

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
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 一歩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! ?すぐに使える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!	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 フリーエ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 UNREAL	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
PRD 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
PRD 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 / ビッグロブ株式会社	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。