

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>9:45 ~ 11:05 基調講演</b>		
<b>KN</b> 画像を調理する・面白く、役に立ち、ストーリーのある研究開発のすすめ	金出 武雄 / カーネギーメロン大学	1F <b>メインホール</b>
<b>11:20 ~ 12:20</b>		
<b>GD</b> スマホゲームにおけるゲーム性と物語性の「運用で摩擦しない」基礎設計手法 ~ チェイックロニクル3年の運用と開発の事例を交えて ~	松永 純 / 株式会社セガ・インタラクティブ	1F <b>メインホール</b>
<b>GD</b> <b>VRNow!</b> PlayStation®VR がつくりだす VR の未来	吉田 修平 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>ENG</b> デモシーンへようこそ ~ 4KBで映像作品を作る技術 ~	奥 健太郎 / 株式会社イマジカデジタルスケープ 石橋 誠也 / Unity Technologies Japan	3F <b>302</b>
<b>SND</b> もっと!イカすエフェクター天国 -ゲームに組み込むための軽量化・視覚化・そして活用例-	増野 宏之 / 株式会社CRI・ミドルウェア	3F <b>303</b>
<b>ENG</b> <b>VRNow!</b> ゲーミングとVRにおけるマシーン・ラーニングの未来	Nicolas Meuleau / Unity Technologies	3F <b>304</b>
<b>ENG</b> <b>PRD</b> マイクロソフトが提案するこれからのゲーミング テクノロジー	鶴木 健栄 / 日本マイクロソフト株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> Technical Artist Bootcamp 2016 vol.1	麓 一博・亀川 祐作 / 株式会社セガゲームス 大内 慎一 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	3F <b>315</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b> ビルドエンジニアを「専任」でやってみた ~「動けばいいや」は許しません!~	篠崎 旭 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> Cocos2d-xの深層~Cocos2d-x組み込みによる ビューAndroid/iOSアプリの外科手術的統合	久富木 隆一 / グリー株式会社	5F <b>502</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> 『目指せトップアイドル!』 PS4アイドルマスターブラチナスターズで目指したこと	阿部 貴之 / 富田 智子 / 前澤 圭一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>503</b>
<b>BP</b> 夢の印税生活! ?ゲーム開発者が本を出版するためのノウハウ	蛭田 健司 / ヤフー株式会社	5F <b>511+512</b>
<b>11:20 ~ 12:20 ワークショップ</b>		
<b>ENG</b> クラウドでゲームサーバー (Photon Server) を立ち上げてみよう (ワークショップ①)	小蘭井 康志・中村 優太・中村 友紀子 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	5F <b>513</b>
<b>11:50 ~ 12:20 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>PRD</b> 「KiQ」が拓くゲームサーバの未来	長久 勝 / 株式会社アトミック	3F <b>311+312</b>
<b>13:30 ~ 14:30</b>		
<b>GD</b> アナログゲームが熱いって本当? ~メカニクスデザインの最前線~	遠藤 雅伸 / 東京工芸大学 渡辺 範明 / 株式会社ドロッセルマイヤー商會 丸田 康司 / 株式会社すこるくや	1F <b>メインホール</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b> <b>VRNow!</b> PlayStation®VR向けコンテンツに対する Consultation Serviceの取り組み	大貫 善数 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>BP</b> CESA「ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン」	松原 健二 / 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>GD</b> MIDI復活ッ!! レガシーテクノロジーを駆使して インタラクティブミュージックに挑戦せよ!!	岡本 仁志・平山 航介 / 株式会社パオン・ディービー	3F <b>303</b>
<b>GD</b> <b>PRD</b> <b>VRNow!</b> VRはインターアクションの未来であるのか?	Dave Ranyard / Dream Reality Interactive	3F <b>304</b>
<b>VA</b> <b>PRD</b> Catch Up Stingray! ~Stingrayを使ってゲームを開発した話~	野澤 徹也 / 株式会社GUNCY'S 上原 達也 / フリーランス	3F <b>311+312</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> Havok Physics + AI ベストプラクティス	曾良 洋介 / Havok株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> Technical Artist Bootcamp 2016 vol.2	麓 一博 / 株式会社セガゲームス 村上 学 / 株式会社Tokyo RPG Factory 高橋 涼 / スマイルテクノロジーユナイテッド株式会社	3F <b>315</b>
<b>PRD</b> 多文化のテクニカルアーティストチームの力の発揮の仕方	岩淵 栄太郎 / 株式会社 スクウェア・エニックス	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> モンスターライクを支える負荷分散手法	大塚 弘記 / 株式会社ミクシィ	5F <b>502</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> MAKING OF "THE GIFT" ~ Unityを用いた高品質映像制作 ~	加治佐 興平・守随 辰也・鴻巣 智・松村 知哉・松成 隆正 / マーザ・アニメーションプラネット株式会社 石橋 誠也 / Unity Technologies Japan	5F <b>503</b>
<b>ENG</b> <b>PRD</b> 世界で渡り合える内製エンジン開発の成功方法を考える! シニア開発者の集い - エンジン各要素の技術選択、特長戦略、開発プロセス、そもそも論まで -	林 秀一・金井 大 / 株式会社Cygames	5F <b>511+512</b>
<b>14:50 ~ 15:50</b>		
<b>GD</b> 人がゲームにハマる心理 ~行動経済学とソーシャルゲーム~	橋本 之克 / 株式会社アサツーティ・ケイ	1F <b>メインホール</b>
<b>GD</b> <b>ENG</b> <b>VRNow!</b> VR 体験向上チャレンジ! : VR の体験を上げるための テクニックとチャレンジ	秋山 賢成 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>BP</b> <b>ENG</b> 利益を守れ! クラッキングの手口と対策・被害額試算 ~Unity 等でモバイルアプリを開発・運営されている方へ~	坂井 茂 / パーチャルコミュニケーションズ株式会社	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>GD</b> BIOHAZARD7 resident evil におけるゲームオーディオワークフローとシステム - コストを下げずにクオリティを高めるために改善したこと	小島 健二・鉢迫 渉 / 株式会社カプコン	3F <b>303</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> モーションマッチング- 次世代アニメーションへの道	Michael Buttner / Ubisoft Toronto Studio	3F <b>304</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> Autodesk 3D & VR テクニカルセッション ~モデリングしないでVRを作ってみよう! ~	築島 智之・長谷川 真也 / オートデスク株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>VA</b> <b>AC</b> <b>GD</b> OPTPIX SpriteStudio ~超汎用2Dアニメーションツールは「エフェクト」機能を得て?	池田 正智 (池田 ビロウ)・浅井 維新 / 株式会社ウェブテクノロジ・コム	3F <b>313+314</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> <b>GD</b> [人工知能学会×CEDECコラボセッション] 人狼知能技術セッション	鳥海 不二夫 / 東京大学大学院 片上 大輔 / 東京工芸大学 狩野 芳伸 / 静岡大学 丹野 宏昭 / 東京福祉大学	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> 技術から語る「龍が如く」の10年 ~今世代で何が変わるのか~	厚 孝・藁間 直弘・高木 英嗣 / 株式会社セガゲームス	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> EmscriptenやWebAssemblyを使ったWebゲーム開発	紀平 拓男 / Tombo Inc.	5F <b>502</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> UI Discussionのススめ -UIデザインの品質を効率的に向上させるには-	長崎 二郎 / グリー株式会社	5F <b>503</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> 大量外部発注時代を乗り越える為の発注方法	竹下 勲 / 株式会社サイバー・コネクトツ 作山 蒙 / 株式会社スクウェア・エニックス 中村 亮 / モンブラン・ピクチャーズ株式会社 木津 恵一 / 株式会社セガゲームス	5F <b>511+512</b>

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>14:50 ~ 15:50 ワークショップ</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> PlayCanvas 初級ワークショップ - 手ぶらで出来る3Dゲーム開発	小川 雅和 / 株式会社ポトルキューブ	5F <b>513</b>
<b>16:30 ~ 17:30</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> JAXA小惑星探査機はやぶさ2のソフトウェア	三舩 裕也・山本 幸生・佐伯 考尚・澤田 弘崇 / 国立研究開発法人 宇宙航空研究開発機構	1F <b>メインホール</b>
<b>GD</b> <b>ENG</b> <b>VRNow!</b> ノンゲームコンテンツ Making : PlayStation®VR ノンゲームコンテンツの制作事例	秋山 賢成 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>BP</b> <b>GD</b> 日本で働くガイジンクリエイターに訊く 日本のゲーム産業、開発環境、労働環境ってどうですか?	黒川 文雄 / 株式会社ジェミニエンタテインメント ハンサリ・ギオム / Wizcorp Inc. コチョール・オザン / ウォーゲーミングジャパン株式会社 ジェームス・ラグ / 株式会社デジカ ウィリアムソン・ジェームス / 株式会社アカツキ	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>GD</b> <b>VRNow!</b> 仮想世界はここにある! 「VR ZONE Project iCan」におけるVR立体サウンド演出	矢野 義人・橋本 大樹・倉持 啓伍 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>303</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> レイテンシ耐性を有するクラウドゲーミング:クラウドの実行とレンダリングに与える ネットワークレイテンシの影響を軽減する予測法を用いて	Ferdinand Schober / Microsoft	3F <b>304</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> ネットワークエンジンの現在・過去・未来 ~Photonもあるよ!~	並木 健太郎 / GMOクラウド株式会社 秋山 徹 / 株式会社スクウェア・エニックス 小野 憲史 / ゲームジャーナリスト	3F <b>311+312</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> <b>GD</b> サイバーコネクトツのクラウド活用事例紹介 ~もう迷わない! Panzuraを利用したクラウドストレージの薦め!~	福元 俊介 / 株式会社サイバーコネクトツ 佐藤 純平 / CSC株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>AC</b> <b>GD</b> [人工知能学会×CEDECコラボセッション] 人狼知能大会セッション	鳥海 不二夫 / 東京大学大学院 篠田 孝祐 / 電気通信大学 中田 洋平	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> <b>AC</b> <b>GD</b> ゲームのための色彩工学	内村 創 / Polyphony Digital Inc.	5F <b>501</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> <b>PRD</b> エフェクト/UIモーションの役割~背後にある意図とその実現	新藤 愛大 / 株式会社オインクゲームズ	5F <b>503</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> <b>PRD</b> セルシェーディングの進化はどこへ向かうのか? これからの3Dアニメ表現について考えるラウンドテーブル	芦塚 祐祐 / 株式会社サイバーコネクトツ 鈴木 大介 / 株式会社サンジゲン 本村 C. 純也 / アークシステムワークス株式会社 仲道 える沙 / 株式会社神風動画	5F <b>511+512</b>
<b>17:50 ~ 18:50</b>		
<b>AC</b> <b>ENG</b> <b>GD</b> <b>VRNow!</b> 視覚だけじゃない これからのVRシステム	鳴海 拓志 / 東京大学 築瀬 洋平 / Unity Technologies Japan 安藤 英由樹 / 大阪大学	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> <b>PRD</b> ShadowverseのゲームデザインにおけるAIの活用事例、 及び、モバイルTCGのための高速柔軟な思考エンジンについて	佐藤 勝彦 / 株式会社Cygames	3F <b>301</b>
<b>BP</b> <b>GD</b> Why Japanese People! 日本のクリエイターよ、大志を抱き遥かなる大海を超えろ!	Ben Judd / Digital Development Management	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>GD</b> <b>PRD</b> ゲームにおけるインタラクションのための音楽技術「MAGI」 ~瞬間、波形、重ねて~	岩本 翔 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>303</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> <b>PRD</b> オープンプラットフォームにおけるアンチチート:ゲームの実行を防ぎ、 信頼できないデバイスリスクを緩和するには	Ferdinand Schober / Microsoft	3F <b>304</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b> <b>GD</b> <b>PRD</b> 車載インフォテイメントUIのアジャイル開発とゲームエンジン (Starling/ Feathers) 活用	細川 健児 / 株式会社デンソー	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> <b>GD</b> WWE 2Kシリーズにおける動的キャラクターアニメーションへの取り組み	上野 浩樹 / 株式会社ユークス / YUKE'S LA Inc.	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> Fate/Grand Orderにおける、ディライトワークス流AWS導入&活用術	田村 祐樹 / ビアレス株式会社 今井 守生・上野 威史 / ディライトワークス株式会社	5F <b>502</b>
<b>VA</b> <b>PRD</b> <b>GD</b> 龍が如く6における次世代神室町の作り方	濱津 英二・中井 友泰 / 株式会社セガゲームス	5F <b>503</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> <b>GD</b> ゲームアニメーション制作時に発生する課題に対するラウンドテーブル	下倉 啓太郎 / 株式会社ヴァルハラゲームスタジオ ブロードヘッド・アレクシス・ジャスミン / 株式会社たゆたう	5F <b>511+512</b>
<b>17:50 ~ 18:20 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>PRD</b> <b>GD</b> 第1回 クラウドVR開発者会議 @ CEDEC 2016	中嶋 謙互・本城 嘉太郎 / 株式会社モノビット	3F <b>313+314</b>
<b>17:50 ~ 18:50 ワークショップ</b>		
<b>SND</b> <b>GD</b> <b>PRD</b> VOCALOID SDK for Unity で自由に歌わせられるアプリをつくってみよう	山本 尚希 / ヤマハ株式会社	5F <b>513</b>

**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 & プロデューサー **VA** ビジュアルアート **GD** ゲームデザイン **SND** サウンド  
**AC** アカデミック・基礎技術 **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** プラチナ スポンサーセッション **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)**  
 難易度 **甘口** (学生向け) **中辛** (一般向け) **辛口** (経験者向け) **激辛** (専門家向け)

## Welcome Reception (Speakers Only)

プラチナスポンサー **日時: 8月24日 (水) 19:15~21:15** **会場: 世界のビール博物館**  
**ランドマークプラザ ドックヤードガーデン B2F (みらい横丁 内)**  
 ※このパーティーは招待者のみ参加可能です。一般の受講者の方はご入場いただけません。