

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 「妖怪ウォッチ ゲーム・アニメ・映画・漫画・玩具 ~各界クリエイター共同戦線~」	日野 晃博 / 株式会社レベルファイブ	1F メインホール
11:20 ~ 12:20		
VA FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-のエフェクトはこうして作られた ~Luminous VFX Editorの紹介~	長谷川 勇・野副 竜太・小野 哲平 / 株式会社スクウェア・エニックス	1F メインホール
ENG Unity 5 テクノロジー&サービス 最新アップデート	大前 広樹 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
PRD チーム開発をスムーズにするために何をすべきか	池田 尚史 / 『チーム開発実践入門』著者	3F 302
SND 音を本気(マジ)で混ぜてみた。 ~ゲームにおけるモーフィングの活用事例~	谷山 輝・廣瀬 裕貴・シディーク サジャード / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
BP 「ヘプンストライクライバルズ」英国スタジオとのスマホゲーム共同開発	清水 佑輔・大槻 一彦 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 304
ENG 世界に羽ばたく! PlayStation®インディゲーム Sponsored by	秋山 賢成 / 株式会社ソニーコンピュータ・エンタテインメント	3F 311+312
ENG クリエイター魂を刺激する! シンラが提案する「ゲームの超進化」ロードマップ	一條 貴彰・中嶋 謙互 / シンラ・テクノロジー・ジャパン株式会社	3F 313+314
ENG 『繋がりにくい原因』を探れ! ~CEDEC-Netテクニカルレビュー2015~	川上 雄也 / CEDEC-Net 多田 義政 / シスコシステムズ合同会社	3F 315
AC データ分析、人工知能、実践を結ぶスポーツ戦略支援 ~カーリングの科学研究の紹介~	松原 仁 / 公立はこだて未来大学 伊藤 毅志 / 電気通信大学 榊井 文人・柳 等 / 北見工業大学	4F 411+412
VA Making Dreams Come True: Global Illumination with Enlighten	フィリアム・ジョゼフ / Geomerics, an ARM company	4F 418
ENG オープンソースRDBMS、イマダの機能を使おう!	木村 明治 / 日本オラクル株式会社	5F 501
ENG Cocos2d-x と社内基盤の付き合い方 ~アップストリームファーストを目指して~	高橋 成人・木元 将輝 / 株式会社ドリコム	5F 502
GD ゲームにおける既視感で、どうユーザーの気持ちを掴むか?	馬場 保仁 / 株式会社ディー・エヌ・エー 築瀬 洋平 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社 遠藤 雅伸 / 東京工芸大学	5F 503
BP 150万DL達成の放置型ゲーム「昭和駄菓子屋物語」を放置型開発する方法	井村 剣介 / 株式会社GAGEX 渡辺 雅央 / 合同会社2DFantasia	5F 511+512
13:30 ~ 14:30		
GD 「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(1) プロデュース編	原田 勝弘・玉置 絢 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント	1F メインホール
ENG Project Morpheus が具現する新しいアニメのカタチ ~アニメ業界とゲーム業界の融合とミライ- Sponsored by	秋山 賢成 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA Technical Artist Bootcamp 2015 vol.1	麓 一博 / 株式会社セガゲームス 久禮 義臣 / ブラチナゲームズ株式会社 野澤 徹也 / 株式会社デジタル・フロンティア	3F 302
SND DETUNE VS SMILEBOOM サウンド対決2	小林 貴樹・藍 圭介 / 株式会社スマイルブーム 佐野 信義 / 株式会社DETUNE 鈴木 秀典 / 有限会社 プロキオン・スタジオ	3F 303
BP 『ドリフトスピリッツ』 ~加速進化する運営の秘密~	中西 俊之 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
ENG 高速なパーティクルシミュレーションのための新製品「Havok FX」の紹介	長澤 康平 / Havok株式会社	3F 311+312
ENG どこまで使える?クラウドのNoSQL データベース	野間 愛一郎 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	3F 313+314
VA プロ野球スピリッツ2015の3Dフォトスキャン活用事例 ~我々は如何にして500名以上もの野球選手のリアリスティックな顔モデルを作成したか~	伊藤 義徳・松井 敏・渡部 陽佳・中川 潤 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	3F 315
ENG [JaSSTxCEDECコラボセッション] 組み込みソフトウェアのシステムテスト自動化による作業の効率化	永松 康能 / テルモ株式会社	4F 411+412
PRD 最新のアセットパイプラインの構築について~Telltale Gamesの事例を交えて~	Samuel Rantaaskola / Simplygon Zac Litton / Tell Tale	4F 418
ENG いまどきのゲーム制作環境:エディター群とそのバックエンド、開発スタッフ間のコミュニケーションの具体的な方法解説	市山 裕介・是松匠亮 / 株式会社カプコン	5F 501
ENG PlaygroundとLuaによる大規模モバイルオンラインゲーム開発のレベルアップ	李 承益・山田 佳幹・橋本 卓也 / KLab株式会社	5F 502
ENG 物理ベース時代のライトマップベイク奮闘記	大河原 昭 / シリコンスタジオ株式会社	5F 503
BP 教育での利用を目的とする数学ゲーム「Global Math」3年間の試みとゲーム産業界への期待	岸本 好弘 / 東京工科大学 星 千枝 / ベネッセホールディングス 後藤 誠 / マッチロック株式会社	5F 511+512
13:30 ~ 14:30 ワークショップ		
ENG 【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③	川原 史識 / ニフティ株式会社	5F 514
14:50 ~ 15:50		
GD 「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(2) テクニカル編	原田 勝弘・玉置 絢 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 山本 治由・吉江 秀郎・森本 直彦 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	1F メインホール
ENG THE PLAYROOMエンジンのVR化する: Project Morpheusを導入するための手引き Sponsored by	横川 裕 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA Technical Artist Bootcamp 2015 vol.2	麓 一博・樋口 雄一 / 株式会社セガゲームス 高橋 涼 / スマイルテクノロジー・ユニテッド株式会社	3F 302
SND ユーザーのオーディオ再生環境へフィットさせるための挑戦 ~ 動的なダイナミックレンジコントロールが可能にしたもの ~	瀧本 和也 / 株式会社カプコン	3F 303
BP フリーツールを用いたアニメ制作事例 ~セガ・ハード・ガールズに見るIP活用術!~	福原 智学 / 株式会社セガゲームス セガネットワークスカンパニー 中山 雅弘 / 株式会社セガホールディングス	3F 304
ENG 大規模タイトルのバックエンドを支える最新オンライン技術について	永谷 真澄 / シリコンスタジオ株式会社	3F 311+312
ENG 静的解析技術が変えるソフトウェア品質	佐藤 大樹 / 日本シブシブ合同会社	3F 313+314
ENG IoT向け汎用protocol MQTTのリアルタイムゲーム通信利用と実装、そして未来へ...	川上 知成・市川 毅明 / 株式会社ドリコム	3F 315
AC 消極的なユーザのための〇〇システム	栗原 一貴 / 津田塾大学 築瀬 洋平 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社 渡邊 恵太 / 明治大学 西田 健志 / 神戸大学大学院	4F 411+412

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
VA バンダイナムコスタジオ x NaturalMotion 「タイムクライシス5におけるmorphemeケーススタディ」	中矢 陽一 / 株式会社 バンダイナムコスタジオ Simon Mack / Natural Motion Ltd.	4F 418
PRD ENG インハウス継続的インテグレーションツールによるゲーム運用全般の自動化について	松井 敏 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	5F 501
ENG 自社ゲームエンジンでモバイルゲームを作ってみてわかったこと	石井 泰寛・森下 宏樹・小田垣 寛樹 / 株式会社ガンバリオン	5F 502
ENG 次世代向け物理ベースマイクロファセットモデルを設計してみる	五反田 義治 / 株式会社トライエース	5F 503
BP AC 小中高生の為の国際ロボコン[World Robot Olympiad]に見る、プログラミング教育の最前線	渡辺 登 / NPO法人 WRO Japan	5F 511+512
14:50 ~ 15:50 ワークショップ		
ENG クラウドでゲームサーバー(Photon Server)を立ち上げてみよう③	小園井 康志 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	5F 513
16:30 ~ 17:30		
GD VA 「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(3) 開発者ディスカッション編	原田 勝弘・玉置 絢 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 山本 治由・吉江 秀郎・森本 直彦・中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 遠藤雅伸 / 東京工芸大学	1F メインホール
GD Prototyping games for PLAYROOM VR on PlayStation®4 Sponsored by	ドゥッセ・ニコラ / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA PRD 株式会社カプコンの最新開発環境やワークフロー、新しい取り組みについての紹介	橋口 智仁・伊集院 勝 / 株式会社カプコン	3F 302
SND BP 独立系サウンドクリエイターたちのアタマの中	中條 謙自 / 株式会社ATTIC INC. 光田 康典 / 有限会社プロキオン・スタジオ 坂本 英城 / 株式会社ノイジークローク 柴田 徹也 / 株式会社ユニークノート	3F 303
BP 仕事文法上の誤り - 地方、小規模で World Wide 展開手法 -	徳留 和人・小林 貴樹・細田祥一 / 株式会社スマイルブーム	3F 304
VA GD ボコスカウオーズ2 ~ アートとスプライトアニメーション	浅井雄新 / 株式会社ウェブテック・コム 小清水 史 / 株式会社ビッグミースタジオ ラショウ / フリーランス	3F 311+312
SND ブラチナゲームズ流『ベヨネッタ2』BGM演出!	上田 雅美・木幡 周治 / ブラチナゲームズ株式会社	3F 313+314
VA 映像制作プロダクションによるゲームエンジンを用いた高品質映像制作	今村 理人・加治佐 興平・高橋 聡・松村知哉 / マーザ・アニメーションプラネット株式会社 橋本 善久 / リブゼント・インベーションズ株式会社	3F 315
AC ENG 球面ガウス関数を極める - 動的間接照明の高速近似 -	徳吉 雄介 / 株式会社スクウェア・エニックス	4F 411+412
ENG PRD マルチプレイを実現するネットワークエンジンの決定版「Photon」の本音を語るディベロッパー座談会&最新情報	並木 健太郎・山本 昇平・中村 康孝 / GMOクラウド株式会社 小倉唯克 / 株式会社ナイル 金花 賢一郎 / GMOゲームセンター	4F 418
PRD ENG UBIサンフランシスコ x 大阪 - 米日共同開発の現場より~越えるべき壁はどこにあるのか!?	小保田 宏幸・肥後直巳 / Ubisoft San Francisco 本塚 秀成・Benjamin Weber / Ubisoft Osaka株式会社	5F 501
ENG AC Vulkan: High-Efficiency GPU Graphics and Compute - glNextとして発表されたVulkanって?	大淵 栄作・桑原 良彦 / 株式会社デジタルメディアプロフェッショナル	5F 502
ENG クロージャデザインパターン ~C++11ラムダ式によるデザインパターン~	大園 衛玄 / 日本工学院八王子専門学校	5F 503
BP AC 知的財産制度(主に、特許制度・著作権制度)はゲーム業界の発達にどのように貢献してきたのか	樽見 俊明 / 株式会社スクウェア・エニックス 恩田 明生 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 土谷 公二 / 株式会社セガ 田嶋 諭 / 優特許事務所	5F 511+512
17:50 ~ 18:50		
ENG AC 人工知能の未来 - ティーラーニングの先にあるもの -	松尾 豊 / 東京大学大学院	1F メインホール
ENG いまさら聞けないモバイルゲーム開発の基礎知識 Sponsored by	恵良 和隆 / 株式会社ディー・エヌ・エー 遠藤 雅伸 / 東京工芸大学 三上 浩司 / 東京工科大学 馬場 保仁 / 株式会社ディー・エヌ・エー 築瀬 洋平 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
GD PERACON2015	緒方 修・麓 一博・高森 大輔 / 株式会社セガゲームス	3F 302
VA ENG ルーティンワークとさようなら!! 簡単なシステムでデザインデータを改変する方法。	中村 彰憲 / 立命館大学 北阪 幹生 / 崑崙日本株式会社 萩原 和之 / 株式会社Aiming	3F 303
BP アジアゲーム産業最前線2015:新興ゲームスタジオの戦略にみる国際展開の処方箋	芦原 栄登士 / 株式会社Cygames	3F 304
ENG Cygamesの挑戦! ~ハイエンドゲームで世界を目指す~	多喜 建一・John Courte / Side Effects Software Inc.	3F 311+312
VA PRD Houdini によるプロシージャルコンテンツ作成	多喜 建一・John Courte / Side Effects Software Inc.	3F 313+314
VA ENG モジュラーリグシステムのアーキテクチャ	佐々木 隆典 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 315
AC GD 実世界UI環境を備えたスマートホームとエンターテインメントの将来像	平 重行 / 京都産業大学	4F 411+412
VA PRD Allegorithmic Substance -新世代3Dテクスチャリングソフトウェア-	Alexandre BAGARD / Allegorithmic 吉田 ひろみ / 株式会社ボーンデジタル	4F 418
ENG PRD Snowdropエンジン - ノードグラフは電子羊の夢を見るか?~UBI社内製エンジンの紹介とその活用事例	小保田 宏幸 / Ubisoft San Francisco Benjamin Weber / Ubisoft Osaka株式会社	5F 501
ENG AC 双方向バストレーニング(BDPT)の基礎からOpenCLによる実装まで	Takahiro Harada / Advanced Micro Devices, Inc.	5F 502
ENG スマホおよびPCゲームセキュリティ最新動向と対策	池田 翔 / 株式会社リコー 坂井 茂 / パーチャルコミュニケーションズ株式会社	5F 503
ENG Perforceユーザー事例:バンダイナムコスタジオにおけるPerforceサーバ構成例及び管理手法	若林 明子 / 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)