 物理エンジンプログラマー - 物理エンジンを目こぼしブロックボックスとして利用されているプログラマー、CG デザイナー - 破壊表現の導入を検討しているゲームデザイナー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームにおける破壊表現の技術的な詳細とその効果的な利用方法。</p> <p>■セッションの内容 ゲームにおける物理シミュレーションの利用方法として現在、事例の大半を占めるのが破壊表現であると思われる。PS3 時代から破壊に関しては様々なタイトルで技術的な取り組みが行われてきましたが、そのアプローチとしてある程度明らかにされているのは極端に技術レベルの異なる 2 つの手法に基づくものでした。一つはいわゆるスタッキングされたオブジェクトを衝撃によって破壊する“積木くずし”的なシンプルな手法。その一方で FEM (有限要素法) のようなシリアスなエンジニアリングの技術を破壊シミュレーションに組み込むアプローチも物理エンジン利用のかなり早い段階から試みられてきました。しかしゲームにおける破壊表現は技術的にはこの両者の中間点により最適な形が存在するというのがこのセッションで明らかにしたいポイントです。本セッションではまずリアルな破壊に要求される破壊挙動を分類・分析しそれぞれを実現するための要素技術について解説します。さらに純粋に力学的な技術以外に形状処理やグラフ解析などの関連する周辺技術をうまく援用することによって効率的で説得力のある破壊表現が可能となることを具体的な実装例を通して示します。最後に新世代のプラットフォームではより大量の破片オブジェクトを処理することが可能となりますが、その前提となる処理の並列化についても破壊表現に適した形で技術のあり方を探ります。</p>		

ENG VA	8月26日 (水) 17:50~18:50 セッション	502
公募	FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-のアニメーション ~接地感向上のためのとどろき~	
<p>今村 紀之 株式会社スクウェア・エニックス 第2ビジネス・ディビジョン プログラマー</p> <p>川地 克明 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 アニメーションリサーチャー</p> <p>■受講スキル アニメーションやキャラクター制御の基礎技術 (Motion Blend、State Machine、IK 等) に関する知識を持つ方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 アニメーション表現のプロシージャル技術を各種キャラクターや環境に応用する際のヒント。ゲームエンジンのツール作成の際の体験談など。</p> <p>■セッションの内容 このセッションでは FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE- (FFXV 体験版) のアニメーションシステム Luminous Animation の技術について、エンジニアが詳説します。FFXV 体験版では「接地感」をテーマに、登場するモンスターやキャラクターたちが周りの環境や地形に適応し、動作を変化させることを重要な技術課題としました。このようなアニメーションを実現するために、膨大なモーショントリップを効率良くキャラクターに組み込むためのアニメータのワークフローや、開発したツールについて説明します。また、FFXV 体験版に登場するモンスターやキャラクターに使用された、足や尻尾の IK ・ヒットリアクションなどのプロシージャル技術の実装についても詳説します。これらのプロシージャルなアニメーション表現を実現するためにアニメータとエンジニアが協業し、各種のキャラクターに組み込む際に遭遇した課題とその解決方法などについても同時に焦点をあてます。</p>		

ENG PRD	8月26日 (水) 16:30~17:30 ワークショップ	514
PR	【ハンズオン】オンラインランキングをVRゲームに導入してみよう①	
<p>川原 史識 ニフティ株式会社 クラウド事業部モバイル・IoT ビジネス部</p> <p>■受講スキル Unity を触ったことがある※ Unity の事前インストール必須</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unity への mBaaS 導入方法 スコアを mBaaS に書き込む方法</p> <p>■セッションの内容 オンラインランキングを VR ゲームに導入ませんか？ Unity とニフティクラウド mobile backend (mBaaS) というクラウドサービスを利用し、VR ゲームにオンラインランキングを導入するハンズオンを行います！ Unity と mBaaS の UnitySDK を利用すればサーバーとの連携が必要な機能も少しの時間で、簡単に実装できます！ ▼ mBaaS とは？ http://mb.cloud.nifty.com/about.htm</p> <p>今回のハンズオンでは以下のことをご説明いたします Unity への mBaaS の導入方法 スコアを mBaaS に書き込む方法 ハコスコに対応したアプリをテーマにご案内します。当日、動作確認はシュミレーター上でおこないますので スマホをお持ちいただく必要はございません。スマホをお持ちいただいた方は弊社でご用意させていただいたハコスコを使用して実際にお試しいただけます。また、ハンズオンにて使用したソースコードはお持ち帰り頂けます。</p>		

ENG	8月26日 (水) 17:50~18:50 セッション	315
公募	EmscriptenとC++で作るネイティブアプリライクな商用ブラウザゲーム	
<p>林原 裕之 株式会社 Aqualead プログラマー 代表取締役社長</p> <p>■受講スキル C++ によるゲーム開発経験</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 C++ でブラウザゲームを開発するための知識</p> <p>■セッションの内容 C++ を JavaScript に変換する Emscripten というツールがあります。これを使用することで、ネイティブアプリのようなブラウザゲームを C++ で開発することが出来ます。Emscripten を使用することで、商用レベルのブラウザゲームも開発することが可能ですが、現時点では Flash が主流で実用例はほとんどありません。Emscripten を使用し、html5 Canvas 版と WebGL 版両方を商用ゲームとしてリリースした経験を元に、実際に使用する場合のノウハウを解説します。</p>		

ENG AC	8月26日 (水) 17:50~18:50 セッション	511+512
PR	ビデオ通話・P2Pがコモディティ化する世界。WebRTCによるこれらを探る	
<p>小松 健作 NTT コミュニケーションズ 技術開発部 Web アプリケーションエバンジェリスト</p> <p>■受講スキル フロントエンド開発者、リアルタイムコミュニケーションアプリ開発者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 WebRTC の仕組み、特徴、メリット、活用方法</p> <p>■セッションの内容 HTML5 関連技術として注目を集め、様々な活用事例も登場してきた WebRTC。P2P による映像・音声・データ通信を Web 標準とする API です。これにより、P2P 通信はコモディティ化され様々なシーンへと活用が広がることが期待されており、ブラウザに留まらずモバイルアプリ開発への適用も広がっています。本セッションでは、この WebRTC の仕組み・特徴・メリットを紹介するとともに、ゲームへの活用方法について紹介します。</p>		

ENG	8月27日 (木) 11:20~12:20 セッション	301
PR	Googleスケールで実現するゲーム&分析基盤	
<p>福田 潔 グーグル株式会社 Google for Work 部門 Google Cloud Platform 担当セールスエンジニア</p> <p>■受講スキル 特になし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Google が提供する技術、IaaS、PaaS、Google のプラットフォームの特徴</p> <p>■セッションの内容 Google が自社のサービスのために開発・強化してきた基盤を Google Cloud Platform としてまったく同じものを公開し、サービスしています。これらの基盤を用いることで、より低コストに日本を含めたグローバルの規模でのビジネス展開を実現します。</p>		

ENG	8月27日 (木) 11:20~12:20 セッション	501
公募	逆転裁判のスクリプトシステムによる実演を交えた3Dアドベンチャーの作り方	
<p>木本 雅博 株式会社カプコン CS 第二開発統括 第四開発部 第一開発室 プログラマー</p> <p>■受講スキル アドベンチャーゲームがどういうゲームかという知識 アドベンチャーゲームを作ってみたいという興味</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 スクリプトシステムに必要な機能 アドベンチャーゲームを作るためのワークフロー</p> <p>■セッションの内容 逆転裁判 5 では 2D から 3D への進化があり、更に大逆転裁判では 3D を生かしたダイナミックな演出が取り入れられました。本セッションでは、そんな逆転裁判シリーズを開発するために用意されたスクリプトシステムやサポートツールなどについて紹介します。また、これらのツールを使って、PC エミュレーション環境での実演を交えつつ、シナリオが実際にゲームとして動くようになるまでを紹介します。</p>		

ENG	8月27日 (木) 11:20~12:20 ワークショップ	513
PR	クラウドでゲームサーバー(Photon Server)を立ち上げてみよう②	
<p>小藪井 康志 日本アイ・ピー・エム株式会社 クラウド事業統括 テクニカル・セールス</p> <p>■受講スキル 特にありませんが Windows の操作に慣れているほうが望ましいです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ソフトウェアでのサーバーのオーダー方法 サーバーへの接続、操作 Photon サーバーの立ち上げ方</p> <p>■セッションの内容 ソフトウェア (SoftLayer) は、ポータル画面からクリックするだけで、仮想サーバーは当然のこと、物理サーバーもオーダーでき、利用開始まで最短 30 分以下のクラウドサービスです。また、世界各地にデータセンターを持ち、どのデータセンターでも同じようにサーバーをオーダーすることができます。それぞれが高性能なネットワークでつながっているのがグローバルにサイトを展開するにはうってつけです。このハンズオンでは実際に SoftLayer 上で複数のデータセンターに仮想サーバー (Windows Server) をオーダーしてグローバルネットワークの速度を体感していただきます。さらに Photon サーバーをインストールしていただきクラウドを使って簡単にゲームサーバーの立ち上げができることを実感していただきます。SoftLayer の無料アカウント申請方法、\$500 オフクーポンの使い方もご紹介いたします。※ノート PC をご持参ください。</p>		

ENG	8月27日 (木) 11:20~12:20 セッション	313+314
PR	グローバル市場での買いユーザー獲得とマネタイゼーションとは	
<p>古畑 憲和 Chartboost 日本カントリーマネージャー</p> <p>■受講スキル ゲーム開発、マーケティング、プロデュースに関わる方ならどなたでも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム開発、運営、プロデュースが、「ユーザー獲得 (宣伝、マーケティング)」に密接であること。日々のゲーム運営から、導き出されるマネタイズ最大化のポイント。</p> <p>■セッションの内容 グローバル市場に挑戦する上で、買いユーザー獲得は必須の活動です。世界のどこに自分のゲームと相性のいいゲームユーザーさんがいるのか？ また、広い世界で挑戦するなかで、ユーザーさんの課金動向も様々です。よってグローバル市場では、基本料金無料アイテム課金型、基本料金無料広告取入型、その両方を兼ね備えたハイブリッド型など様々です。セッションでは海外モバイルゲームの動向と共に、チャートブーストのシステムを利用し、如何にスマートにユーザー獲得ができるのか？ また、マネタイズの最大化をどうするのか？ など、実際チャートブーストを利用しているゲーム会社さんの事例をまじえてお話をいたします。</p>		

ENG VA	8月27日 (木) 11:20~12:20 セッション	502
公募	ゼノブレイドクロスの広域なマップの描画手法	
<p>稲葉 道彦 株式会社モノリスソフト 第一事業部 プログラマー</p> <p>■受講スキル 描画関係のエンジニア、テクニカルアーティスト</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 広域なマップの描画手法</p> <p>■セッションの内容 弊社ではゼノブレイドクロスで広域なマップの表現を目指しました。広域なマップを表現する場合、通常の描画手法とは異なる手法で描画制御を行います。本内容では、レンダリングパス・ライティングと言った大きな括りでは無く、広域な表現手法で特に役に立った物をピックアップし説明したいと思います。具体的な内容として、 ・ゼノブレイドクロスのマップの構成の説明 ・遠距離・近距離に関して見た目を波状させないテクスチャサンプリング手法 ・隣接の異なるマテリアルの間に新規にブレンドしたマテリアルを自動生成する手法 ・草などに使用した自動生成による大量のモデル描画フロー ・キャッシュの考えを利用した広域なシャドウマップなどを行います。</p>		

ENG PRD	8月27日 (木) 13:30~14:30 セッション	301
PR	リアルタイム通信アクションゲーム60分クッキング! ~1時間でゼロから本格的MOゲームを完成させるライブコーディングデモ~	
<p>安田 京人 本城 嘉太郎 株式会社モノビット ミドルウェア事業部 部長 株式会社モノビット 代表取締役</p> <p>■受講スキル ゲーム制作に関わっている方どなたでも</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unity と MO エンジンを用いた本格的なマルチプレイヤーオンラインゲームの開発手法</p> <p>■セッションの内容 リアルタイム通信エンジンを使って、なんとかキャラクターを同期させることはできたけど、端末間でゲーム内容がズレてしまっって、ちゃんと遊べない... ホストが切断されたら、全クライアントのゲームが停止する設計になっていて、プロデューサーが納得してくれない... キャラクターが沢山登場する通信アクションゲームをつくってみたいけれど、通信量が増えてしまっって、ちゃんと動かない... リアルタイム通信のゲームを作っていると、こんな悩みはありませんか？ 『モノビット MO エンジン for Unity』は、このような悩みを解決するために登場しました。本セッションでは、Unity とモノビット MO エンジンを用いて、1 時間でゼロから本格的なマルチプレイヤーオンラインゲームを完成させる、ライブコーディングのデモンストレーションを行います。しかも、完成したゲームは下記の特徴を最初から有しており、本格的な商用タイトルとしてすぐにリリースすることができます。 ・敵も含めてキャラクター同士が完全に同期しており、ゲーム内容の同期ズレもしゼロ ・サーバ・クライアント型設計のため、ホスト端末が不要でチャートも不可能 ・極少バケット同期技術で、128kbps の通信制限状態でもプレイ可能 ・万が一切断されても、クライアントのみでゲームを最後まで進行可能。再接続も可能 ・安価で実績のある Linux サーバで動作可能 MO エンジンの各種機能を使った、本格的なマルチプレイヤーオンラインゲームの開発手法をご覧頂ける本セッションへ、ぜひご参加ください。</p>		

ENG	PRD
8月27日 (木) 13:30~14:30 セッション 313+314	
PR	ゲームサーバー構築の新しい選択肢
<p>高良 真穂 日本アイ・ピー・エム株式会社 クラウド事業部 テクニカル・セールス</p> <p>■受講スキル 特にありません</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ソフレイヤーの基本機能 ・ゲームサーバー構築のユースケース ・実測パフォーマンス ・データ ・ソフレイヤーの弱点や落とし穴</p> <p>■セッションの内容 ソフレイヤー (SoftLayer) は、ポータル画面からクリックするだけで、仮想サーバーは当然のこと、物理サーバーもオーダーでき、利用開始まで最短 30 分以下のクラウドサービスです。そして、ソフレイヤーは、世界各地の IX (インターネット・エクスチェンジ) とピア接続の高性能なネットワークを持っています。</p> <p>この利点を活用した例として、バトル・フィールド や リアル・レーシング などがあり、大口のユーザーに、ゲーム業界のお客様が多数います。</p> <p>本セッションでは、ゲームサーバー構築のユースケースに基づいて、他社にない特徴をご紹介します。この内容には、パケット落ちの少ないサーバー・ネットワーク、ヘアメタルサーバーのパフォーマンス、Fusion ioMemory 搭載時のパフォーマンスなど、実測データを含みます。</p> <p>そして、技術サポートする中でわかった、ソフレイヤーの弱点と落とし穴の話もしたいと思います。</p>	

ENG	VA
8月27日 (木) 13:30~14:30 セッション 501	
公募	OpenStack で運用する Private Cloud の泥臭い(リアル)な話
<p>大山 裕泰 グリー株式会社 開発統括本部 インフラストラクチャ本部 開発部 エンジニア</p> <p>■受講スキル サーバーの構築、運用を主に行われている方。情報システム部門の方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 OpenStack を知らない人に対して、OpenStack の基礎的な内容 OpenStack で Private Cloud 環境を構築しようとする (あるいはしている) 人に対して、どういった嬉しいこと (辛いこと) があつたかについて</p> <p>■セッションの内容 サーバーサイドアプリケーションを開発する現場において、開発用、テスト用、デモ用など様々な用途で多くのアプリケーション実行環境を用意する必要があります。またこうした開発現場を複数持った大規模な組織では、これらを効果的かつ効率的に提供するために Private Cloud 環境を構築したい要求が生じます。</p> <p>本セッションでは、最近注目されている IaaS クラウド基盤のミドルウェア OpenStack を活用し、Private Cloud 基盤を構築・運用しているグリーの開発環境基盤の事例についてご紹介させて頂きます。具体的には、どういった背景でどのように構築し、どのくらいの運用規模で、実際にどのような事をやってきて、どのような学びがあつたかについてお話しさせていただきたいと思ひます。また OpenStack について知識がない方でも、本セッションの中身についてわかつていただけるように心がけた内容に致します。</p>	

ENG	PRD
8月27日 (木) 13:30~14:00 ショートセッション 511+512	
公募	Compute ShaderとPartially Resident Textureで実現する高圧縮テクスチャ
<p>佐藤 仁 Sony Computer Entertainment Inc. R&D Division LSI Development Engineer</p> <p>井上 敬介 Sony Computer Entertainment Inc. R&D Division LSI Development Engineer</p> <p>■受講スキル 巨大化するテクスチャメモリをなんとか減らせないかと考えている方 圧縮テクスチャのノイズに苦しめられている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 圧縮効率が高く、圧縮率と品質の調整が可能なテクスチャ圧縮を利用する方法</p> <p>■セッションの内容 Compute Shader と Partially Resident Texture 技術を活用することで、高効率な圧縮テクスチャをリアルタイムゲームで利用するテクニックを紹介します。JPEG に似た離散コサイン変換と可変長符号による圧縮で 1/20 前後の圧縮率を実現し、Compute Shader により少ない演算負荷でオンデマンドにメモリ上に展開します。また圧縮率と画質のトレードオフを細かく調整することも可能になります。これを PRT 技術と組み合わせることで、コンソールゲーム機でギガバイトオーダーのテクスチャを少ないメモリフットプリントで利用することを可能にします。</p>	

collaboration	ENG	BP
8月27日 (木) 13:30~14:00 ショートセッション 411+412		
招待	今日から使えるIoT ~NFC、iBeaconを中心に~	
<p>大坂 泰弘 日本 Android の会 秋葉原支部 株式会社ハヤト・インフォメーション RFID/NFC エバンジェリスト</p> <p>■受講スキル 日常生活における各種 IT サービスの利用およびそこにおける問題意識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 注目の集まる IoT というキーワードに対して正しい知見を持ち、日々の生活の中で活用していくことができる</p> <p>■セッションの内容 「IoT」、昨年末ぐらいからやたらと目にするキーワードですよね。「Internet of Things」の略語であることは分かるのですが、私たちの生活において何が出来るものなのでしょうか。なんとなく興味はあるけど、いったい何から始めたら良いのやら。とにかく間口が広すぎて良く分からない「IoT」の世界を、これからどうやって楽しんでいけば良いか。スマートフォンと NFC や iBeacon などのセンサー技術を組み合わせると、別にデバイスの自作なんかしなくても今日から楽しめる身近な「IoT」の世界を、いくつかの事例を通して紹介させていただきます。</p> <p>※ 本招待セッションは、日本 Android の会とのコラボレーション企画セッションとなります。 日本 Android の会公式サイト：https://www.android-group.jp/</p>		

ENG	GD
8月27日 (木) 13:30~14:30 セッション 502	
公募	ゼノブレイドクロスのシームレスマップのワークフロー
<p>稲葉 道彦 株式会社モノリスソフト 第一事業部 プログラマー</p> <p>■受講スキル 描画エンジン、ツール関係のエンジニア</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 シームレスマップの作成する上でのワークフロー</p> <p>■セッションの内容 ゼノブレイドクロスでは 20 キロ x20 キロの広域なマップを表現しました。この広域なマップを表現する上でシームレスマップを作成する事は必須内容でした。弊社が開発を行い、特に重要だと感じた制御・データのワークフローなどに関して説明し、皆様と共有出来ればと考えています。</p> <p>具体的な内容として ・基本的なデータ構成 ・アセットデータの管理方法 ・シームレスマップのデータ作成フロー ・モデル・頂点・テクスチャなどのデータ分割方法 ・実機上での挙動 ・メモリの管理方法 などを行います。</p> <p>実際にシームレスマップを作成している方、今後行う予定が在る方、興味が在る方などは参考にして頂ければと思います。</p>	

ENG	PRD
8月27日 (木) 13:30~14:30 ワークショップ 514	
PR	【ハンズオン】オンラインランキングをVRゲームに導入してみよう②
<p>川原 史誠 ニフティ株式会社 クラウド事業部モバイル・IoTビジネス部</p> <p>■受講スキル Unity を触ったことがある※ Unity の事前インストール必須</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unity への mBaaS 導入方法 スコアを mBaaS に書き込む方法</p> <p>■セッションの内容 オンラインランキングを VR ゲームに導入ませんか？ Unity とニフティクラウド mobile backend (mBaaS) というクラウドサービスを利用し、VR ゲームにオンラインランキングを導入するハンズオンを行います！ Unity と mBaaS の UnitySDK を利用すればサーバーとの連携が必要な機能も少しの時間で、簡単に実装できます！ ▼ mBaaS とは？ http://mb.cloud.nifty.com/about.htm</p> <p>今回のハンズオンでは以下のことをご説明いたします Unity への mBaaS の導入方法 スコアを mBaaS に書き込む方法 ハスコに対応したアプリをテーマにご案内します。当日、動作確認はシュミレーター上でおこないますので スマホをお持ちいただく必要はございません。スマホをお持ちいただいた方は弊社でご用意させていただいたハスコを使用して実際にお試しいただけます。 また、ハンズオンにて使用したソースコードはお持ち帰り頂けます。</p>	

collaboration	ENG
8月27日 (木) 14:00~14:30 ショートセッション 411+412	
招待	汎用スマホ利用VRゴーグルって、やっぱダメですかね？
<p>伊達 康司 (kinneko) 日本 Android の会 金沢支部・VR 部 組み込みシステム・エンジニア</p> <p>■受講スキル 3DVR コンテンツ制作者、3DVR コンテンツ制作に興味がある人。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 汎用スマホ利用 VR ゴーグルの仕組み、作り方、限界、そしてメリット。</p> <p>■セッションの内容 2016 年にかけての 3DVR のトレンドは、性能も価格もお高めの高級機になりそうです。コンテンツ制作者の皆さんも、プロダクトリリースに向けてデスマの真っ最中といったところでしょうか。高級機は高価なコンテンツを購入してくれる層とマッチしていますので、それなりの市場は期待できますが、その規模については一定の限界が見えているように思います。</p> <p>高級機が下地を作った後は、低価格の普及機の市場がやってきます。スマートフォンの進化は、マイイチであったスマホ VR の質を格段に向上させようとしています。スマホ VR の現状と今後の展望をまとめるとともに、これまで作成してきたスマホ VR ゴーグルの紹介を行います。</p> <p>※ 本招待セッションは、日本 Android の会とのコラボレーション企画セッションとなります。 日本 Android の会公式サイト：https://www.android-group.jp/</p>	

ENG	GD
8月27日 (木) 14:50~15:50 セッション 304	
公募	没入型モバイル・バーチャルリアリティアプリケーションの構築
<p>Wolff Dobson Google, Inc. Google VR Team Developer Programs Engineer</p> <p>同時通訳 (英▶日)</p> <p>■受講スキル 基本的な 3D ゲーム開発を理解するエンジニアおよび設計者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 モバイルゲームに VR モードを追加する方法を明確に理解するとともに、VR のユーザーを楽しんでもらうための新しいガイドラインを習得できます</p> <p>■セッションの内容 グーグルは 1 年以上前にカードボードを発表して世界の称賛を浴びました。当社がモバイル・バーチャルリアリティア (VR) から学んだことをお分かちしたいと思います。当社が発見した臨場感あふれる VR 体験するためのユーザーの相互動作のルール、および " 超小型サイズ VR の理論 " (VR と 2D との結合) について紹介します。</p>	

ENG	AC
8月27日 (木) 14:50~15:50 セッション 502	
公募	GPGPUを活用した剛体シミュレーション最適化事例
<p>松生 裕史 Sony Computer Entertainment Inc. Software Design Division BS Development Dept.</p> <p>吉田 弘一 Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios JAPAN Studio Internal Development Dept.</p> <p>■受講スキル GPGPU プログラミングについての知識 剛体シミュレーションの基礎的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 剛体シミュレーションの GPGPU 最適化テクニック GPU への適応が難しいアルゴリズムへの対処方法</p> <p>■セッションの内容 昨年に引き続き、剛体シミュレーションの GPU 最適化の実例を通して、GPU を効果的に活用するための手法を紹介します。今回は主に GPU を活用した衝突検出関連のアルゴリズムについて解説しましたが、今年は物理シミュレーションにおける最も重要な処理ステージである「拘束ソルバー」を GPU 上で効率的に動作させる手法について紹介します。</p>	

ENG	AC
8月27日 (木) 14:00~14:30 ショートセッション 511+512	
公募	加算合成コストが0になる!? すぐに使えるP-MAPブレンドテクニック
<p>宮部 寿保 ナツメアタリ株式会社 名古屋ゲーム事業部 プログラマー</p> <p>■受講スキル エフェクト・パーティクル・スプライト等の半透明を描画する必要があるプログラマー テクニカルアーティスト</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 半透明描画速度の向上、半透明描画のマテリアル (ドローコール) 削減、半透明素材の容量削減</p> <p>■セッションの内容 コンシューマー・スマートフォンなど半透明描画の様々なシーンで応用が利く加算合成とα合成を同時に行う考え方「P-MAP (事前乗算アルファプラス)」を元にした二つのテクニックを説明しその応用例を紹介します。</p> <p>実際に Unity のサンプルプログラムを使い ・描画パスを減らし描画速度が上がる ・加算とαブレンドのスプライトが混在するシーンをマテリアル一つだけを使って描画 ・テクスチャ容量を半分にする などの具体的な例を実演します。</p> <p>・弊社開発タイトル「PS3 ゴジラ」でのポストエフェクト最適化例も公開。</p>	

ENG	AC
8月27日 (木) 14:50~15:50 セッション 313+314	
PR	複数マーケットにスマホアプリをリリースできるAnySDK
<p>野下 彰太 Chukong Technologies Japan 株式会社 開発部 プロジェクトマネージャー</p> <p>■受講スキル スマートフォンアプリの開発に従事している方 複数マーケットにアプリをリリースしたい方 様々な SDK をアプリに導入したい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 複数マーケットに対して同時にリリースする方法</p> <p>■セッションの内容 スマホアプリにおいて、複数のマーケットへリリースするケースは非常に多いです。しかし、複数のマーケットのアプリ内課金に対応しようと思ったらそれぞれのコードを書かなければなりません。 1 度のコーディングで複数のマーケットに対応できる AnySDK を紹介します。</p>	

ENG	AC
8月27日 (木) 14:50~15:20 ショートセッション 511+512	
公募	フーリエ変換を用いたテクスチャ有効解像度推定とその応用
<p>内村 創 Polyphony Digital Inc. エンジニアチーム エンジニア</p> <p>安富 健一郎 Polyphony Digital Inc. テクニカルアーティスト</p> <p>■受講スキル アセットコンバータなどテクスチャ変換処理に携わっている方 画像処理、OpenCV に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 周波数分析を用いてテクスチャ内容を表現するのに満足な解像度を推定する方法 様々なミップマップ生成ツールのフィルタ特性</p> <p>■セッションの内容 3D モデルにおけるテクスチャの必要解像度はアーティストの手による調整に頼ってきた。結果、より高解像度でなくては表現できないはずの模様がボケてしまったり、解像度が全く必要ないようなテクスチャに対して無駄に高解像度を割り当ててしまうなどの無駄が発生してきた。本セッションではフーリエ変換を用いたテクスチャの周波数分析をもとに、テクスチャのコンテキストに応じた必要解像度を推定する方法と、その方法の開発過程で得られた知見を共有し、より無駄の少ない 3D モデルを実現する手段を提供する。</p>	

ENG	PRD
8月27日 (水) 14:50~15:50 ワークショップ 513	
PR	Photonを使ってマルチプレイゲームを簡単につくっちゃおう！②
<p>並木 健太郎 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 ネットワークエンジン事業推進室 シニアテクニカルアドバイザー</p> <p>■受講スキル マルチプレイゲームの制作に興味のあるすべての方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 マルチプレイゲームを効率よく作る方法、それを実現する Photon の機能、使い方などを紹介します。</p> <p>■セッションの内容 「マルチプレイゲームを作りたいけどどこから始めていいかわからない...」 「サーバーを設置するのが手間だし、知識もない...」そんなハードルを一気に解消するのが Photon (フォトン) 今回のワークショップでは、Unity と Photon を使いこの日のワーク時間内で簡単にマルチプレイゲームを作ってみます。 Photon を使うことで、通信を介した「協力」や「対戦」といったマルチプレイ機能を簡単に実装できます。手間がかからず、簡単に、すぐ始められるマルチプレイゲームの構築方法をぜひ体験してください。</p>	

ENG	VA
8月27日 (木) 16:30~17:00 ショートセッション 304	
公募	"ボク拳 POKKÉN TOURNAMENT"における描画の仕組みと工夫
<p>谷 史郎 株式会社バンダイナムコスタジオ グラフィックスプログラマー</p> <p>■受講スキル 高校卒業程度の数学・物理学の基礎知識 プログラマブルシェーダの基礎知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 近年の描画テクノロジーの概要、描画テクノロジー採用の際の考えなど</p> <p>■セッションの内容 "ボク拳 POKKÉN TOURNAMENT" は、ポケモンを操作して戦う格闘ゲームの新規タイトルです。今作は、「大人になったポケモンファンにも楽しめるゲーム」を目指しており、3D空間に"ポケモンに真実味を持たせてリアルに描く"という今までにないチャレンジを行ってきました。 "ポケモンに真実味を持たせてリアルに描く"のために、物理ベースレンダリング、グローバルリミネーション等の技術を採用しています。 これらの技術について、どういった観点から採用したかということを個々の技術の解説を交えつつ発表を行います。</p>	

ENG	VA
8月27日 (木) 16:30~17:30 セッション 502	
公募	サブディビジョンサーフェスのすべてがわかる・グラフィックスエンジニア向け理論編
<p>手島 孝人 ピクサー・アニメーションスタジオ Graphics R&D Senior Software Engineer</p> <p>松岡 徹 DeNA エンジニア</p> <p>■受講スキル 3DCGの基礎知識の他、大学教養程度の数学知識(線形代数・解析)(一般アーティスト向けではありませんのでご注意ください)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Catmull-Clark サブディビジョンサーフェスの基礎、リミット解析、ハードウェアテセレーション、近似手法、及びサブディビジョンサーフェスに関する最新の研究成果</p> <p>■セッションの内容 OpenSubdiv のリリース以降、ツールへの組み込みだけでなくサブディビジョンサーフェスに関する理論研究も再び活発になってきています。 特に GPU のハードウェアテセレーションを活かした高品質なリアルタイムレンダリング、またレイトレーシングに関連する研究成果は数多く出てきています。 このセッションではまず Catmull-Clark サブディビジョンサーフェスの数学的な基礎を復習した後、最新の研究結果をピックアップして解説します。</p>	

ENG	
8月27日 (木) 15:20~15:50 ショートセッション 511+512	
公募	多様なモバイルブロードバンド環境でリアルタイム通信を行なう上で考えるべき遅延特性
<p>佐藤 元彦 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 制作管理本部 制作技術部 技術支援課 ネットワークプログラマー</p> <p>■受講スキル ・TCP/IP, UDP/IP の基礎知識 ・Socket プログラミング ・家庭用ルータ・モバイルルータに関する基礎的な知識 ・モバイル通信回線に関する基礎的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・スマートフォンでリアルタイム通信を行なう場合に気をつけるべき、各通信環境における遅延発生パターン ・上記遅延発生による影響を軽減 / 抑制するためのアプローチ</p> <p>■セッションの内容 ユーザがスマートフォンでオンラインゲームを遊ぶ際の "多様なネットワーク環境" を理解できているだろうか？</p> <p>モバイルブロードバンドの普及により、スマートフォンでリアルタイム通信を行うオンラインゲームを遊ぶ事は現実的なものとなった。</p> <p>しかし、家庭用据置プラットフォームと同じ環境を想定して、リアルタイム通信を行っていると、思わぬ "遅延の罠" に陥ってしまう。</p> <p>このセッションでは、これまで家庭用プラットフォームで使用していた P2P 通信ライブラリをスマートフォン向けに移植した際の検証、及び、ルータメーカー / キャリア各社から協力を得て行ったルータ / モバイル通信端末の検証結果を元に、「スマートフォン周辺の様々なネットワーク環境の遅延特性」について、実機を用いた実演を交えつつ、解説する。</p>	

ENG	AC
8月27日 (木) 16:30~17:00 ショートセッション 313+314	
PR	スマホアプリにおけるマルチプレイアクションゲーム開発の実例紹介
<p>田中 勇輔 株式会社アカツキ Social Game Division CTO</p> <p>■受講スキル スマホネイティブアプリでのマルチプレイアクションゲームの開発に興味のあるプログラマー / エンジニアの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・オンラインアクションゲームを実装する上での課題と対処方法 ・Node.js を使ったオンラインアクションゲームのサーバ構築の実例</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、2015 年夏公開の「メザマシフェスティバル」で実装したマルチプレイアクションゲームの技術的な実装方法をご紹介します。 モバイル通信、Cocos2d-x、Node.js といった環境でどのように技術的な工夫をして、気持ちのよい体験を実現したのかをお話させていただきます。</p> <p>主なトピック ・マルチプレイアクションバトルのアーキテクチャ ・同期システムの工夫 ・マルチプレイアクションバトルを支えるインフラ</p>	

ENG	AC
8月27日 (木) 17:00~17:30 ショートセッション 313+314	
PR	Unity,Cocos2d-xにも対応!ゲームのチート・海賊版を防ぐ!多数のTOPセラーアプリに導入されている「CrackProof」のセキュリティ
<p>青木 弘幸 株式会社 DNP ハイパーテック マーケティング部</p> <p>■受講スキル ゲームアプリの開発・配信に携わっておられる方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 スマートフォンアプリ (Android,iPhone) でのチート・クラッキング対策の必要性とその対策方法</p> <p>■セッションの内容 ゲームのユーザーが増えるにつれ、チートや悪質な課金回避などの不正行為が大きな問題となっていきます。放置しておけば収益悪化などの重大なリスクに繋がる不正行為ですが、その対策に手が回っていない開発者の方も多いのではないでしょうか。 チートや課金回避はどのようにして行われるのか。対策はどうすれば可能なのか。 本セッションでは、Unity や Cocos2d-x などにも対応し、導入に手間がかからず、簡単な操作と運用で高い堅牢性を誇る CrackProof についてご紹介いたします。</p>	

ENG	BP
8月27日 (木) 17:00~17:30 ショートセッション 511+512	
公募	アプリマーケット情報を利用して、ログに頼れない分析に立ち向かおう
<p>竹村 伸太郎 株式会社バンダイナムコスタジオ NE 開発統括本部 NE 開発本部 NE 技術部 分析運営課</p> <p>■受講スキル プレイヤー行動ログ解析を担当しているデータアナリストやエンジニアの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 アプリマーケットから得られるデータの活用方法</p> <p>■セッションの内容 従来のモバイルゲーム分析に関する発表の多くは、プレイヤーの行動ログという "頼れる" データの存在を前提としていました。しかし現実には「どのタイミングで広告を打つべきか知りたい」といった、ログに "頼れない" 分析に対するニーズもあるかと思えます。未来のプレイヤー情報を取ることが叶わなくとも、Apple App Store や Google Play に代表されるアプリマーケットから収集した情報を活用することで、データに基づく意思決定を少しでも支援できないだろうか? そんな思いから、既存の商用サービスや論文の内容を参考にしつつ、実際にシステムを組んだり分析してわかったことを発表します。</p>	

ENG	GD
8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション 313+314	
PR	クリエイター魂を刺激する!シンラが提案する「ゲームの超進化」ロードマップ
<p>一條 貴彰 シンラ・テクノロジー・ジャパン株式会社 テベロッパー・アソシエイト</p> <p>中嶋 謙互 シンラ・テクノロジー・ジャパン株式会社</p> <p>■受講スキル クラウドを使った「全く新しいゲームプレイ」の開発に挑戦したい方。技術的な必須スキルは特にありません。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 シンラの「CCDK」を使ったゲーム開発手順 クラウドを使ったゲーム開発のメリットとデメリット</p> <p>■セッションの内容 シンラ・テクノロジーは発足からちょうど1年が経とうとしております。 これまで様々なイベントを通じて、シンラが提供するクラウドパワーを使った「ゲームの超進化」の未来をご紹介してまいりましたが、そろそろ「実際の開発では何が起こるのか?」をお話するタイミングがやってきました。 シンラ・ゲーム・システムが提供する巨大なハードウェアリソース、特徴的なマルチプレイシステム、ブロードバンド通信環境を用いた遠隔ゲームプレイ。 この新しいフィールドに対して、開発者は具体的に何を考え、何に気をつけ、何を準備しておけばよいのでしょうか? 特に、「通信による遅延」に対しては、どう対策していくかを定義する必要があります。 本セッションでは、短期間で開発したサンプルゲームの実例を元に、シンラ・ゲーム・システムにおけるゲームデザインから実装面にいたるまでの、具体的な開発手法についてご紹介いたします。</p>	

ENG	
8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション 501	
招待	オープンソースRDBMS、イマドキの機能を使おう!
<p>木村 明治 日本オラクル株式会社 MySQL Global Business Unit テクニカルアナリスト</p> <p>■受講スキル RDBMS を使ったことがある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 オープンソース RDBMS の最近の動向。 オープンソース RDBMS 最新の機能。</p> <p>■セッションの内容 オープンソースの RDBMS は進化を続け、さまざまな機能や高いパフォーマンスを達成しています。本セッションではオープンソース RDBMS (MySQL, PostgreSQL, Firebird) の最近の動向やリリース間近の最新のバージョン (5.7, 9.5, 3.00 について) をご紹介します。</p>	

ENG	PRD
8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション 301	
PR	Unity 5 テクノロジー&サービス 最新アップデート
<p>大前 広樹 ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社 日本担当ディレクター</p> <p>■受講スキル nity についての一般的な知識 / ゲーム開発に関する一般的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unity に関する最新の情報 / ゲーム開発に役立つ知識</p> <p>■セッションの内容 Unity 5 の進化は止まりません! 22 ものプラットフォームに対応し、さらに進化を続ける Unity の最新情報をお届けします。</p>	

ENG	
8月28日 (金) 11:20~12:20 パネルディスカッション 315	
公募	「繋がりにくい原因」を探れ! ~CEDEC-Netテクニカルレビュー2015~
<p>佐藤 良 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 制作管理本部 制作技術部 技術支援課 スペシャリスト</p> <p>川上 雄也 CEDEC-Net NOC ネットワークエンジニア</p> <p>多田 義政 シスコンシステムズ合同会社 エンタープライズ SE</p> <p>■受講スキル ・オンラインゲームのイベントなどで WiFi ネットワークを提供したがうまく繋がらなかった経験のある方 ・開発用 WiFi 環境で困っている方、オンラインゲームの通信部分を設計・実装している方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・同時接続 2,000 台規模の WiFi ネットワーク構築事例 / ノウハウ ・最近のネットワーク機器 / サービスの仕組みやオンラインゲームへの影響について 例) CEDEC-Net2014 の要素技術: キャリアグレード NAT、IPv6、SDN、次世代ファイアウォール</p> <p>■セッションの内容 昨年からの協賛・ボランティアを募り、『繋がる WiFi ネットワーク』を目指して CEDEC 会場にネットワークを構築しています。昨年はアクセスポイントの設置位置の設計を行い、会期中に会場の電波強度測定を行った、発生した問題の原因の特定と改善を図りました。ですが、いくつかの原因が特定できなかった問題もありました。昨年の成果を基にさらなる『繋がる WiFi ネットワーク』を目指すため、今年のテーマを『繋がりにくい原因を探れ』とします。 また、新しいチャレンジとして、iOS アプリ申請が必要となる NAT64+DNS64 環境での動作確認が出来るように、会場にこの環境を用意します。 本セッションでは、今年の CEDEC-Net の構築から運用までを担当して頂く NOC (Network Operations Center) チームにより CEDEC-Net に関する技術的な解説 / レビューを行い、CEDEC-Net の将来について議論します。 CEDEC-Net はネットワーク業界とエンタテインメント業界のネットワークオペレータが協力し合い、お互いのスキルアップを図る CEDEC ならではの参加型の取り組みで、本セッションはその総括を目的としたものです。</p>	

ENG	
8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション 502	
公募	Cocos2d-x と社内基盤の付き合い方 ~アップストリームファーストを目指して~
<p>高橋 成人 株式会社ドリコム テクノロジー本部 研究開発部 エンジニア</p> <p>木元 輝輝 株式会社ドリコム テクノロジー本部 研究開発部 アーキテクト</p> <p>■受講スキル バージョンアップ頻度の多いサードパーティソフトウェアとの付き合い方に興味のある方 モバイルゲーム開発で Cocos2d-x を利用している方、興味がある方 v3 もまだ先の話なのにもう v4 だと...と社内環境と最新環境が乖離しすぎて別世界の話に聞こえる方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 - オープンソースプロジェクトとの付き合い方 - Cocos2d-x のチューニング箇所の勘所の紹介 - 社内での Cocos2d-x との柔軟な関係の作り方</p> <p>■セッションの内容 ドリコムでは社内基盤フレームワーク "bisque" をベースに「産つぶちバスターズ®」をはじめとする数々のモバイルゲームをリリースしてきました。現在、bisque を更なる発展をさせた次期バージョン "bisqueNext" の開発に取り組んでいます。</p> <p>本セッションでは bisqueNext の 歴史的経緯と概要を交えつつ、アップストリーム開発の特徴と利点、Cocos2d-x とアップストリーム開発で付き合うことに決めた理由、そして社内環境と最新環境が乖離して別世界にならない方法についてご紹介いたします。 また、アップストリーム開発をする上で必要な Cocos2d-x の 内部実装解説やチューニング箇所の勘所についてご紹介します。</p>	

ENG	GD
8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション 311+312	
PR	高速なパーティクルシミュレーションのための新製品「Havok FX」の紹介
<p>長澤 康平 Havok 株式会社 Field Application Engineer</p> <p>■受講スキル パーティクルシミュレーションに興味のあるエンジニア、ゲームデザイナーの方また必須ではありませんが、GPGPU の途中でも入れる予定のため GPU 関連の知識があると一層わかりやすいかとは思いますが、</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 これからのゲームに求められるパーティクルシミュレーションの機能・要件等 Havok FX の利点・活用用途 GPU 上で衝突判定を行う際の課題点</p> <p>■セッションの内容 今年の 6 月に発表された Havok の新しいミドルウェア製品である「Havok FX」は、完全に CPU 上で動作するパーティクルシミュレーション用のソリューションです。Havok FX を使うことで、大量の瓦礫、破片、煙などをリアルかつ高速に計算することが出来ます。本セッションではそんな Havok FX について、それがどのような製品でどんな事が可能なのか、より詳しくご紹介いたします。Havok FX のポテンシャルを十分に感じて頂けるよう、なるべく多くのデモをお見せしたいと思います。また開発の流れの中で行われた、GPU を使った衝突判定の基礎研究についても触れたいと思います。</p>	

collaboration	ENG
8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション 411+412	
招待	【JaSST×CEDECコラボセッション】組み込みソフトウェアのシステムテスト自動化による作業の効率化
<p>永松 康能 テルモ株式会社 研究開発本部 ソフトウェアソリューションセンター 品質エンジニア</p> <p>■受講スキル テスト実施・レポートニング</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 テスト自動化</p> <p>■セッションの内容 システムテストは開発工程の最後であるため、開発進捗の影響を受けやすく、開発が遅れるとテスト時間を確保することが困難であった。また、ここで問題を見逃したくないためテストケース数は多くなりがちであった。一方で、組み込みソフトウェアのシステムテストは、ハードウェアの制約により自動化が困難であった。今回、テスト実行を自動化する仕組みと、テスト不合格時の問題報告を効率化する仕組みを開発したで紹介する。 ※ 本招待セッションは、JaSST ソフトウェアテストシンポジウムを運営する ASTER (ソフトウェアテスト技術振興協会) とのコラボレーション企画セッションとなります。 JaSST 公式サイト：http://jasst.jp/</p>	

ENG	PRD
8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション 502	
公募	PlaygroundとLuaによる大規模モバイルオンラインゲーム開発のレベルアップ
<p>李 承益 KLab 株式会社 KLabGames 事業本部 開発職</p> <p>山田 佳幹 KLab 株式会社 KLabGames 事業本部 開発職</p> <p>橋本 卓也 KLab 株式会社 KLabGames 事業本部 開発職</p> <p>■受講スキル モバイルオンラインゲーム開発に関して経験のある方 Lua 言語による大規模開発に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 大規模なモバイルゲーム開発において、ゲームエンジンを選ぶときのポイント、及び自社製エンジンを選択した理由。 ミニマル設計なゲームエンジンの上で、実行の高速なスクリプト言語を広範に使うことによって、流動的な設計変更に近い開発スタイルが可能であること。また、言語面で不足している部分と、その対処。モバイルゲーム特有の通信事情と、それに対処するためのクライアント設計・サーバ設計の手法、そしてゲーム要件とチーム構造にあわせた解決策を選ぶための視点。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、リズムアクションゲームなどの実績を持つゲームエンジン「Playground」と、Lua 言語を利用した開発スタイルを紹介します。まず、モバイルゲーム開発において、ゲームエンジンの選定ポイントと、Playground を使う利点について説明します。そして、Lua 言語による大規模開発の経験談と、JavaScript から取り入れた MVVM フレームワークを紹介します。最後に、そのメリットを活かし、仕様変更柔軟に対応できる通信アーキテクチャの設計手法を提示します。</p>	

ENG	
8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション 313+314	
PR	どこまで使える?クラウドのNoSQL データベース
<p>野間 愛一郎 日本アイ・ビー・エム株式会社 アナリティクス事業 インフォメーション・アーキテクト</p> <p>■受講スキル 特にありません</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 クラウド型データベース、NoSQL データベースの活用方法使い方など</p> <p>■セッションの内容 「クラウドを利用すればすぐに簡単に始められます!」というキーワードは聞き飽きたのではないのでしょうか? 実際にどれくらいの規模で使っているのか、どのような使い方をされているのか、将来的にどのような機能拡張されていくのか?面白い使い方は?そもそも本当に使えるものなのか?など現在提供出来ているクラウドの NoSQL データベースの"ありのまま"を出来る限りの事例を交えてお伝えします。</p>	

ENG	PRD
8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション 501	
公募	いまどきのゲーム制作環境:エディター群とそのバックエンド、開発スタッフ間のコミュニケーションの具体的な方法解説
<p>市山 裕介 是松 匡亮 株式会社カプコン 技術開発室 プログラマー 株式会社カプコン 技術開発室 プログラマー</p> <p>■受講スキル 開発環境を構築されている方、興味ある方。エディター設計をされている方。カプコンの開発環境に興味がある方。開発スタッフ間のコミュニケーションを含め、より良い開発環境を求めている方を歓迎します。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 開発環境構築の基本的な考え方。大規模開発を前提とした快適な環境構築の方法。</p> <p>■セッションの内容 PS4 や Xbox One 世代のクオリティで制作を行うためには、前世代のものよりも効率的な制作環境が必要不可欠です。 カプコンでは MT FRAMEWORK 世代の制作環境の大幅な見直しを行い、新たなゲームエンジンを開発しました。本セッションでは、以下の項目を題材として、新エンジンの核となる考え方と実現の要であるエディター群およびバックエンド、さらには継続的インテグレーション環境まで、一連の取り組みをご紹介します。 -ビルド・テスト・配布 -安定した最新環境の配布 -エディター (C# + WPF) -エディター間の連携と UndoRedo サポート -多人数編集を前提とした、マージ可能なアセット設計 -クラッシュリカバリー -ゲームランタイム (C++) -C# スクリプトと内製 VM -ゲームスクリプトの実行とデバッグ -通信ベースアーキテクチャ -パフォーマンスプロファイリング -テレメトリサービス -コミュニケーションツール -チーム内でのコミュニケーション促進</p>	

ENG	VA
8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション 503	
公募	物理ベース時代のライトマップベイク奮闘記
<p>大河原 昭 シリコンスタジオ株式会社 技術本部研究開発部 ソフトウェアエンジニア</p> <p>■受講スキル 基本的な DCC ツールの扱い方、基本的なライティングの知識 テクニカルアーティストの方、エンジニアの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 DCC ツールでライトマップをベイクする際に発生する問題を解決するノウハウ、物理ベースレンダリングを考慮したライトマップをベイクする際に必要な、ライティングの初歩的な知見</p> <p>■セッションの内容 近年、リアルタイムレンダリングにおいても物理ベースレンダリングの導入がすすんできました。こうした流れの中、物理ベースを考慮したライトマップの対応も、GI のクオリティを向上させるために重要性が増しています。本セッションでは、2014 年に公開した物理ベースリアルタイムレンダリングデモにて用いられた、ライトマップのベイクフローについてご紹介します。本ベイクフローではエンジニア 1 人が必要最小限の DCC ツールだけをを用いてベイクしており、限られた予算と人員でどのように対処したかお話しします。また、難しいと思われるがちな物理ベースレンダリングですが、ライトマップと簡略化した検証シーンやライトモデルを用いれば、小規模なプロジェクトでも説得力のある絵作りができることをご説明します。</p>	

ENG	PRD
8月28日 (金) 13:30~14:30 ワークショップ 514	
PR	【ハンズオン】オンラインランキングをVRゲームに導入してみよう③
<p>川原 史識 ニフティ株式会社 クラウド事業部モバイル・IoT ビジネス部</p> <p>■受講スキル Unity を触ったことがある※ Unity の事前インストール必須</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unity への mBaaS 導入方法 スコアを mBaaS に書き込む方法</p> <p>■セッションの内容 オンラインランキングを VR ゲームに導入ませんか? Unity とニフティクラウド mobile backend (mBaaS) というクラウドサービスを利用し、VR ゲームにオンラインランキングを導入するハンズオンを行います! Unity と mBaaS の UnitySDK を利用すればサーバーとの連携に必要な機能も少しの時間で、簡単に実装できます! ▼ mBaaS とは? http://mb.cloud.nifty.com/about.htm</p> <p>今回のハンズオンでは以下のことをご説明いたします Unity への mBaaS の導入方法 スコアを mBaaS に書き込む方法 ハコスコに対応したアプリをテーマにご案内します。当日、動作確認はシュミレーター上でおこないますので スマホをお持ちいただく必要はございません。スマホをお持ちいただいた方は弊社でご用意させていただいたハコスコを使用して実際にお試しいただけます。 また、ハンズオンにて使用したソースコードはお持ち帰ります。</p>	

ENG	
8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション 313+314	
PR	静的解析技術が変えるソフトウェア品質
<p>佐藤 大樹 日本シノプシス合同会社 ソフトウェアインテグリティグループ シニアフィールドアプリケーションエンジニア</p> <p>■受講スキル -ゲーム開発を行なっている方 -静的解析技術に興味のある方 -開発環境に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 -静的解析技術の最新動向 -ゲーム開発・管理に必要な知識と技能に関する情報</p> <p>■セッションの内容 ゲーム開発を始め、ソフトウェア開発の現場では納期の短縮や人的リソースの効率化が強く求められる一方で、製品品質をさらに向上していかなければならないという相反するテーマの実現が必要になってきています。 これを実現するためには、人、プロセス、技術といった要素の融合を図り、開発プロセス全体が成熟していくよう、様々な取組を行っていかなくてはなりません。</p> <p>日本シノプシスではこの取組を加速していくために、ソースコードの静的解析技術を中心とした様々なソリューションを提供しております。 本セッションでは実際に静的解析を導入した結果、開発の現場にどのような変化がおき、開発期間やコストに影響を与えたのか、というお客様の事例を含め、紹介させていただきます。</p>	

ENG	
8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション 502	
公募	自社ゲームエンジンでモバイルゲームを作ってみてわかったこと
<p>石井 泰寛 株式会社ガンバリオン 開発部 テクニカルチーム・マネージャー</p> <p>森下 宏樹 株式会社ガンバリオン 開発部 エンジニア</p> <p>小田垣 寛樹 株式会社ガンバリオン 開発部 エンジニア</p> <p>■受講スキル モバイルゲーム開発に関心のあるプログラマー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 既存のゲームエンジンを使用せずにモバイルゲーム開発を行う際の注意点や問題点への対応事例 コンシューマ向けゲームエンジンのモバイルゲーム開発での活用</p> <p>■セッションの内容 これまでガンバリオンは、コンシューマ向けマルチプラットフォーム対応ゲームエンジン (PS3/PS Vita/Wii U/ニンテンドー 3DS) を作成し、開発に使用してきました。 今回このゲームエンジンを使用して、モバイル (Android/iOS) 向け 3D アクションゲーム「ワールドトリガー スマッシュボーターズ」(配信:バンダイナムコエンターテインメント) を開発しました。そこで、自社ゲームエンジンとこれまでの開発ノウハウを活かして、どのようにモバイルゲームの開発に取り組んだのかをお話します。 開発環境や描画周り、通信周り、パフォーマンス、消費電力など、Android/iOS のプラットフォームや機種依存における問題点や対応方法など、モバイルゲーム開発について具体的な数値なども交えながら説明していきます。</p>	

ENG	
8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション 311+312	
PR	大規模タイトルのバックエンドを支える最新オンライン技術について
<p>永谷 真澄 シリコンスタジオ株式会社 技術本部 取締役 技術本部長</p> <p>■受講スキル オンラインゲーム、スマートフォンアプリのバックエンドで用いられる技術の基礎知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 大規模タイトルのバックエンドを支える最新オンライン技術</p> <p>■セッションの内容 ■内容 1.コンシューマー、PC オンライン、アーケードに必要なオンライン技術について ・リアルタイム通信について ・一般的なスマホアプリで使われる技術との違い</p> <p>2.シリコンスタジオのオンラインソリューション ・サーバー開発から 24/365 の監視までのワンストップサービスを提供 ・実績 ・ダウンタイム無しの運用実績 ・数百万本売れたタイトルの開発・運用実績 ・オンラインチームの体制について ・オンラインゲームあるある ・修羅場も経験してます</p>	

ENG	AC
8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション 315	
公募	IoT向け汎用protocol MQTTのリアルタイムゲーム通信利用と実装、そして未来へ…
<p>川上 知成 株式会社ドリコム テクノロジー本部 研究開発部 部長</p> <p>市川 毅明 株式会社ドリコム テクノロジー本部 研究開発部 アーキテクト</p> <p>■受講スキル スマートフォンゲームアプリ・サーバー開発者ならびにインフラエンジニア。 リアルタイム通信技術に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 技術採用プロセス事例、リアルタイム通信ゲームクライアント / サーバー開発技術・手法 OSS 技術の活用方法</p> <p>■セッションの内容 弊社スマートフォンゲーム「崖っぷちバスターズ*」ではリアルタイム通信 4 人協力バトルを展開している。実現には、オープンソース界隈で話題になっている、IoT、M2M 用途の汎用通信 protocol MQTT を採用した。 インターネット時代における通信技術のトレンドとともに採用に至った過程、現在運用中のゲームクライアント / サーバー実装やインフラ構成ならびに各所 OSS 技術活用方法の紹介・提案をし、今後の展望をまとめてお伝えします。</p>	

ENG	
8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション 503	
公募	次世代向け物理ベースマイクロファセットモデルを設計してみる
<p>五反田 義治 株式会社トライエース 研究開発部 代表取締役</p> <p>■受講スキル 物理ベースレンダリングおよびBRDF(シェーディングモデル)に関する基礎知識。基礎的な線形代数、解析等の数学知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 次世代で得られる計算能力を有効活用する提案の一つとして、より高度な物理ベースシェーディングモデルを自ら設計できるアイデア。</p> <p>■セッションの内容 物理ベースシェーディングやレンダリングもほぼすべてのゲームエンジンで採用され、ようやく標準技術となりました。次に目を向けるべきは次世代の物理ベースレンダリングです。今後、現在よりもより高い計算能力を手にするることにより、現行の物理ベースレンダリングで不足している要素を補完することができるようになることが予想されます。</p> <p>このセッションでは次世代に向けて自分で物理ベースのリフレクタンスモデルを設計できるよう、その基礎となるマイクロファセットモデルを独自設計するために必要な概念と最新の研究結果を紹介いたします。</p>	

ENG	8月28日 (金) 14:50~15:50 ワークショップ	513
PR	クラウドでゲームサーバー(Photon Server)を立ち上げてみよう③	
<p>小園井 康志 日本アイ・ピー・エム株式会社 クラウド事業統括 テクニカル・セールス</p> <p>■受講スキル 特にありませんが Windows の操作に慣れているほうが望ましいです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ソフトウェアでのサーバーのオーダー方法 サーバーへの接続、操作 Photon サーバーの立ち上げ方</p> <p>■セッションの内容 ソフトウェア (SoftLayer) は、ポータル画面からクリックするだけで、仮想サーバーは当然のこと、物理サーバーもオーダーでき、利用開始まで最短 30 分以下のクラウドサービスです。また、世界各地にデータセンターを持ち、どのデータセンターでも同じようにサーバーをオーダーすることができます。それぞれが高性能なネットワークでつながっているためグローバルにサイトを展開するにはうってつけです。</p> <p>このハンズオンでは実際に SoftLayer 上で複数のデータセンターに仮想サーバー (Windows Server) をオーダーしてグローバルネットワークの速度を体感していただけます。</p> <p>さらに Photon サーバーをインストールしていただきクラウドを使って簡単にゲームサーバーの立ち上げができることを実感していただけます。</p> <p>SoftLayer の無料アカウント申請方法、\$500 オフクーポンの使い方などもご紹介いたします。 ※ノート PC をご持参ください。</p>		

ENG AC	8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション	502
公募	Vulkan: High-Efficiency GPU Graphics and Compute - glNextとして発表されたVulkanって？	
<p>大淵 栄作 デジタルメディアプロフェッショナル コア開発技術部 取締役コア技術開発部長</p> <p>桑原 良彦 株式会社デジタルメディアプロフェッショナル</p> <p>■受講スキル OpenGL/GLES の今後について興味がある方 別のグラフィックス API を使っていて、OpenGL/GLES には余り興味はないけど、今後の動向は知っておきたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 OpenGL/GLES の今後の方向性や、Vulkan の思想、基本的な知識 Vulkan を使うにあたっての基本的な知識や何を参考にすべきかの情報</p> <p>■セッションの内容 GDC2015 で以前より Khronos group で議論が行われていた次世代 OpenGL/GLES (glNext) =Vulkan の発表が行われました。 本セッションでは、この Vulkan の思想、位置づけ、構成、中身だけでなく、なぜここに来て OpenGL/GLES の次世代 API glNext の議論が始まったのか、なぜ Vulkan という名前？など、Vulkan の本質に迫ると共に、今後の方向性について解説します。</p>		

ENG AC	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	メインホール
招待	人工知能の未来 -ディープラーニングの先にあるもの-	
<p>松尾 豊 東京大学大学院 工学系研究科 准教授</p> <p>■セッションの内容 本講演では、人工知能の最新動向、特にディープラーニングを取り巻く状況について述べる。人工知能の歴史を紐解きながら、ディープラーニングのもつ意義を解説し、今後の研究の進展について概観する。また、こういった人工知能の変化が、今後、どのように社会や産業を変えるのか、人工知能の未来について解説する。</p>		

ENG PRD	8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション	418
PR	マルチプレイを実現するネットワークエンジンの決定版「Photon」の本音を語るディベロッパ座談会&最新情報	
<p>並木 健太郎 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 ネットワークエンジン事業推進室 シニアテクニカルアドバイザー</p> <p>山本 昇平 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 ネットワークエンジン事業推進室 テクニカルアドバイザー</p> <p>中村 康孝 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 ネットワークエンジン事業推進室 プロモーションコーディネーター</p> <p>小倉 唯克 株式会社ナイル</p> <p>金花 賢一郎 GMO ゲームセンター</p> <p>■受講スキル マルチプレイゲームの制作を考えているすべての方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 マルチプレイゲームを効率よく作る方法、それを実現する Photon の機能、使い方や最新情報を習得できます。</p> <p>■セッションの内容 モバイルゲームに欠かせない機能となった、協力・対戦などの「マルチプレイ」その開発工程を劇的に効率化するネットワークエンジン「Photon」について、座談会を開催します。 パネリストには Photon を導入し実際に開発に携わったディベロッパが登壇。実際に触れた方だからこそその本音を語っていただきます。 モデレーターに新清土氏を迎え、サーバーサイド、クライアントサイド、様々な視点でのお話にぜひご期待ください。</p>		

ENG	8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション	503
公募	クロージャデザインパターン ~C++11ラムダ式によるデザインパターン~	
<p>大圖 衛玄 日本工学院八王子専門学校 ゲームクリエイター科 教員</p> <p>■受講スキル C++ のプログラム経験 (必須ではないですが、C++11 のラムダ式の基本知識があると望ましいです)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 (1) クロージャ (ラムダ式) の効果的な活用方法 (2) 過去のデザインパターンがクロージャによって、どのように改善されるのか</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、C++11 のラムダ式を使ったクロージャの効果的な活用方法のパターンを紹介いたします。 関数プログラミング由来のラムダ式は、C++ だけでなく最新の Java8 でも採用された注目度の高い機能です。今後、クロージャの効果的な活用方法は、ゲームプログラマにおいても重要な技術の 1 つとなります。 クロージャを利用することで、今までのパターンがどのように改善されるのか、従来の方法と比較しながら、わかりやすく解説します。</p>		

ENG	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	311+312
PR	Cygamesの挑戦! ~ハイエンドゲームで世界を目指す~	
<p>芦原 栄登士 株式会社 Cygames 取締役 CTO Engineer</p> <p>■受講スキル 特に求めるスキルはありません。 コンシューマ開発、ハイエンドゲーム開発に興味がある方が対象となります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ソーシャルゲーム開発からコンシューマ開発への挑戦。ハイエンドゲーム開発の取り組みについてお伝えいたします。</p> <p>■セッションの内容 Cygames は、昨年の CEDEC にて PlayStation*4 への参入を発表し、新たな開発拠点として 2015Cygames は、昨年の CEDEC 2014 にて PlayStation*4 への参入を発表し、新たな開発拠点として 2015 年 4 月、大阪 Cygames を設立いたしました。 本セッションでは、ハイエンドグラフィック情報を中心に、東京からは、GPGPU で計算されたパーティクル群を Leap Motion で操作し、それらを Oculus Rift による VR 空間でも楽しむことができるコンテンツについて、概要と実装におけるポイントをご紹介します。 大阪からは、大阪 Cygames の紹介、物理ベースレンダリングと ImageBasedLighting など現行のグラフィック技術への取り組み、内製ゲームエンジン開発とのハイエンド開発の今後の展望をご紹介します。</p>		

ENG PRD	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	501
公募	Snowdropエンジン - ノードグラフは電子羊の夢を見るか? ~UBI社内製エンジンの紹介とその活用事例	
<p>小保田 宏幸 Ubisoft San Francisco Lead Engineer</p> <p>Benjamin Weber Ubisoft Osaka 株式会社 プログラマ</p> <p>■受講スキル そこまでテクニカルなスキルは必要ありませんが、Unity や Unreal エンジンなどゲームエンジンの活用・開発に興味があり、また社内・外のゲームエンジンのある程度の機能や概要を把握されているの方が聞きやすいです。また、このセッションの内容を読み、ノードグラフって何？何の役に立つのだろうと一瞬でも頭に疑問を思ったことがある方 (ノードグラフに関する知識は必要ありません)。また単に UBI って聞いたことあるけど、どんな会社で何をやっているの?? と疑問に思っている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 UBI で社内開発されている Snowdrop エンジンの概要、及びエンジンの象徴的な機能である「ノードグラフ」がエンジン内で各機能とどのように連携し機能し、チーム運営や開発をどのように定義しているかということ等。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、Ubi (Massive チーム) で社内製作されている PS4/XB1/PC に対応した最新 Snowdrop エンジン (The Division ので使用されているエンジン) の概要及び豊富な機能を紹介し、またこのエンジンの最もユニークな特徴はである「ノードグラフ」(Snowdrop エンジンでは Unity や Unreal で使われているような文字を打ち込むタイプのスクリプト言語は一切使用せず、代わりにあらゆる場面でノードグラフを使いゲームの機能を定義していくことができます。) がエンジンの各種機能 (Level Editor, AI 定義、アニメーショングラフ、シェーダーなど) に於いてどのように活用され、それらの機能をどのように有機的につなげているのかという内容について説明します。それらを通じて、プログラム言語色の弱いノードグラフベースのシステムを導入することにより、開発やチーム運営の効率性を如何にあげようかという事例を紹介いたします。 Snowdrop Engine : https://www.youtube.com/watch?v=dORoTIEOyEg The Division : http://tomclancy-thedivision.ubi.com/</p>		

ENG	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	503
公募	スマホおよびPCゲームセキュリティ最新動向と対策	
<p>坂井 茂成 バーチャルコミュニケーションズ株式会社 技術部 コンサルティンググループ コンサルタント</p> <p>■受講スキル ・ゲーム・アプリ 開発・運営に関わる方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・不正利用者はどのように攻撃をしてくるのかという知識 ・海賊版、チート行為の防止、クラッキング対策 ・パフォーマンス落とさずに、セキュリティレベルを上げる開発、手法、考え方</p> <p>■セッションの内容 近年、ゲームは急速にオンライン化が進んでいく中、一方でゲーム事業者はチートなどのクラッキング行為の対応に悩まされています。 企業は被害を最小限に抑えるために、システムの持つ柔軟性・アクセス性を維持しながらも、アプリケーション・IP をプロテクトする必要があります。 セッションでは、スマートフォンアプリや PC ゲームのクラッキングの傾向・とその対策についてご案内致します。 ・クラッカーは何をしているのか ・セキュリティ / クラッキング最新動向のご紹介 ・スマホ向けゲームアプリをどのように守るかの解説 など</p>		

PRD BP	8月26日 (水) 11:20~12:20 セッション	311+312
PR	プラチナゲームズによるHansoft活用例:アジャイル開発への道	
<p>Jon Leslie Hansoft</p> <p>■受講スキル 特になし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 アジャイル開発、メトリックス、ゲームプロジェクト管理</p> <p>■セッションの内容 アジャイルまたアジャイルを部分的に取り入れる開発チームが多く見られます。アジャイル手法の利点をフルに開発で生かすようになるまでには様々なチャレンジがあります。アジャイル開発を成功に導くには、チームのしっかりとしたマネジメント、有効なメトリックスの利用、そして日々のタスクを的確にマネジメントする事が特に大切です。</p> <p>プラチナゲームズ大阪でスケールパウンドのクリエイティブプロデューサーとして活躍している Jean Pierre Kellams 氏が Hansoft シニアコーチ Jon Leslie とコラボレーションでプラチナゲームズでの、非アジャイル開発体制からアジャイル開発への切り替えの経験談を公開します。切り替え以前のプラチナゲームズの体制、切り替えの際に取った選択等を失敗談、成功例をふんだんに交えた内容です。人気ゲームを絶えずプロデュースするプラチナゲームズ発信の、現場視点でのスピーチがオーディエンスの皆さんの学びの材料となれと思います。</p> <p>メリット：プラチナゲームズでアジャイル手法への切り替えがどのように行われたのか、切り替えの際チームが直面した問題は何かまたこのようなチャレンジをどのように克服したのかを御伝えします。アジャイル開発成功の鍵とまるメトリックスの有効な活用の仕方、メトリックスの解釈法等も、プラチナゲームズでの実際例を使って紹介します。</p>		

ENG AC	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	502
公募	双方向バストレーシング(BDPT)の基礎からOpenCLによる実装まで	
<p>Takahiro Harada Advanced Micro Devices, Inc.</p> <p>池田 翔 株式会社リコー</p> <p>■受講スキル コンピュータ・グラフィックスの基礎知識。GPU、OpenCL の基礎知識。モンテカルロレイトレーシングの基礎的な理解があるのが望ましいが必要ではない</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 モンテカルロレイトレーシングのアルゴリズムの理解。双方向バストレーシング (BDPT) の各種アルゴリズムの理解。OpenCL を用いた双方向バストレーシングの GPU への実装方法</p> <p>■セッションの内容 近年、ゲームグラフィックスにおいて大域照明の近似手法や物理ベースのレンダリングなどが盛んに研究開発され、ゲームに用いられるようになってきました。これらのアルゴリズムで解こうとしているのはレンダリング方程式であり、その解を求める有力な方法としてモンテカルロレイトレーシングがあります。レンダリング方程式の解を求める方法の仕組みを知っておくことは、リアルタイムの手法においてどのような近似をするべきかなどの決定をするのに役立ちます。本セッションは昨年までのセッションである「モンテカルロレイトレーシングの基礎から OpenCL による実装まで」の続編という位置づけになります。これまでのセッションではバストレーシングの理論と実装の説明を行いました。本セッションではバストレーシングが苦手とするようなシーン (収束が悪い) でも、速く収束する双方向バストレーシングについて説明します。まず双方向バストレーシングを理解するために必要な基礎的な知識について説明し、双方向バストレーシングのアルゴリズムの説明に移ります。双方向バストレーシングのアルゴリズムの説明ではクラシカルなアルゴリズムについて説明し、その後 GPU 上での実装に適したアルゴリズムを二つ説明し、それらをどのように OpenCL のカーネルとして実装したかについて説明します。最後にバストレーシングのコードを元にどのように双方向バストレーシングに拡張したかについて説明していきます。</p>		

ENG	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	511+512
PR	Perforceユーザー事例:バンダイナムコスタジオにおけるPerforceサーバ構成例及び管理手法	
<p>若林 明子 株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発部 システムサポート課 課長補佐</p> <p>■受講スキル 開発業務におけるファイル、デジタルアセットの管理に興味をお持ちの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 開発規模に応じた適切なファイル・デジタルアセット管理の実践</p> <p>■セッションの内容 バンダイナムコスタジオでは、大小様々な開発プロジェクトでデジタルアセット管理ツール Perforce を活用しております。その全ての Perforce サーバを正味人数約 2 名で運用管理しております。 ユーザー数が数名から数百名までの多種多様な Perforce サーバを何十も一括管理するには？プロジェクトの用途に応じたサーバ構成とは？ 単純に「数が多い」「量が多い」というだけのことであっても、小中規模の感覚で構築すると致命的となります。 また、ワールドワイドに拠点があるので、1 つのプロジェクトであっても複数の拠点間とデータ授受の必要性が生じます。複数の開発会社様との協業もあります。 常に想定外 (想定以上) との戦いの中で得た教訓からのサーバ管理方法、サーバ構成例などをお話しできればと思います。</p>		

PRD ENG	8月26日 (水) 11:20~12:20 セッション	411+412
公募	できるところから始めよう ~ゲーム開発支援ツールのテスト自動化事例	
<p>白柳 隆澄 株式会社インテリジェントシステムズ 総合開発部総合開発課 システムプログラマー</p> <p>■受講スキル テスト自動化に興味のあるプログラマー、ゲーム開発支援ツールに興味のある方 あると良い知識 :CI ツール、テストングフレームワークなどの知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 継続的にアップデートするためのノウハウ テスト自動化を始めた経験の共有 単体テスト、システムテスト、GUI のテストについての事例</p> <p>■セッションの内容 インテリジェントシステムズのツール開発チームにおけるテスト自動化についてお話しします。弊社ゲーム開発支援ツールは定期的に安定したソフトウェアのリリースをしています。定期的・安定的にリリースするために、ツール開発チームで行っている開発方法の紹介をします。その中でも特に重要なポイントとなっているテスト自動化について、自動化に至るまでの経緯と実装や運用の事例を紹介いたします。</p>		

PRD	8月26日 (水) 13:30~14:30 ラウンドテーブル 511+512
公募	プロダクション分野のプロセスマネジメントについて コラボレーションツールやプロジェクト管理を中心に語るラウンドテーブル
田口 昌宏	今給黎 隆
株式会社スクウェア・エニックス プログラマー	株式会社セガゲームス 第一CS 研究開発部 リードプログラマー
■受講スキル	プロセスマネジメントの項目に関連する経験や知識
■受講者が得られるであろう知見	自身（自社）や他の参加者の挙げた課題に対する解決策やヒント
■セッションの内容	CEDEC 2015 より新設されたプロダクション分野の中で、プロセスマネジメント（工程・戦略に関する議論）にまつわる課題や解決事例などを共有するためのラウンドテーブルです。公式サイトから引用したトピックに基づいてラウンドテーブル開始前に課題を集め、それらをベースに議論を進行します。プロセスマネジメント（工程・戦略に関する議論） ・効率的なコミュニケーション環境の導入事例 ・強いチームのビルディングやマネジメントへの取り組み ・チャイルドプラクティス、スクラム開発の事例 ・プロトタイプング手法と工程の事例 ・工程管理の評価について、メトリクスと測定方法 ・開発と運用との協働的コラボレーション事例 ・開発チームの生産性に関する組織的な取り組み ・失敗から学ぶマネジメント ラウンドテーブルを効率的に進めるため、以下のレギュレーションを設定します。 [レギュレーション] 1. 持ち物：プロダクションのプラクティスにまつわる課題をお持ち下さい セッション入口に付箋用紙を用意しますので、そちらに課題をお書き下さい。 2. 優先入場 セッション部屋入口にて、課題の書かれた紙を提出して頂ける方は優先入場可能とします。セッション開始時間前に入室する事ができます。聴講のみ希望もしくはその都度発言の方は、セッション開始時間に入室可能となります。 3. 進行 提出して頂いた課題を基に、議論を進めます。 4. 課題・議事録の公開 提出して頂いた課題と、議事録は後日 CEDEC Digital Library に公開予定です。

PRD	ENG	8月26日 (水) 16:30~17:30 パネルディスカッション 302
招待	最高のゲームを目指すチームを支える原動力とは？	
高柳 謙	山崎 一法	
ダイアログデザイン ファシリテーター	グリー株式会社 Native Game Publishing 部 Kaizen チーム	
田中 宏幸	小林 俊仁	
株式会社イリンクス 代表取締役社長	株式会社 Aiming 最高技術責任者	
■受講スキル	他の会社の開発現場の様子に興味がある人	
■受講者が得られるであろう知見	実際に開発現場がどのように変わっていったのか ・開発現場を変え続けていくためのモチベーション	
■セッションの内容	「他の会社は、どうやってチームが成長してきたんだろ…」 現在のゲームは、市場のニーズをつかむのが難しく、高品質化も進み続けています。全員が最高のゲームを目指して切磋琢磨している中、頭一つ抜けていくには、ユーザーが求めるゲームを先んじて作りきれようなプロジェクトマネジメントや環境整備が必要です。 今回のパネルでは、場の魔術師こと高柳謙がファシリテーターを勤め、ゲーム開発において速度感を持つ現場に変えてきたパネラーを集めて、どのように現場を支えてきたか、どのようなモチベーションで支え続けているかということについて、話していきたいと思います。	

PRD	8月27日 (木) 11:20~12:20 セッション 311+312
PR	お客様に驚きを提供する運営・消滅都市の事例から-
下田 翔大	
グリー株式会社 事業統括本部 / Japan Game 事業本部 / Wright Flyer Studios 1 部 / Product グループ / 消滅都市チーム リードゲームデザイナー	
櫻井 慶子	
グリー株式会社 事業統括本部 / Japan Game 事業本部 / Wright Flyer Studios 1 部 / Product グループ / 消滅都市チーム シニアアーティスト	
■受講スキル	ゲーム運営に携わっている全ての方
■受講者が得られるであろう知見	ゲーム運営方法の知見 チーム運営の知見 スピードのはやい新規開発方法
■セッションの内容	消滅都市は1年半の運営を通じて「他のアプリにはできない驚きの提供」をテーマに様々な施策を実施してきました。 その中から、いくつかの事例をご紹介します。 ■コラボレーションで驚きを提供する CM やストーリー、ゲームギミックを連動させてお客様に驚きを提供してきた事例について。 ■より感情を揺さぶる新機能を提供する お客様が慣れ親しんだゲームプレイを拡張しよりシネマティックな体験を提供する新アップデート要素について。 これらの事例を中心に、1年半の運営について具体例を交えながら、ご説明します。

PRD	8月26日 (水) 14:50~15:50 ラウンドテーブル 511+512
公募	プロダクション分野のプラクティスについて CIや自動テストなどを中心に語るラウンドテーブル
粉川 貴至	竹原 涼
株式会社セガゲームス 開発技術部 ビルドエンジニア、QA エンジニア	株式会社セガゲームス 開発技術部 プログラマー
■受講スキル	プラクティスの項目に関連する経験や知識
■受講者が得られるであろう知見	自身（自社）や他の参加者の挙げた課題に対する解決策やヒント
■セッションの内容	CEDEC 2015 より新設されたプロダクション分野の中で、プラクティス（手法・技法）にまつわる課題や解決事例などを共有するためのラウンドテーブルです。公式サイトから引用したトピックに基づいてラウンドテーブル開始前に課題を集め、それらをベースに議論を進行します。プラクティス（手法・技法に関する議論） ・自動テスト環境の事例 ・ユーザビリティ向上のための取り組み、ユーザーテスト ・QA エンジニアリング ・継続的インテグレーション (CI) ・継続的デプロイ (CD) ・アセットパイプライン ラウンドテーブルを効率的に進めるため、以下のレギュレーションを設定します。 [レギュレーション] 1. 持ち物：プロダクションのプラクティスにまつわる課題をお持ち下さい セッション入口に付箋用紙を用意しますので、そちらに課題をお書き下さい。 2. 優先入場 セッション部屋入口にて、課題の書かれた紙を提出して頂ける方は優先入場可能とします。セッション開始時間前に入室する事ができます。 3. 進行 提出して頂いた課題を基に、議論を進めます。 4. 課題・議事録の公開 提出して頂いた課題と、議事録は後日 CEDEC Digital Library に公開予定です。

PRD	8月26日 (水) 17:50~18:50 セッション 503
公募	UnrealEngineに学ぶ、ゲームエンジンを使用した制作フロー
藤原 真琴	
フリーランス 背景アーティスト	
■受講スキル	チームでのゲーム制作プロジェクトへのゲームエンジン導入を検討されている方。UnrealEngine を使用したゲーム制作フローに興味がある方。
■受講者が得られるであろう知見	海外でのゲーム制作フローや事例の一例。
■セッションの内容	nrealEngine を使用したゲーム制作プロジェクトに関わってきた経験から、個人的に、UnrealEngine が持つシステムのゲーム制作における利点と、日本の制作現場におけるワークフローにミスマッチがあると考えます。 EpicGames への個人的な取材を元に、現場でできる 3 つの改善点を提案します

PRD	8月27日 (木) 14:00~14:30 ショートセッション 315
公募	「制作進行」でゲーム開発「見える化」のススメ
山岡 寛典	
株式会社サイバーコネクトツ 業務部 戦略企画課 編成室 チーフ	
■受講スキル	プロジェクトマネージ担当者 制作進行担当者など
■受講者が得られるであろう知見	コンソール・モバイルタイトル開発における効率的な制作進行の手法
■セッションの内容	サイバーコネクトツが「制作進行」部署の導入によって、どのような変化が起こったのか、導入のメリットを具体的な数字を元に比較・発表いたします。 「歴史 ～編成室導入から現在まで～」、「メリット ～導入で何が変化したのか～」、「業務内容 ～押さえておくべきポイント～」と大きく 4 つのテーマに分けて、赤裸々に解説いたします。

PRD	ENG	8月27日 (木) 14:50~15:20 ショートセッション 315
公募	長期運営タイトルに後からパイプラインの自動化を導入した際の技術的Tips	
粉川 貴至	株式会社セガゲームス 開発技術部 ビルドエンジニア、QA エンジニア	
■受講スキル	必要：CI ツール Jenkins に関する基本的な知識（利用経験）あると望ましい：Jenkins 環境の構築・運用経験	
■受講者が得られるであろう知見	ゲーム開発におけるパイプラインの統合 / 自動化により得られる恩恵や困難な点 Jenkins を用いて実現する際の具体的な技術的課題と解決方法の一例	
■セッションの内容	本セッションでは長期運営中のゲームタイトル開発において、デザイナーが作業環境で作成したデータを実機で結果を確認するまでの複雑なパイプラインの自動化に取り組んだ事例から、CI ツール Jenkins での具体的な実現方法を切り出して Tips として紹介したいと思います。 アプリケーションの自動化ビルドに広く使われている自動化フレームワーク / CI ツールの Jenkins ですが、プログラムのビルドだけに留まらず、デザイナーデータのコンパートやファイルサーバーへのコンテンツの配置など様々な作業を自動化・統合可能です。今回は基本的なオペレーションを全てデザイナーが行うようなケースを事例として取り上げ、そこで自動化するために用いた具体的なテクニックを紹介します。 Jenkins: http://jenkins-ci.org/	
以下、紹介予定の Tips を挙げます。	より高度な使い方として、以下 2 点	
・既存の大量のバッチ処理を Jenkins で繋ぐ	・デザイナーが普段使っている Excel シートを入力として使用する	
・パラメータを使う	・ Jenkins 標準の設定やプラグインではどうしても手が届かないところをなんとかする	
・説明や結果の見せ方を工夫する		
・通知設定を丁寧に行う		

PRD	ENG	8月27日 (木) 16:30~17:30 セッション 303
公募	カプコンにおけるゲームプログラマのキャリアパス	
上東 琢磨	株式会社カプコン 技術開発室 テクニカルコーディネーションチーム リリースマネージャー	
大井 勇樹	株式会社カプコン 技術開発室 テクニカルコーディネーションチーム テクニカルディレクター	
■受講スキル	これからの働き方を模索しているゲームプログラマの方（プログラマに限らず、ゲーム開発全般に関わってきた方でも大丈夫です）。より効率的かつ各自の強みを生かした人員配置、人材活用をお考えのプロデューサーの方、プロジェクトマネージャーの方、管理職の方、人事ご担当の方。	
■受講者が得られるであろう知見	今後ますます物量が増える新規タイトル制作の現場で、これまで培ってきたゲーム開発のスキルを生かし、活躍するための業務の幅の広げ方を発見する一助にして頂けるかと思います。	
■セッションの内容	これまでプログラマ一筋でやって来たけど、最近自分の他の可能性を確かめたくなっている。キャリアの幅を広げたい。 この歳になると、最前線でプログラムを書き続けるのは正直しんどい。後進に道を譲り、縁の下の力持ちとしてゲーム開発を支えたい——様々な事情はあれど、全てのプログラマが生産現役というわけではないのが現実です。 そんな「元プログラマ」たちがこれまでの経験とスキルを生かし、ゲーム業界で更なる活躍をするためにできることは？ このセッションでは、カプコンでゲームプログラマがさらに自分の業務の幅を広げ、武器を増やすために取り組むことのできる業務の一部をご紹介します。	

PRD	ENG	8月28日 (金) 13:30~ 14:30 セッション 418
PR	最新のアセットパイプラインの構築について ~ Telltale Gamesの事例を交えて ~	
Samuel Rantaeskola	Simplygon Product Expert	
Zac Litton	Tell Tale Vice President of Engineering	
■受講スキル	社内ツール担当、もしくはパイプラインの構築に関わっているエンジニアの方、20 人以上のチームで開発しているプロデューサーの方、アセットパイプラインの改善を考えているテクニカルアーティストの方等。	
■受講者が得られるであろう知見	異なるプラットフォームをターゲットにしたプロジェクト等で、作業時間削減等を目指したアセットパイプラインを構築するためのノウハウ、Simplygon の有効活用方法等。	
■セッションの内容	プロジェクトの最終段階での作業等に対して楽観的な予測を立てて失敗するタイトルは後をたまたません。メモリとパフォーマンスの問題は通常プロジェクト後期になって表面化するため、前もって備えておかない限り、修正の時間的余地がありません。制作の最後の数ヶ月で下される場当たり的な決断に振り回され、ゲームのクオリティは下がり、チームメンバーは疲弊してしまいます。このような問題を回避するために、プロジェクト初期から最終的な製品のクオリティ、指標などを見据えて開発していくことの重要性を正しく認識しておく必要があります。このセッションはアセットパイプラインをいかに構築し、手作業での最適化に費やす時間を最小限に抑えるかについてお見せします。Telltale Games が複数プラットフォームでリリースされたタイトルに向けていかにパイプラインを構築したかのノウハウを公開します。	

PRD	ENG	8月27日 (木) 15:20~15:50 ショートセッション 315
公募	スマホゲーム開発を支えろ!~汗と涙のQAエンジニアリング~	
西脇 春名	グリー株式会社 事業統括本部 Japan Game 事業本部 Quality Assurance 部 QA エンジニア	
佐藤 将高	グリー株式会社 事業統括本部 Japan Game 事業本部 Quality Assurance 部 QA エンジニア	
■受講スキル	グリーの QA に興味のある方。エンジニア・非エンジニアは問いません	
■受講者が得られるであろう知見	開発チームの一員として品質保証担当のエンジニアを設置する際の品質保証のあり方の事例をお伝えします。	
■セッションの内容	2013 年に発足したスマホネイティブゲームの開発部門において、QA エンジニアとして開発プロジェクトに飛び込み日々テストを行う中で、笑いあり、涙ありの様々なナレッジが蓄積されました。発足から 2 年弱の間で合計 7 つの開発チームに QA エンジニアが参加し、各チームの開発手法に沿って品質保証を行う中で、QA エンジニアが居ても品質保証が困難だった事例や、逆に QA エンジニアが居たからこそ上手く行った事例などを時間の許す限りご紹介致します。	

PRD	8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション 302
招待	チーム開発をスムーズにするために何をすべきか
池田 尚史	
『チーム開発実践入門』著者 ソフトウェアエンジニア・スクラムマスター	
■受講スキル	チーム開発の経験（マネージャー、メンバー問わず） 製品の品質や納期について責任を持つ立場に身をおいした経験 ※『チーム開発実践入門』を読んだことがない方でも問題なく理解できる内容です
■受講者が得られるであろう知見	チーム開発に役立つツールについての知見 チーム開発がスムーズに行かないケースにはどんな共通点があるかについての知見 ツールの使い方を超えたチーム開発の成功パターンに関する知見
■セッションの内容	翔泳社主催「IT エンジニアに読んでほしい技術書・ビジネス書大賞 2015」の技術書部門ベスト 10 にランクインした『チーム開発実践入門』という書籍の内容をベースに、チーム開発をスムーズにし、プロジェクトを成功させるために何が出来るかについてお話します。 GitHub や Jenkins を始め、昨今様々な開発支援ツールがあふれていますが、それらがどう役に立つのかについて、本の内容の紹介および、著者の過去の経験事例なども挙げながらお話します。特に過去事例を踏まえて、上手く行っていないプロジェクトに共通することについて解説します。また、ツールではカバーできない部分について、大事な部分が必要なかをお話します。

PRD	ENG	8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション 501
公募	インハウス継続的インテグレーションツールによる ゲーム運用全般の自動化について	
松井 敏	株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第 3 制作本部第 6 制作部 プログラマー	
■受講スキル	自動化全般、開発環境の整備、Windows のツール作成、CI、ゲームでのスモークテスト、自動デプロイ、ChatOps、Immutable Infrastructure などに興味があれば、特にスキルは必要ありません。	
■受講者が得られるであろう知見	自動化にまつわる様々なテクニック、ゲーム開発環境での CI 運用のコツ、ノンプログラマが自分でトライ & エラー出来る自動デプロイ方法、インストール環境の自動化、今後の自動化の展望	
■セッションの内容	継続的インテグレーション (CI) ツールについてお話します。最初メインプログラマの「エラーがみたい」の一言からこのツールは始まりました。その後は C# を使った GUI アプリケーションとして発展していきました。現在ではビルドで作った実行ファイルをパッケージ化したり、ノンプログラマのパソコンでチェック出来るようにデプロイしたり、ゲームのスモークテストをしたり、結果をチャットに流したり、全てこのツールで自動化されています。パワプロを始めとした野球タイトルを中心に使用中です。最近では PowerShell を使ったインストーल環境自体の自動化にも対応しています。今後は仮想化を意識した環境構築を目指しています。	

PRD	ENG
8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション 501	
公募 UBiサンフランシスコ×大阪・米日共同開発の現場より～越えるべき壁はどこにあるのか?～	
<p>小保田 宏幸 Ubisoft San Francisco Lead Engineer</p> <p>肥後 直巳 Ubisoft San Francisco Executive Producer</p> <p>■受講スキル 専門的な知識は必要ありませんが、日本以外の開発現場に興味がある方・そこから何らかのヒントを得たいと思っている方、実際に（外注としてではなく）海外のスタジオと協業や同時開発を行っている方々。またプロジェクト管理やアセット管理ツールなどの活用法に興味がある方が対象となります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 米共同開発という 具体的な問題点が出やすい現場の事例を通して、チーム内でのコミュニケーションやプロセスのあり方のヒント。各種ツール（Lync, Swarm, JIRA, + Structure Confluence など）の導入事例、具体的な活用法など。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、まずUBi サンフランシスコスタジオ、UBi 大阪スタジオのそれぞれのユニークな開発スタジオをご紹介します。両スタジオで現在共同開発を行っているプロジェクト＝米日共同開発の現場 - アメリカ側に日本語を話すエンジニア、プロデューサーがおり、日本側にアメリカ人エンジニア、プロデューサーが居るとい非常に興味深い現場 - より実際に発生していた諸問題を言語・時差・文化などの側面から掘り下げていきます。また、本プロジェクトで採用している具体的なコミュニケーション方法やツール、プロセスなどをご紹介します。それらが「米日共同開発の壁」にどのように効果があったのか - またはなかったのかを、またそれらが通常の単独拠点開発に於いてもどのような効果をもたらしているかに関しての考察も交えつつ、一つ一つご紹介していきます。また米日両側のプロデューサーという立場から、(今までの経験なども踏まえて) 距離や時間が離れたチームを巻き込む開発の魅力や注意点を語ってまいります。</p>	<p>本塚 秀成 Ubisoft Osaka 株式会社 プロデューサー</p> <p>Benjamin Weber Ubisoft Osaka 株式会社 プログラマ</p>

VA
8月26日 (水) 11:20~12:20 セッション 503
公募 身体の動きと原理から知る、闘うインゲームアニメーションの中身2
<p>元梅 幸司 株式会社バンダイナムコスタジオ サウンド&アニメーション部アニメーション課 リードアニメーター</p> <p>■受講スキル これからアニメーター(モーションデザイナー)を目指す方、人体アニメーションに興味がある方。アニメーションのディレクションも行うアニメーター以外の方。アニメーション制作の基礎力を向上させたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 人体アニメーションを制作する上で知っているのと役に立つ、身体の合理的な動作と原理の要点を学べます。それによって、動きの性質を見極める目、合理的な動作と原理に沿ったアニメーション編集力、動きを論理的に説明する力などが身に付きます。</p> <p>■セッションの内容 人の動作のしくみや原則を理解しアニメーション（モーション）制作に役立てよう！ こんな事を思ったことはありませんか？ 「攻撃する前になんでこんな予備動作をするの?」「もっと自然に・・・力強く、可愛い感じに・・・。リテイク指示やアクターさんに動きを言葉で説明したいが、何て言えばいいのかわからない」 「モーションキャプチャーのデータをもっと自由に編集したい」「直線的な攻撃と回転する攻撃の違いとは?」 「3D空間が自由過ぎて、まず何をすればいいかわからない」 人の身体の動きと原理を知っていれば、そんな悩みも解決！ 必要なところだけを抜粋して、闘うアニメーションに身体の動きと原理がどう使われているか、アニメーター自身の実演と共に解説します。動きのしくみを知れば迷う事も少なくなります。 CEDEC2013 で行った講演の続編です。 前回紹介した動作のしくみをおさらいし、より広くどのようにゲーム内に使われているか解説します。また前回お伝えできなかった動作のしくみと、その利用法をお伝えします。 前講演の動画を観ただけだけでなく、理解が深まります。 動画はコチラよりご覧ください。 http://cedil.cesa.or.jp/session/detail/1040 (CEDILへのリンクとなります。)</p>

VA
8月26日 (水) 14:50~15:50 セッション 503
招待 帰国して感じたこと、、、これからのデジタルアーティストに求められるスキルセットとは?そして将来は?
<p>北田 栄二 株式会社 ModelingCafe 福岡支社 Modeler/Texture Artist/Look Dev Artist</p> <p>■受講スキル 国内外の映像プロダクションに興味がある方、国内外のワークフロー、パイプラインになどに興味がある方は誰でも参加可能。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 国内外の違いやそれぞれの長所、短所など。また今後、デジタルアーティストに求められるスキルセットなど。</p> <p>■セッションの内容 自身の経験を基に国内外の映像プロダクションの現状、国内と海外プロダクションのワークフローの違いや国内と海外の長所、短所などを私自身の経験からアーティスト目線で解説いたします。また、今後デジタルアーティストに求められるスキルセットや将来について受講者の皆様と一緒に考えられるようなセッションを予定しております。</p> <p>※内容は講演者の観により、変更になる場合があります。ご了承ください。</p>

VA	ENG
8月26日 (水) 11:20~12:20 セッション 302	
公募 妄想から実装へ～次世代VFX表現の、リアルタイムへの落とし込みの挑戦とプロセス～	
<p>渡村 耕資 株式会社 CAPCOM CS 制作統括 第一制作部 VFX 室 テクニカル VFX アーティスト</p> <p>池田 巨 株式会社 CAPCOM CS 制作統括 第一制作部 VFX 室 テクニカル VFX アーティスト</p> <p>■受講スキル ・次世代向け VFX 技術開発に携わっているデザイナー、プログラマーの方 ・ゲームに限らず、VFX 業務に携わっているデザイナーの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・カプコンの経験から得られる次世代向け VFX 技術の方向性 ・カプコン VFX 部門の独自技術と開発過程</p> <p>■セッションの内容 カプコンの VFX 部門が次世代 (PS4,Xbox One) に向けて開発している技術の紹介になります 次世代機になる事でハードのスペックは上がり、ハイエンドな技術導入など期待は膨らみますが、実際 30fps や 60fps でのゲーム開発において現実的に使える VFX 技術がどのようなものになるのか、カプコンの VFX 技術開発の過程とその結果から、カプコンなりの考察と結論を具体的な技術を交えて、アーティストの観点から紹介致します。 また合わせて、カプコン VFX で開発された次世代向け技術や、エフェクトエディタの紹介もいたします。</p>	

VA	ENG
8月26日 (水) 13:30~15:50 チュートリアル 302	
公募 GameVFX Bootcamp 2015	
<p>岩出 敬 株式会社セガゲームス 第一 CS 研究開発部 リードアーティスト</p> <p>稲葉 剛士 株式会社アグニ・フレア 代表取締役</p> <p>下澤 章吾 株式会社アグニ・フレア チーフエフェクトデザイナー</p> <p>■受講スキル ゲームにおけるエフェクトのデータ作成・描画・ワークフローなどに関わる方、ないしその情報を必要とされる方。(一部内容ではリニア空間や物理ベースライティングをはじめとする最新ハード向け技術の基礎知識、あるいはそれらの興味があれば学習効果が深まります)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 物理ベースレンダリングにおけるエフェクトの諸問題などに関する実際の対応例。インゲームのカットシーンに於いて、エフェクトのボリューム・テクオリティのバランスを最大化させる工程上の例。ハイエンドからモバイルまで様々な局面で、ミドルウェアも活かしつつゲームエフェクトを作成する実践的なテクニック</p> <p>■セッションの内容 ハイエンドからモバイルまで、表現力が向上するのに伴いゲームにおけるエフェクト(視覚効果)の重要性は増しつつあります。反面その特殊性から、他に比較し業界全体における基礎技術の共通化が進んでいない部分でもあります。当セッションでは ・リニア空間やディファード環境下で発生するエフェクトの諸問題とその対応といった先端技術の事例 (鉄拳 7) ・アトソースも交えた大規模化・複雑化が進むカットシーンでの制作時における費用対効果の最大化 (龍が如くシリーズ) ・ハイエンドからモバイルまで様々なミドルウェアやそれらの連携によるエフェクト事例を元にした実用的なテクニック解説などを通し、2015年におけるゲームエフェクトの現状を多面的に理解し、学ぶためのセッションとなっております。 ※本セッションは2コマ開催となります。</p>	<p>土屋 文紀 株式会社バンダイナムコスタジオ AM 開発統括本部 AM 第1 開発本部 コンテンツ開発 2 部 AMVA2 課 シニアビジュアルアーティスト</p> <p>鈴木 信介 株式会社アグニ・フレア アーティスト</p>

VA
8月26日 (水) 16:30~18:50 セッション メインホール
招待 『シドニアの騎士』にみる新しいデジタルアニメーションへの挑戦
<p>長崎 高士 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 制作推進室室長 CG スーパーバイザー</p> <p>山森 徹 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 技術部門 執行役員 テクノロジー部 部長</p> <p>上本 雅之 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 制作推進室 CG スーパーバイザー</p> <p>■受講スキル TVアニメーションの映像制作に興味のある方。セルルックの3DCGに興味のある方。パイプライン開発に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・漫画原作を3DCG化するにあたっての解釈・技法・手法の実例・2D背景美術を用いたCGアニメーションにおけるワークフロー・大規模な海外外注におけるデータフロー・海外スタジオとシームレスに連携するためのグローバルパイプライン。</p> <p>■セッションの内容 『シドニアの騎士』においてポリゴン・ピクチュアズが挑んだ、新しいデジタルアニメーションへの取り組みをご紹介しますメイキングセミナーです。 個々の映像表現手法から大規模なパイプラインを支えるツール群に至るまで、プロダクションの全工程にわたって包括的に解説いたします。 また、『シドニアの騎士』以降ポリゴン・ピクチュアズが取り組んでいる新たな技法・手法、新システムやツールについても少しお話しいたします。</p> <p>(CEDEC 運営委員会より) 株式会社ポリゴン・ピクチュアズが手掛けた『シドニアの騎士』はセルルックの3DCGアニメーションを全面的に取り入れた制作手法が話題となりました。近年日本国内でのセルルックアニメーションの進歩は目覚ましいものがありますが、作品によってイメージづくりのアプローチは多様であり、模索しながら制作されている段階であるといえます。こうした状況を踏まえ、本セッションでは原作を踏まえつつアニメのイメージをどのようにデザインされたか、イメージを実現する上での課題とどのような技術手法で実現したか、また本作品のもう一つのトピックである、海外との協業において日本のアニメのような独自の強い作品で海外チームとどのようにイメージを共有して制作されているか、その事例を紹介いたします。 ※本セッションは2コマ開催となります。</p>

VA
8月27日 (木) 11:20~12:20 セッション 302
公募 GUILTY GEAR Xrd におけるリアルタイム・リミテッドアニメーション
<p>坂村 英彦 アーケシステムワークス株式会社 商品開発部 アートディレクター 兼 チーフアニメーター</p> <p>■受講スキル 3DCGを用いた日本のリミテッドアニメーション制作に興味がある方。基礎的な3Dアニメーション知識をお持ちの方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 リアルタイム再生と言う制限の中で、日本のリミテッドアニメーションを表現する手法。短期間・少人数で長尺のアニメーション作品として楽しめるストーリーモードを構築した手法。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、格闘ゲーム「GUILTY GEAR Xrd」における、3DCGを用いた「リアルタイム」再生のリミテッドアニメーション制作について解説いたします。 編集・加筆が可能なプリレンダムムービーとは異なり、リアルタイムで描かれるゲーム内において、日本のリミテッドアニメーション表現を如何に実現したかを紹介いたします。 また、GUILTY GEAR Xrd 家庭用 (PS3・PS4) において5時間弱におよぶストーリーモードを、短期間・少人数で作上げた技術・手法を解説いたします。</p>

VA	PRD
8月27日 (木) 13:30~14:30 セッション 311-312	
PR	ガンバリオン「ワールドトリガースマッシュポーターズ」メイキングストーリー～Autodesk Mayaでモバイルゲーム開発にチャレンジ～
<p>佐藤 敢施 株式会社 ガンバリオン 開発部 デザイナーリーダー</p> <p>小谷 かおり 株式会社 ガンバリオン 開発部 デザイナー</p> <p>■受講スキル 3D モバイルゲーム開発を行っている、もしくは行おうとしているデザイナー。Maya, 3ds Max, Softimage のいずれかのオートデスク製品を使用しているかまたは導入検討しているデザイナー。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 モバイルゲーム開発における 3D モデリング、アニメーションのチップス&テクニック。</p> <p>■セッションの内容 「永く愛されるゲームをつくる会社へ」をビジョンとするゲーム会社、ガンバリオンはコンソールゲームを中心に人気ゲームの開発を行ってきた。同社が満を持してモバイル (Android/iOS) 向け 3D アクションゲーム「ワールドトリガースマッシュポーターズ」(配信:バンダイナムコエンターテインメント)をこの夏リリースする。 これまでガンバリオンは様々な3Dゲーム開発環境において長年「Autodesk Maya」を使い続けているが、モバイルゲームにおいてもツールは同じ。 本セッションではモバイルゲームの開発制作工程において、どのようにMayaを使いこなしているのか解説していただきます。</p>	

VA	ENG
8月27日 (木) 14:50~15:50 セッション 503	
公募 「WWE 2K15」におけるキャラクター表現とモデルパイプライン	
<p>上野 浩樹 YUKE'S LA / 株式会社コークス シニアテクニカルディレクター</p> <p>鈴木 英樹 YUKE'S LA シニアシステムエンジニア</p> <p>高野 正道 株式会社コークス 本社開発室 シニアテクニカルディレクター</p> <p>■受講スキル 次世代コンソール機向けのゲームにおけるキャラクター表現やテクノロジーについて検討されている方。「WWE 2K15」の開発に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 魅力的なキャラクター表現と効率的なアセットパイプラインを構築するためのヒント。</p> <p>■セッションの内容 2014年11月に発売された「WWE 2K15」はWWEシリーズ初のPS4・Xbox One 対応タイトルということで様々なテクノロジーを導入しました。本セッションでは100体にも及ぶハイクオリティなキャラクターモデルを短期間でどのように作成したのか、またどのような表現を行っているのか、パイプラインとランタイム技術の両面から解説していきます。 また、本タイトルの特徴としては、フォトグラメトリーによる高精細なモデル表現や、フォトグラメトリーを活かしたフェイシャルアニメーション、豊かなキャラクター表現などがあり、これらを中心に話したいと思っています。</p>	

collaboration	VA
8月27日 (木) 13:30~15:50 セッション メインホール	
招待	プロダクションセッション「3DCGが変えたアニメとは」
<p>塩田 周三 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役</p> <p>水崎 淳平 株式会社神風動画 代表取締役</p> <p>尾小山 良哉 株式会社 wise 代表取締役</p> <p>松山 洋 株式会社サイバーコネクト 代表取締役</p> <p>■受講スキル 特にありません。CGやアニメに興味のある方ならばどなたでも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 フル3DCGのアニメ番組や映画が増えるなか、アニメに新しい風を吹き込んだプロダクションを代表して4社に、CGアニメの現在について語っていただきます。また後半は、CGが変えたアニメや映像表現について、これからの可能性と展望を、リアルタイムの視点を変えてディスカッションします。</p> <p>※本招待セッションは、CG-ARTS 協会とのコラボレーション企画セッションとなります。CG-ARTS 協会公式サイト：https://www.cgarts.or.jp</p> <p>※本セッションは2コマ開催となります。</p>	<p>松浦 裕暁 株式会社サンジゲン 代表取締役</p> <p>吉岡 宏起 株式会社グラフィニカ デジタルアニメーション総括 取締役 チーフプロデューサー</p> <p>橋本 善久 リブレント・イノベーションズ株式会社 代表取締役社長</p> <p>篠原 たかこ CG-ARTS 協会 教育事業部 担当部長</p>

VA	GD
8月27日 (木) 13:30~13:55 ショートセッション 315	
公募	プレイヤーの記憶に残る印象的なキャラクターを作る5つのトピック
<p>岡本 等 株式会社アクセスゲームズ GM 開発部 ビジュアルアートリーダー / アートディレクター</p> <p>今岡 広 株式会社アクセスゲームズ GM 開発部 ビジュアルアートサブリーダー / キャラクターモデラー</p> <p>■受講スキル キャラクターに魅力を持たせたいと思っている方 キャラクターのプランニング / モデリング / アニメーション制作の経験のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 キャラクターの魅力を増し、ユーザーに印象付ける存在にすること、それでいてゲームワールドから浮いた存在になってしまわないようにする方法。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、ゲーム制作でもキーとなるキャラクター制作についてスポットを当てて紹介します。キャラクターの見た目がいかにリアルでも、ゲームを終えてみてあまり印象に残っていないと感じることはありませんか?せっかく苦労して作り上げたキャラクターを記憶に残してもらうために、どういうプロセスを取っていったか? D4: Dark Dreams Don&#039;t Die を例に説明していきます。</p> <p>設定 / 造形 / ファッション / アニメーション / セリフなどの観点から効果的な手法を解説します。</p>	

VA
8月27日 (金) 16:30~17:30 セッション 503
公募 「WWE 2K15」におけるプロシージャル手法を用いたゲームアセットの生成
<p>多喜 建一 Side Effects Software Inc. Sr. Manager, Special Projects</p> <p>鈴木 英樹 YUKE'S LA シニアシステムエンジニア</p> <p>■受講スキル 3D CG (モデリング・アニメーション) に関する初歩的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロシージャルモデリングによる生産効率の実例</p> <p>■セッションの内容 WWE の制作過程におけるプロシージャルモデリングによる大量の編集操作の実例とその原理の紹介。</p>

VA	ENG	8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション	メインホール
公募 FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-のエフェクトはこうして作られた~Luminous VFX Editorの紹介~			
長谷川 勇 株式会社スクウェア・エニックス 第2ビジネス・ディビジョン シニアプログラマー			
野副 竜太 株式会社スクウェア・エニックス 第2ビジネス・ディビジョン VFXアーティスト			
小野 哲平 株式会社スクウェア・エニックス 第2ビジネス・ディビジョン プログラマー			
■受講スキル エフェクト開発を行うアーティスト・TA・プログラマー 環境の選定・構築を行うリーダー層向けの話題も含みますが、基礎から解説しますのでエフェクト開発の経緯のない方でも概要を理解できます			
■受講者が得られるであろう知見 次世代ゲームにおけるエフェクト開発の一例 ノードベースによるリアルタイムエフェクト開発のメリット・課題・解決策			
■セッションの内容 本セッションでは、FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-の開発で使用したゲームエンジンLuminous Studio から、Luminous VFX Editor を紹介します。 Luminous VFX Editor では、次世代ゲームエンジンで主流のノードベースの開発をエフェクト開発に取り入れています。本セッションでは、FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE- において使用されたエフェクトの解説を通して、ノードベースによるリアルタイムエフェクト開発の様々なメリットや、直面した技術的課題、これらをどのように解決しプロダクトレベルのエフェクトツールを実現したかを解説します。			

VA	418	8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション
PR	Making Dreams Come True: Global Illumination with Enlighten	
ウィリアム・ジョゼフ Geomerics, an ARM company Media Processing Engineer		
■受講スキル Basic background knowledge of game development.		
■受講者が得られるであろう知見 How Enlighten can bring real-time cinematic quality lighting to your game.		
■セッションの内容 "This is gorgeous! I remember having dreams about this kind of dynamic indirect lighting back when I was building the Unreal Engine 1 renderer!" In this talk, you will find out why Tim Sweeney, Founder of Epic Games, said this about Enlighten, the only global illumination and lighting middleware available as a standalone SDK, as part of Unity 5, or through the Unreal Engine Integrated Partners Program. We present an overview of the Enlighten feature set and explain how you can use it to enable fast iteration and high visual quality on all platforms from mobile devices to consoles and high-end PCs. The talk will include workflow examples as well as a discussion of new gameplay features enabled by Enlighten's dynamic global illumination.		

VA	ENG	8月28日 (金) 13:30~14:30 チュートリアル	302
公募 Technical Artist Bootcamp 2015 vol.1			
麓 一博 株式会社セガゲームス 開発技術部 技術開発課 テクニカルアーティスト			
久禮 義臣 ブラチナゲームズ株式会社 開発部 テクニカルアーティスト			
野澤 徹也 株式会社デジタル・フロンティア CG制作部 執行役員 CG 部部长 TD 室/SU 室 管掌			
■受講スキル 「チームのアーティストを物理ベースワークフローへ誘う」テクニカルアーティストという職種に関わらず、今世代機のワークフローについての教育を担当されている方や研究をされている方「DF 式 プロジェクトマネジメント進化論」特になし			
■受講者が得られるであろう知見 「チームのアーティストを物理ベースワークフローへ誘う」旧世代機のワークフローからの脱却事例をお見せできればと思います			
■セッションの内容 「チームのアーティストを物理ベースワークフローへ誘う」 講演者：久禮 義臣 弊社で行ってきた今世代機へのワークフローの切り替えの教育事例をお見せします。 出来るだけ簡潔に正確にアーティストが理解しやすいようにし、土台固めを行いました。 「DF 式 プロジェクトマネジメント進化論」 講演者：野澤 徹也 DF のプロジェクトマネジメント手法を例に、TD のプロジェクトへの関わり方、膨大な量のデータ、情報を如何に効率的にアーティストと情報共有をしていくかを提案する複数の観点で同時並行作業を進める為にとった方法と今後の課題			

VA	ENG	8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション	315
公募 プロ野球スピリッツ2015の3Dフォトスキャン活用事例~我々は如何にして500名以上の野球選手のリアリスティックな顔モデルを作成したか~			
伊藤 義徳 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第3制作本部第6制作部 デザイナー			
松井 敏 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第3制作本部第6制作部 プログラマー			
渡部 陽佳 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第3制作本部第6制作部 アーティスト			
中川 潤 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第3制作本部第6制作部 アーティスト			
■受講スキル 3D フォトスキャン撮影リアル系のモデリング制作に興味があれば誰でも。前知識はそれほど必要としません。			
■受講者が得られるであろう知見 3D フォトスキャンからゲームモデル化するノウハウ 大量データを処理するノウハウ			
■セッションの内容 プロ野球スピリッツ 2015 では、500 名もの実在の選手を 3D フォトスキャン技術を用いて撮影し、顔モデルを作成しました。求められたのは撮影技術だけでなく、遠方への取材を繰返すスムーズに行うことでした。本セッションでは、可能性に優れた撮影機材の構築運用や、インハウスツールを使った大量データの管理・自動処理、ハイメッシュモデルからゲームモデルへの変換する工程、制作委託に関するノウハウについてご紹介いたします。			

VA	ENG	8月28日 (金) 14:50~15:50 チュートリアル	302
公募 Technical Artist Bootcamp 2015 vol.2			
麓 一博 株式会社セガゲームス 開発技術部 技術開発課 テクニカルアーティスト			
樋口 雄一 株式会社セガゲームス セガネットワークスカンパニー 開発本部 アート&デザイン部 シニアテクニカルアーティスト			
高橋 涼 スマイルテクノロジーユナイテッド株式会社 代表取締役社長			
■受講スキル 「Python を中心としたチーム開発 -個の力を組織の力に」 Maya の基本的な知識、Python ・ JavaScript 等プログラミング言語の基本的な知識をお持ちであればより楽しめますが、プログラミング知識がなくとも分かりやすく解説します。 「ゲームエンジン時代の自動化ワークフロー」 ゲーム制作のワークフローに対する興味があることなんらかのゲームエンジンについて知っていることより理解が深まります。			
■受講者が得られるであろう知見 「Python を中心としたチーム開発 -個の力を組織の力に」 Python でのチーム開発ノウハウ 「ゲームエンジン時代の自動化ワークフロー」 ゲームエンジンを絡めた際のワークフロー構築のためのヒント			
■セッションの内容 「Python を中心としたチーム開発 -個の力を組織の力に」 講演者：高橋 涼 Python, Maya を中心とした、ゲーム開発において必要となるチームでの長期にわたるツールの開発と保守をいかに行っているかをご紹介します。 新しい表現、開発効率の改善を担う TA ですが、果たして自身のチームの開発効率の良い状態といえるのでしょうか？ コード規約をはじめとしたチーム内のルールや、チーム開発のための Python Tips を紹介させていただくことで少しでも皆さんの業務に生かしていただければ幸いです。 「ゲームエンジン時代の自動化ワークフロー」 講演者：樋口 雄一 昨今使用されるようになったゲームエンジンを使用した際の制作ワークフローにおいては、従来の内製エンジン向け環境とは異なる自動化ワークフローを構築することになるかと思えます。 その自動化ワークフローについて、構築のための考え方とサンプルをご紹介します。			

VA	418	8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション
PR	バンドダイナムコスタジオ x NaturalMotion 「タイムクライシス5におけるmorphemeケーススタディ」	
中矢 陽一 株式会社 バンドダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 サウンド&アニメーション部 アニメーション 1 課 シニアアニメーター		
Simon Mack Natural Motion Ltd. CTO		
受講スキル アニメーション技術に興味のあるアニメーター、プログラマーの方をはじめどなたでも		
■受講者が得られるであろう知見 ・アニメーションネットワーク構築のノウハウ ・morpheme 新バージョンの情報		
■セッションの内容 ・morpheme 紹介 (morpheme とは？を簡単に紹介) ・タイムクライシス 5 でのケーススタディ (よかった点、困った点。これから期待すること) ・morpheme7 新機能紹介 ・質疑応答		

VA	PRD	8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション	302
公募 株式会社カプコンの最新開発環境やワークフロー、新しい取り組みについての紹介			
橋口 智仁 株式会社カプコン CS 制作統括 第一制作部 リードテクニカルアーティスト			
伊集院 勝 株式会社カプコン プロダクション部 技術開発室 テクニカルディレクター			
■受講スキル 特に必要といたしません			
■受講者が得られるであろう知見 自社エンジンを開発するにあたっての事例、第 8 世代ゲーム機におけるグラフィックス開発のプロセスや環境、ワークフローなどのほか、研究開発における社内体制など			
■セッションの内容 株式会社カプコンでは第 8 世代ゲーム機でのゲーム開発にあたり、それまでの開発手法では対応しきれないと考え、新エンジンの開発を進めると共に、ワークフローの改善や作業の省力化・自動化など、大幅な見直しに取り組んでいます。 本セッションでは、様々な技術やシステムをどう制作に取り入れ、どう昇華させたか、クオリティに結びつけたか等、制作・運用の中で得られた知見と、これから取り組むべき課題についてご紹介いたします。			

VA	315	8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション
公募 映像制作プロダクションによるゲームエンジンをういた高品質映像制作		
今村 理人 マーザ・アニメーションプラネット株式会社 RED プロデューサー		
加治佐 興平 マーザ・アニメーションプラネット株式会社 RED ディレクター		
橋本 善久 リPRESENT・イノベーションズ株式会社 代表取締役社長		
高橋 聡 マーザ・アニメーションプラネット株式会社 Digital モデラー		
松村 知哉 マーザ・アニメーションプラネット株式会社 technology エンジニア		
■受講スキル 高クオリティなビジュアルをゲームエンジンで表現したいと考えている方 映像プロダクションで CG 制作を行っている方 ゲームエンジンやシューター開発者の方 高クオリティな VR コンテンツに興味のある方		
■受講者が得られるであろう知見 ・既存のプリレンダーのワークフローとゲームエンジンをういたワークフローの差異 ・映像制作においてゲームエンジンの不得手な表現と解決策 ・映像制作におけるゲームエンジンの有用性		
■セッションの内容 本セッションでは、まず映像プロダクションである我々がゲームエンジンをういて映像制作を行うに至った経緯を説明します。続いてゲーム制作未経験のスタッフ達がゲームエンジンをういて映像を作ろうとした際に起こった問題点や疑問点、解決方法を紹介します。解決方法の具体的事例としては、リアルタイムエンジン用の EyeShader の開発やプリレンダー用のアセットの落とし込み方法などを予定しています。最後にまとめとして、映像プロダクションがゲームエンジンを活用する事で、映像制作にどのようなメリットがデメリットが発生するかを解説いたします。		

VA	PRD	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	313+314
PR Houdini によるプロシージャルコンテンツ作成			
多喜 建一 Side Effects Software Inc. Sr. Manager, Special Projects			
John Courte Side Effects Software Inc. Senior Creative Consultant			
■受講スキル 3DCG の基本的な知識のある方			
■受講者が得られるであろう知見 プロシージャル手法 による制作効率化			
■セッションの内容 Side Effects Software の Houdini によるプロシージャルコンテンツ作成のワークフローがゲーム開発にもたらす利点を紹介いたします。			

VA	GD	8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション	311+312
PR ボコスカウォーズ2 ~ アートとスプライトアニメーション			
浅井 維新 株式会社ウェブテクノロジー・コム セールス&コミュニケーション部 マネージャー		小清水 史 株式会社ビッグミースタジオ 代表取締役	
ラショウ フリーランス			
■受講スキル 2D グラフィックス、アニメーションの製作経験、またはその志向			
■受講者が得られるであろう知見 複雑な 2D アートの、2D アニメーション化ノウハウ			
■セッションの内容 1983 年に X1、1984 年に MSX / PC-8801、1985 年には、日立 S1 / PC-6001mkII / PC-9801 / FM-7、そしてファミリーコンピュータ用として、今で言う『マルチプラットフォーム』タイトルとして開発・移植された初代ボコスカウォーズ。 30 年の時を超えて現代に、プレイステーション 4 用タイトルとして復活した続編『ボコスカウォーズ2』 あの当時は表現できなかった原作者・ラショウ氏の "アート" も、今の高解像度環境ならばラクラク再現! …しかしながら、そこは "アート"、想像を超える苦勞が!			
ビグミースタジオは如何にしてラショウ氏の "アート" を "スプライトアニメーション" 化したのか? そしてラショウ氏の理想は実現できるのか? その開発秘話と "OPTPIX SpriteStudio" を使った "技巧" をご紹介いたします。			

VA	ENG	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	303
公募 ルーティンワークとさようなら!! 簡単なシステムでデザイナーデータを改変する方法。			
緒方 修 株式会社セガゲームス 開発技術部技術開発課 TA			
麓 一博 株式会社セガゲームス 開発技術部 技術開発課 テクニカルアーティスト			
高森 大輔 株式会社セガゲームス 開発技術部 技術開発課 テクニカルアーティスト			
■受講スキル デザイナーのワークフロー、パイプラインを考える役割の人からツールを作成している人まで。			
■受講者が得られるであろう知見 ルーティンワークで困っている人へ、複雑で巨大になりがちなツール作成を単純な物にする方法の提案。			
■セッションの内容 本セッションでは、セガで作成、運用されているツール作成フレームワーク「SegaBatchFramework」の説明と、その運用について説明します。 デザイナーデータ作成時における、ちょっとしたルーティンワークの解消から、プラットフォーム間移植時に発生する大変なルーティンワークの解消まで、一つのシステムで解決している様を、実例で説明していきます。 システムと言っても誰にでも作れるような簡単な物ですので、ルーティンワークでお困りの方にはきっと役に立つセッションだと思います。是非ご参加ください!!			

VA	ENG	8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション	315
公募 モジュラーリグシステムのアーキテクチャ			
佐々木隆典 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードテクニカルアーティスト			
■受講スキル DCC ツールのリギングやアニメーションの機能を使ったことがあり、スクリプト言語で簡単なツールが作れるなどプログラミングの基礎が分かること。			
■受講者が得られるであろう知見 モジュラーリグシステム構築の考え方、実装の概要などについて、一つの実例。			
■セッションの内容 様々なプロジェクトで利用されている内製モジュラーリグシステムを紹介します。このシステムでは、利用頻度の高い人型キャラのみならず、リグ部品を組み合わせた形で様々なクォーターのリグが作成可能です。また、そのように自由に作成したりリグでもミラーアニメーションやリターゲット等の補助機能を利用できます。 本セッションでは、そういった機能を実現するために、どのような考え方でシステムが構築されているか、そのアーキテクチャ概要を解説します。			

VA	PRD
8月28日 (金) 17:50~18:50 セッション 418	
PR	Allegorithmic Substance 『新世代3Dテクスチャリングソフトウェア』
<p>Alexandre BAGARD Allegorithmic Global account manager</p> <p>吉田 ひろみ 株式会社ホーンデジタル 技術サポート</p> <p>■受講スキル ゲームキャラクタのテクスチャ作成を担当されている方。ゲーム背景のテクスチャ作成をされている方。PBR用のテクスチャ作成をお考えの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Substanceの概要 物理ベースレンダリング向けテクスチャ作成 効率的なアセット作成</p> <p>■セッションの内容 Allegorithmic社が開発する新世代の3Dテクスチャリングソフトウェア、Substance Painter、Substance Designer、Bitmap2Material。Substanceソフトウェアは多くのAAAと呼ばれる大手ゲームスタジオで導入が進み、次世代の物理ベースレンダリング(PBR)向けのテクスチャアセット作成ツールとして業界スタンダードとなりました。 本セッションでは、現在Allegorithmic社のSubstanceが海外および国内のゲーム開発においてどのように使用されているのか、簡単なスナップショットと、Substance PainterとSubstance Desingerのライブデモをご覧くださいませ。</p>	

BP	
8月26日 (水) 13:30~14:30 セッション 501	
公募	古くて新しい“遊び”の世界 ゲーム実況とゲームイベントをニコニコ超会議・闘会議の事例から
<p>伊豫田 旭彦 株式会社ドワンゴ 会長室ゲーム戦略グループ 一役</p> <p>■受講スキル ゲーム実況やゲームイベントについて興味があり、今後何らかの形でつきあいを考えている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム実況やイベントの現状の理解 ゲーム実況やイベントを用いたプロモーションノウハウ</p> <p>■セッションの内容 最近、ユーザーコミュニティの形成や、ネットプロモーションの手段としてゲームイベントの開催が目立っています。 niconicoの運営の立場として、ゲーム実況とゲームイベントの現状について俯瞰します。ゲーム実況では具体的な活動とビジネスについて、ゲームイベントとしては「ニコニコ超会議」、「闘会議2015」、「ニコニコ自作ゲームフェス」などの事例を通して、ゲームイベントの価値と活用ノウハウについて具体的な数字をあげながら説明します。 現在のムーブメントをとらえ、制作やプロモーションのお役にたてることを目指します</p> <p>ゲーム実況部分については昨年のCEDEC講演をご一読いただいたほうが理解が早いかと思います。「ゲーム実況は、ビジネスの敵ではない」*「ゲーム実況」時代のゲームプロモーション niconicoの事例から*レポート【CEDEC 2014】-ファミ通.com.jp http://www.famitsu.com/news/201409/05060779.html</p> <p>なにかご相談がありましたら → akihiko_iyoda@dwango.co.jp</p>	

BP	ENG
8月26日 (水) 14:50~15:50 セッション 311+312	
PR	クラウドゲーミング基盤をたくさん作ってわかったこと
<p>松本 和也 株式会社 NTTPC コミュニケーションズ サービスクリエーション本部</p> <p>スペシャルゲスト (予定) ご期待ください!</p> <p>■受講スキル ビッグタイトルのクラウドゲームの裏側をのぞいてみたい方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 他では聞けないクラウドゲーミングの「これから」</p> <p>■セッションの内容 いま話題のクラウドゲーミングも遂に第3世代に入ります。数多くのクラウドゲーミングビジネスをサポートしてきたNTTPCが、開発・運用支援の担当者しか知らない裏話をお話します。プロトタイプサーバーの作成秘話、某ビッグタイトル提供時のデータセンター電力不足事件、モバイル端末との通信を速くする方法など…。他では聞けない話から“今”の課題を検証し、“将来”の皆さまのビジネスのヒントになれば幸いです。</p>	

BP	
8月26日 (水) 11:20~12:20 セッション メインホール	
招待	ゲーム実況の今後に関して
<p>宮下 泰明 AppBank 株式会社</p> <p>■受講スキル 特に必要なスキルはありませんが事前に Youtubeなどでゲーム実況者の動画などをみておいたいただけると理解が深まります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム実況がゲーマーに何を提供しているのか ファンを取り込むゲーム実況とは 今後のゲーム実況はどのようなようになっていくのか</p> <p>■セッションの内容 動画がいかにしてゲームとユーザーを結びつけてきたか。AppBankがやってきたことについてお話しします。 現在、ゲームを巡る市場環境は急速に変化しています。中でも、ゲームそのものやゲーム会社には「いかにしてユーザーとゲームが長期的な関係性を築くか」といった正解のない行動が求められるようになっていきます。 AppBankはその成り立ちから今まで、「いかにしてゲームとユーザーを結びつけるか」を考え、第三者的立場として行動し、変化してきました。ゲーム会社のためのゲームではユーザーは試しに遊んでくれることこそせず、ユーザーのためのゲームではユーザー規模は広がらない、そんな時代です。ゲームとユーザーが互いにコミュニケーションし続ける関係性こそ理想であり、その交流を加速させるために、お互いを代弁することが、AppBankの役割だと現在は考えます。 弊社の大きな成果のひとつにゲーム動画を利用した関係性づくりがあります。Youtubeやニコニコでの事例をご紹介しますが、AppBankの考えるゲーム産業の少し先の未来と、動画ビジネスの可能性についてお話しします。</p>	

BP	VA	GD
8月26日 (水) 14:50~15:50 パネルディスカッション メインホール		
公募	コラボレーションによるコンテンツの最大化 ～トロとモノクマとグル～ミ～の事情～	
<p>伴 哲 Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios JAPAN Studio External Development Dept. Producer</p> <p>森 チャック 株式会社チャックスグラフィート 代表取締役</p> <p>齋藤 祐一郎 株式会社スパイク・チュンソフト プロデュースグループ プロデューサー</p> <p>■受講スキル 専門的な知識は不要です。コラボレーション活動の裏側や仕組み方に興味がある方々のご参加をお待ちしています。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 コンテンツの魅力を最大化するコラボレーションの方法 コンテンツホルダーの口説き方</p> <p>■セッションの内容 昨今、コンテンツ制作・運営において「コラボレーション」による話題作りは当たり前になっています。しかし、相乗効果でお互いに高い効果を出すためには、ただ組み合わせればいいわけではありません。 ・どうやれば話題性のあるコラボができるのか？ ・ツテもない相手とどうやって申し込めばいいのか？ ・あのコラボはどういう経緯で実現したのか？ ・どういったコラボがコンテンツホルダーに好まれるのか？ そんな疑問の答えがこのセッションにはあります。 本セッションは、「どこでもいっしょ」シリーズの「トロ」、「ダンガンロンパ」シリーズの「モノクマ」、そして森チャック氏の「グル～ミ～」の例を挙げながら、コラボレーションによるコンテンツの最大化をテーマに語ります。</p>		

BP	GD
8月26日 (水) 16:30~17:30 セッション 502	
公募	PlayStation®VitaでF2P全世界配信のススメ～『Destiny of Spirits』で学ぶ各国市場の傾向と制作・運営時の注意点～
<p>伴 哲 Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios JAPAN Studio External Development Dept. Producer</p> <p>赤尾 亮太 Sony Computer Entertainment Worldwide Studios JAPAN Studio External Development Dept. Associate Producer</p> <p>■受講スキル 専門的な知識は不要です。企画、プロデュース、ビジネスマネジメント、オンラインゲーム運営に興味がある方など、幅広い方々からのご参加をお待ちしております。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 PlayStation®VitaのF2Pタイトルで全世界配信を目指す際に知っておきたい各国市場・ユーザーの傾向の違いや、制作・運営時の注意点など。</p> <p>■セッションの内容 近年拡大を続けるPlayStation®Vita (PS Vita) のF2P市場には、“日本市場向け”にデザインされたタイトルが多く存在しています。そんな中、PS VitaのF2P『Destiny of Spirits』は“全世界市場”に向けてリリースされ、配信1年で“全世界100万ダウンロード”を突破しました。 本セッションは、『Destiny of Spirits』の制作・運営事例等をもとに、各国市場の傾向(ユーザー動向・消費傾向)や、海外リリースに向けての制作・運営時に注意しておくべき点などをご紹介します。</p>	

BP	GD
8月26日 (水) 17:50~18:50 セッション 501	
公募	絶対に夢を叶える！～オリジナルゲーム開発への挑戦～
<p>下田 賢佑 株式会社 degG ゲームデザイナー</p> <p>■受講スキル 作りたいゲームがある！その情熱！</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・オリジナルゲームという目標に特化したスキルアップ/キャリアアップの方法 ・とにかく低予算でゲームを作る方法 ・大風呂敷を畳みながら開発へのモチベーションを上げる方法 ・オリジナルゲーム開発によって個人や小規模開発会社が得られる資産 ※自己啓発的な内容ではなく具体的な手段や現実的なリスクについて話をします。 ※本セッションは特に「インディー」を志向しようという話ではありません。</p> <p>■セッションの内容 ゲームデザイナーなら「好きにゲームを作りたい」と思う事はありませんか？ゲームの仕事始めて10年、独立して6年。今年リリース予定の「Game Dev Heroes」は私にとって初めての完全セルフプロデュース作品です。ともて予算規模の小さいゲームですが、ゲームデザイン、ストーリー、キャラクター、音楽、全てが私のオリジナルのアイデアです。このゲームを作る事、リリース出来る事に大きな喜びを感じますが、一方で非常に網渡り的なプロジェクトだった事、これを実現するのに6年以上かかってしまった事への反省があります。個人のスキル、資金、アイデアの受容性、プロジェクトの目標設定、振り返ると様々な課題が見えてきます。セッションタイトルでは夢を叶える話と言っていますが、自己啓発とは距離を置き、私自身の具体的な取り組みとその有効性の分析、オリジナルゲーム開発の現実的なリスクについて共有します。</p>	

BP	ENG
8月27日 (木) 13:30~14:30 セッション 302	
公募	カブコンVS全学生！ CAPCOM GameJamで生まれた学生とカブコンとの絆
<p>大井 勇樹 株式会社カブコン 技術開発室 テクニカルコーディネーションチーム テクニカルディレクター</p> <p>■受講スキル GameJam イベントを開催してみたいが勇気が出ない開発者 (特にプログラマ) の皆様、「最近社内に活気がないな…」とお悩みのプロジェクトマネージャー、管理職の方、「もっとゲーム業界を盛り上げたい!」とお考えのすべてのゲーム業界人。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 「GameJam がすごいのは分かった、でも何から手を付ければいいんだろう?」というお悩みに対し、最初の一步が踏み出せるような勇気と、具体的にイベント開催に必要なノウハウの数々、そして社内での新しい試みに挑戦することの面白さと重要さ</p> <p>■セッションの内容 2014年12月から2015年1月にかけて、カブコンのインターンシップの取り組みとして、「CAPCOM GameJam 2014」というGameJamイベントを、東京、大阪の2会場で開催しました。 このGameJamのメインテーマは、「プロのゲーム開発者を打ち破れ!」というもので、GameJamでありながら、コンテスト形式を採用し、「カブコンVS学生」というお祭り感の強いイベントにすることで、ゲーム業界全体の盛り上げや、学生のゲーム業界への興味付け、ゲーム開発スキルの育成を目的として開催しました。 実は、カブコンでのGameJamイベント開催は今回が初の試みであり、開催どころかGameJamイベントの参加経験がある社員もほとんどいないという手探りな状態からのスタートでした。そのため、一般的なGameJamイベントとは毛色の違うものもいくつかありました。「参加対象者をプログラミング経験者に絞った」というのもその一つです。 初のGameJamイベント、しかも学生を招いてのインターンシップイベントということで、イベント運営の中でいろいろなお悩みを抱えましたが、なぜそのような判断に至ったか、その結果どうなったのか等の事例について、主に開発者目線での振り返りを紹介します。昔々のGameJamイベント開催へのモチベーション向上や、障害回避の参考になれば幸いです。 なお、本セッションは、CEDEC 2014のバンダイナムコスタジオ様のセッション【GameJamでクリエイターに「何が起きたのか?」～バンダイナムコスタジオが挑んだ人材育成の舞台裏～】へのアンサーセッションでもあります。上記セッションに関する資料や記事をあらかじめご覧いただくこと、より理解が深まるかと思われま。</p>	

BP	
8月27日 (木) 14:50~15:50 セッション 311+312	
PR	Googleと共に創るアプリ・ビジネス (モバイル・アプリの収益化とプロモーション)
<p>マイケル・ローズ グーグル株式会社 パートナー事業開発本部ゲーム事業部 ゲーミング パートナシップ・リード、アジア</p> <p>ガブリエル・イリエシウ グーグル株式会社 パートナー事業開発本部 ストラテジック パートナー マネージャー</p> <p>高 鞆倫 グーグル株式会社 パートナーソリューション&イノベーション モバイルプロダクトソリューションリード</p> <p>水谷 享平 グーグル株式会社 gTech Publishers Mobile Solutions Consultant</p> <p>守屋 英義 グーグル株式会社 Product Specialist</p> <p>■受講スキル モバイル・アプリの収益化の知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム・マネタイゼーション、ユーザー獲得、モバイルアプリプロモーションの最新トレンド</p> <p>■セッションの内容 モバイルアプリのゲームビジネスにおいて、広告での収益化、ユーザー獲得、エンゲージメントを高めるためのプロモーションなど、ビジネスを継続的に成功に導くためにはエコシステムを作ることが特に重要視されてきました。このセッションではエコシステムを考える上で必要な考え方や製品などをご紹介します。グーグルがどのようにして皆さまのゲームビジネスの成功に貢献できるかを包括的にご紹介します。</p> <p>今回は以下3つのトピックスについてお話しします ・成功するゲーム・エコシステムの作り方 (マイケル・ローズ) ・Googleの広告マネタイゼーション・ソリューション AdMob ・広告を使ったユーザー獲得と関係構築</p>	

BP	
8月27日 (木) 11:20~12:20 セッション メインホール	
招待	シンラ・テクノロジーが創り出すクラウドゲームの世界
<p>和田 洋一 シンラ・テクノロジー・インク</p> <p>■受講スキル プラットフォームが変化する度に大きなチャンスが生まれます。プロデューサー：これまでのゲームでも成功したがさらに頭一つ出たいという方、才能がありながらこれまでの戦線で成果が出なかった方、いずれも結構です。 ゲームデザイナー：これまでとは違うゲームを作りたいと思いつつも、マインドクラフトの成功を見ながら、どこから始めていいか悩んでいる方。 プログラマー：日々の膨大な作業をこなしつつも、開発が隘路に入っていていっていると不満を持っている方。 経営者：高リスク低リターンからの脱却を願いながら、なかなか新規分野に踏み込めない方。スキルは特段必要としない。何か新しいことを始めたいという問題意識を持っている方が対象です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームデザインは、プラットフォームの技術的特性に依存します。具体的には、プラットフォームの特性を引き出すと同時に、能力の限界を追求する中でデザインを進化させます。従って、端末の安定期に入ると、ほぼアイデアが出尽くし、さらには収斂し、ゲームデザインとは異なるところでの差別化競争が始まります。ゲーム開発費の投資効率の低下はこの状況によって起こります。クラウドゲームというテーマを梃子として、プラットフォームの枠組みを脱する思考実験を行います。何をええとどのようなデザインが可能になるのか、皆様が考えるヒントが提供できればと考えています。</p> <p>■セッションの内容 プラットフォームが変わる時には、新しいゲームデザインが産まれます。我々が実現したいのは、何よりも新しいゲーム体験の創出です。シンラは、その推進役とするために設立しました。まだ緒に付いたばかりですが、我々の試みをご紹介します中で、皆様に対するヒントになればと願っています。</p>	

BP	GD
8月27日 (木) 14:50~15:50 セッション 302	
公募	ぶよぶよIPのチャレンジと管理について
<p>細山田 水紀 株式会社セガゲームス コンシューマ・オンラインカンパニー 第二CS 研究開発部 プロデューサー</p> <p>■受講スキル 誰でも受けられます。スキルの限定は特になく、定番シリーズの制作に関わるゲーム開発者や将来プロデューサーを目指す若手の方、IPを使ったゲームや展開を考えている方の参加を想定しています。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・長年続いている定番シリーズを企画検討したり展開したりする際の、ものの考え方 ・IPを使ったゲームを企画、プロデュースする際に必要なこと</p> <p>■セッションの内容 国民的パズルゲーム「ぶよぶよ」シリーズでは、家庭用・アーケード・PC・モバイル・ライセンスアウトなど多角的に展開・チャレンジしています。具体的に実施した事例を一部参照しながら、ぶよぶよシリーズのIP管理者としての考え方をご説明します。また、ゲーム開発者やIP管理者として、IP管理について大切にしている部分をご説明しつつ、シリーズIPを継続することや新規IPを立ち上げる際に必要だと考えていることをお話しいたします。</p>	

BP	
8月27日 (木) 14:50~15:20 ショートセッション 411+412	
公募	海外で5年間学んだことを日本で実践してみたら、一体何が起きたのか? ～日米両国でのディレクション経験を通じて得た、たくさんの方々の気づき2015・完結編～
<p>塩川 洋介 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 新規事業準備プロジェクト Creative Director</p> <p>■受講スキル 開発プロセスにおいて、現状に満足しない向上意欲をお持ちの方。 日本のゲーム業界を取り巻く状況に対する、危機意識をお持ちの方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 「海外の開発現場で働いて実際に得たノウハウを、日本で実践している」という、現在の日本ゲーム業界において数少ないであろう事例について学ぶことができます。</p> <p>■セッションの内容 クリエイティブディレクターとして北米に出向し、約5年間に及ぶ世界各国のクリエイターたちとの開発経験から学んだこと。帰任後日本国内のプロジェクトにおいて、それをどのように活かしていったかと、その過程で発生した苦労や発見を、体験談として共有するセッションです。</p>	

BP

8月27日 (木) 15:20~15:50 ショートセッション 411+412

公募 **ローカライズフレンドリーなゲーム開発のための社内ガイドライン入門**

ティル・スティル
株式会社サイバーコネクトツウ
開発部 ローカライズ室

■**受講スキル**
ローカライズ、海外担当者

■**受講者が得られるであろう知見**
ローカライズを前提とした開発データの制作手法

■**セッションの内容**
ゲーム制作会社サイバーコネクトツウにおける「ローカライズ」の取り組み。ローカライズ TRC (Technical Requirements Checklist) を導入することでどのように海外対応を効率化するか。実際に使用している資料を元に解説。「社内ローカライズ TRC とは?」、「なぜ導入する必要があるのか?」実際に使用している「社内ローカライズ TRC の紹介」、いくつかの「事例紹介」、「これからのローカライズ」についてなど、実態を元に赤裸々に解説。

BP **ENG**

8月27日 (木) 16:30~17:00 ショートセッション 411+412

公募 **パーソナルワークのすすめ ~仕事・家庭・趣味のバランス調整~**

西田 竜太
株式会社マイクロビジョン (MICROVISION Inc.)
企画技術室 室長
企画・ディレクション

■**受講スキル**
趣味プログラミングの話では関数、変数、条件分岐程度のプログラミングの基礎知識。他は特に無し

■**受講者が得られるであろう知見**
・仕事以外にも活動範囲を広げつつワークライフバランスを取る方法
・書籍執筆やプログラミングの始め方
・やりたかったことを続けるコツ

■**セッションの内容**
ゲーム開発を仕事としている日々の中で、やってよかったと思えたパーソナルワーク (個人制作) の手法を、失敗談やコツを交えつつ紹介します。仕事とは別の個人制作——たとえば、趣味プログラミング、書籍執筆などの創作活動——は、楽しいだけでなく、作った後に思わぬ展開があったり、試した経験が仕事に良い影響を与えたりもします。とはいえ、実際やるのはなかなか大変です。そこで、このセッションでは仕事と家庭の両立、ワークライフバランスを保つ TIPS についてもお伝えします。

BP **GD**

8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション 304

公募 **「ヘブンストライクライバルズ」英国スタジオとのスマホゲーム共同開発**

清水 佑輔
株式会社スクウェア・エニックス
第8BD
ディレクター

大槻 一彦
株式会社スクウェア・エニックス
第8BD
運営プロデューサー

■**受講スキル**
ゲームデザイン
ビジネス&プロデュース

■**受講者が得られるであろう知見**
海外の開発会社との仕事の進め方
ゲームデザインと運営の方向性、コンセンサスの取り方
離れた場所との進捗、アセットのスケジュール管理

■**セッションの内容**
スクウェア・エニックスが今年3月から運営を開始した HEAVENSTRIKE RIVAL(S)(ヘブンストライクライバルズ)は「日英のクリエイターがコラボして制作する、全世界に同時配信してヒットを狙うリアルタイム対戦型ストラテジーゲーム」です。言語、時差、距離、ゲームの好み、マネタイズ企業文化の違いにチャレンジしながらプロジェクト立ち上げから完成とサービス開始までに直面したさまざまな問題やケーススタディを共有させていただけたと思います。

BP

8月27日 (木) 16:30~17:30 パネルディスカッション 302

公募 **ゲームクリエイターのための出版入門 —編集者が提案する技術知見の発信とマネタイズ—**

品田 洋介
株式会社SBクリエイティブ株式会社
出版事業本部

加藤 諒
株式会社ボンテジタル
出版事業部 プロジェクトコントローラー

宮腰 隆之
株式会社 翔泳社
第1書籍編集部 第1課 編集長

三津田 治夫
SBクリエイティブ株式会社
出版事業本部 &IDEA 編集部 副編集長

■**受講スキル**
メディアを通じて技術知見を発信すること、そしてそれをマネタイズすることへの興味。

■**受講者が得られるであろう知見**
・紙の書籍媒体や電子書籍媒体、Web 媒体における、ビジネスモデルや市場規模等の基礎知識
・ゲームクリエイターが知見を発信しマネタイズする上での、現状の問題点と具体的な対処方策

■**セッションの内容**
出版社6社の編集者がバネラーとして登壇。紙の書籍媒体・電子書籍媒体・Web 媒体のビジネスモデルや市場規模、ジャンルの得手不得手といった特色について解説する。またゲームクリエイターの情報発信のための媒体選び、発信までのノウハウ、そして効果的なマネタイズの方策について議論し、情報を共有する。

BP

8月27日 (木) 17:00~17:30 ショートセッション 411+412

公募 **そのアカウントは活きているか? ~タイトル公式Twitterアカウント、開発者による運用のススメ~**

風間 紀明
株式会社ゲームアーツ
開発部
部長

■**受講スキル**
タイトル公式 Twitter アカウントの運用に興味のある方

■**受講者が得られるであろう知見**
タイトル公式 Twitter アカウントの運営ノウハウが得られます

■**セッションの内容**
Twitter アカウントを広報さんにお任せしている開発者さん、結構いると思います。わかります。修正/運営で大変ですからね。でもちょっと待って!自分で運用するメリットも大きいですよ。そんなお話。

BP **PRD**

8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション 511+512

公募 **150万DL達成の放置型ゲーム「昭和駄菓子屋物語」を放置型開発する方法**

井村 剣介
株式会社 GAGEX
代表取締役

渡辺 雅央
合同会社 2DFantasia
代表

■**受講スキル**
特に必要なスキルはありません。スマートフォン向けアプリのプロデュース、および開発に興味のある方が対象となります。

■**受講者が得られるであろう知見**
プロデュース側視点としてはコミュニケーションコストを最小限に抑えた”放置型”開発工程管理手法、デベロッパー側視点としては受け身ではない積極的なゲーム内容コントロールノウハウとクライアントとの連携ノウハウが得られます。

■**セッションの内容**
心にしみる育成ゲーム「昭和駄菓子屋物語」は、株式会社 GAGEX がプロデュースする初めてのアプリで、国内外累計 150 万ダウンロードを達成しました。プロデュースワークのキーワードは「放置型」。企画を立ててやりたいコトを開発会社 (2DFantasia) と合意したら、あとはひたすらお任せする放置型開発。コミュニケーションコストを極限までなくした放置型開発の魅力、およびオススメする理由をお伝えします。

BP

8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション 304

公募 **「ドリフトスピリッツ」 ~加速進化する運営の秘密~**

中西 俊之
株式会社バンダイナムコスタジオ
NE プロダクション部 企画 1課
プロデューサー / ディレクター

■**受講スキル**
これから運営タイトルを始めるにあたって、いろいろなることを知っておきたいとお考えのやる気満々の開発者の方および、運営の難しさを実感して心が折れそうな、すでに運営経験をお持ちの方

■**受講者が得られるであろう知見**
運営タイトル初挑戦のドリスピスタッフや自分が遭遇した様々な出来事を知っていただくことで、これから運営を始める方でも我々が踏んだ地雷を回避することができ、いいところは吸収してもらって成果につなげることがができます。また、日々の運営で苦労されている方には共感できるエピソードを知っていただくことで、明日からまた頑張れます。

■**セッションの内容**
2013年11月にiOSでサービスインした、『ドリフトスピリッツ』は、タッチ操作だけで手軽に迫力のドリフトバトルを楽しめることをコンセプトにしたオリジナルタイトルです。2014年6月にはAndroid版もリリースされ、2015年3月に500万ダウンロードを突破。社内では誰も予想していなかった会心作となりました。初日売り上げ3万円のどん底からスタートしながら、セールスランキング上位を狙うタイトルにまで加速進化した運営の秘密を成功談、失敗談をまじえて、軽快なトークでご紹介します。運営スタッフの想いとそれを受け取られるお客様との気持ちの乖離による失敗例、試行錯誤の末に得られた成功例などを、なるべくわかりやすく紹介することで、実際にやってみないと分からない運営の大事なポイントをお伝えできればと思っています。

BP **VA**

8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション 304

公募 **フリーツールを用いたアニメ制作事例 ~セガ・ハード・ガールズに見るIP活用術!~**

福原 智学
株式会社セガゲームス セガネットワークスカンパニー
開発本部 アート&デザイン部
部長 / シニアデザイナー

中山 雅弘
株式会社セガホールディングス
ライセン্স部
チーフプロデューサー / チームマネージャー

■**受講スキル**
IPを育てる事に興味がある方。
MMDを使ったアニメーション作成に興味がある方。

■**受講者が得られるであろう知見**
・MMDを使用したTVアニメーション作成。その問題点と解決法。
・セガ・ハード・ガールズに於けるIP展開の事例紹介。

■**セッションの内容**
昨年、アニメ化し好評を博したセガ・ハード・ガールズ。F2Pゲームのカードイラストに過ぎなかった彼女たちを、いかに展開しアニメ化までし得たか。ニコニコ動画などで広まったフリー3DCGツールMMD(MikuMikuDance)を使用、様々なアイデアを結集し、制作コストの大幅にカットに成功したTVアニメの制作事例をご紹介します。

BP

8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション 304

公募 **仕事文法上の誤り - 地方、小規模で World Wide 展開手法 -**

徳留 和人 株式会社スマイルブーム 取締役

小林 貴樹 株式会社スマイルブーム

細田 祥一 株式会社スマイルブーム 開発本部長 プログラマー

■**受講スキル**
ゲーム開発に飽きた方、今からエンターテインメント業界で起業をお考えの方、新機軸タイトルの開発を迫られているが何も思い浮かばない方、多少の事は突っ走らせていただけの心の広い方。

■**受講者が得られるであろう知見**
組織が大きくなりすぎて自分が作りたいゲームは作らせてもらえないという不満や、スマホアプリの開発はびっくりと嘆き、そうはいつてもインディーズの波に乗る自信が無い等の、業界の進む方向に漠然とした不安を感じている症状をお持ちの方には、こちらのセッションを聴講いただく事でゲーム制作の基本である一人のゲーム制作者に居る事により、明日から楽しいゲーム制作が行えるようになります。

■**セッションの内容**
本セッションでは、2006年に日本で初めてインディーズ向け施策をプラットフォームメーカーで行った経験を持つ講演者が、地方で、小規模で少人数の環境で、なおかつゲームでも無い製品で世界に向けて展開をかけている会社の責任者との掛け合いを通して、その実態を聞き出しその奇異な経験から学べる事項を説明します。
まず、ゲーム開発市場における特定地域の情勢として、その地方特有のしがらみなどのデメリットの面と、逆に地方だからこそその強みでもあるメリット、そして実際にその点がどのようにタイトル開発に影響するかを説明します。
次に、ゲームでは無く何故 IDE なのかという理由と、世界に対しての訴求ポイントの解説、そして実際のユーザーの反応と、敢えてニッチすぎざる狭い層へのアプローチと、他では真似できないユーザーサポートとその結果として生まれるユーザーとの信頼関係構築と、製品へのフィードバックの流れというユーザーコミュニティ形成までを説明します。
また、「今のご時世に BASIC じゃないだろう」という最大の課題への答えとして、施策の一環として行ったメディアコミュニケーションの手法と、その効果がどのように出たかを説明します。

BP

8月28日 (金) 13:30~14:30 セッション 511+512

公募 **教育での利用を目的とする数学ゲーム「Global Math」3年間の試みとゲーム産業界への期待**

岸本 好弘
東京工科大学
メディア学部 特任准教授

星 千枝
ベネッセホールディングス
EdTech Lab 主任研究員

後藤 誠
マッチロック株式会社
ツール&ミドルウェア事業部
BISHAMON エバンジェリスト/部長

■**受講スキル**
教育での利用を目的とするゲーム開発・ビジネスに興味を持つ人

■**受講者が得られるであろう知見**
教育での利用を目的とするゲームの事例

■**セッションの内容**
本セッションでは、まずベネッセホールディングスが、21世紀の職業人に求められる力「21世紀型スキル」の背景、および、中でも重要な協同的問題解決力と、その過程で使われる数学的思考力「9つの力」について説明します。さらに、それらの力の育成をサポートする数学ゲーム「Global Math」の特徴と、今まで3年間の活動を紹介します。そして、「Reach Next Level!」を目指しての「Global Math」の今後の試みと、ゲーム産業界に期待することを提案します。

BP **AC**

8月28日 (金) 14:50~15:50 セッション 511+512

招待 **小中高生の為の国際ロボコン[World Robot Olympiad]に見る、プログラミング教育の最新線**

渡辺 登
NPO法人 WRO Japan
エデュケーションオガナイザー

■**受講スキル**
特になし

■**受講者が得られるであろう知見**
小中高生の自律型ロボットの国際コンテストにおける世界、日本の取り組み、について効果的なプログラミング教育、プレゼンテーション教育、についてテクノロジー教育におけるコンテストの効果や運営、について

■**セッションの内容**
小中高生の自律型ロボットの国際コンテストである【World Robot Olympiad】における世界、日本の取り組み、プログラミング教育、プレゼンテーション教育について紹介します。オープンカテゴリー (自分からテーマを決めてロボットを創作する) では昨年2014年、中学生部門にて日本代表が世界一となっている。ロボットというテクノロジーを使った【伝える・魅せる】について、コンピューターエンターテインメントの共通点を探りながら、今後の日本におけるプログラミング教育について考察する。

BP **AC**

8月28日 (金) 16:30~17:30 パネルディスカッション 511+512

公募 **知的財産制度(主に、特許制度・著作権制度)はゲーム業界の発達にどのように貢献してきたのか**

樽見 俊明 株式会社スクウェア・エニックス 法務・知的財産部 業務職

土谷 公二 株式会社セガ 知的財産部 特許関連業務

恩田 明生 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 知的財産部 エキスパート

田嶋 諭 株式会社セガ、株式会社スクウェア・エニックス各社の知財担当) 弁護士 弁理士

■**受講スキル**
対象者：職種は問わない (開発者、企画者、経営者、など) スキル：知識：特許、商標、著作権等に関して社内の担当者と話をしたことがある。または何らかの知識を有する※全くの初心者である場合十分な理解を得られない可能性がある。

■**受講者が得られるであろう知見**
聴講者全て・各社の現場の第一線の知的財産担当者の生の見解が得られる・知的財産制度 (特に、特許) が産業の発達に貢献するメカニズムと、そのメカニズムがゲーム業界にも有効に発揮しており、且つこれらも発揮し続ける理由・ゲーム業界30年の遊びのトレンドを特許の視点で知ることができる
開発者、企画者・自分の仕事・アイデア・企画を未来に残す方法として製品以外の出口があることを再認識する・今後、キーになる技術分野のヒントが得られるかもしれない
経営者・知的財産制度が、競争力の維持・強化に活用された例を知る

■**セッションの内容**
ゲーム業界特許の黎明期から20年、著作権 (スペース・インベーダー事件、バックマン事件) から30周年あまりが経りました。まず、日本のゲーム業界30年の時代時代のトレンドや遊びから、関連の技術や発明がどのような状況だったか、どのような知的財産関連の事件があったか、当時の知的財産担当者の対応はどのようなものだったか、その業界の現場の一端で仕事をしてきた業界を誇ったメンバー (株式会社バンダイナムコゲームス、株式会社セガ、株式会社スクウェア・エニックス各社の知財担当) で振り返ります。これにより、知的財産制度が、ゲーム業界の秩序作り・面白さの深化にどのように貢献してきたかを共有します。また、黎明期から20年経ったこれからのゲーム業界に対して知的財産制度がどのように貢献していくのかについて議論します。また、その密接な関係を前提として今を觀察し、ゲーム業界の今後の技術的变化についても議論します。

SND	ENG	303
8月28日 (金) 17:50～18:50	パネルディスカッション	304
公募	アジアゲーム産業最前線2015:新興ゲームスタジオの戦略にみる国際展開の処方箋	
中村 彰憲 立命館大学 映像学部 教授	萩原 和之 株式会社 Aiming 最高執行責任者 (COO)	
北阪 幹生 葦薈日本株式会社 副社長		
■受講スキル		
スキルは特に必要ありませんが、ゲームビジネスに関する一般的な知識を事前に得ておくことより理解度が高まると思われる。		
■受講者が得られるであろう知見		
ベンチャー段階から如何にすればスピーディーな国際展開が推進できるのかに関する実践的な知識		
■セッションの内容		
家庭用ゲーム機や携帯ゲーム機向けソフトに、ソーシャルゲームならびにアプリからの売り上げが上乗せされ、市場の拡大が進むも、競争も同時に激化し、レッドオーシャン化が進む昨今の日本市場。一方、中国に至っては昨年ついに 1000 億円の大台を突破し、元高の状況も相まって日本円にして 2 兆円市場という名実ともに世界で最大規模のゲーム大国へとの上上がった。その他、中華圏や東南アジアなどもアプリ市場は拡大を続けている。このような状況下、日本のゲームスタジオにとって国際化は健全な事業展開を進めていく上で避けては通れないステップになりつつある。そこで本セッションでは 13 年「ロード・オブ・ナイツ」で果敢に中国、韓国へと展開し、最近是中国最大手 IT テンセントとの資本業務提携などを進めるなど積極的な国際展開を推進する株式会社 Aiming と、中国国内では、欧米アプリを展開し、日本を含むアジアでは自社アプリを成功させ実績を積んできた葦薈の経営者から、スタートアップ段階から国際展開をおこなう秘訣について解説する。		

SND	BP	303
8月26日 (水) 13:30～14:30	セッション	303
公募	サウンドマネジメントとは？～クリエイターがよりクリエイティブに！～	
岡田 信弥 株式会社カプコン CS 制作統括プロダクション部サウンド開発室 サウンドマネージャー	田中 雅之 株式会社カプコン CS 制作統括プロダクション部サウンド開発室 副室長	
岸本 基 株式会社カプコン CS 制作統括プロダクション部サウンド開発室 サウンドマネージャー		
■受講スキル		
サウンド制作に関わる方々、外部委託・予算管理なども一手に担っているサウンドクリエイターの方々		
■受講者が得られるであろう知見		
・クリエイターが制作に集中できる環境作り ・ゲームサウンドにおけるベンダーマネジメントの必要性や委託業務の需要 ・ゲーム業界におけるクリエイターのマネージャー職へ向けたキャリアアチェンジ・キャリアアップ		
■セッションの内容		
近年のゲームサウンド開発において、次世代コンシューマ・ハンドヘルド・スマホなど開発環境多様化への対応、限りある予算・スケジュールの中でのクオリティ追求、コンセプトオリテイに向けた外部サウンド制作会社・クリエイターとの連携など、クリエイターを取り巻く環境は、『音の制作』だけに時間を費やす事は出来ないう状況が多々見受けられる時代となってきました。そんな状況を打開すべく、今後の更なるゲームサウンド開発におけるトレンドやユーザーエクスペリエンスに向けて『クリエイターがよりクリエイティブに！』をコンセプトに、日々意識して取り組んでいる『サウンドマネジメント』について、元同業サウンドマネージャー・元ゲームコンポーザー・元音楽業界マネージャーというバックボーンを持つサウンドマネージャーが提言致します。		

SND	ENG	303
8月27日 (木) 11:20～12:20	セッション	303
公募	ゲームミュージックとともにあらんことを～Happy Warsでのインタラクティブミュージック使用事例～	
西 隆宏 株式会社トイロジック 開発部 サウンドディレクター		
■受講スキル		
「ゲームをプレイするたびに同じメロディを何度も繰り返し聞くので、耳飽きしてしまう」「プレイヤーの行動によってリアルタイムに自然に、音楽が変化するようにしたい」と考えているサウンドディレクター、コンポーザー、サウンドデザイナー。または、このような音楽をコンポーザーに発注したいプランナー、ディレクターが対象です。		
■受講者が得られるであろう知見		
Wwise のインタラクティブ・ミュージックという技術を用いて、ユーザーの行動に沿ったリアルタイムな変化を音楽に付けることができ、ゲームを音楽でもっと面白く演出することができるようになります。		
■セッションの内容		
日本のゲームミュージックはメロディや情感を重視した、ユーザーに深い感動を喚起させる素晴らしい音楽が多いです。これは世界中のゲームミュージックを相手に、今でも勝っていることだと思います。しかしながら、音楽の演出については、海外のゲームはまるで映画のカット/シーンに細かく音楽を付けていくように、ゲームプレイ対して音楽が表情豊かに付いているものが多いのに対して、日本のゲームは少し物足りなく感じることが多いです。ゲームはプレイヤーの行動によって様々な状況が不定期に発生します。そのさまざまな状況やプレイヤーの気持ちに丁寧に寄り沿った、適切な音楽演出を設定することで、ユーザーをゲームミュージックとともに、もっとゲームに没頭させることができます。このセッションではゲームの音楽演出をどうすればもっと強化できるか。また、それを実装する具体的な方法について、私が昨年から開発を行っているタイトル「Happy Wars」(XboxOne/Xbox360) と、サウンドミドルウェアの Wwise を例に取って具体的に説明します。		

SND	ENG	303
8月26日 (水) 11:20～12:20	セッション	303
公募	イカすビジュアルライザー天国 -音楽と同期したイケてる映像表現とその設計手法-	
増野 宏之 株式会社 CRI・ミドルウェア エンターテインメント事業推進室 室長		
■受講スキル		
・デジタル波形処理に、興味のあるオーディオプログラマー。 ・ゲーム中の BGM や音声に同期した効果的な演出を、作りたいと思っているデザイナー。 ・従来とは一味違った、音楽とのインタラクティブなゲーム性を模索しているプランナー。		
■受講者が得られるであろう知見		
・主要プラットフォームやゲームエンジンにおける、ゲーム中の音声波形の取得方法とゲームへの実装手法。 ・レベルメーターやスペクトラムアナライザーのような、基本的な波形解析情報の具体的な計算方法。 ・上記で得られた情報を、「より人間の感覚に合うように」加工する、具体的なアルゴリズムの詳細。 ・音楽プレイヤーで用いられる、音楽に合わせた幾何学模様「ビジュアルライザー」の具体的な演出手法の詳細。 ・より高度な波形解析をもとにした、新しい画面演出とその設計手法の詳細。		
■セッションの内容		
ギガバイト単位の記憶領域を搭載するようになった次世代機や PC、残念ながらその膨大な資源は、もっぱら映像表現にのみ使われている。サウンド由来の演出の進化は、1～2 世代前の Xbox360 や PS3 などから歩みを止めたままである。例えば、ゲーム中の「味方からの映像音声入電」の演出でも、レベルメーターを模した装飾が音声に合わせて動くことはなく、ほとんどは無関係な光の明滅にすぎない。そこで、今一度レベルメーターやスペクトラムアナライザーのような波形解析の基礎と「人間の見た目で本物っぽく見せる」手法について解説しようと考えた。「人間の聴感」と「機器の特性」を考慮した「測定値の適切な加工とそれを映像として表現する方法」、に関する体系的な資料はほとんどない。今回は「ビジュアルライザー」を例に、いままで「秘伝のタレ」でもある、効果的な「それっぽい音楽演出のやり方」を、ソースコード例も含め余すところなく解説する。		

SND	BP	303
8月26日 (水) 14:50～15:50	セッション	303
公募	逆境からの復活！サウンドチーム奮戦記	
矢島 友宏 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 マネージャー	土田 善紀 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 テクニカルディレクター	
■受講スキル		
・全社部門、小～中規模組織のサウンド運営を担っている&所属している開発者 ・人材育成及び組織運営に悩んでいる方興味のある方 ・他社の失敗&成功事例を聞いて業務に活かしたいと考えておられる方		
■受講者が得られるであろう知見		
・他社の組織運営の経験則・実際の事例 ・大量物量を少人数でこなす、一つの事例 ・人材育成、組織運営に携わる人への提案、ヒント		
■セッションの内容		
スクウェア・エニックスでは音の専門部隊としてサウンドチームがあります。サウンド制作には効果音、音声、音楽、収録等様々なジャンルがある上に、ゲームの場合実装の為の専門的な知識やプログラミングが必要とされています。またゲームの進歩は速いので我流の技術が多く使われており、新規スタッフには専門の訓練が必要となります。音という括りの中で多彩な内容を必要とするサウンドチームは、他のセクションと比べてもかなり特殊な組織となっています。現在弊社サウンド部では年間 80 タイトル以上のサウンド業務を担当しておりかなり大きな組織となっています。しかし現在の組織運用に至るまでに様々な事がありました。今回は開発毎の技術等の話ではなく、強いサウンドチームを作るためにはどうしていけばよいのかをクリエイターからの目線でお話ししたいと思います。		

SND	ENG	303
8月27日 (木) 13:30～14:30	セッション	303
公募	それからのPSO2BGM:プロシージャルを利用したオーダーメイドな場面表現・サウンドツールとプログラムの連携による簡略化	
小林 秀聡 株式会社セガ 第二 CS 研究開発部 サウンドセクション 2 サウンドクリエイター		
増田 亮 株式会社セガゲームス オンライン研究開発部 第二プログラムセクション プログラマー		
■受講スキル		
ゲーム BGM 制作経験、またはゲームサウンド関係のプログラム経験、プロシージャル BGM、インタラクティブな BGM による演出に興味のある方。		
■受講者が得られるであろう知見		
MORPG における、プロシージャルな BGM システムを用いた場面演出の作例、そのために必要な作曲、ツール開発、プログラムに関する知見。		
■セッションの内容		
プロシージャル BGM システム「Sympathy」を搭載した「ファンタジースターオンライン 2 (PSO2)」がサービスをスタートしてはや 3 年、その間にゲーム中で生まれた、様々なマップ、クエスト等を引き立てる要素の一つとして制作されてきたサウンドを余すところ無く紹介いたします。マップごと、クエストごとに BGM の演出を作りこんできた、まさにオーダーメイドとも言える演出の数々ですが、進化を重ねてきた「MusicEditor」とプログラムの連携によって、簡略化することが可能になりました。その制作を担当開発者が解説しつつ、PSO2 とともに歩んできた BGM の歴史を語るセッションになります。		

SND	ENG	303
8月27日 (木) 14:50～15:50	セッション	303
公募	グルーヴコースター(アーケード版)を開発してわかったアーケードのサウンドと音楽ゲームのノウハウ	
小塩 広和 株式会社タイトー コンテンツビジネス部サウンド課 サウンドデザイナー		
石川 勝久 株式会社タイトー コンテンツビジネス部サウンド課 課長		
■受講スキル		
基礎的な音楽の知識や音の知識があるとより深い理解が可能になると思います。		
■受講者が得られるであろう知見		
アーケードの音楽ゲームの知見が、音楽ゲームに必要なサウンドのノウハウまた、アーケードゲームを作る上でのサウンドのノウハウも学べると思ます		
■セッションの内容		
2012 年の CEDEC では iPhone 版の音楽ゲーム、グルーヴコースターについてゲームデザインやサウンドデザインの解説を行った。その後、2013 年の 11 月にグルーヴコースターのアーケード版をリリースすることが出来たが、その開発過程で得られた「iPhone とアーケードの音楽ゲームの違い」「アーケードならではのサウンドデザイン」さらにはそこから発展した「音を体感するためのデバイス」の解説を行う。このことを通して音楽ゲームやアーケードゲームのサウンドデザインについて考える機会としたい。		

SND	ENG	303
8月28日 (金) 11:20～12:20	セッション	303
公募	音を本気(マジ)で混ぜてみた。～ゲームにおけるモーフィングの活用事例～	
谷山 輝 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 サウンドプログラマー	廣瀬 裕貴 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 サウンドデザイナー	
シディーク・サジャード 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 オーディオリサーチャー		
■受講スキル		
サウンドデザイナー / サウンドプログラマー 信号処理の経験または興味のある方		
■受講者が得られるであろう知見		
SE モーフィングの作り方 モーフィングを利用したゲーム SE 制作についての知見		
■セッションの内容		
本セッションでは、複数音の特徴解析に基づき間の音を合成する技術（モーフィング）とその SE 制作での活用について説明を行います。まず SE でのモーフィングをどのように行っているか信号処理の観点から説明を行います。また、実際のゲーム SE 制作現場での活用についてサンプルを用いて解説を行います。		

SND	ENG	303
8月28日 (金) 14:50～15:50	セッション	303
公募	ユーザーのオーディオ再生環境へフィットさせるための挑戦～ 動的なダイナミックレンジコントロールが可能にしたもの ～	
瀧本 和也 株式会社カプコン プロダクション部サウンド開発室 シニアサウンドエンジニア		
■受講スキル		
ゲームオーディオ制作業務に携われている、すべての方々。		
■受講者が得られるであろう知見		
ゲームに音を組み込み、発音するというプロセス以降の、具体的なミキシングアプローチと、トータルオーディオマスタリングによるダイナミックレンジコントロールの手法について知ることがができます。		
■セッションの内容		
ゲームをプレイする環境の中で、オーディオ再生システムは様々です。シアターセット、テレビスピーカー、小型スピーカー、ヘッドフォンなどの再生機器に対して、ユーザーのゲーム体験をより高めるために、我々オーディオクリエイターがアプローチできることは、まだまだ残されていると考えています。このセッションでは、ゲームに必要なリファレンスレベルをもう一度整理し、カプコンの基準を説明することから始めます。そして、こうした取り組みがミキシングに及ぼす影響を解説します。続いて、カプコンで行っている、動的なダイナミックレンジコントロールについて解説し、「より良いオーディオ体験」をユーザーに届けるためにできることは何か、というテーマで提言を行います。		

SND	ENG	311+312
8月27日 (木) 16:30～17:00	ショートセッション	311+312
PR	VOCALOIDがもたらす歌声のインタラククション	
石川 克己 ヤマハ株式会社 VOCALOID プロジェクト プロジェクトリーダー		
■受講スキル		
ゲーム / インタラクティブコンテンツ開発における一般的なサウンド処理の知識。VOCALOID の歌唱シーケンス制作のワークフローや、個々の調声パラメータについての知識をお持ちであればベターです。		
■受講者が得られるであろう知見		
ヤマハが提供する歌声合成エンジンの概要と、リアルタイム / 準リアルタイムの歌声合成を活用したアプリケーション開発手法。		
■セッションの内容		
ゲーム / インタラクティブコンテンツに向けた、VOCALOID プロジェクトの取り組みと今後の展開について御紹介します。		

SND	ENG	303
8月28日 (金) 13:30～14:30	セッション	303
公募	DETUNE VS SMILEBOOM サウンド対決2	
小林 貴樹 株式会社スマイルブーム	藍 圭介 株式会社スマイルブーム	
佐野 信義 株式会社 DETUNE		
鈴木 秀典 有限会社 プロキオン・スタジオ		
■受講スキル		
サウンドに関する好奇心が旺盛な方		
■受講者が得られるであろう知見		
身近な携帯型端末で表現できる音作りのイロハ		
■セッションの内容		
ニンテンドー 3DS 上で動く BASIC プログラムでソフトウェアシンセサイザーを使い、DETUNE のソフトウェアシンセサイザーとサウンド対決。		

SND	BP	303
8月28日 (金) 16:30～17:30	パネルディスカッション	303
招待	独立系サウンドクリエイターたちのアタマの中	
中條 謙自 株式会社 ATTIC INC. 代表取締役/サウンドプロデューサー	光田 康典 有限会社プロキオン・スタジオ 取締役社長/作曲/編曲/プロデュース	
坂本 英城 株式会社ノイジークローク 代表取締役/作編曲家	柴田 徹也 株式会社ユニークノート プロデューサー/代表取締役	
■受講スキル		
サウンド制作に携わる方、目指している方、またはサウンドクリエイターと仕事をする立場の方々		
■受講者が得られるであろう知見		
外部クリエイターとの円滑な制作を行う為のノウハウ。外部クリエイターならでは有しているさまざまな知見。		
■セッションの内容		
独立系サウンドプロダクションを率いる著名プロデューサー/クリエイター陣を迎えたパネルディスカッションです。外部プロダクションやクリエイターとのコラボレーションする理由は様々です。「近年プロジェクトが大規模化している/プロジェクト数が増加している」「社内には無いスキルを有している」「その作風を作品に取り入れたい」「制作コストを下げたい」etc..そしてその連携の必要性は年々増えています。また、独立系サウンドプロダクションは、海外を含むさまざまなクライアントとの制作、アニメ/ドラマ/アーティスト/プロデュースなどゲーム以外の分野での制作、ファン向けイベント/コンサートへの出演など、幅広い分野で活躍しています。そんな立場からは「ゲームオーディオ制作の現在」はどのように映っているのでしょうか？本セッションを通じて、インハウスクリエイターと独立系サウンドプロダクションの両者がより良いコラボレーションを行うためのヒントと、ゲームオーディオ制作の今後の課題を受け取っていただければ幸いです。		

SND
8月28日 (金) 16:30~17:30 セッション 313+314
PR プラチナゲームズ流「ベヨネッタ2」BGM演出！
<p>上田 雅美 プラチナゲームズ株式会社 開発部 ミュージックコンポーザー</p> <p>木幡 周治 プラチナゲームズ株式会社 開発部 技術戦略室 サウンドプログラマー</p> <p>■受講スキル Wwise に興味のある方、既に活用されている方、BGM 実装に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Wwise の可能性、応用力、プラチナゲームズの BGM 演出へのこだわり。</p> <p>■セッションの内容 『ベヨネッタ 2』におけるインタラクティブミュージックの実装事例を紹介。実装を簡易にするインポーターや、開発時の反省を元に新実装した「マクロによるイベントの鳴らし分け」等も紹介。さらに、独自開発のアップミックスプラグインを使った、低コストでちょっとリッチなサウンド演出と、プラチナゲームズ流 BGM 演出法も。</p>

GD PRD
8月26日 (水) 16:30~17:30 セッション 503
公募 MMORPGで感動のストーリーテリングを！ ～ドラゴンクエストXのクエスト制作のツボ～
<p>田中 瑞枝 株式会社スクウェア・エニックス 第6 ビジネス・テレビジョン (Smile-J) 開発職 (プランナー)</p> <p>■受講スキル RPG 開発工程を通してのチームワーク、クオリティアップに興味のある方。ストーリー性のあるゲームの制作経験があると、より理解しやすいです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ドラゴンクエスト X の開発工程とクオリティアップのための工夫を知ることで、あなたのゲーム開発のクオリティアップに活かせるヒント。ゲーム開発中に実際に行っている情報共有の手法や問題提起、改善提案の手法。技術的に難しい内容はありませんので、どなたでもご参加ください。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、まず、どのような開発体制やスタッフで、ドラゴンクエスト X のクエストを制作しているかを紹介しします。その中で、制作の責任者であり中心となるイベントプランナーの開発工程を紹介しながら、「ドラゴンクエストのお話をゲームとして最高の状態でお客さまにお届けする」ためのツボを、各工程ごとに分けてお話させていただきます。さらに、プロジェクト全体を対象とした「遊ぼう会」開催による意見のフィードバックや、リメイクコストを下げ、クオリティの高いコンテンツリリースを実現するための開発スタッフ間の連携、担当のイベントプランナーに意識してもらっていることなども、併せて紹介させていただきます</p>

GD ENG
8月26日 (金) 17:50~18:50 セッション 313+314
PR すべては快適な体験のために:Oculusによる実践的VR開発技法
<p>井口 健治 Oculus VR Partner Engineering Specialist</p> <p>近藤 "GOROman" 義仁 Oculus VR</p> <p>■受講スキル 既に VR ゲーム・コンテンツ開発を行われている方はもちろん、これから開発をはじめたい方、興味をお持ちの方など</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 これまでに蓄積されてきた快適な VR 体験を作り出すための範例、および陥りがちな異の回避方法 Oculus のハードウェア、ソフトウェア、およびプラットフォームの現状と将来</p> <p>■セッションの内容 VR はゲームに今までにない可能性をもたらし、社会のあらゆる場面に大きく変えるポテンシャルを持つ技術です。そのコンテンツの開発においては、「シミュレータ酔いを誘発しない、快適な体験を作る」事が何よりも重要です。VR を用いたゲームの開発は従来のゲームの常識が通じないことも多く、既存のゲームデザインを VR に持ち込むとシミュレータ酔いを誘発してしまうなど、新たな問題も生じてきます。しかし Oculus Rift DK1 の登場から 2 年半が経過し、コンテンツ開発の先駆者たちの試行錯誤により、快適な VR コンテンツを開発するためのテクニックや範例、また陥りがちな異等も少しずつ見えてきました。また、ハードウェアや SDK も絶えず進化を続けています。本セッションでは「快適な体験」にフォーカスし、そういった VR コンテンツデザインの指針を紹介するとともに、Oculus の VR 技術・SDK・プラットフォームのこれまでとこれからを解説いたします。</p>

GD BP
8月26日 (水) 11:20~12:20 セッション 315
公募 現実世界のプレイヤーとデジタル世界のキャラクターの理想的なコミュニケーションのあり方とは？読者参加型web小説「3D小説 bell」が拓く、ユーザーを巻き込み主体的な行動を起こさせるゲームデザイン手法
<p>竹内 ゆうすけ ラ・シタテール LLC. 代表 NPO 法人 IGDA 日本 (国際ゲーム開発者協会日本) 代替現実ゲーム部会 正世話人</p> <p>イシイ ジロウ フリーランス 原作者 ゲームクリエイター</p> <p>■受講スキル コンテンツにおける物語体験の役割に興味を持っている方。ユーザを巻き込み主体的に参加してもらうコンテンツの制作に興味を持っている方。ARG (代替現実ゲーム) 的な手法を活用したデジタルゲームの制作やプロモーションに興味を持っている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームとリアルを融合させた新たなゲーム開発を行うにあたり必要とされるノウハウやアイデア。既存 IP のユーザーロイヤリティを向上させる施策の企画立案に役立つ知見。物語を活用した O2O 手法の成功例と、今後の可能性に関する知見。</p> <p>■セッションの内容 3D 小説「bell」は、KADOKAWA×dwango× グループ SNE の 3 社合同企画として、インターネット上でしか実現できない新しい物語体験を目指して制作された、読者参加型 web 小説です。現実時間と同期して更新される web 小説に対して、twitter 等を介して読者が干渉できることが特徴で、日本全国の現地に飛び出す仕掛けもありました。本セッションでは、IGDA 日本 SIG-ARG (国際ゲーム開発者協会日本 代替現実ゲーム部会) 正世話人であり、3D 小説において現実世界でユーザーに行動を求める施策部分のゲームデザインを担当した竹内ゆうすけが、ARG (代替現実ゲーム) 的な観点で見た 3D 小説のゲーム設計と、それがどのようにユーザーに受け入れられ、さらには制作側の想定を上回る行動により物語そのものへ影響を与えていった経緯を、詳細な事例紹介とともにお話します。さらに 3D 小説の手法について、「タイムトラベラズ」「428 ～封鎖された渋谷で～」などの代表作を持つイシイジロウがゲームデザイナーの視点から、新しいデジタルゲーム開発へ向けた可能性を探ります。</p>

GD
8月26日 (水) 17:50~18:50 ワークショップ 302
公募 企画初心者のための「ラビッドプランニング演習」
<p>遠藤 雅伸 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授</p> <p>■受講スキル 企画経験の浅い方に特に有効です。また研修などで使いやすい演習ですので、教育用として使いたい方の参加もお勧めします。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 面白さに対する自分と他人の価値観の差の認識、面白さを他人に伝達する時に注意すべき点への気づき。</p> <p>■セッションの内容 ゲームデザインなど企画を行うのに必要な代表的スキルは、企画の面白さを評価する「目利き力」、面白い企画を組み立てる「立案力」、企画内容を的確に伝える「伝達力」の3つです。この3つを短時間で実践理解するのに効果がある、コンセプトシート作成を使った「ラビッドプランニング演習」を行います。</p>

Presented by
Oculus

会場: 414

Oculus Rift

最新プロトタイプ

体験デモコーナー

※整理券の配布方法等の詳細
は会場にてご確認下さい。

GD PRD
8月27日 (木) 11:20~12:20 セッション 503
公募 アイデアの戦闘力を計測するスカウターを作る - ゲームエンジンを使った開発におけるゲームデザインの評価基準 -
<p>菊地 麻比古 TinyCo Lead Game Designer</p> <p>■受講スキル 職種、コンソール・モバイル問わずどなたでも理解できるセッションですが、以下の方々に特におすすめです。 ・複数のゲームデザイナーを率いてゲームを制作する方・ゲームエンジンを用いて開発中のゲームデザイナー・自分の担当箇所をより面白くしたいと思っているゲーム制作者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・自他問わず思いついたゲームデザインの面白さを実際の制作前に最速で定量化・数値化して評価できるようになり、「たぶん面白いがする→作ったらだめだった」といった試行錯誤を減らすことでゲームのクオリティの向上が可能になります。 ・プロジェクト内外から持ち込まれる「こうしたら面白くないじゃない?」という横やりを具体的な数字を根拠に「ゴミめ」とはねのけることができ、不要な仕様変更を回避できます。 ・制作中のゲームの方向性をチーム内で明確に共有できるようになります。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、場当たり的な開発が難しくなってくる中規模以上 (総メンバー 20 名以上 100 人程度) のコンソール、モバイルにおける複数のプロジェクトでリードデザイナー (企画) であった話者が、ゲームエンジンを使った開発現場で仕様の取捨選択に非常に有用であったアイデアの評価軸 = 「アイデアスカウター」の制作方法と運用例をお話します。まず、開発の現場であいまいに使われることが多い「コンセプト」という概念とその役割をはっきりと定義し、さらにその「コンセプト」を定量化し、ゲームを面白くするためのツールとして使用する手法を現場レベルの具体例を挙げながら解説します。</p>

GD PRD
8月27日 (木) 16:30~17:00 ショートセッション 315
公募 チーム内におけるコンセプトの共有の方法について
<p>森 圭介 株式会社アクセスゲームズ GM 開発部 プランナー サブリーダー</p> <p>■受講スキル ・プロジェクトリーダー ・各セッションのリーダー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・プロジェクトにおける開発メンバーの意思統一の方法 ・試行錯誤中スタッフのモチベーションを維持させる方法</p> <p>■セッションの内容 私たちが「D4: Dark Dreams Don't#039;t Die」というゲームにおいて、新ジャンルを目指して【感覚再現】をコンセプトとし開発を行なうにあたり、どのように参加スタッフとのコンセンサスを取って同じ方向を向きながら開発の試行錯誤を行なったかを解説します。</p>

GD
8月28日 (金) 11:20~12:20 セッション 503
公募 ゲームにおける既視感で、どうユーザーの気持ちを掴むか？
<p>馬場 保仁 株式会社ディー・エヌ・エー Japan リージョンゲーム 事業本部 プロデューサー</p> <p>築瀬 洋平 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 クリエイティブ・ストラテジスト</p> <p>遠藤 雅伸 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授</p> <p>■受講スキル ゲームの企画を作られている方。新しいゲームデザインのヒントを得ようとしている方。今のゲームデザインに疑問を感じている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームに、見たことのある (既視感のある) 要素を入れることによるメリット、デメリット。また既視感を入れることで、ユーザーにゲームを安心してプレイしてもらう方法。既視感がありつつも新しいゲームだとユーザーに思ってもらう方法。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、下記の通り進める。 ①ゲームにおける既視感とは、何か。それは、どこから感じられるのかの説明 (Unity Technologies Japan 築瀬 洋平) ②既視感は悪なのか。既視感を感じさせることのメリット・デメリット (DeNA 馬場 保仁) ③既視感をもっと、ゲームデザイナーの方々に活用していただきより面白く遊んでいただけるゲームを開発するための既視感の入れ方についてのトークセッション (東京工芸大学 遠藤 雅伸教授/Unity Technologies Japan 築瀬 洋平/DeNA 馬場 保仁)</p>

GD BP
8月27日 (木) 13:30~14:30 セッション 503
公募 「ゲームの面白さ」に対するチームの気持ちの揃え方 ～チーム戦やデッキ構築を評価するKPIが生み出されるまで～
<p>野中 翔 株式会社 ディー・エヌ・エー マーケティング本部 分析部 アナリティクスデベロップメントグループ アナリスト</p> <p>■受講スキル ゲームの開発・運営に関わる方。特にリリース後もアップデートを続ける「運用型」のゲームに関わる方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 実際の運営の中で KPI が生み出された過程、KPI を生み出す方法。特に面白さに対する意見が合わず、運営に苦勞しているチームに参考になる事例をお話します。</p> <p>■セッションの内容 スマートフォンのゲーム市場でも急速にリッチ化が進み、優勝劣敗が進む中、大規模化した開発チームの意識が揃っているかが、ゲーム品質を上げる重要な要素になっています。この問題を解決するには、ゲームの「面白さ」を言語化し、KPI で確認するプロセスを用いることで、チーム全員の認識が揃った状態で開発・運営を進めることが大切です。本セッションでは、プロセスの紹介と共に、実際に DeNA で運営しているゲームについて、上記のプロセスがどう行われたかを事例と共に紹介致します。事例としては、チーム戦・PvP 等のユーザー間の対戦に関するものや、ユーザーのデッキ構築に関するものを紹介する予定です。どちらも複雑な統計手法は用いず、「面白さ」の言語化とそれを定量的な KPI にしていく過程を紹介致します。</p>

GD AC
8月27日 (木) 17:00~17:30 ショートセッション 315
公募 目標の構造としてのゲーム - ゲームデザイン分析手法「UOSモデル」の提案 -
<p>井戸 里志 DiGRA ゲームデザイン SIG ゲームデザイナー</p> <p>■受講スキル ゲームデザイン論、ルドロジー分野への興味・知見のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームデザインを目標の構造としてとらえる手法</p> <p>■セッションの内容 ゲームデザインのモデル化手法「UOS (統合目標構造) モデル」を提案します。これは、ゲームプレイから生み出される「意味ある遊び」の源泉を、「小目標が大目標に統合された構造」と「魅力的で認識しやすい目標」によって説明する手法です。「統合」とは、ある小目標の達成状況が上位の大目標の達成状況に影響を与える構造を指します。そのうち、小目標の達成状況が同じ大目標に属する他の小目標に大きく影響を与えるものを「創発型」の統合と呼びます (例: 将棋)。創発型の統合そのものは大きな意味ある遊びを生み出しますが、目標が認識しづらくなってしまいます。そこから、より大きな意味ある遊びを生み出すためのゲームデザインの 2 つの方針が導かれます。</p>

GD	VA
8月28日(金) 14:50~15:50 セッション	
招待 「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(2) テクニカル編	
原田 勝弘 株式会社バンダイナムコエンターテインメント Worldwide Planning & Development Unit 部長 / ゲームディレクター / チーフプロデューサー	山本 治由 株式会社バンダイナムコスタジオ AM開発統括本部 AM第1開発本部 コンテンツ開発1部 AMプログラム1課 リードプログラマー
吉江 秀郎 株式会社バンダイナムコスタジオ AM開発統括本部 AM第1開発本部 コンテンツ開発2部 AMVA1課 アートディレクター / キャラクターデザイナー	森本 直彦 株式会社バンダイナムコスタジオ ET開発本部 サウンド&アニメーション部 アニメーション1課 アニメーター
玉置 絢 株式会社バンダイナムコエンターテインメント CS事業部 第1プロダクション プロデューサー / ゲームディレクター	
■受講スキル VRゲーム・アプリ制作の経験もしくは知識。	
■受講者が得られるであろう知見 VRゲーム開発におけるプログラム・ビジュアル・キャラクターアニメーションのコツ 集団でのVRゲーム開発に特化したプロジェクト運用スキーム	
■セッションの内容 VR技術デモ「サマーレッスン」は、キャラクターとのコミュニケーションを主眼に置いたVRコンテンツの中では黎明期のものであったため、開発上の新たなチャレンジの瞬間・試行錯誤の回数は膨大な量に上った。そこで得られた知見の中から、「VRにおける3Dエンジン制御・UI制御」「VRにおけるキャラクター表現・背景表現」「VRにおけるフェイシャル・アニメーション表現」の3軸をピックアップし解説する。	

GD	302
8月28日(金) 17:50~18:50 CEDEC CHALLENGE	
公募 PERACON2015	
遠藤 雅伸 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授	三上浩司 東京工科大学 メディア学部 准教授
馬場 保仁 株式会社ディー・エヌ・エー Japan リージョンゲーム 事業本部 プロデューサー	築瀬 洋平 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 クリエイティブ・ストラテジスト
■受講スキル 特に問いません。	
■受講者が得られるであろう知見 自分の企画に対する審査員の評価。他人の企画との違いの認識。	
■セッションの内容 PERACON こと「ペラ企画コンテスト」は事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚にまとめて競う、誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。15秒ほどで内容が理解できるものであれば表現は自由。作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日の結果発表セッションで表彰されます。また作品と審査員の評価、全コメントはwebに公開され、企画の勉強をする際の貴重な資料となります。	

collaboration	AC
8月26日(水) 13:30~14:30 セッション	
招待 デジタル映像と技術の祭典 SIGGRAPH Asia 2015ハイライト -ゲーム産業とのクロスオーバーを探る-	
北村 喜文 東北大学 電気通信研究所 教授、SIGGRAPH Asia 2015 Conference Chair	森島 繁生 早稲田大学 先進理工学研究科物理学及応用物理学専攻 教授
塩田 周三 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役	安生 健一 オー・エム・エム・デジタル 研究開発部門 R&D スーパーバイザー
■セッションの内容 今年11月2日から5日まで神戸で開催されるコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術の国際会議SIGGRAPH Asia 2015 (SA2015)は、デジタル映像と技術の最先端を体験できる一大イベントです。このセッションでは、Computer Animation Festival、Emerging Technologies、Courses、Workshopなどのイベントを組織する日本人チエアたちが、SA2015の面白さや見所について、本番前の最新情報を交えてご紹介します。	
※本招待セッションは、シークラフ アジア 2015 とのコラボレーション企画セッションとなります。第8回 シークラフアジア 2015 公式サイト: http://sa2015.siggraph.org/jp/	

GD	VA
8月28日(金) 16:30~17:30 パネルディスカッション	
招待 「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(3) 開発者ディスカッション編	
原田 勝弘 株式会社バンダイナムコエンターテインメント Worldwide Planning & Development Unit 部長 / ゲームディレクター / チーフプロデューサー	玉置 絢 株式会社バンダイナムコエンターテインメント CS事業部 第1プロダクション プロデューサー / ゲームディレクター
山本 治由 株式会社バンダイナムコスタジオ AM開発統括本部 AM第1開発本部 コンテンツ開発1部 AMプログラム1課 リードプログラマー	吉江 秀郎 株式会社バンダイナムコスタジオ AM開発統括本部 AM第1開発本部 コンテンツ開発2部 AMVA1課 アートディレクター / キャラクターデザイナー
森本 直彦 株式会社バンダイナムコスタジオ ET開発本部 サウンド&アニメーション部 アニメーション1課 アニメーター	中西 哲一 株式会社バンダイナムコスタジオ ET開発本部 サウンド&アニメーション部 サウンド1課 サウンドディレクター / サウンドデザイナー
遠藤 雅伸 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授	
■受講スキル VR技術に関する基礎的な知識。人体の登場する3Dゲーム開発に関する基礎的な知識。	
■受講者が得られるであろう知見 VRにおけるリアルな人間(キャラ)の表現手法。商用レベルのVRを作るための技術知識。	
■セッションの内容 VR技術デモ「サマーレッスン」に関する技術やコンセプトに関するパネルディスカッション。大先輩である「ゼビウス」遠藤雅伸氏モデレーションのもと、「鉄拳」原田勝弘を中心にコア開発メンバーが登場し、事前に募った質問をお題にディスカッションを進めていく。	
当日会場からの質問も受付予定! (Twitterハッシュタグ: #サマーレッスン)	

AC	303
8月26日(水) 13:30~14:30 セッション	
招待 認知科学・心理学からみたコンピュータエンタテインメント :「体験する」とはどのようなことか	
渡邊 克巳 早稲田大学 理工学術院 教授	橋田 光代 相愛大学 音楽学部 音楽マネジメント学科 講師
■受講スキル ユーザ体験の設計・評価に対する興味がある方	
■受講者が得られるであろう知見 認知心理学の知見と現場での応用に関する気づき	
■セッションの内容 近年の技術進歩や新規技術の導入などにより、ゲームや体験システムなどのコンピュータエンタテイメントは、その量だけでなく質も大幅に変わりつつあります。しかしながら、開発や実施の現場では、ユーザの行動や体験をどのように評価するか、どのような体験がユーザに次の行動に導くのかなどに関して、まだ不明なことが多くあります。本セッションでは、関連する認知科学・心理学の知見を紹介し、現場での一助となることを目指します。	

AC	ENG
8月26日(水) 13:30~14:30 セッション	
公募 スクウェア・エニックス AIアカデミーの試み「ゲームAI技術のための教育カリキュラムを考える」	
三宅 陽一郎 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードAIリサーチャー	
■受講スキル デジタルゲームにおける人工知能、およびその教育に関心のある方をお待ちしています。人工知能についても、教育についても特に前提知識は要りませんので、関心のある方はどなたでもお越しください(1) デジタルゲームの人工知能に興味がある開発者。(2) 社内でゲームAIの教育を推進された方。(3) 大学・専門学校における人工知能技術の教育を導入されたい方。(4) 各企業の技術リーダーでゲームAIの状況を知りたい方、教育機関の教員。(5) AIを習得するワークショップの方法に興味があるゲームデザイナーの方、など。	
■受講者が得られるであろう知見 以下のような知見が得られます。(1) 現代におけるデジタルゲームの人工知能へのイントロダクションの全体像(全5回の講義のダイジェスト)。(2) デジタルゲームの人工知能教育の導入部分の教育カリキュラム(用語リスト、必須項目)。(3) ゲームAIの概念を習得するためのワークショップの実例。アイデアと実施結果を示します。これらのノウハウは共有し、これからの社内・学校におけるさまざまなレベルのゲームAI教育について一緒に考えて行きたいと思います。	
■セッションの内容 スクウェア・エニックスでは、普段公開されることのないゲーム産業における人工知能技術を、全国の大学の学生・教員に向けて紹介する活動を「AIアカデミー」として続けている。広く教育機関、産業にゲーム産業におけるAIの知見を供与することで、大学・専門学校・ゲーム産業における人工知能教育を促進し、さらには将来、人工知能を専門として、ゲーム産業で活躍する人材の育成に繋げることが目的である。2014年度は学生様を全国から公募し作文によって選抜し、全5回のセミナーを2度開催した。選抜人員は30名であり、殆どが全5回を通し出席した。各セミナーはゲーム産業における人工知能技術の導入のカリキュラムのフレームを準備し、講演1時間と演習2時間からなる。本講演では、全5回の内容のフレームを説明することで、現在のゲームAIの導入部分の教育課程を説明する。また演習は、抽象的な概念を作業を通じて習得する演習となっており、そのワークショップの実例と様子を解説する。 http://www.jp.square-enix.com/dg/academy/	

collaboration	AC
8月26日(水) 14:50~15:50 セッション	
招待 流体アニメーション制作を効率化する技術	
佐藤 周平 株式会社ドワンゴ UEIリサーチ 研究員	
■受講スキル CGによる流体映像作成に関する先進的な研究に興味のある方	
■受講者が得られるであろう知見 流体の制御やデザイン、高速化等の技術およびそれに関わる最先端研究の紹介	
■セッションの内容 SIGGRAPHやEUROGRAPHICSをはじめとする学会、研究会等で発表される研究成果は、ゲームを含む様々な映像制作現場において実際に利用されています。さらに近年では、映像制作会社の論文発表も多くなりつつあります。本セッションでは、CG研究の中でも流体アニメーションに焦点を当て、CGにおける流体シミュレーションの制御、デザインや高速化の手法について、簡単な歴史の紹介の後、講演者の研究成果を主に紹介します。合わせて、それらの研究に関連するSIGGRAPHやEUROGRAPHICSで発表された論文など最先端の研究についても簡単にその技術を紹介しします。	
※本招待セッションは、情報処理学会 グラフィクスとCAD研究会とのコラボレーション企画セッションとなります。情報処理学会 グラフィクスとCAD研究会 公式サイト: http://www.ipsj-gcad.sakura.ne.jp/	

collaboration	AC	SND
8月26日(水) 16:30~17:30 セッション		
招待 パネルディスカッション「エンターテインメントを深化させる音楽情報処理研究」		
北原 鉄朗 日本大学 文理学部 情報科学科 准教授	橋田 光代 相愛大学 音楽学部 音楽マネジメント学科 講師	土田 善紀 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 テクニカルディレクター
森勢 将雅 山梨大学大学院 総合研究部(工学部コンピュータ理工学科) 特任助教	中西 哲一 株式会社バンダイナムコスタジオ ET開発本部 サウンド&アニメーション部 サウンド1課 サウンドディレクター / サウンドデザイナー	
■受講スキル 特になし。		
■受講者が得られるであろう知見 研究コミュニティの中でどのような研究開発が行われているかを知ることにより、エンターテインメントの「次の一手」を考える材料になりうると期待されます。		
■セッションの内容 皆さんは、「音楽情報処理」という研究分野をご存知だろうか。サウンドエンジニアリングから自動採譜、自動作曲、音楽表現のためのユーザインタフェースなど、音楽とコンピュータが関わりあう様々なトピックを研究テーマに研究開発を進める分野である。本パネルディスカッションでは、音楽情報処理の研究に従事する3名の若手研究者が自身の研究について紹介した後、音楽情報処理研究がどのようにエンターテインメントを深化させるか、また、エンターテインメントの深化という観点からはどのように音楽情報処理研究が期待されるか、などについて議論する。		
※本招待セッションは、情報処理学会 音楽情報科学研究会とのコラボレーション企画セッションとなります。情報処理学会 音楽情報科学研究会 公式サイト: http://www.sigmus.jp/		

AC	GD
8月27日(木) 11:20~11:50 ショートセッション	
公募 全身ディスプレイ型「ゲーミング・スーツ」による新しいゲーム表現形態の提案とその応用について	
岩谷 徹 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授	
■受講スキル ゲームコンセプトワーク、遊び、インターフェース技術、センシング技術、インタラクティブアート、シリアスゲーム等についての簡単な基礎知識があって、新しいことに興味のある方。	
■受講者が得られるであろう知見 ゲームシステムの構成手法。新たな遊びの発想と思考法。ゲームの他領域への活用法。	
■セッションの内容 ウェアラブル型のドットマトリクスLEDディスプレイを全身に装着し、プレイヤー自身の体の動きをセンシングしてゲームをコントロールして遊ぶ、プレイヤー・ディスプレイ・コントローラの三要素を三位一体に構成した「ゲーミング・スーツ」による今までにないエンターテインメントとしての新しいゲーム表現形態を提案いたします。また、開発中の実機を用いて実演も行います。そして、「新しい遊び」の提供、演舞としてのアート表現への可能性、リハビリテーション等への応用についてもお話しいたします。インタラクティブセッションにおいても実演を行います。	

AC	411+412
8月26日(水) 14:50~15:50 セッション	
公募 自然言語処理を中心とする人工知能技術の現状とエンターテインメント業界における応用の可能性	
狩野 芳伸 静岡大学 情報学部 准教授	
■受講スキル 専門家ではないが、自然言語処理や人工知能技術の利用に興味がある方。特別な知識は必要としません。	
■受講者が得られるであろう知見 エンターテインメント業界において、自然言語処理や人工知能の技術を利用する価値があること。協業や産学連携を通じて、そうした専門技術の利用が決して難しいものではなく、エンターテインメント業界においてさまざまな可能性があること。	
■セッションの内容 本セッションでは、まず近年注目されている人工知能技術、特に自然言語処理技術の現状について背景的な説明をします。次に、自然言語処理技術の利用を容易にするためのプラットフォームとツールキットの構築の取り組みについて紹介します。そしてそのプラットフォームを用いた応用を中心に、人工知能による大学入試の自動解答、電子カルテの処理など具体的な事例を紹介します。最後に、会話システムの導入や言語データの解析、多言語対応などエンターテインメント業界での利用の可能性を議論します。自然言語処理を中心とする人工知能技術について、現状と利用の可能性を、具体的な事例に基づいて解説致します。	

AC	313+314
8月26日(水) 16:30~17:30 セッション	
PR	SHIFTが考える新しいゲームデバッグ手法「GAME CAT」とは? と Jenkins Platform Enterprise Editionによるコンテンツパイプラインの改善
島川 知 株式会社SHIFT ソフトウェアテスト事業本部 Game Section Section長	
太田 健一郎 株式会社SHIFT 技術開発部 クオリティマネージャー	
■受講スキル ゲームデバッグにご興味のある方。携帯端末固有の不具合にお悩みの方。ビルドの自動化に興味がある方。テスト管理についてお悩みの方。従来通りのデバッグ手法にご不満の方。何か新しい方法はなにか模索している方。	
■受講者が得られるであろう知見 「多端末検証」「テストの効率化、標準化」「標準確認項目」「ビルド自動化」「Jenkins」「静的検証」「コードインスペクション」	
■セッションの内容 ・SHIFTが考える新しいゲームデバッグ手法「GAME CAT」とは? 拡大続けるモバイルネイティブアプリゲーム。複数タイトル同時発売、切迫するスケジュール、面白さを追求するが故の頻繁な仕様変更などゲーム業界で避けては通れない事態を前提とした、職人に依存しない新しいゲームデバッグ標準をご紹介します。・Jenkins Platform Enterprise Editionによるコンテンツパイプラインの改善 ゲーム業界では複雑なビルドパイプラインやコンテンツパイプラインが必要になります。このパイプラインの作成、運用に役立つ Jenkins Platform Enterprise Editionの機能と改善効果をデモを交えて紹介します。また、ゲーム開発では、スマートフォンゲームを始め、複数のプログラミング言語を用いた開発が増えています。複数のプログラミング言語のコードインスペクションを支援する Kiuwan が提供する継続的コードインスペクションについても Jenkins 連携を交えご紹介致します。	

collaboration	AC
8月27日(木) 11:20~12:20 セッション	
招待 データ解析における学習理論と統計学の特徴と生かし方	
西井 龍映 九州大学 マス・フォア・インダストリ研究所 教授	
■受講スキル 実際にデータを解析した経験を有することが望ましい。	
■受講者が得られるであろう知見 学習理論と統計学の違いを知り、利用法のヒントが得られる。	
■セッションの内容 ICTの発達により種々の分野でビッグデータが利用可能となっている。機械学習や統計学はこのデータから新しい知見を得るための手法を提供している。統計的手法ではデータにふさわしい複数の統計モデルをオーダーメイドで想定し、モデル選択により最適モデルを決定し、推定した母数でデータを理解する。一方機械学習では、データ適応型の柔らかいモデルを仮定し、将来の予測能力により現象を理解しようとする。ここでは森林減少モデルや太陽風の地震への影響評価の解析事例により、両者の違いを認識し、それぞれの特徴を生かした活用法について考察する。	
※本招待セッションは、九州大学 マス・フォア・インダストリ研究所(略称:MI研究所またはIMI)とのコラボレーション企画セッションとなります。IMI 公式サイト: http://www.imi.kyushu-u.ac.jp/	

AC	ENG
8月27日(木) 11:20~11:50 ショートセッション 511+512	
公募 インタラクティブ弾性体シミュレーションのための有限要素法の実装とGPUによる高速化	
佐瀬 一弥 北海道大学 情報科学研究科 大学院生	
■受講スキル 物理シミュレーションの基礎知識 GPGPU プログラムの基礎知識	
■受講者が得られるであろう知見 有限要素法の CG アニメーションへの適用 有限要素法の GPGPU による高速化手法	
■セッションの内容 弾性体シミュレーション手法のひとつに有限要素法 (FEM) がある。FEM は連続体力学に基づいた弾性体の方程式を数値的に計算する方法であり、物理的正当性のあるリアリスティックな物体の変形・破壊シーンを作成することが可能である。本セッションでは SIGGRAPH などの先端研究でよく用いられる corotational FEM と呼ばれる定式化と GPGPU による高速化手法を、できる限り平易にデモを交えて紹介する。実装例として発表者の所属研究室で開発中である脳外科手術の VR シミュレータを紹介する。	

AC	ENG	VA
8月27日(木) 11:50~12:20 ショートセッション 511+512		
公募 BG Maker アニメ背景画生成システムの提案とゲーム応用の可能性		
山口 周悟 早稲田大学 理工学術院 修士1年	福里 司 早稲田大学 理工学術院 博士後期課程2年	
森島 繁生 早稲田大学 先端理工学研究科物理学及応用物理学専攻 教授		
■受講スキル 簡単な画像処理に関する知識		
■受講者が得られるであろう知見 実写画像に基づいて、既存画像の画風を忠実に反映した背景画を生成する手法		
■セッションの内容 アニメやゲームにおいて、背景画は作品の世界観を表現する上で重要ですが、その制作には多大なコストがかかります。本セッションでは、既存画像の画風を反映させた背景画を実写画像から自動生成する最新の手法を紹介します。従来手法では、複数の絵画手法 (水彩・油彩・ブラシ塗り、グラデーション等) が混在するような複雑な画風の画像を入力に用いた場合、領域ごとに異なる“色違い”や“塗り方”の特徴が混在した出力結果となる問題がありました。そこで提案手法では、異なる画風を持つ各領域の特徴を保存した画風の転写を可能としました。本手法ではさらに、動画像に対してもフレーム間の連続性を考慮することにより画風転写の適用が可能となっています。		

AC	GD
8月27日(木) 16:30~17:00 ショートセッション 511+512	
公募 ゲーム開発者教育の国際動向と実践報告	
山根 信二 岡山理科大学 総合情報学部 情報科学科 教員・NPO 法人 IGDA 日本 理事	
■受講スキル 海外のゲーム開発者のバックグラウンドとなっている学問 (カリキュラム体系) に興味のある方。日本国内と海外とのゲーム開発文化の混交に関心のある方であれば職種やプラットフォームは問いません。	
■受講者が得られるであろう知見 ゲーム開発を学問 (カリキュラム体系) としてとらえることで、包括的な視点を獲得することができます。またゲーム開発者教育を学びなおす手段として大学教科書を活用する準備ができます。	
■セッションの内容 本セッションでは、ゲーム開発者教育の国際動向を紹介します。さらに、国際動向を取り入れた国内独自の教育事例についても報告します。 国内外のゲーム開発文化の違いを学問の違いという観点からとらえることができます。またゲーム開発者も参加した新しいゲームデザイン授業の可能性について、具体的に解説致します。	

AC	GD	BP
8月27日(木) 11:50~12:20 ショートセッション 315		
公募 医療・リハビリ現場でのゲーム活用事例ー半側空間無視リハビリ支援ゲームの開発ー		
松隈 浩之 九州大学 大学院芸術工学研究院 准教授	服部 文忠 特定医療法人順和 長尾病院 理事長 リハビリテーション専門医	
梶原 治朗 特定医療法人順和 長尾病院 リハビリテーション部 スタッフ長 作業療法士		
■受講スキル シリアスゲーム制作、開発、研究を行っている人、あるいは今後行う予定がある人。ゲーム業界以外の分野、特に医療介護ヘルスケア分野とのコラボを模索している人。大学等においてゲーム制作関連の研究、教育を行っている人。		
■受講者が得られるであろう知見 ゲーム業界以外の組織 (病院、介護施設等) とのコラボレーション法。 高齢者向けリハビリゲーム制作の実践例。 介護施設等におけるゲーム活用事例		
■セッションの内容 九州大学シリアスゲームプロジェクトでは、長尾病院と共同で半側空間無視リハビリ支援ゲームの開発を行っています。半側空間無視とは、脳卒中の後遺症の一つであり、片側の空間認識が困難になる症状です。利用者は認知度が低い場合も多く、ここでは症状や病態を踏まえた健常者用とは異なるゲームデザインが求められます。リハビリ現場で実施されているアナログ手法をデジタル化したゲームや、より動的要素を取り入れたゲームを制作し検証してきました。 セッションでは、現場セラピストと共に、制作したゲームを紹介しながら、制作過程や検証結果について解説し、医療介護の分野におけるゲームの有用性について議論を深めていきます。		

AC	GD	
8月27日(木) 14:50~17:30 CEDEC CHALLENGE 501		
公募 「人狼知能」大会		
鳥海 不二夫 東京大学 大学院工学系研究科 准教授	三宅 陽一郎 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リード AI リサーチャー	
稲葉 通将 広島市立大学 大学院情報科学研究科 助教	大澤 博隆 筑波大学 システム情報系 助教	
片上 大輔 東京工芸大学 工学部コンピュータ応用学科 准教授	松原 仁 公立ほこだて未来大学 教授	
篠田 孝祐 電気通信大学 大学院情報システム学研究科 助教	児玉 健 有限会社ことり 取締役	
■受講スキル (1) 一から説明しますので対話型ゲームと人工知能に興味があればどなたでも参加できます。人狼は対話ゲームの一例ですので、人狼がわからなくても説明するので大丈夫です。(2) 人狼知能エージェント (対話型エージェント) に関する基本的な知識や実装があれば、より深く理解できます。(3) 可能であれば、以下のサイトを先に予習されると、よりよく理解できます。http://www.aiwolf.org/explside/ (4) 事前の大会にエントリーして頂ければ、実際に大会に参加することも可能です。→6月にエントリーを開始します。http://www.aiwolf.org		
■受講者が得られるであろう知見 (1) コミュニケーションにおける人工知能に関する最先端の技術的知見と基礎。具体的に自動対話生成、推論、記憶、他者の意図の理解など。(2) 対話エージェントを用いた人工知能同士の対話のエンターテインメントとしての面白さ。人工知能同士の対話を通して、人を楽しませるゲームの見せ方。(3) 人狼知能開発を通して見える人狼のゲームデザインの構造。		
■セッションの内容 本企画では、予め人狼をプレイする AI を募集し、CEDEC の場において AI たちによる人狼大会を行い、実際にどのような戦いが行われるかをゲーム開発者にお見せしたいと思います。これによって、今後ゲーム産業がさまざまな場面で必要とする、キャラクターの自動対話生成、推論、他者の意図の理解と言った技術の実践例や、コミュニケーションゲーム AI の理論的背景などを紹介することができると考えており、それはゲーム産業にとっても、アカデミックにおいても、ともに技術を進歩させるきっかけになると考えております。なお、以下の人狼知能サイトでの大会の情報、プログラム、サーバーの仕様など、論文などが閲覧できます。http://www.aiwolf.org/ ※本セッションは2コマ開催となります。		

AC
8月27日(木) 17:00~17:30 ショートセッション 311+312
PR 大切なお客様に快適に遊んで頂くために、DDoSについて知って欲しい事。
平澤 庄次郎 ビッグロブ株式会社 ネットワークサービスグループ ネットワークアー
■受講スキル 学生から運用者まで、興味があれば誰でも。
■受講者が得られるであろう知見 コンテンツや Web サイトの可用性の向上。サイバーセキュリティ。
■セッションの内容 みなさん、海外に旅行する時に危険な地域って行かないですよ。ですが、みなさん気軽にインターネット使いますよね。 インターネットってつないだだけで、世界中の危険な地域も、危険な環境も関係なくまるで隣に住んでいる様に交流が出来ます、交流がしてしまいます。 インターネットにつなぐって本当に怖い事なのです。 「DDoS されたくなければ金払え」とあなたの会社に英語のメールが来たらどうしますか? DDABC という言葉を検索してみてください。インターネットの怖さを知れます。 そんな話を交え、最新の DDoS トrend とその脅威と対策についてご紹介。

AC	GD
8月28日(金) 11:20~12:20 パネルディスカッション 411+412	
公募 データ分析、人工知能、実践を結ぶスポーツ戦略支援~カーリングの科学研究の紹介~	
松原 仁 公立ほこだて未来大学 教授	伊藤 毅志 電気通信大学 情報理工学研究科 助教
梶井 文人 北見工業大学 情報システム工学科 准教授	柳 等 北見工業大学 工学部共通講座 准教授
■受講スキル スポーツの戦略に興味がある人、あるいは人工知能や思考ゲームに興味がある人	
■受講者が得られるであろう知見 カーリングの研究に関する最新の情報 ゲームとしてのカーリングの特徴の情報	
■セッションの内容 カーリングは最近日本でも人気が出てきたウィンタースポーツであるが、「水上のチェス」と言われるようにゲームとしての戦略の要素が大きい。カーリングにはゲームの記録の分析、人工知能を用いた戦略支援、実践としてストーンを投げるロボットの開発など情報処理のさまざまな研究要素が存在する。カーリングをゲームとして捉えると、不確定性、不完全情報性など興味深い特徴を有しており、面白いアプリケーションになる可能性がある。ここではカーリングの研究者と専門家にカーリングの科学研究の可能性について語ってもらう。	

AC	ENG
8月28日(金) 16:30~17:30 セッション 411+412	
公募 球面ガウス関数を極めるー動的間接照明の高速近似ー	
徳吉 雄介 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 シニアリサーチャー	
■受講スキル GPUを使ったプログラミングの経験とリアルタイムグローバルイルミネーションへの興味。放射束、放射強度、放射輝度の違いや Kajiji のレンダリング方程式、及び virtual point light について予習しておくこと理解しやすいと思います。	
■受講者が得られるであろう知見 球面ガウス関数の基礎と近年の研究動向。レンダリング方程式の解析的近似を用いた高速な間接照明の計算法。GPU 向けの実装。	
■セッションの内容 近年、球面ガウス関数を使ってレンダリング方程式を解析的に近似するリアルタイムレンダリング手法が目立っています。本講演では球面ガウス関数を使って完全に動的な間接照明 (コースティクスを含む) を近似する弊社の研究成果をご紹介します。内容はまず球面ガウス関数の基礎について説明し、続いて動的間接照明を対象とした研究論文を解説していきます。そして、この手法を時間的制約の厳しいゲーム環境に適用するために、スポットライトで照らされているシーンに特化した実装をご紹介します。これは高速かつ省メモリであり、低周波のコースティクスを含む間接照明を 0.7 ミリ秒 (GPU: AMD Radeon R9 290X) で計算することが可能です。この講演を通してリアルタイムレンダリングにおける球面ガウス関数の有用性を示すと同時に、実装上発生し得る問題とその回避法等についても共有したいと考えています。	

PERACON2015	
～さあ来い、応募オープン化!～	
PERACONこと「ペラ企画コンテスト」は事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚にまとめて競う、誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。15秒ほどで内容が理解できるものであれば表現は自由。作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日の結果発表セッションで表彰されます。また作品と審査員の評価、全コメントはwebに公開され、企画の勉強をする際の貴重な資料となります。	
日時	結果発表・表彰式 8月28日(金) 17:50~18:50 会議センター5F 502
CEDEC 2015公式Webサイト、CEDEC会場にて応募受付中! (詳細は公式Webサイトへ) http://cedec.cesa.or.jp/2015/event/challenge.GD.html	

AC	BP
8月28日(金) 14:50~15:50 セッション 411+412	
公募 消極的なユーザのための〇〇システム	
栗原 一貴 津田塾大学 学芸学部情報科学科 准教授	築瀬 洋平 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 クリエイティブ・ストラテジスト
渡邊 恵太 明治大学 総合数理学部先端メディアサイエンス学科 講師	西田 健志 神戸大学大学院 国際文化学研究科 准教授
■受講スキル ゲーム開発に関する基礎知識	
■受講者が得られるであろう知見 積極的なネットワーキング活用やスキルの上昇、時間の確保などを行わない消極的ユーザを確保するための具体的な工夫	
■セッションの内容 古来より、内気さや消極性というのは否定的な意味合いで捉えられ、コミュニティ内で忌避されたり訓練による解消を促されたりしてきました。しかしインターネットが発達した今、人々が随分的もしくは不随分的に生活の中で関わりを持つコミュニティの数やメディアコンテンツの量が増大しており、現代人はいづかなる時、どんな対象においても積極的であることはもはや難しくなってきています。あなたも気楽のしなない会合参加や、疲れている時に端々に届くメッセージへの対応に辟易することはありませんか? ゲームも例外ではありません。次々と実装されるサービスが告知され、それを広めるために SNS を活用し、友達が多いユーザがより活躍して友達を増やす……そんな状態に疲れてしまうユーザも数多く存在します。今や消極性とは誰の中にもあると言えるかもしれません。我々は消極性を改善すべきスキルではなく、食べ物の嗜好などと同様に、ある対象に関する個人の一つの属性あるいは過渡期的かつ反復的な状態と捉え、積極性を行っているのが多々消極的な人々」のためのシステムではなく、万人に取って便利であるため消極的なユーザでも極せず、遠慮せずに使う事の出来る仕組みやそういったものをデザインするための知見について具体的な例を挙げ、解説していきます。	

AC	GD
8月28日(金) 17:50~18:50 セッション 411+412	
公募 実世界UI環境を備えたスマートホームとエンターテインメントの将来像	
平#重行 京都産業大学 コンピュータ理工学部 准教授	
■受講スキル センシング技術や実世界指向技術を含めて UI に興味ある方、既存のゲームにとらわれない遊びや生活体験を楽しむデザインに興味のある方	
■受講者が得られるであろう知見 ウェアラブルやIoT、ユビキタス環境化によるスマートホームの技術進展動向と生活シーンの変化。また、それらに伴う、今後の遊びとコンテンツ・サービスの生活への浸透、およびありうる将来に対する考え。	
■セッションの内容 スマートホームと生活環境 UI の研究事例や最近のウェアラブル、IoT 技術の動向を交えながら、京都産業大学の実験住宅三 Home (くすいーほーむ) における数々の研究システムとそのエンターテインメント応用について紹介します (CEDEC2014 インタラクティブセッションで展示した浴槽システムはその一部に過ぎません)。その上で、今後の生活シーンにおける生活密着型のエンターテインメントやコンテンツ、サービスの可能性と課題について述べてます。	

■テーマ「オープン」詳細は CEDEC 公式 Web サイトをご覧ください。(会場でも掲示)

■提出形式、方法

- A4 用紙 1 枚 15 秒ほどで内容が理解できるものであれば、ことば、イラスト、図式など表現は自由です。
- CEDEC 公式 Web サイトから
- CEDEC 会場にて A4 用紙で提出

■審査

- 審査員により、作品数無制限で1作品1点の加点点評価を行い、最も得点の高かった作品を最優秀賞とし、以下順位を決定します。
- 同点の場合は Web 投票数が多い作品を上位とし、それでも同じ場合は審査委員長と3名の副委員長の協議によって、同率順位をわずら順位を決定します。
- 各審査員が強烈な印象を受けた作品に対し、「お気に入り」マークを付けます。順位よりも、好きなクリエイターのお気に入りを買えた方が、プレミアム度が高かったりもします。

■結果発表・表彰

- 8/28(金)17:50 より行われるセッション「PERACON2015 結果発表・表彰式」にて発表されます。
- 発表は最優秀作品から順番に行われ、作品の企画者は壇上にて紹介します。本セッションはエキスパート&スポンサーパスを含む CEDEC のあらゆるバスで入場が可能なので、応募者は是非参加ください。
- ペラコンには賞品や記念品などはありません、予めご了承ください。

★審査委員会★

- 審査委員長:遠藤 雅伸(CEDEC運営委員、ゲームデザイナー)
- 審査副委員長:三上 浩司(CEDEC運営委員、東京工科大学 准教授)
- 馬場 保仁(DeNA / プロデューサー)
- 築瀬 洋平(CEDEC運営委員、ゲームデザイナー)

wwise® UP!

Wwise is #GameAudio

常に時代の最先端をリードするオーディオクリエーターのためのゲーム、インタラクティブメディア対応オーディオミドルウェアWwise

AAAクラスの3D大作から2D, モバイル, VRまでゲームオーディオの重要性を理解するクリエーターの選択

ライセンスはインディ小規模タイトル向けの無償ライセンスから、制作予算に合わせてご用意しています

最新 Wwise 2015.1 では

Steinberg Nuendo 7とのインテグレーションを始め、プロファイラーやRTPC機能拡張、Vorbisコーデックの最適化、増分サウンドバンク生成、イベントからのイベントトリガ機能、サブプラットフォーム定義機能などを追加しました

wwise®

オーディオクリエーターをエンパワー



audiokinetic®

© 2015 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

*詳細については wwisecertification.com へアクセス

お問い合わせ

Audiokinetic 株式会社 東京都港区赤坂7-3-37 プラースカナダ 1階

info@audiokinetic.co.jp / www.audiokinetic.co.jp

特定非営利活動法人日本 Android の会

本会は、Androidに興味を持つ人が集まるユーザーコミュニティです。Androidの普及を促進し、ビジネス系、技術系、デザイナー系の人たちに対してAndroidの注目度を上げることを目的としています。私たちは、様々な立場・関心からAndroidに興味をもつ、全ての開発者、ユーザー、個人、企業、コミュニティ個人・企業が、私たちのコミュニティに参加することを歓迎します。
<https://www.android-group.jp/>

8月27日(木) 13:30 ~ 14:00

今日から使えるIoT ~ NFC、iBeaconを中心に~

8月27日(木) 14:00 ~ 14:30

汎用スマホ利用VR ゴーグルって、やっぱダメですかね?



Japan Android Group

情報処理学会

「情報処理学会は変わります!」を掲げ、改革に取り組んでいます。若者の手による新たな取組(IPSJ-ONE)、小中高生から大学までの育成(ジュニア会員制度)、女性の活躍の場を広げる事、企業との連携の強化などです。情報処理分野における日本最大の学会として学会誌や社会提言を通じて情報を発信すると共に、研究成果発表や意見交流の場をより充実させ、ITによる人智高資産化社会の実現を目指しています。
<http://www.ipsj.or.jp/>

8月26日(水) 16:30 ~ 17:30

パネルディスカッション「エンターテインメントを深化させる音楽情報処理研究」



九州大学マス・フォア・インダストリ研究所 (IMI)

現代社会を牽引する高度テクノロジーのほぼすべてにおいて、その本質的部分は数学を礎石としています。多くの科学技術分野において、数学・数理学の研究者人材はかつてないほど必要とされており、このような国際社会からの要請に応えるため、九州大学マス・フォア・インダストリ研究所(略称:MI研究所またはIMI)は、多様で新しい数学を展開するために、アジア初の産業技術に関わる数学の研究拠点として創設されました。
<http://www.imi.kyushu-u.ac.jp/>

8月27日(木) 11:20 ~ 12:20

データ解析における学習理論と統計学の特徴と生かし方



Institute of Mathematics for Industry
Kyushu University

情報処理学会 グラフィクスとCAD研究会

当研究会は、1981年にコンピュータグラフィクス研究会として発足し、名称変更を経て、30年以上継続して活動してまいりました。毎年50件程度の研究報告を発行しています。年4回の研究発表会、他団体と共同で主催する「Visual Computing / グラフィクスとCAD 合同シンポジウム」、夏に開催される「ビジュアル情報処理研究合宿」への後援を通じて、率直な議論で研究レベルを高め合う場を提供します。
<http://www.ipsj-gcad.sakura.ne.jp/>

8月26日(水) 14:50 ~ 15:50

流体アニメーション制作を効率化する技



ソフトウェアテスト技術振興協会 (ASTER)

ソフトウェアテスト技術振興協会 (ASTER) は、ソフトウェアテストを軸にしたソフトウェア品質向上に関する教育や調査研究、シンポジウムや技術者認定資格試験を主催、開催するNPO法人です。2010年よりCEDECと相互にコラボレーションセッションを開催しており、ASTERは特にテスト・品質に重点を置いたコンテンツを提供しています。
<http://aster.or.jp/>

8月28日(金) 13:30 ~ 14:30

[JaSSTxCEDEC コラボセッション] 組み込みソフトウェアのシステムテスト自動化による作業の効率化



CG-ARTS 協会

CG-ARTS 協会(正式名称:公益財団法人画像情報教育振興協会)は、1992年に文部科学省所管で設立、2012年に公益財団法人として認定されました。画像情報分野の教育カリキュラムの策定と教材の出版、検定の実施、調査研究と指導者支援などの教育振興活動と、学生CGコンテストの開催、文化庁メディア芸術祭の企画・運営、展覧会プロデュースなどの文化振興活動を通じて、優れた人を育成し社会につなげる活動をしています。
<https://www.cgarts.or.jp/>

8月27日(木) 13:30 ~ 15:50

プロダクションセッション「3DCGが変えたアニメとは」



SIGGRAPH ASIA

今年11月2日から5日まで神戸で開催されるコンピュータグラフィクスとインタラクティブ技術の国際会議SIGGRAPH Asia 2015 (SA2015) は、デジタル映像と技術の最先端を体験できる一大イベントです。無限の芸術性と輝かしいアイデアとのブレンドからなる、コンピュータグラフィクス技術の驚異的な進歩を実際にご覧になってみませんか。ここでは、物理的錯覚に魅了され、革新的で画期的な技術の豊かさに夢になれる場所です。
<http://sa2015.siggraph.org/jp/>

8月26日(水) 13:30 ~ 14:30

デジタル映像と技術の祭典 SIGGRAPH Asia 2015 ハイライト - ゲーム産業とのクロスオーバーを探る -



TMCN

TMCN(Tokyo MotionControl Network) は、Kinect や OculusRift などの安価に入手可能なセンサー&デバイスに関するオープンなエンジニアリングコミュニティです。デジタルなものづくり・ことづくりに関心のある開発者やデザイナーをネットワークして、共に創る、共創の場を生み出します。
<https://www.facebook.com/TokyoMotionControlNetwork>

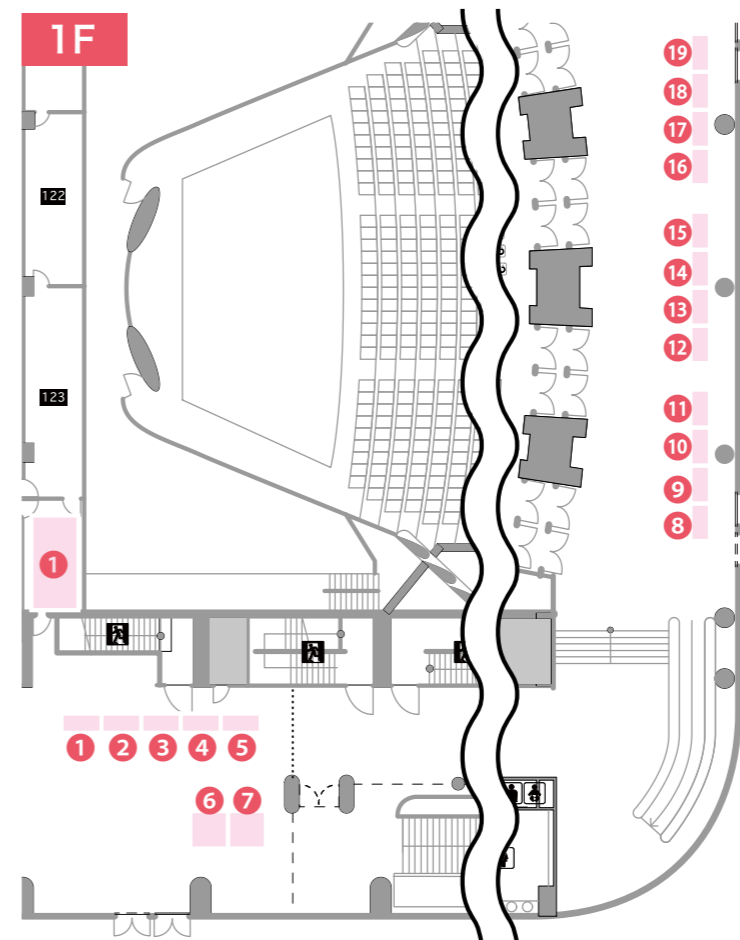
インタラクティブセッション

TMCN(Tokyo MotionControl Network) ブース (会議センター 1F)



タイトル	講演者
1 公募 AC GD 実演：全身ディスプレイ型「ゲーミング・スーツ」による新しいゲーム表現形態の提案	岩谷 徹 / 東京工芸大学
2 招待 collaboration GD ENG TMCN (Tokyo MotionControl Network) ブース	伊藤 武仙・秦 優・前本 知志 / TMCN (Tokyo MotionControl Network)
3 公募 PRD 会議室を現場にする！リアルタイム共同編集によるプロトタイピング	長久 勝 / 株式会社アトミテック
4 公募 AC VA 注視時間と注視位置が変化する際のキャラクターの頭部及び眼球運動の自動合成 <small>※講演者の都合により、8/28 (金) はポスター掲示のみとなり、講演者のプレゼンテーションはございません。</small>	鍵山 裕貴・森島 繁生・加藤 卓哉 / 早稲田大学
5 公募 SND ENG イカすビジュアルライザー天国 - 音楽と同期したイケてる映像表現とその設計手法の実演 -	増野 宏之・山本 賢一 / 株式会社 CRI・ミドルウェア
6 招待 AC ENG JackIn Head	笠原 俊一 / 東京大学大学院 暦本研究室 Sony Computer Science Laboratories, Inc. 小宮山 凌平・泉 将之・千葉 麻莉子・松田 暁 / 東京大学大学院 暦本研究室
7 招待 AC ENG スケートボードシミュレータ：VibroSkate	長谷川 晶一・三武 裕玄・佐藤 大貴・保坂 友利雄 / 東京工業大学 清水 ありさ・日野 綾香 / 東京工業大学大学院
8 公募 VA もっと身体の動きと原理を知る道場	元梅 幸司 / 株式会社バンダイナムコスタジオ
9 公募 AC ENG 有限要素法を用いたインタラクティブ弾性体シミュレーション	佐瀬 一弥・江間 章斗 / 北海道大学
10 公募 AC VA Translucency Magnitude を用いた半透明物体のリアルタイムシェーダの紹介	久保 尋之 / 奈良先端科学技術大学院大学
11 公募 AC ENG 遠隔地の多数のプレイヤー同士で押し合い感や衝突感を感じ合える高臨場感オンラインゲームデモンストレーション	三好 孝典 / 豊橋技術科学大学
12 公募 AC GD Adaptable Game Experience through Procedural Content Generation and Brain Computer Interface	フェルナンデス ヘンリー / 東京工科大学大学院
13 公募 GD AC ソシャゲの見方が変わる！プレイヤー満足度最大化のソーシャルゲーム運営	平岡 徹太郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ

タイトル	講演者
14 公募 AC GD デザイナーやプランナー向けのプログラミング学習支援ツール	中田 豊久 / 新潟国際情報大学
15 公募 AC GD BP 視野の左半分が認識できない人に左を意識させるには?! - 半側空間無視リハビリ支援ゲームの開発 -	松隈 浩之 / 九州大学
16 公募 AC 全天周画像を用いた空間再構成と利活用	田中 遼平 / 東京大学大学院
17 公募 AC GD 誰でも神プレイできるジャンプアクションゲーム	築瀬 洋平・高瀬 理奈・又吉 康綱・木崎 駿也 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社
18 公募 ENG AC VISTouch - 携帯デバイスの動的かつ立体的連携	安本 匡佑 / 神奈川工科大学 寺岡 文博 / 東京工科大学
19 公募 AC GD 教育での利用を目的とするゲーム制作の試み〜数学ゲーム、インターネット安全学習ゲームなど	岸本 好弘・河中 直希 / 東京工科大学



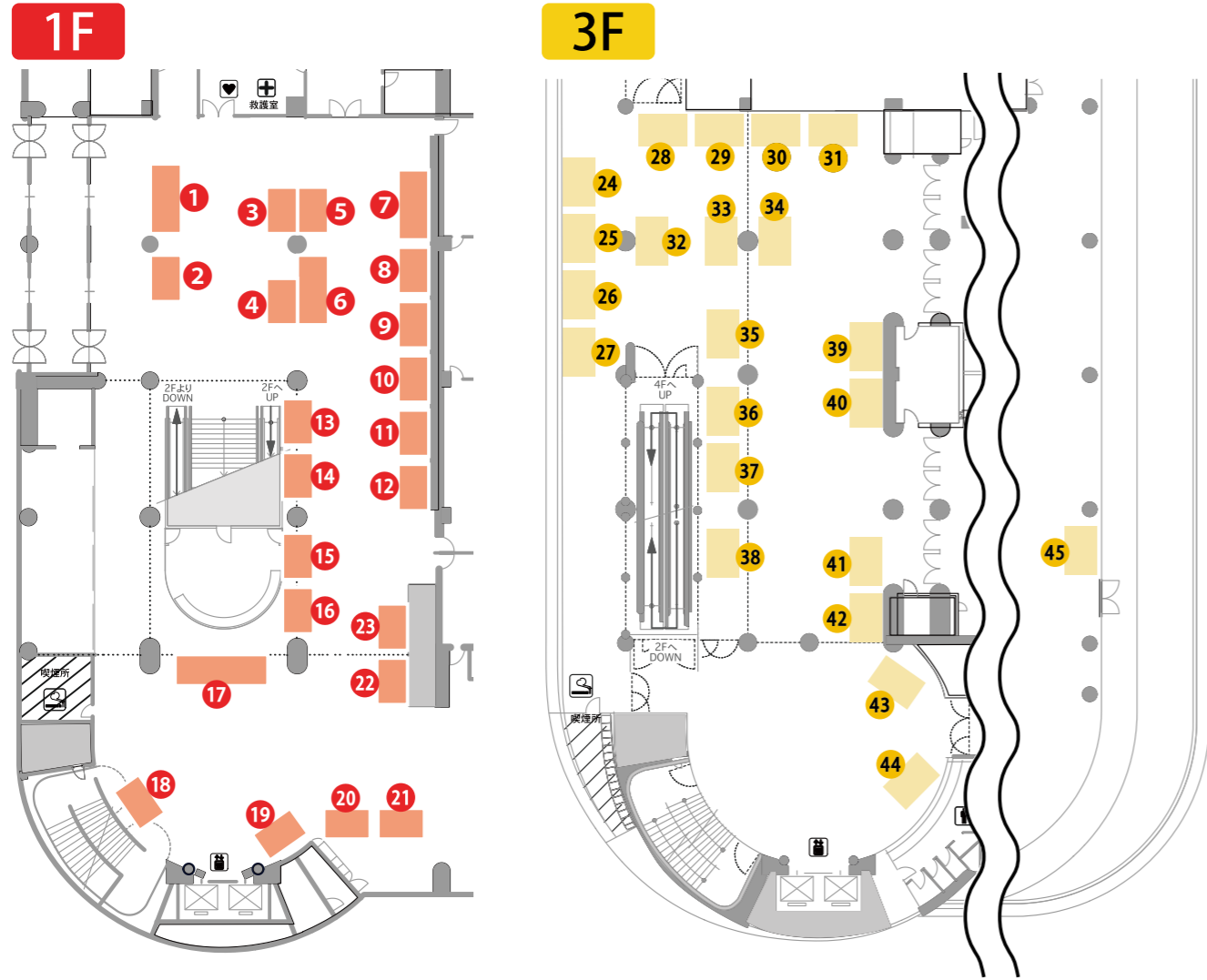
「オーディエンス賞」の投票を実施中!
会期中、受講者アンケートによって決定する「オーディエンス賞」の投票を受け付けています。アンケート兼投票用紙を各発表ブースに配置しておりますのでアンケートにご協力ください。受賞者は会期後にCEDEC公式ウェブサイトにて発表いたします。

コアタイム時間
●11:05-11:20 セッション間タイム (15分)
●12:20-13:30 ランチタイム (70分)
●14:30-14:50 セッション間タイム (20分)
●15:50-16:30 セッション間タイム (40分)
●17:30-17:50 セッション間タイム (20分)


- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 海外招待セッション
- ゴールドシールドセッション
- エンビリアリタ
- プロダクション
- ビジュアルアート
- ビジネス&プロデュース
- サウンド
- ゲームデザイン
- アカデミック基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS

場所
会議センター 1F, 3F
フォワイエ

展示コーナーでは、開発ツールやミドルウェア、各種ソリューションなどを一堂に集め、各社の最新製品・サービスをご紹介します。




1F 1 | 日本マイクロソフト




Windows 10 はゲーマーおよびゲーム開発者の方々にとって最適化されたプラットフォームとなっています。PCゲームやブラウザゲームはもちろん Windows Phone や Xbox One とも連動し最高のエクスペリエンスを提供します。実際に触れながら体験いただけますのでぜひお立ち寄りください！

1F 3 | Audiokinetic 株式会社




時代をリードするクリエイターのためのゲームオーディオミドルウェア Wwise 2015 最新機能のアップデートをはじめ、更に強化されたゲームエンジン対応 (Unity 5, Unreal Engine4) や、ヤマハ/ スタインバーク社 Nuendo7 とのシームレスなインテグレーション環境などをデモンストレーション、また Wwise 採用最新タイトルをご紹介します。

1F 2 | Epic Games Japan




鉄拳7やキングダムハーツIII、ストリートファイターVといった国産超大型タイトルでも多数採用されているアンリアル・エンジン4。Epic Games のブースでは、リアルタイムで動くUE4の最新デモに加え、OculusやMorpheus等の各種VRデバイス向けのコンテンツも体験できます。Epic Games スタッフに直接質問も出来るチャンス！是非お立ち寄りください。

1F 4 | モノビット・リアルタイム通信エンジン




『モノビット・リアルタイム通信エンジン』は、Linux サーバで動作する通信ミドルウェアです。Unity版を無料ですぐにご利用頂けます。また、『モノビット MO エンジン for Unity』も新登場。スポンサーセッションでは、60分でマルチプレイアクションゲームを完成させるデモンストレーションを行います。皆様ぜひご参加ください。

1F 5 | GMO クラウド



GMOクラウドはゲーム開発を加速する優れたツール群をご紹介します。
 * マルチプレイを簡単に実現するネットワークエンジン : Photon
 * 単一コードでクロスプラットフォームを実現する開発キット : Marmalade
 * デバイスに依存しないジェスチャー認識エンジン : Ari
 その他もご用意しておりますので、ぜひブースにお越しください。

1F 12 | ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社




統合ゲーム開発環境ソフトウェア Unity のデモ展示と Unity 日本スタッフによる「Unity なんでも相談所」を常設いたします。Unity 5 では物理ベーススタンダードシェーダーやグローバルリミネーションなどによりグラフィック機能を大幅強化。Unity Ads や Unity Cloud Build など、開発者にとって便利なサービス展開も開始していますのでお気軽にお立ち寄りください。

1F 6 | Google




Google はゲーム開発を支援する技術情報 (Android Studio C/C++ サポート、FlatBuffers 等)、クラウド基盤 (Google Cloud Platform)、ゲームビジネスの成功を支援する機能やサービス (AdMob, AdWords, Analytics, Google Play, YouTube) の提供に積極的に取り組んでいます。Virtual Reality についても研究開発を続けています。展示ブースでは Android TV のゲーム体験をご確認いただき、Cardboard や Tango の提供する新しい体験もお試しいただけるように準備しています。ぜひお立ち寄りください。

1F 13 | 株式会社ウェブテクノロジ・コム (OPTPiX)




今夏追加された新機能、『エフェクト機能』・『動画・アニメーション出力機能』を搭載した、「OPTPiX SpriteStudio」の最新版 Ver.5.5 の他、SpriteStudio を採用したゲームタイトルの『実データ』を展示いたします。

1F 7 | シリコンスタジオ株式会社




国産ゲームエンジン「OROCHI」の最新版となる「OROCHI 4」、物理ベースのレンダリングエンジン「Mizuchi」、ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS 3」を展示致します。「OROCHI 4」および「Mizuchi」は販売開始直前の新製品です。担当エンジニアが常駐しておりますので、製品に関する技術的な質問についても詳しい回答が可能です。ぜひ、シリコンスタジオブースにお越しください。

1F 14 | Havok 株式会社




各 Havok 製品の最新アップデートおよび採用事例などについてご紹介いたします。

1F 8 | トビー・テクノロジー




アイトラッキング世界 No.1 のトビーが提唱する次世代ナチュラルUI「視線入力」。トビーの「視線入力」は、自然な目の動きを使用して、これまでに経験したことがない直感的なインターフェース、新しい次元の没入感を提供します。世界最安クラスのアイトラッカー「Tobii EyeX」は、PCゲームのアプリ開発に最適。Unity、Unreal Engine に対応しています。

1F 15 | 株式会社デジタルワークスエンタテインメント




弊社は、コンシューマゲームやスマートフォンアプリの開発から、それに伴う2Dイラストや3Dモデル、また、3Dモーションなどの映像制作をしている会社です。その他、作業者が200名以上いるベトナム本社では安くハイクオリティなグラフィック制作が可能で、簡単な制作であれば月15万〜の金額で作成可能でございます。何かありましたらご相談のほどよろしくお願致します。

1F 9 | ダイキン工業株式会社




【Autodesk Maya、3ds Max などの制作環境をバージョンアップするプラグインをご紹介します】
 ● デジタルアセット管理ソフト Alienbrain
 Maya/3ds Max などの3DCG素材のバージョン管理を行えるデジタルアセット管理です。
 あらゆるデジタルデータを紐付けて一元管理できます。素材が多く、更新が多発するモバイルゲームの素材管理にもオススメです！
 ● Maya プラグイン：ハードサーフェス用高速モデリング HARD MESH
 ● リアルタイム GPU レンダラー FurryBall

1F 16 | RAD Game Tools




RAD ゲームツールズは、創設以来高度な技術を世界中のゲーム制作現場に提供、数多くのAAAタイトルに採用されてきました。Bink (最高峰ビデオコーデック)、Miles (総合サウンドツール)、Telemetry (ハイレベルプロファイラ)、Oodle (画期的高性能ネットワークパケットとデータ圧縮解凍ツール)、Iggly (UI ツール)、Granny (統合型3Dアニメーションツール)の現行6つの製品の最新情報を展示いたします。

1F 10 | オートデスク




CEDECのオートデスクブースでは新しいゲームエンジン、Autodesk Stingray (スティングレイ) を日本で初めてご紹介いたします。Stingray は最新で非常に柔軟性のある3Dゲームエンジン。データ駆動型のレンダリングパイプラインが強力です。簡単に使えるゲーム開発ツールと共に提供されています。Stingray と Maya や 3ds Max といった3Dツールと組み合わせることで、今までの3Dゲーム開発のワークフローを大きく変えることになるでしょう。

1F 17 | 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント




PlayStation®4 の応用技術と Project Morpheus の技術展示を行います。

1F 11 | Cocos2d-x・AnySDK



Cocos2d-x と新サービス AnySDK のデモをご紹介します。メジャーアップデートを目前に控えたオープンソースゲームエンジン「Cocos2d-x」の最新デモは必見です。また、7月リリースの新サービス「AnySDK」は、サードパーティ製SDKの導入を容易にする開発支援ツールであり、将来必須になるマーケットの多チャンネル対応にも簡単に展開することができます。

1F 18 | EIZO 株式会社



3DCG制作環境での色基準モニターとしてEIZOのカラーマネジメント液晶モニター ColorEdge「カラーエッジ」の4Kモデルを展示いたします。制作環境で常に正しい表示を保てるよう出荷時調整と、定期的な内蔵センサーで自動再調整できるため、効率の良い色管理運用が可能です。また、プログラムなどの作業の「ちょっと足りない」を解消する、正方形 (1920 x 1920) モニターの展示を行います。

<p>1F 19 株式会社ワコム</p> <p>高解像度化によるハイクオリティなゲームタイトルの開発シーンに、2D・3D ツール問わずデザインに必要な全てのクリエイティブ作業に威力を発揮する液晶ペンタブプレットの体験コーナーです。 解像度を大幅に向上させた「Cintiq27QHD」、OS 搭載液晶ペンタブプレットモデルの最新版、CintiqCompanion2 を実際に体験いただくことが出来ます。</p>	<p>3F 26 株式会社 インテリジェント ウェーブ</p> <p>アプリケーションの開発規模と複雑性は増大の一途を辿り、セキュアコーディングの実践と確認は、開発現場にとっての大きな負担となっています。インテリジェントウェーブが提供する、次世代型ソースコード解析製品のCxSuiteは、ビルド前のコードに対するスキャンを可能とし、容易に高精度な解析結果と充実した修正支援情報を提供します。CxSuiteは開発にスピード感を求める、多くの企業で利用されています。</p>
<p>1F 20 Vuzix Corporation</p> <p>Vuzix Corporationではこれまでに様々なヘッドマウントディスプレイの開発・販売を行ってまいりました。 今回はVRヘッドマウントディスプレイの「iWearHD」(2015年秋発売予定)とウェアラブルグラス「M100 スマートグラス」(発売中)を実機展示いたします。</p>	<p>3F 27 レバテック</p> <p>ゲーム業界の求人も多く取り揃える、エンジニア&クリエイターの求人紹介サービス『レバテック』。正社員・派遣・業務委託など、業界最大級の求人・案件数を保持しております。展示ブースでは、エンジニア&クリエイター専門特化のエージェントが、業界動向・求人傾向などについてお話しします。予約不要で、ご希望の方には簡易の求人紹介、キャリア相談、給与相場の御相談も実施しております。お気軽にお越しください。</p>
<p>1F 21 GALLERIA</p> <p>GALLERIAはゲーム開発からゲームプレイまで、ゲームに関する全てを支えていきます。 ゲームエンジン各社の協力の下、実際の開発環境を体験いただける展示を行う予定です。 また、最新デジタルクリエイティブ事例のご紹介も予定しています。</p>	<p>3F 28 Hansoft</p> <p>Hansoftはプロジェクト管理ツールの開発、販売を行っています。特に大規模アジャイル開発に適したHansoftは、グローバルなゲーム開発の現場で愛されています。より優れたゲームエンジン、業界動向・求人傾向などについてお話しします。カブコン、プラチナゲームズを始め国内外のゲーム開発プロジェクトがHansoftを選択しています。</p>
<p>1F 22 MATCHLOCK</p> <p>3D VFX ツール&ミドルウェア「BISHAMON」の最新版を展示予定です。今まで以上にメモリの最適化と高速化が行われた他、ツールの拡張性も上がり、更なる表現力と使いやすさを実現しました。是非ともブースにて体験してみてください。</p>	<p>3F 29 株式会社ゾレックスジャパン</p> <p>IncrediBuildは、Koreax Grid Engine (XGE) を使用したグリッド・コンピューティング・ソリューションです。Microsoft Visual Studio のビルドや Make のビルド、さらに Windows 上の様々なプロセスを高速化します。仮想化技術による分散処理を実現し、ビルド等の処理速度を最大 30 倍以上で高速化します。今ご利用の Windows PC を使い、容易にスケールアウト可能です。ワールドワイドで 15 万本以上、日本国内で 10,000 本以上と豊富な実績があります。</p>
<p>1F 23 株式会社 CRI・ミドルウェア</p> <p>ゲーム開発向けミドルウェア「CRIWARE」を紹介します。「CRIWARE」はスマートフォン・コンシューマゲーム機にマルチプラットフォーム、さらに Unity、Cocos2d-x、UE4、OROCHI3 などのゲームエンジンにもマルチ対応した Sound & Movie Solution です。ゲームビジネス拡大およびゲーム開発を強力にサポートする「CRIWARE」の新技術や9月末リリース予定の機能、また開発中技術のプロトタイプを紹介します。</p>	<p>3F 30 GMO アプリクラウド</p> <p>GMO インターネットはモバイルアプリ・ゲーム開発向けのソリューションを展示いたします。【GMO mBaaS】はモバイルアプリの開発・運用に必要な Push 通知などサーバーサイド機能をクラウドで提供し、開発や運用のコストを大幅に削減し、フロントエンド側の開発に注力できるようにします。また、ゲームなどのアクセス数が多い高負荷サービス向けに設計された高性能なクラウドサーバーサービス【GMO アプリクラウド】も合わせて展示いたします。モバイルアプリ・ゲームのみならずお客様の運用に最適なクラウドサービスの組み合わせをご提案し、インフラ面の課題を解決いたします。</p>
<p>3F 24 KiQ</p> <p>アトミックが開発中の「KiQ」は、ゲーム開発を支援する、新しいコンセプトのゲームサーバエンジンです。通信不具合に堅牢な設計を支援し、クライアント開発の延長としてサーバの処理を開発でき、通信処理モジュールの再利用フレームを備えます。アトミックは、KiQ をオープンソースとして公開すると共に、クラウドにおける SI での豊富な経験を用いて、サービス提供を目指しています。</p>	<p>3F 31 ニフティ株式会社</p> <p>ニフティクラウド mobile backend (mBaaS) は、スマートフォンゲーム開発に必要なサーバーサイドの汎用的な機能をクラウドで提供するサービスです。サーバー開発を行わずに SDK を組み込むだけでプッシュ通知、ユーザー管理や位置情報データベースなどの機能をお使いいただけます。mBaaS をご活用いただくことで、ゲーム開発の初期開発費の大幅削減やスピーディーなサービス展開を実現し、クライアントアプリ開発により専念いただけます。その手軽さを実感していただくために、ブースにて体験会を行っています。ぜひお立ち寄りください。</p>
<p>3F 25 NRI セキュアテクノロジーズ株式会社 / Security Innovation</p> <p>～セキュアなソフトウェア開発に特化した e ラーニング TEAM Professor をご紹介～ 不正アクセスやサイバー攻撃の多くは、システムなど、ソフトウェアの脆弱性を悪用することで行われます。NRI セキュアでは、本課題へのソリューションとして、米 Security Innovation 社が展開するセキュア開発のための e ラーニング「TEAM Professor」をご紹介します。展示ブース内では、デモコーナーを用意してお待ちしております。</p>	<p>3F 32 株式会社 NTTPC コミュニケーションズ</p> <p>NTTPCでは、優れた演算能力でクラウドゲーミング基盤における採用実績が豊富なコンシューマー向けグラフィックスカードを8枚搭載し、安定稼働を実現したサーバーを展示します。さらに、数多くのビッグタイトルの開発や運用をサポートし、ゲーム制作におけるサーバー運用の経験豊富な担当者も常駐しています。ぜひお気軽にお立ち寄りください。みなさまのお越しを心よりお待ちしております。</p>

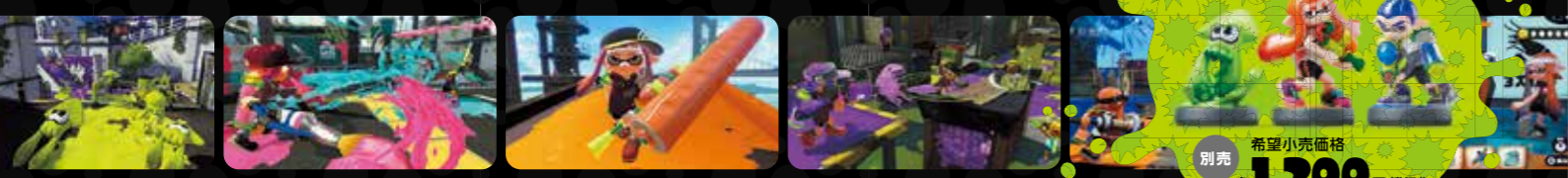
<p>3F 33 Septeni America, Inc.</p> <p>Septeni Americaでは、世界で最も利用されているモバイルアプリ計測ツール MobileAppTracking(MAT)を日本にて正規販売代理しております。会場では、MATの概要と機能をデモンストレーションと共にご説明致します。広告効果測定のために、AppStoreOptimization(ASO)や取得したオーディエンスデータの活用も可能です。</p>	<p>3F 40 丸紅情報システムズ株式会社</p> <p>低価格で即座に 3DCG/CAD 環境を利用できる高速 vGPU クラウドサービスをご紹介します。高速 vGPU クラウドサービスによって、オンプレで運用する手間やコストを削減し、どこからでもアクセスできる 3DCG/CAD 環境を手に入れることができます。その他、データやパフォーマンスに関するご相談も承っておりますので、お気軽にブースにお立ち寄りください。</p>
<p>3F 34 アークサン・テクノロジー</p> <p>ゲーム・アプリとゲーム環境をクラッカーから守れ！ペンタゴン (U.S 国防総省) が当初 独占御用達のセキュリティ・ソリューション。 日本の大手ゲーム企業様にも続々と導入いただいています。 ・アプリケーションのクラッキング対策ソフトウェア ・チート対策、ボット対策、サーバクローン対策、海賊版対策 ・ソース改変なしにセキュリティを追加 ・デスクトップ/サーバOS (Mac/Windows/Linux 32bit/64bit)対応 ・モバイル OS 対応 (iOS/Android) ・Java/.NET 対応</p>	<p>3F 41 マクニカネットワークス株式会社 / ギットハブ・ジャパン合同会社</p> <p>世界 970 万ユーザに愛用され、800 プロジェクト以上で採用される優れたソフトウェア開発をサポートする、開発チームのための企業向けのソフトウェア開発プラットフォーム「GitHub Enterprise」をご紹介します！本展示コーナーでは、最新事例や GitHub Enterprise のデモ展示を実施します。是非お立ち寄りください。</p>
<p>3F 35 Coverity Code Advisor Enterprise</p> <p>Coverity Code Advisor Enterprise はソースコードを解析し、ソフトウェアのクラッシュ、予期せぬ動作、セキュリティ脆弱性など重大なシステム上の不具合につながりかねないソフトウェアのエラーを検出し、修正方法をわかりやすくガイドします。世界の多くのトップ企業が、より品質の高いソフトウェアを早く市場に提供すべく、本製品を活用しています。</p>	<p>3F 42 ARM</p> <p>Enlighten by Geomerics, an ARM company, is a proven dynamic global illumination solution that scales efficiently across all of today's gaming devices, from PC and console to mobile and VR.</p>
<p>3F 36 株式会社東陽テクニカ</p> <p>PERFORCE Helix は、ゲーム業界の最前線で活躍するアーティストとクリエイターのための「デジタルアセット管理ツール」です。テラバイトオーダーのアセット群に数万ユーザ・数千万トランザクションでアクセスする状況にも耐えるデジタルアセット管理環境を提供します。全てのデジタルアセットのバージョン管理を高速に、効率的に、セキュアに実現する PERFORCE Helix を是非ご覧ください。</p>	<p>3F 43 株式会社オージス総研</p> <p>ソースコード静的解析ツール「Coverity」、および OSS ライセンス&脆弱性管理ツール「Palamida」を出展いたします。Coverity は先進の静的解析アルゴリズムにより、クラッシュやメモリ破壊、Web 脆弱性といった深刻な不具合検出が可能です。Palamida はマルチパターンサーチ技術により、ソフトウェアに含まれる OSS とそのライセンス、既知の脆弱性を自動検出します。</p>
<p>3F 37 エクセルソフト株式会社</p> <p>インテル ソフトウェア開発製品は、ゲームおよびマルチメディア アプリケーションの高速化を支援します。インテル独自の最適化と自動並列化によりアプリケーションを素早く高速化するコンパイラ製品をはじめ、今日のゲーム開発に欠かせない開発ツールをデモと共にご紹介します。</p>	<p>3F 44 株式会社ゼンリン</p> <p>ゼンリンは Unity 等のソフトウェアで利用可能な FBX 形式で整備した「3D 都市モデルデータ」を提供しています。「3D 都市モデルデータ」は、高度な車両計測の技術により、現実の街を忠実に再現した 3D モデルであり、BIM/CIM、各種シミュレーション、ゲーム開発等、幅広い用途において活用いただいております。当日、ブースでは「3D 都市モデルデータ」を活用した VR やデモゲームを体験いただけます。</p>
<p>3F 38 株式会社 SHIFT</p> <p>ゲームのデバッグなら SHIFT へ！デバッグ、チューニング、多端未検証、ユーザーサポート。お困りの事がございましたらお声かけください。ゲーム開発におけるテストとデプロイの効率化を実現するツールのご紹介 ・CAT 品質を確保して素早くリリース。オールインワンのクラウドテスト管理ツールのご紹介 ・Chibineko 世界で最もシンプルなテストツールのご紹介 ・Jenkins Platform Enterprise Edition OSS の Jenkins の安定版をベースに、大規模、高信頼性のための各種プラグインを追加したものです。複数の組織やプロダクトを横断して Jenkins を活用したいお客様にお勧めです。</p>	<p>3F 45 オンズ株式会社</p> <p>初公開のオリジナル防音ブースと、マイク・アンプ・スピーカー・DAW 等のゲームサウンド収録システムをコンパクトに凝縮したソリューションとして展示します。また、ヘッドホンによるサラウンド・シミュレーションも体験して頂けます。機器のみならずレコーディング・エンジニアリングまでサウンドに関する全てのご相談にお応えします。それでは「オンズ・ブース」でお会いしましょう。</p>
<p>3F 39 株式会社日立ソリューションズ</p> <p>本展示会では以下を展示致します。 ① Black Duck OSS ソリューション コンプライアンスに則った OSS の利用を支援するツールです。 ② CollabNet TeamForge 開発資産・情報を一元化、トレーサビリティの実現、コラボレーションと情報、資産の再利用を促進する SW 開発プラットフォームです。 ③ ElectricFlow iOS/Android/PlayStation/XBOX 等複数のプラットフォームに対応するテスト & リリースの自動化ツールです。是非ブースにご来場ください。</p>	



Splatoon

スプラトゥーン

白熱! 4vs4のナワバリバトル!!



発売中 パッケージ版/ダウンロード版 希望小売価格 5,700円(税別)



別売 希望小売価格 各1,200円(税別)

CEDEC AWARDS 2015

CEDEC AWARDS は、コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術にフォーカスし、技術面から開発者の功績を称え表彰することで、開発技術の普及・啓蒙と産業の発展を目指しています。今年も、昨年度 CEDEC における聴講者アンケート結果上位者の方々で構成される「CEDEC AWARDS ノミネーション委員会」を組織、CEDEC 運営委員会とともに協議し優秀賞（最優秀ノミネート）を決定いたしました。ノミネーションリストから CEDEC 受講者の皆様にご投票頂き、栄えある最優秀賞受賞者を決定いたします。
※本賞はゲームタイトルそのものでなく、そこに用いられている技術を対象とし、技術面から開発者の仕事を称える賞です。

<http://cedec.cesa.or.jp/2015/event/awards.html>

最優秀賞の投票受付中 投票は 8月26日(水) 19時まで!

<https://cedec.cesa.or.jp/2015/mypage/awards/login>

投票頂いた方から抽選で CEDEC2016 レギュラーパス半額券をプレゼント!

※受講登録時のアカウントとパスワードで上記 URL または CEDEC 公式サイトマイページより投票ください。

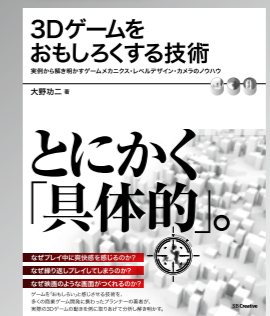
特別賞



西角 友弘 氏 岩谷 徹 氏

受賞理由
「スペースインベーダー」「パックマン」はアーケードゲームの黎明期において、当時社会現象ともいえる一大ブームを巻き起こした。その人気ぶりは我が国にとどまらず世界中に広がり、今なおプレイされ続けているだけではなく、映画、アニメなどでもモチーフに使われるなど、幅広い世代に愛されている。まさに今日に続くゲーム業界発展の礎を築いたと言えるだろう。

著述賞



著者: 大野 功二 氏

受賞理由
本書では 3D ゲーム開発、特に実装面に関して具体的なタイトルを挙げ、面白さの理由、実装方法を考察しながら詳細な図入りで解説を行っており、他に類を見ない質と量を持った一冊として仕上がっています。ここで提供された知見は今後も廃れる事なく長年に渡ってゲーム開発に携わる人々の教科書となるでしょう。

CEDEC AWARDS 2015 ノミネーション委員会

(五十音順)

エンジニアリング部門		サウンド部門	
責任者	南野 真太郎 CEDEC 運営委員会	責任者	増野 宏之 CEDEC 運営委員会
世話人	津田 順平 CEDEC 運営委員会	世話人	中條 謙自 CEDEC 運営委員会
委員	安田 廉 シリコンスタジオ株式会社	委員	稲毛 謙介 株式会社テンベスタジオ
委員	中川 展男 株式会社セガ	委員	廣瀬 裕貴 株式会社スクウェア・エニックス
委員	風 康宏 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	委員	黒岩 理加 株式会社カブコン
委員	千葉 慎二 日本マイクロソフト株式会社	委員	渡邊 愉香 株式会社サイバーコネクトツ
ビジュアル・アーツ部門		ネットワーク部門	
責任者	龍 一博 CEDEC 運営委員会	責任者	佐藤 良 CEDEC 運営委員会
委員	船山 征一郎 Sony Computer Entertainment	世話人	沖原 正剛 CEDEC 運営委員会
委員	森口 博史 株式会社グラフィニカ	委員	山藤 智之 株式会社 Aiming
委員	山本 佑平 株式会社バンダイナムコスタジオ	委員	平澤 庄次郎 ビックロップ株式会社
委員	工藤 裕一 株式会社セガ	委員	フリーランスプログラマ
ゲームデザイン部門		委員	中嶋 謙互 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
責任者	山田 倫之 CEDEC 運営委員会	委員	佐藤 元彦
世話人	小谷 浩之 CEDEC 運営委員会		
世話人	遠藤 雅伸 CEDEC 運営委員会		
委員	三好 誠 株式会社サイバーコネクトツ		
委員	保井 俊之 株式会社ソフト		
委員	下田 賢佑 株式会社 degG		
委員	石川 淳一 有限会社エレメンツ		

発表授賞式 日時:8月27日(木) 17:50より
会場:メインホール

~ JAGMO スペシャル弦楽四重奏団による生演奏が式典を盛り上げます ~

本年も開場入場中と表彰で弦楽四重奏によるゲーム音楽の演奏を行います。
演奏予定曲
ファイナルファンタジーシリーズより『Melodies of Life』『素敵だね』『ザナルカンドにて』
MOTHER より『Bein'Friends』
キングダムハーツIIより『Dearly Beloved』

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



スケジュール
会場全体図
基調講演
海外招待セッション
ゴールドスポンサー
エンビリアラ
プロダクション
ビジュアルアーツ
ビジネス&プロデュース
サウンド
ゲームデザイン
アカデミック基礎技術
インタラクティブセッション
展示コーナー
AWARDS

これらのノミネーション(優秀賞)の中から、CEDEC受賞者・講演者の投票により栄えある最優秀賞が決定いたします。
受賞者は8月27日(木)17:50からの発表授賞式にて発表いたします。

最優秀賞の投票受付中(8/26(水)19:00まで)
投票はこちら▶<https://cedec.cesa.or.jp/2015/mypage/awards/login>

エンジニアリング Engineering

次世代APIの技術的礎(いしずえ)を確立

「Mantle」開発チーム
(Advanced Micro Devices, Inc.)

DirectX12 および Vulkan へと継承されるグラフィックス API 技術の基礎を確立。広範な普及が予想される次世代 API の先駆けとしてグラフィックスコミュニティに貢献した点を評価。

ゲーミングプラットフォームの新たな在り方を提示

クラウドプラットフォーム開発チーム
(シンラ・テクノロジー・インク)

新たなエンターテインメント体験への技術的模索が続く業界の中において、クラウド技術の可能性を押し広げ、開発者が抱くクラウドゲーミングへのひとつの理想像を具体的なソリューションとして提示した点を評価。

コンテンツ開発環境の標準として開発現場へ多大なる貢献

「VisualStudio」開発チーム
(マイクロソフト)

開発環境の標準としてその技術コンセプトは開発スタイルのあり方そのものに大きな影響を及ぼし続けてきた。プログラム開発現場への長年にわたる多大なる貢献を評価。

先進技術を柔軟に独自のコンテンツに昇華

「え〜でる すなば」開発チーム
(株式会社セガ・インタラクティブ)

最新のプロジェクト ション マッピング技術と「砂」による触覚体験を融合させ、幅広い年齢層にアピールする柔軟に先進的なコンテンツを創造した点を評価。

リアルタイムグラフィックス技術のパイオニア

五反田 義治氏
(株式会社トライエス)

物理ベースシェーディング研究に代表されるグラフィックス分野への貢献。日本のみならず世界のリアルタイムグラフィックス技術を牽引してきた活動を評価。

ビジュアル・アーツ Visual Arts

MUSIONの3Dホログラム技術を利用し、現実とゲームの融合をダイナミックに演出

清水 誠一郎氏
(フリーランス)

「NINCHRO FIGHT with HUMAN BEAT BOX」では、従来の3Dホログラム技術を活用し、視覚的にもエキサイティングなエンターテインメントに昇華させた映像を制作。遊びの未来を感じる演出は圧倒的。

ギルティギアシリーズにおけるアニメ調の表現

「GUILTY GEAR Xrd -SIGN-」開発チーム
(アークシステムワークス株式会社)

セルアニメ調表現を描画のみならずアニメーションなど細部に至るまで追求し、ついにリアルタイムもここまでできたかと唸らせる品質。その上でゲームプレイ感覚を損なわずにまとめあげた点を評価。

ゲーム技術によるVFX映像への新しいアプローチを実現

「寄生獣」VFX制作チーム
(株式会社白組)

日本のゲーム会社が保有する最新技術であるパフォーマンス キャプチャーや、精巧な3DCG スキャンでデータを撮る最新鋭の機材をフルに活用し、日本映画のVFX映像に新機軸を導き出した。実写と虚構の狭間を感じさせない映像の功労者として評価。

シンプルなおもしろい表現の上に成り立つゲームグラフィックのわかりやすさ

「Minecraft」開発チーム
(Mojang AB)

シンプルながらもわかりやすさをうまく表現し、「サンドボックス型」ゲームとして遊びの自由度の高さ、ゲームビジュアルの再考を促す点を評価。

リアルタイムで変化する高度なライティング技術

The Tomorrow Children (トモロウ チルドレン) 開発チーム
(有限会社キュー・ゲームス、SCE JAPAN スタジオ)

最新のライティング技術を用いて、プレイヤーの行動によって変化する状況をリアルタイムで処理を行い、リアルで暖かみのある表現を実現。独特な世界観と合わせて印象的なイメージを演出。

ゲームデザイン Game Design

ユーザーの期待に応えるゲームデザインと運営手法

吉田 直樹氏
(株式会社スクウェア・エニックス)

オーソドックスな手法から斬新な手法までをカバーする適切なゲームデザインと、ユーザー目線での緻密なプロデュースや運営で、数々の日本ならではのゲームを作り出した実績を評価。

対戦ゲームコミュニティ活性化の土壌の構築

「三国志大戦」開発チーム
(株式会社セガ・インタラクティブ)

RTSをアーケードに最適な体験にアレンジした日本独自ジャンルを確立。日本国内の対戦ゲームコミュニティの熱量を維持し、昨今のオンライン対戦ゲームブームの土壌を作った。

「ねこ」の魅力を最大限に活かすためのゲームデザイン

「ねこあつめ」開発チーム
(株式会社ヒットポイント)

ねこの観察という題材を最大限に生かし、従来の枠に囚われないゲームシステムと、SNSを活用した投稿機能で、普段ゲームをしない層まで広く浸透させた。

ユーザーに挑戦を挑むゲームデザイン

「Q」開発チーム
(株式会社リカ)

「ゲームデザイナーから全人類への挑戦」というキャッチコピーとユーザーへの届け方、物理挙動パズルならではのシンプルなルールと「自分なりの解法」を得られるユーザー体験、ビデオゲームの本質をつくデザイン。

キャラクター主導のスマホアプリゲームの開発と運営

「スクールガールストライカーズ」開発・運営チーム
(株式会社スクウェア・エニックス)

技術的制約の中でキャラクターの魅力を最大限に追求し、新たな表現の可能性を提示した。また、その価値をさらに高める運営体制でユーザーと開発者との信頼関係を作った。

サウンド Sound

「サウンドを視覚化する」事への取り組み

「ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア」開発&サウンドチーム
(株式会社スクウェア・エニックス)

耳が聞こえづらい方へのサポート機能として、「音」を波形として視覚化する機能を実装。その斬新な取り組みにより、新しいサウンドの表現方法(サウンドのユニバーサルデザイン化)を提案した。

総勢約60名のゲーム音楽家たちによる夢の饗宴

「大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS / for Wii U」桜井政博 / 任天堂 / 参加音楽家及びサウンド開発チーム
(有限会社ソラ(桜井政博) / 任天堂株式会社)

総勢約60名の著名ゲーム音楽家を起用し、400を超える楽曲数を収録した。近年人気の高まりを見せているゲームミュージックシーンにおけるファンへの期待に応えつつ、規模外のボリュームをひとつの作品としてまとめあげたサウンドプロデュースを評価。

ゲームオーディオ技術の向上と底上げを推進する積極的活動

IGDA Japan SIG-AUDIO
(国際ゲーム開発者協会日本 オーディオ専門部会) 運営メンバー
(国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本))

ゲームオーディオに関する業界の枠を超えた交流の場を提供し、積極的な討論・情報交換を推進。様々なテーマを扱う勉強会・情報交換会を開催し、幅広い対象者に向けた活発な活動を評価。業界オーディオ技術レベルの向上と課題解決、底上げに貢献している。

クロスメディア展開を見据えたサウンドプロデュース

「妖怪ウォッチ」シリーズサウンド開発チーム
(株式会社レベルファイブ)

ゲームのみならずアニメや映画などの、多くフォーマットを前提とした制作体制により、ゲームの枠を超えたサウンドデザインを実現。サウンド面で大きな成功を収めた。

「CAPSTONE」を通じたゲームサウンドを広く伝える取り組み

カプコンサウンドチーム
(株式会社カプコン)

長年にわたり、現役のクリエイター自らで公式サイト運営しているだけでなくとまらず、広く一般に向けたイベントを開催し、ゲームならではのサウンドとはどのようなものか、ゲームサウンドの重要性とゲームサウンド業界の認知活動を行っている事を評価。

ネットワーク Network

GPS技術を使った新しいユーザー体験

「Ingress」開発・運用チーム
(Niantic Labs)

高精度のGPS補正技術を利用した地球規模の陣取りゲームを実装し、数百万のゲームプレイヤーを屋外に誘い出すことに成功しただけでなく、その実装のために、Google App Engine 上で数千台のサーバを協調動作させ、地球全体に散らばる数百万の三角形とリンクの交差判定をはじめとする複雑な処理を実装し、運用し続ける高い技術力を評価。

錯覚を利用したアプリケーション側遅延対策の提示

森口 明彦氏及び関係者
(株式会社バンダイナムコスタジオ)

オンライン対戦ゲームの遅延問題について、人間の錯覚を利用したアプリケーション側での対策事例の公開と新たな提案があった。「鉄拳」シリーズでは、技に応じてモーションの開始アニメーションを滑らかに調整することで、プレイヤーに遅延を感じさせない快適なゲーム環境を提供した点を評価。

開発中のスマホアプリをワイヤレスで配信する仕組みの実現

藤崎 友樹氏
(株式会社デプロイゲート)

スマートフォン向けアプリケーションの実機アロイをワイヤレスで容易かつ柔軟に行なえる仕組みを早期に実現し、業界における開発効率向上・品質向上に大きく寄与した点を評価。

ゲーム実況プラットフォームのデファクトスタンダード

「Twitch」開発チーム
(Twitch Interactive, Inc.)

個人のゲーム実況をはじめ、e-Sports大会の放送など、ゲームに特化したライブ配信プラットフォーム、および文化を身近なものとしてここまで大きく成長させたことを評価。

若手技術者の情報交流支援 SNS系サービスの立ち上げ

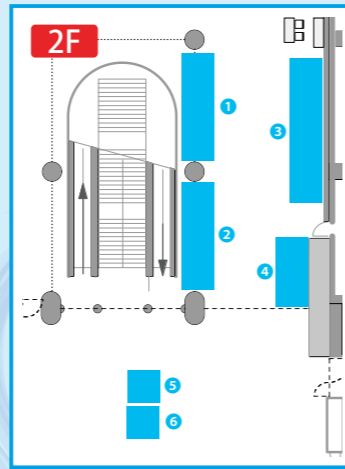
「Qiita」開発チーム
(Increments 株式会社)

技術者向け SNS サービスとして、若手を中心に情報交流が活発になっている。その学習・情報共有の場を作りあげ、高品質なサービスを提供し続けていることを評価。

CEDEC 書房

(場所：会議センター 2F)

コンピュータエンターテインメントの更なる開発力向上において、優れた技術書の存在と活用は不可欠です。CEDEC 書房は、大勢の開発者が集う CEDEC に優れた技術書の集積を行い、開発者の方々がこれに触れる機会を設けることが目的です。技術書の版元が出店いたしますので、各社の的確な選定による一押しの書籍を、実際に手にとってご覧いただきながらご購入いただけます。また、書籍の編集者や時には著者の方と直接意見交換できる機会でもあります。ぜひお立ち寄り下さい。



1 ボーンデジタル



ボーンデジタルが出版する雑誌・書籍を一堂に並べた即売会を行います。ゲーム開発に欠かせないプログラミング技術の解説書や、ハリウッドの VFX 技術を紹介する「Cinefex」、CG 業界誌としてポピュラーな「CGWORLD」をはじめ、CG/映像制作に必要なノウハウや理論を解説した専門書などを豊富に取り揃えます。先行販売や会場特別価格でご提供なども行いますので是非皆さん足を運んでみてください。

2 SBクリエイティブ株式会社

SB Creative

ゲーム開発関連書籍を多数刊行している SB クリエイティブ株式会社のブースでは、CEDEC 書房限定の新刊先行販売を行ないます。その他『3D ゲームをおもしろくする技術』や『ゲームの今 ゲーム業界を見通す 18 のキーワード』などの人気タイトルから、貴重な僅少本まで、多くのゲーム開発者にご支持頂いている書籍を多数取り揃えております。皆さまのお越しを、お待ちしております。

3 株式会社オライリー・ジャパン

O'REILLY
オライリー・ジャパン

エンジニア・プログラマの皆さまに役立つ書籍、最新の技術情報を刊行している株式会社オライリー・ジャパンでは、最新刊から定番まで各種書籍を取り揃え、「CEDEC 書房」にて展示販売を行います。本会場では、ゲーム開発関連の最新刊をはじめ、『おもしろいゲームシナリオの作り方』、『「タッチパネル」のゲームデザイン』、『リーダブルコード』など、注目のラインナップをご用意。お買い上げ金額に応じて、オライリーオリジナルグッズもプレゼントいたします。皆さまのお越しをお待ちしております！

4 株式会社翔泳社

SE
SHOEISHA

翔泳社のブースでは、ゲーム開発の技術書やゲーム開発向けの数学・物理の専門書、スマホアプリ開発の技術書、3D グラフィックスやキャラクターイラストなどのクリエイター向け書籍まで豊富に揃えています。また「パズル RPG」や「ゲームアプリ・プランニング」に関する新刊書籍の販売も予定しています。書籍の編集者が店頭で販売しておりますのでお気軽にお声掛けください。皆様のお越しを心よりお待ちしております。

5 株式会社インプレス



毎年恒例、インプレスグループが発行するゲームプログラミングやソフトウェア開発、キャラクター制作、3D グラフィックス関連書籍を販売します。もちろん、iOS や Android など、スマホアプリ開発書籍も多数取り揃えております。また、人気ゲームの UI & UX の設計を取材・解剖した新刊『売れるゲームの UI/UX 制作現場の舞台裏』(発行 Mdn) を会場限定で先行販売予定！ぜひ、お立ち寄り下さいませ。

6 CG-ARTS 協会

CG-ARTS協会
公益財団法人画像情報教育振興協会

CG-ARTS 協会が発行している「コンピュータグラフィックス」「デジタル画像処理」「デジタル映像表現」が10年ぶりの大改訂をしました。今回の改訂ではゲームに直結するリアルタイムコンピュータグラフィックスについても大きく取り上げました。研修・教育用として、また手元のバイブルとしてお使いください。会場では特別販売(15%以上OFF)を行いますのでお立ち寄りください。

ゴールドスポンサー



PRプログラムスポンサー



メディアパートナー



企画協力/機材協賛



(8月10日現在、社名/媒体名 アルファベット順)