スケジュール 9.2 (木)

CEDEC2010

セッションタイトル	講師名	セッション会場
9:45〜11:05		
KN Defying Gravity : The Art of Tangible Bits 重力に抗して：タンジブルビット	石井 裕 マサチューセッツ工科大学	メインホール 1F
11:20〜12:20		
PG CGS 「サカつく」のサッカー試合AIシステム	安藤 毅 株式会社セガ	502 5F
PG 上級Direct X 11：実例による Direct Compute (Advanced Direct X 11: Direct Compute by Example)	Lee Howes / Justin Hensley AMD	503 5F
VR PD FINAL FANTASY XIV のアニメーションワークフロー 〜単純作業からの解放！よりクリエイティブな世界へ！〜	鈴木 健夫／市田 真也 株式会社スクウェア・エニックス	メインホール 1F
VR 3D映像制作：ハリウッドの現場から Sponsored by	バズ・ヘイズ ソニー・コーポレーション・オブ・アメリカ	301 3F
VR PGS インハウスツール開発事例：ソニックの開発に使われているツール紹介	中川 展男 株式会社セガ	302 3F
SND PD 5.1ch時代の3D音源・遠蔵・そしてその配置 〜OpenAL では何も出来ない〜	土田 善紀／細江 一博 株式会社スクウェア・エニックス	303 3F
NW BM 電力 ソーシャルゲーム×クラウド：米国最新事情	ジェフ・バー Amazon Web Services LLC	501 5F
MB PS イグアナ、海を渡る。〜ガラパゴスケータイからの脱却〜	對馬 正 株式会社ティー・エヌ・エー	304 3F
产 MB PD スマートフォンアプリ開発展開の特効薬 ―開発者を悩ますプラットフォーム・デバイス細分化を文字通り根本から解消します。	中村 靖 Ideaworks Labs	313+314 3F
产 BM PS PD ゲームビジネスをつくろう！ 〜シリコンスタジオが提案する3つのスピードある選択肢〜	藤本 文彦／伊藤 佳輝 シリコンスタジオ株式会社	311+312 3F
RC 産学官連携によるシリアスゲーム制作は可能か？ ―2009年度産学官連携シリアスゲーム制作プロジェクトの実例紹介を通して―	松原 浩之／岡田 義広 国立大学法人 九州大学 石川 淳一／有限会社エレメンツ 土井 裕樹／福岡市役所 高松 紳一郎／九州大学病院	511+512 5F
GD ハマるゲーム UI：ショートパック ハマるゲームルール構築	長岡 靖仁 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	315 3F
GD VR ハマるゲーム UI：ショートパック いまどきのUIワークフロー	工藤 匠 株式会社トイロジック	
13:30〜14:30		
PG BM タダで始めるゲーム開発自動化のススメ	粉川 貴至 株式会社セガ	302 3F
PG VR 3次元回転を極める 〜 一歩進んだキャラクタアニメーションプログラミング 〜	向井 智彦 株式会社スクウェア・エニックス	501 5F
PG 西川善司の「CEDEC 2010」ゲーム開発マニアックス（物理シミュレーション編）	西川 善司／ハライゼット 松生 裕史／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 松尾 豊規／株式会社カプコン 澤田 勝平／株式会社フューチャーテクノロジーズ 澤田 博也／AMD Inc. 中 孝史／株式会社ハイディメンションゲームス 西田 有輝／株式会社コナミデジタルエンタテインメント	502 5F
VR PD HD時代のリアルタイムデモの今、そしてこれから（前半）	杉山 昭／株式会社オー・エル・エム・デジタル 櫛口 基一／株式会社セガ 佐々木 亮磨／小林 宏隆 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 平林 純重／小島 千尋 株式会社カプコン 山口 伸紀／竹下 勲 株式会社サイバーコネクトツー	メインホール 1F
产 GD PD BoF ゲームデザイナーのための2Dフィジックス（2）	小倉 豪放 株式会社フィジオス	313+314 3F
SND PD 「Winning Eleven/Pro Evolution Soccer」実況制作の概要と、新たな挑戦	岩切 剛丈 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	303 3F
产 NW BM ソーシャルゲーム成功のためのアマゾンクラウド（AWS）活用術	ジェフ・バー Amazon Web Services LLC	311+312 3F
PD GS Play Station®Moveタイトルの作り方（SCE JAPANスタジオの場合） Sponsored by	山本 正美／池尻 大作／鈴木 達也／榎名 寛／鈴田 健／飯島 貴光 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 3F
BM PD 海外協業に役立つGDD、TDDの書き方	長谷川 亮一 株式会社セガ	304 3F
RC 産学連携の明日。〜ゲーム会社担当者パネル〜	橋原 一光／株式会社バンダイナムコゲームス 吉岡 直人／株式会社スクウェア・エニックス 蔡藤 直宏／株式会社バンダイナムコゲームス 庄司 卓／株式会社セガ	511+512 5F
海外 CGS PD アサシン・クリードのゲームデザイン哲学（The Game Design Philosophy of Assassin' s Creed）	Patrick Plourde UBISOFT	503 5F
GD シナリオ ショートパック ハイパフォーマンスなゲームシナリオ作成方法と制作上のトラブルとその解決法	山野辺 一記 株式会社エッジワークス	315 3F
GD シナリオ ショートパック ゲームシナリオの現場から。開発過程におけるゲームシナリオのチェックポイント。	沼本 裕之 コーエーテクモゲームス	
14:50〜15:50		
PG CEDEC CHALLENGE：超速碁九路盤囲碁AI対決決勝	万波 佳奈／王 嵘任 財団法人日本棋院	315 3F
PG ローンチに間に合わせるワークフロー	中村 勲／大内 聡 株式会社セリウス	502 5F
VR PD HD時代のリアルタイムデモの今、そしてこれから（後半）	杉山 昭／株式会社オー・エル・エム・デジタル 櫛口 基一／株式会社セガ 佐々木 亮磨／株式会社コナミデジタルエンタテインメント 小林 宏隆／株式会社コナミデジタルエンタテインメント 平林 純重／株式会社カプコン 小島 千尋／株式会社カプコン 山口 伸紀／株式会社サイバーコネクトツー 竹下 勲／株式会社サイバーコネクトツー	メインホール 1F
GD MB 怪盗ロワイヤルができるまで、できた後	大塚 剛司 株式会社ティー・エヌ・エー	501 5F
SND PS 『TRINITY Zill O'll Zero』におけるインタラクティブ環境音デザイン	中條 謙自 株式会社コーエーテクモゲームス	303 3F
NW PS 実際的なMMOGデータベースシミュレーション法	佐藤 剛宣／Derek Laufenberg／Robert Greene Versant Corp.	304 3F
产 NW PD BM Can Your Infrastructure Handle Success? （現在使用中のインフラで成功に導けますか？）	ジョッシュ・フレーザー ライトスケール社	311+312 3F
14:50〜15:50		
产 PD BM NW MB Unity ― 一度プログラムを書けばどこででも展開可能	David Helgason Unity Technologies	313+314 3F
海外 「Eidos の最新ゲームエンジン詳解」 〜Deus Ex, Hitman, Tomb Raider, Kane and Lynch の裏側を覗く〜	Julien Merceron 橋本 善久／岩崎 浩 SQUARE ENIX 株式会社スクウェア・エニックス	503 5F
BoF PD GS 高画質画像拡大技術 Play View Sponsored by	豊 禎治 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 3F
MX ゲームジャム、エアゲイメント、業務用：ショートパック Global Game Jamへの誘い ―48時間ゲーム開発プロジェクト「GGJ2010」参加報告―	三上 浩司 東京工科大学	511+512 5F
MX ゲームジャム、エアゲイメント、業務用：ショートパック Edutainment 〜子供にウケる教育ゲームの作り方〜	重命 亨孝 株式会社モバイル&ゲームスタジオ	
MX ゲームジャム、エアゲイメント、業務用：ショートパック 業務用ゲーム機を支えるメカトロニクス技術	鶴身 豊弘 株式会社タイトー	
PG VR データベースとデータログ：ショートパック XMLデータベースを使った汎用的データ管理方法について	大内 慎一 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント Japanスタジオ	302 3F
NW PD データベースとデータログ：ショートパック ゲームのログ。採集と利用をめぐる話 〜MMORPG Final Fantasy XIの中から〜	田中 晋一 株式会社スクウェア・エニックス	
16:30〜17:30		
产 PG 高度シェーダ機能の追加とフラグメンテーション対策：POWERVRを使ってあなたのグラフィックスアプリケーションをあらゆるOpenGL-ESデバイスで利用可能にする方法	Gordon MacLachlan Imagination Technologies	311+312 3F
PG VR レンダリストのための物理ベースライティング	五反田 義治 株式会社トライエース	503 5F
VR CEDEC CHALLENGE：Photoshop® ペイントマイスター	栃谷 宗央／アドビ システムズ 株式会社 奥村 大悟／株式会社ハイディメンションゲームス 仁木 健二／株式会社スクウェア・エニックス 亀井 亮太／株式会社コーエーテクモゲームス	メインホール 1F
VR PD エンジニアリングからフェイシャルを見てみよう。Magical VEngine と Drama Scanner を例に。	工藤 裕一 株式会社セガ	303 3F
GD torne（トルネ）に注ぎ込まれたゲーム制作現場のノウハウ	西沢 学／石塚 健作 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	302 3F
GD ソーシャルアプリに関する大きな誤解 〜ソーシャルゲーム≠カジュアルゲーム〜	安部 聡 株式会社ミクシィ	501 5F
SND 「日本のクリエイターが考えるゲームオーディオ」 ―リファレンス（基準）レベルとアウトプットを考えよう―	瀬本 和也／岸 智也 株式会社カプコン	511+512 5F
产 PD VR BM You Create, We Produce 〜クリエイティブと作業の分別〜	伊藤 成一／ヴァーチャス株式会社 記野 直子／カイオス株式会社	313+314 3F
BM MX SCE から見るゲームタイトルにおける品質管理 Sponsored by	古川 隆信 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ジャパン	301 3F
BM ゲーム業界からソーシャルゲーム業界への転身	福島 道宣／戸田 明宏／山田 直行 株式会社イストピカ	304 3F
BM ゲーム業界における特許の必要性とその効果 経営、企画、開発の3者の視点からのアプローチ	恩田 明生 株式会社バンダイナムコゲームス	315 3F
BoF PS VR Imagine! The Stereoscopic 3D Games!! 〜ゲームデザインから立体視を考えよう	石井 源久 株式会社バンダイナムコゲームス	502 5F
17:50〜18:50		
产 PG CGS "Practical 3D Vision in Games：原理、実装、最適化"	風間 隆行 NVIDIA	311+312 3F
PG VR CUDAではじめるレイ・トレーシング	大垣 真二 株式会社スクウェア・エニックス	502 5F
VR PS 次期アイドルマスター グラフィクス&アニメーション プログラミング プレビュー	前澤 圭一／竹内 大五郎 株式会社バンダイナムコゲームス	メインホール 1F
GD CEDEC CHALLENGE：「三日でゲームを作ってみた」	上田 智／熊田 伸史／植野 俊介／大松 淳子／伊藤 雅恵／立花 浩／新馬 正 株式会社ディー・エヌ・エー サウスランド 高藤 勇輝 株式会社モバイル&ゲームスタジオ	301 3F
产 SND PS MB 「CRI ADX2」になって何が変わったのか？何が変わるのか？ 〜2,000タイトルを支えた「ADX」が生まれ変わり これからのサウンド制作を提案〜	押見 正雄／櫻井 敦史 株式会社CRI・ミドルウェア	303 3F
NW BM オンラインゲームのためのインフラ構築	阿形 佳美 株式会社セガ	501 5F
MB PS モバイル AR ゲームの効率的な提供：ハイパフォーマンスビデオとグラフィックスの統合 (Efficient Delivery of Mobile Augmented Reality Gaming Combining High Performance Video and Graphics)	Gordon MacLachlan Imagination Technologies	503 5F
BM Q-Games 流アジャイル開発手法：Pixel Junk 最新作での実践例を紹介	富永 彰一 キュー・ゲームス	302 3F
RC VR キャラクタの自律動作制御技術	尾下 真樹 九州工業大学	304 3F
MX 激論！外国人が、あえて日本で働くという事 〜世界ヒットを狙うための提案〜 (Making International Hits in Japan - The Foreign Developer's Perspective)	Fred T.Y. Hui／株式会社スクウェア・エニックス Robert Ota Dieterich／株式会社イニス	511+512 5F

KN 基調講演　PG プログラミング　VR ビジュアル・アーツ　GD ゲームデザイン　SND サウンド
NW ネットワーク　PD プロデュース　MB モバイル　BM ビジネス&マネージメント　RC アカデミック
MX ノン・ジャンル　海外 海外トラック　BoF 新分野　产 スポンサーシップセッション
同時通訳　逐次通訳

主催者および講演者の許可なく、写真撮影、録音、録画等の行為は一切禁止させて頂いております。

※掲載内容は8月20日現在の情報です。講演時間、会場等は変更になる場合がございます。