

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 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 メインホール
11:20 ~ 12:20		
GD 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 ~ チェインクロニクル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 メインホール
GD BP VRNow! 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 301
ENG 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 302
SND ENG 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 303
ENG PRD VRNow! 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 304
ENG PRD 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 313+314
VA ENG PRD 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 315
PRD ENG PRD 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 501
ENG 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 502
VA ENG PRD 『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 503
BP 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 511+512
11:20 ~ 12:20 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 (ワークショップ①)	小園井 康志・中村 優太・中村 友紀子 / 日本アイ・ピー・エム株式会社	5F 513
11:50 ~ 12:20 ショートセッション		
ENG PRD 「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 311+312
13:30 ~ 14:30		
GD 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 メインホール
PRD ENG VRNow! 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 301
BP 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 302
SND GD MIDI復活ッッ!! 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 303
GD PRD VRNow! 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 304
VA PRD 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 311+312
ENG GD Havok Physics + AI ベストプラクティス	曾良 洋介 / Havok株式会社	3F 313+314
VA ENG PRD 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 315
PRD 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 501
ENG PRD 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 502
VA PRD 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 503
ENG PRD 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 511+512
14:50 ~ 15:50		
GD 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 メインホール
GD ENG VRNow! 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 301
BP ENG 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 302
SND PRD 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 303
VA PRD 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 304
VA PRD 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 311+312
VA AC PRD 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 ピロウ)・浅井 維新 / 株式会社ウェブテクノロジ・コム	3F 313+314
AC ENG PRD [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 315
ENG 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 501
ENG EmscriptenやWebAssemblyを使ったWebゲーム開発	紀平 拓男 / Tombo Inc.	5F 502
VA GD PRD 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 503
VA PRD 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 511+512

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
14:50 ~ 15:50 ワークショップ		
ENG PRD 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 513
16:30 ~ 17:30		
ENG PRD 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 メインホール
GD ENG VRNow! 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 301
BP PRD 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 302
SND PRD VRNow! 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 303
ENG PRD 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 304
ENG PRD 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 311+312
ENG AC PRD 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 / SCSK株式会社	3F 313+314
AC PRD [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 315
ENG VA AC PRD ゲームのための色彩工学	内村 創 / Polyphony Digital Inc.	5F 501
VA GD PRD 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 503
VA PRD 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 511+512
17:50 ~ 18:50		
AC ENG PRD VRNow! 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 メインホール
ENG GD PRD 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 301
BP PRD 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越えろ!	Ben Judd / Digital Development Management	3F 302
SND GD PRD 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 303
ENG PRD 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 304
PRD ENG GD PRD 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 315
ENG VA PRD 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 501
ENG PRD 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 502
VA PRD PRD 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 503
VA ENG PRD 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 511+512
17:50 ~ 18:20 ショートセッション		
ENG PRD PRD 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 313+314
17:50 ~ 18:50 ワークショップ		
SND GD PRD 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 513

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 (学生向けで力強い)	中辛 (この分野の初心者へ)	辛口 (ある程度知識のある人へ)	激辛 (深い知識を要する人へ)

Welcome Reception (Speakers Only)

プラチナスポンサー **Cygames** **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。