

| 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 ENG 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 |
| PR ENG PRD 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 ENG 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 GD 「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 |
| PR 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 |
| PR ENG GD 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 GD 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 |
| PR VA Making Dreams Come True: Global Illumination with Enlighten | ウィリアム・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 PRD 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 BP 「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 |
| PR 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 ENG Technical Artist Bootcamp 2015 vol.1 | 麓 一博 / 株式会社セガゲームス 久禮 義臣 / プ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 ENG 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 |
| PR ENG GD 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 |
| PR 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 ENG 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 |
| collaboration 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 |
| PR PRD ENG 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 PRD 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 PRD 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 VA 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 | | |
| 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③ | 川原 史識 / ニフティ株式会社 | 5F 514 |
| 14:50 ~ 15:50 | | |
| GD VA 「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 |
| PR 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 ENG 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 VA 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 |
| PR 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 |
| PR 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 AC 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 BP 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 | | |
| 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 |
| PR 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 |
| PR 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 |
| PR 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 - 動的間接照明の高遠近似 - | 徳吉 雄介 / 株式会社スクウェア・エニックス | 4F 411+412 |
| PR 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 - ティープレ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 |
| PR 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 | 萩原 和之 / 株式会社Aiming | 3F 304 |
| PR ENG Cygamesの挑戦! ~ハイエンドゲームで世界を目指す~ | 芦原 栄登士 / 株式会社Cygames | 3F 311+312 |
| PR 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 |
| PR 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 双方向バストレーシング(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 |
| PR 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)