

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>9:45 ~ 11:05 基調講演</b>		
<b>KN</b> つくる、ということ。	中村 伊知哉 / 慶應義塾大学大学院	1F <b>メインホール</b>
<b>11:20 ~ 12:20</b>		
<b>BP</b> ゲーム実況の今後に関して	宮下 泰明 / AppBank株式会社	1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>BP</b> <b>ENG</b> 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 <b>301</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> 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 <b>302</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b> 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 <b>303</b>
<b>PRD</b> <b>GD</b> VR制作の西洋からの反省談:Crytekの教訓	David Bowman / Crytek	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>PRD</b> <b>BP</b> 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 <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 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 <b>313+314</b>
<b>GD</b> <b>BP</b> 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 <b>315</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b> 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 <b>411+412</b>
<b>ENG</b> 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 <b>501</b>
<b>ENG</b> 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 <b>502</b>
<b>VA</b> 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 <b>503</b>
<b>ENG</b> 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 <b>511+512</b>
<b>13:30 ~ 14:30</b>		
<b>AC</b> 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 <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>BP</b> 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 <b>301</b>
<b>SND</b> <b>BP</b> 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 <b>303</b>
<b>BP</b> モバイルゲームが欧米に進出する時	Diane Mullenex / Pinsent Masons LLP	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>VA</b> 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 <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 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 <b>313+314</b>
<b>collaboration</b> <b>AC</b> 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 <b>315</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> 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 <b>411+412</b>
<b>BP</b> 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 <b>501</b>
<b>ENG</b> 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 <b>502</b>
<b>ENG</b> 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 <b>503</b>
<b>PRD</b> 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 <b>511+512</b>
<b>13:30 ~ 14:30 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b> 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 <b>513</b>
<b>13:30 ~ 15:50</b>		
<b>VA</b> <b>ENG</b> 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 <b>302</b>
<b>14:50 ~ 15:50</b>		
<b>BP</b> <b>VA</b> <b>GD</b> コラボレーションによるコンテンツの最大化 ~トトロとモノクマとグル〜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 <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>BP</b> 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 <b>301</b>
<b>SND</b> <b>BP</b> 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 <b>303</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> 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 <b>304</b>
<b>PR</b> <b>BP</b> <b>ENG</b> 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 <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>BP</b> 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 <b>313+314</b>
<b>collaboration</b> <b>AC</b> 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 <b>315</b>
<b>AC</b> 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 <b>411+412</b>
<b>ENG</b> <b>PRD</b> 「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 <b>501</b>
<b>ENG</b> 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 <b>502</b>
<b>VA</b> 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 <b>503</b>

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>PRD</b> 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 <b>511+512</b>
<b>14:50 ~ 15:50 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>PRD</b> Photonを使ってマルチプレイヤーゲーム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 <b>513</b>
<b>16:30 ~ 17:30</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>BP</b> 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 <b>301</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b> 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 <b>302</b>
<b>collaboration</b> <b>AC</b> <b>SND</b> 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 <b>303</b>
<b>同時通訳</b> <b>ENG</b> <b>VA</b> 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 <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>SND</b> 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 <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>AC</b> 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インの改善	島川 知・太田 健一郎 / 株式会社SHIFT	3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b> Android ハイパフォーマンス・プログラミング	松田 白朗 / Google inc	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> 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 <b>501</b>
<b>BP</b> <b>GD</b> 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 <b>502</b>
<b>GD</b> <b>PRD</b> 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 <b>503</b>
<b>ENG</b> 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 <b>511+512</b>
<b>16:30 ~ 17:30 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>PRD</b> 【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 <b>514</b>
<b>16:30 ~ 18:50</b>		
<b>VA</b> 『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 <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> 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 啓真 / 株式会社enish	4F <b>411+412</b>
<b>17:50 ~ 18:50</b>		
<b>PR</b> <b>同時通訳</b> <b>ENG</b> <b>VA</b> 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 <b>301</b>
<b>ENG</b> 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 <b>303</b>
<b>海外招待</b> <b>同時通訳</b> <b>ENG</b> <b>VA</b> 「ファークライ 4」のレンダリング・マテリアル	Stephen McAuley / Ubisoft	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>BP</b> 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 <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>ENG</b> 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 <b>313+314</b>
<b>ENG</b> 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 <b>315</b>
<b>BP</b> <b>GD</b> 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 <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> 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 <b>502</b>
<b>PRD</b> 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 <b>503</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>AC</b> 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 <b>511+512</b>
<b>17:50 ~ 18:50 ワークショップ</b>		
<b>GD</b> 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 <b>302</b>

- 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  
エンタテインメント  
展示コーナー  
AWARDS