

## 日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス

# CEDEC 2014 開催直前情報

セッション総数は、209件。

CEDEC開催模様の一部は、インターネットで同時中継。



CEDEC 2014

会期: 2014年9月2日(火)~4日(木)

テーマ: 「Go for it!」

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA、会長:鶴之澤伸、所在地:東京都港区西新橋)が主催する日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス『コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2014』(略称:CEDEC 2014 CEDEC=セデック:Computer Entertainment Developers Conference)が、いよいよ、9月2日(火)から4日(木)まで、「パシフィコ横浜」(神奈川県横浜市)において開催されます。

CEDEC 2014では、皆様からのご要望にお応えして、本年もセッションの一部を、ニコニコ生放送(<http://live.nicovideo.jp/>)でインターネットによるライブ配信を行います。中継予定セッションは、別紙の通りです。なお、これ以外にも協賛社による「スポンサーシップセッション」の一部セッションもUstreamによるライブ配信を行う予定です。

詳しくは、公式Webサイト URL <http://cedec.cesa.or.jp/2014/live/> をご覧ください。

### ■セッション総数は209件(2014年8月6日現在)、基調講演では内外の有識者が講演

公式Webサイトでお知らせしておりますとおり、基調講演をはじめとするセッション総数209件となりました。

コンピュータエンターテインメント業界内外の有識者が登壇し、毎年注目を浴びるCEDECの基調講演。本年は、作家の沖方丁氏、神戸大学大学院 工学研究科の塚本昌彦教授、そして株式会社セガ 取締役CCOの名越稔洋氏が登壇します。

コンピュータエンターテインメントには欠かせない「物語の力」、ウェアラブルコンピューティングとゲームの展開、そして、これからのゲームクリエイターに求められるもの、といったテーマで講演が行われます。

詳しくは、公式Webサイト <http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/KN/> をご覧ください。

### ■事前の受講申し込みは8月26日(火)まで

CEDEC 2014の受講申し込みは、8月26日(火)までとなります。3日間有効のレギュラーパスは事前登録のみの販売となります。

詳しくは、公式Webサイト <http://cedec.cesa.or.jp/2014/application/> をご覧ください。

以上

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(Publicity Bureau 内) TEL.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968  
e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)

●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 TEL: 03-3591-9151 FAX: 03-3591-9152 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

## CEDEC 2014 ニコニコ生放送 スケジュール

URL <http://live.nicovideo.jp/>

日 時	セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL	
2 日 (火)	9:45-11:05 基調講演 「物語の力」 冲方 丁(作家) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/KN/14115.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/KN/14115.html</a>	
	11:20-12:20 俺屍2のスタイライズド・レンダリングを越えてゆけ 深澤 正俊 (株式会社アルファ・システム) ほか 2 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/4787.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/4787.html</a>	
	13:30-14:30 “次世代のライティング”実用的速度で動作するボクセルコントレースライティング解説 ジェームス マクラレン (キュー・ゲームス) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/7702.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/7702.html</a>	
	14:50-15:50	『アイカツ! アイドルカツドウ』におけるダンスアニメーション制作事例(1) 矢野 祐治(株式会社 h.a.n.d.) ほか 6 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11412.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11412.html</a>
		「deep down」のグラフィックス表現の技術解説 三嶋 仁 (株式会社カプコン) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/2296.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/2296.html</a>
	16:30-17:30	『アイカツ! アイドルカツドウ』におけるダンスアニメーション制作事例(2) 矢野 祐治 (株式会社 h.a.n.d.) ほか 6 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11412.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11412.html</a>
		Android で安定した動作を行うためのレンダリングエンジン設計、 及び低消費電力化の必要性和測定機材について 山下武志 (株式会社トップゲート) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/5476.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/5476.html</a>
	17:50-18:50	Oculus Panel Discussion ~Oculus Rift を用いたゲーム制作~ 渡邊 成紀 (SEGA) ほか 5 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/229.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/229.html</a>
Android パフォーマンスチューニング実践 松田白朗 (Google inc) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/4946.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/4946.html</a>		
3 日 (水)	9:45-11:05 基調講演 ウェアラブルコンピューティングの動向とウェアラブルゲームへの展開 塚本 昌彦 (神戸大学大学院 工学研究科 教授) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/KN/10617.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/KN/10617.html</a>	
	11:20-12:20	ゲームが果たすべき役割 里見 治紀 (株式会社 セガネットワークス(SEGA Networks Co.,Ltd.) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/14751.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/14751.html</a>
		CEDEC 業界研究フェア①
13:30-14:30	事前登録者数45万人を獲得した施策『フライングゲットガチャ』 良策を連発する為の異業種協業体制とは! ? 松山 洋 (株式会社サイバーコネクトツ) ほか 3 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/9716.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/9716.html</a>	

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

- 本件に関する報道関係からのお問い合わせ先  
CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968  
e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)
- 本件に関する一般の方からのお問い合わせ先  
CEDEC 事務局 TEL : 03-3591-9151 FAX : 03-3591-9152 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

日 時	セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL	
3 日 (水)	13:30-14:30 CEDEC 業界研究フェア②	
	14:50-15:50 「ゲーム実況」時代のゲームプロモーション niconico の事例から 伊豫田 旭彦 (株式会社ドワンゴ) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/5105.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/5105.html</a>	
	CEDEC 業界研究フェア③	
	16:30-17:30 CEDEC 業界研究フェア④	
	17:50-19:30 CEDEC AWARDS 2014 最優秀賞発表授賞式 特別賞・著述賞授賞式	
4 日 (木)	9:45-11:05 基調講演 これからのゲームとゲームクリエイター 名越 稔洋 (株式会社 セガ 取締役 CCO(Chief Creative Officer)) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/KN/10670.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/KN/10670.html</a>	
	11:20-12:20 モバイルプラットフォームにおける Compute 性能を利用したアプリ設計の注意点と性能向上のポイント 菅波 憲一 (アーム株式会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/7490.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/7490.html</a>	
	13:30-14:30 全身触覚インタフェース 梶本 裕之 (電気通信大学) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/AC/14698.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/AC/14698.html</a>	
	14:50-15:50	ぶよぶよをプロデュースして感じたこと 細山田 水紀 (株式会社セガ) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/1448.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/1448.html</a>
		BEYOND RUMBLE ～ゲームにおける触覚フィードバックの設計・実装手法～ 家室証 (株式会社 CRI・ミドルウェア) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/7755.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/7755.html</a>
	16:30-17:00 「KNACK」 レベルデザイン制作事例(カメラ操作不要なアクションゲームのレベルデザイン) 飯島 貴光 (Sony Computer Entertainment Inc.) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/2720.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/2720.html</a>	
	16:30-17:30 西川善司のゲーム開発マニアックス「グラフィックス編」2014 西川善司 (TRY-Z) ほか 5 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/2084.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/2084.html</a>	
	17:00-17:30 『D4: Dark Dreams Don't Die』における NUI とアニメーションによる感覚再現 廣吉 功 (株式会社アクセスゲームズ) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/8232.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/8232.html</a>	
	17:50-18:50	2020 年までのゲームハードウェア技術トレンド 後藤弘茂 (後藤弘茂(フリーランス)) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/6165.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/6165.html</a>
		PERACON2014 結果発表・表彰式 遠藤 雅伸 (東京工芸大学) ほか 3 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/14486.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/14486.html</a>

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968  
e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)

●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 TEL : 03-3591-9151 FAX : 03-3591-9152 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

## CEDEC 2014 Ustream 生放送 スケジュール

URL <http://cedec.cesa.or.jp/2014/live/>

日 時	セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL
2 日 (火)	11:20-12:20 Making Money with Google: ゲームビジネスを成功に導くエコシステム マイケル・ローズ (グーグル株式会社) ほか 3 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/15175.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/15175.html</a>
	ゲーム向けマネジメントツール「Hansoft」の概要と、コンシューマ開発で 1 年間運用した事例 Jon Leslie (Hansoft) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/14539.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/14539.html</a>
	13:30-14:30 Google Cloud Platform: Google スケールで実現するグローバルアプリ基盤 塩入 賢治 (グーグル株式会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/15228.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/15228.html</a>
	リアルタイム通信が劇的に簡単に! 聖剣伝説 RISE of MANA が Photon で実現したもの 小山田 将 (株式会社スクウェア・エニックス) ほか 2 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/NW/15493.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/NW/15493.html</a>
	タイトル未定 ニフティ株式会社
	14:50-15:50 ゲーム業界のデータドリブンマーケティングから学ぶべき最重要ポイント 井上敬浩 (トレジャーデータ株式会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/12048.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/12048.html</a>
	ヘキサドライブ流 OPTPiX SpriteStudio の最適化術! 浅井 維新 (株式会社ウェブテクノロジー・コム) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/11518.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/11518.html</a>
	タイトル未定 ニフティ株式会社
	16:30-17:30 世界のゲーム業界で選ばれる IBM の高性能クラウド SoftLayer 高良 真穂 (日本アイ・ビー・エム株式会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/16659.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/16659.html</a>
	Houdini Engine と Houdini Indie 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.) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/14168.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/14168.html</a>
	Simplygon を使った“オートマジック”な 3D アセット最適化について Koshi Hamedi (Donya Labs AB.) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/13903.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/13903.html</a>
	17:50-18:50 Unity 5 からその先の話 大前 広樹 (ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/11677.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/11677.html</a>
Bluetooth Smart アプセサリーでアプリやゲームをもっと面白く 山崎 光男 (Nordic Semiconductor ASA) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/16765.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/16765.html</a>	

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

- 本件に関する報道関係からのお問い合わせ先  
 CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968  
 e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)
- 本件に関する一般の方からのお問い合わせ先  
 CEDEC 事務局 TEL : 03-3591-9151 FAX : 03-3591-9152 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

日 時		セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL
3 日 (水)	11:20-12:20	Web ソーシャルゲーム企業がスマホゲーム企業に生まれ変わる方法 — GREE 新スタジオ、Wright Flyer Studios の軌跡 荒木 英士 (グリー株式会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/13214.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/13214.html</a>
		Wwise とゲームエンジンを活用した実践的ゲームオーディオ制作プロセス最適化の提案 田島 政朋 (Audiokinetic 株式会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/SND/11624.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/SND/11624.html</a>
	13:30-14:30	アンリアル・エンジン4を技術者が活用するための最新ノウハウ 下田 純也 (Epic Games Japan) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/11783.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/11783.html</a>
		Autodesk Maya 最新開発環境について 加瀬 秀雄 (オートデスク株式会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11942.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11942.html</a>
	14:50-15:50	アンリアル・エンジン4でのコンテンツ制作の深〜いお話 ロブ・グレイ (Epic Games Japan) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11836.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11836.html</a>
		消滅都市のつくりかた - 半年で素敵なゲームをリリースするには - 澤 智明 (グリー株式会社) ほか 4 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/13320.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/13320.html</a>
		Cygames エンジニアが支えるヒットゲームの裏側! 芦原 栄登士 (株式会社 Cygames) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/15440.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/15440.html</a>
	16:30-17:30	スマホで RTS マルチプレイなんて無謀でしょと言われた件 [天と大地と女神の魔法のマルチプレイの技術] 平岡 大輔 (グリー株式会社) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/13373.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/13373.html</a>
		Cocos2d-x ver.3.x で進む 2D のリッチゲーム開発 櫻井 敦史 (株式会社 CRI・ミドルウェア) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/14327.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/14327.html</a>
		『Substance4』 ~新世代ゲームテクスチャリング~ Alexis KHOURI (Allegorithmic) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11730.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/11730.html</a>
4 日 (木)	11:20-12:20	中華圏とのライセンスイン・アウトの実務と可能性 家本 賢太郎 (株式会社クララオンライン) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/16606.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/16606.html</a>
		タイトル未定 ニフティ株式会社
	13:30-14:30	そのテスト足りてます? ~テスト漏れを防ぐ動的コードカバレッジという考え方~ 賣野 高弘 (ハートランド・データ株式会社) ほか 1 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/13055.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/13055.html</a>
		データに振り回されて失敗したあんなことやこんなこと ~ゲームのために必要な本当のビジネス・アナリティクス~ 野上 大介 (株式会社ディー・エヌ・エー) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/16553.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/BP/16553.html</a>
		タイトル未定 Natural Motion Inc.

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

- 本件に関する報道関係からのお問い合わせ先  
CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968  
e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)
- 本件に関する一般の方からのお問い合わせ先  
CEDEC 事務局 TEL : 03-3591-9151 FAX : 03-3591-9152 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

日 時		セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL
4 日 (木)	14:50-15:50	どこまで使える MBaaS? ゲームで利用する注意点と効果について 大屋 誠 (株式会社 IDC フロンティア) ほか 2 名 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/14221.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/14221.html</a>
	16:30-17:30	QA(品質保証)チームの新アイテム! テストギャップを見抜く解析技術 安竹由起夫 (コベリティジャパン株式会社) <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/15387.html">http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/15387.html</a>
		タイトル未定 Imagination Technologies

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

- 本件に関する報道関係からのお問い合わせ先  
CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968  
e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)
- 本件に関する一般の方からのお問い合わせ先  
CEDEC 事務局 TEL : 03-3591-9151 FAX : 03-3591-9152 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)