

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（プロダクション分野）2017年度版

一般

- <最新> - プロセス管理や自動ビルドなどのプロダクションを支える技術のクラウド化
- 大規模開発やマルチプラットフォーム展開に対応可能な開発環境
- <数年後> - リソースの増大に伴い、大容量ファイルサイズを扱うクラウドホスティングサービスの使用例が増え始め、オンプレミスとのハイブリッドな利用が定着する
- VR/AR/MR コンテンツ制作のためのオーサリング環境が発展する

プロセスマネジメント

- <最新> - 大規模開発においてゲームエンジンや開発環境にあったより体系化されたアセットワークフローが適用される
- モバイルアプリケーション開発の大規模化・複雑化に従って、従来の職能横断型チームだけでは組織全体での開発コストが増大する。組織横断的な専門家チームの導入などプロジェクト単体での考え方から組織全体での最適化へ進む
- <数年後> - プロジェクトマネジメントにおいて組織横断な管理を導入する企業が増える。それによってより組織的なプロセス最適化が進み、個人のオーバーワークが激減する

プラクティス

- <最新> - デバッグに機械学習の利用が進む
- ゲームエンジンのプラグインによる先進技術の即時実現
- 大量のログの可視化による作業効率の改善例が増える
- <数年後> - アセット管理、タスク・バグ管理、CI、ChatOps などが 1つのソリューションに統合され強固に連携されたものが現れる
- コンシューマーとモバイルで共通化した技術が多くなり、各社の強みを生かした自社製エンジンの事例が増え始める
- 素材作成ツールへのディープラーニングの導入

ナレッジマネジメント

- <最新> - 自社の技術ブログや勉強会、カンファレンスなど公の場を巻き込んだナレッジマネジメント
- 現場でのインプットが最小化されアウトプットがより重視される。組織外でインプット活動を積極的に行う開発者が増える
- <数年後> - チーム力が問われる大規模なプロジェクトにおいて、個人に対して評価する従来の評価制度がミスマッチとなり、違った評価システムを導入する企業が増える