

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	『ソードアート・オンライン』仮想から現実へ。小説とゲーム技術のお話。～ソードアート・オンラインが現実になる日まで。～ 川原 礫 / 作家 原田 勝弘・二見 鷹介 / 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
11:20~12:20		
ENG	FINAL FANTASY XV におけるキャラクターナビゲーションパイプライン ～パス検索とステアリングとアニメーションの連携～ グラヴォ ファビアン・下川和也 / 株式会社スクウェア・エニックス	1F メインホール
ENG	Unityを使ったNintendo Switch™向けの タイトル開発・移植テクニク!! Sponsored by 松岡 貴之 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
VA	Technical Artist Bootcamp 2017 vol.1 「Automation for TA」 藤 一博・粉川 貴至 / 株式会社セガゲームス 痴山 紘史 / 株式会社日本CGサービス	3F 302
SND	これで解決! ゲームに必要な3Dオーディオの全て 岸 智也 / 株式会社カプコン	3F 303
ENG	ゲームエンジンについて考えるべき重要なこと ジュリアン・マーセロン / BANDAI NAMCO STUDIOS Inc.	3F 304
ENG	Havok AI : ダイナミックなゲーム環境に応える経路探索 呉 世敦 / Havok	3F 311+312
VA	Flashクリエイターはどこに消えた? ～変化に適応するマネジメントと、ゲームアプリをリリースするまでの軌跡～ 丸山 彰吾・萬岡 史浦・代 一龍・淨園 崇史・赤堀このみ / グリー株式会社	3F 313+314
ENG	ローカライズの技術 ～モバイルからAAAまで網羅する翻訳管理システム～ 秦 研究・小林 和貴・小村 麻紘 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 315
BP	ゲームビジネスの可能性を広げる異業種コラボ! 双方の市場を拡大するためのノウハウ 蛭田 健司 / 株式会社モノビット 香川 愛生 / 日本将棋連盟	4F 413
VA	アクションゲーム・アニメーションの極意! -制作環境とこだわりについて- 山口 孝明 / プラチナゲームズ株式会社	5F 501
PRD	中規模チームを支える自動化と属人化しないノウハウ共有の取り組み 矢吹 遼介 / 面白法人カヤック	5F 502
ENG	Shadowverseにおける「デッキのトレンド分析」を題材とした データマイニング技術の活用手法紹介 鈴木 貴都・草野 友弘 / 株式会社Cygames	5F 503
BP	【ラウンドテーブル】 WM(ワーキングマザー)開発者の悩みとその解決策を 共有しよう! ワークライフバランス実現のためのTIPS 久保 純子・服部 弥生 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F 511+512
13:30~14:30		
AC	IoTとロボティクスの進展とエンタテインメントへの波及 川原 圭博 / 東京大学大学院情報理工学系研究科	1F メインホール
ENG	C# Job Systemを使ったUnity流 マルチスレッドプログラミング Sponsored by 伊藤 周 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
VA	Technical Artist Bootcamp 2017 vol.2 「Math for TA」 藤 一博 / 株式会社セガゲームス 堂前 嘉樹 / 株式会社ロジカルビート 佐々木 隆典 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 302
SND	実戦的なゲームのための音響空間表現 - NieR:Automata における事例 - 木幡 周治・進藤 美咲 / プラチナゲームズ株式会社	3F 303
GD	ゲームプレイの原動力:レリック・エンターテインメントの例 ジェイソン・バンデンバーク / ArenaNet	3F 304
BP	実写のVRのコンテンツにおける 試行錯誤と今後の展望について Sponsored by 小倉 豪放 / 株式会社ディー・エヌ・エー	3F 311+312
VA	OPTiX SpriteStudio Ver.6 の基礎 ~ ワークショップ予備編 池田 陽朗・浅井 維新 / 株式会社ウェブテクノロジ・コム	3F 313+314
BP	日本とベトナムとで開発&PRしたSteam向けゲームの「反省と未来」 三原 龍磨・グエン アン バング・中村 蒼 / 株式会社GIANTY	3F 315
AC	[cgviXCEDECコラボセッション] ニュールネットを用いたキャラクター制御 幸村 琢 / エジンバラ大学	4F 413
VA	キャラクターモーション「確ぎ払う爽快感」を支える四つの制作手法 -モバイル3DアクションRPGゲーム「武器よさらば」の事例- 代 一龍 / グリー株式会社	5F 501
ENG	クラウド時代の長く効率よく運用するためのゲームサーバとインフラ設計 堀口 真司 / グリー株式会社	5F 502
ENG	アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレポリューション 制作事例 ~最高のVRライブ体験に必要な要素とは~ 金井 大・谷本 裕馬・丸山 雅之 / 株式会社Cygames	5F 503
PRD	プロダクションラウンドテーブル2017 今給黎 隆 / 東京工芸大学 田口 昌宏 / 株式会社ヘキサドライブ	5F 511+512
13:30~14:30 ワークショップ		
ENG	Photon TrueSyncで完全同期のオンラインゲームを作ろう! ① 並木 健太郎・王 必栄(シド)・津田 良太郎 / GMOクラウド株式会社	5F 513
14:50~15:50		
GD	スマホゲームで物語を更新し続けること。4年間のストーリー 制作コンセプトの変遷をファクトに重ねて 松永 純 / 株式会社セガ・インタラクティブ	1F メインホール
VA	アーティストのためのTimeline活用術 Sponsored by 池和田 有輔 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
SND	サウンドリストはもう不要!? インタラクティブ・サウンドデザインの アウトソーシング事例 西 隆宏 / 株式会社トロジック 牛島 正人 / ソノロジックデザイン, Audiokinetic株式会社	3F 303
VA	Guerrilla Gamesにおけるテクニカルアート マルテン・ヴァン・ダー・ガーク / Guerrilla Games	3F 304
ENG	『グランブルーファンタジー Project Re:LINK』における リアルタイムレンダリングのノンフォリアル表現と高速化事例 Sponsored by 岩崎 順一・森井 大樹・河端 智治 / 株式会社Cygames	3F 311+312
SND	「ウイングイレブン」こだわりのサウンド 尾崎 和一部・松下 名月 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 櫻井 敦史 / 株式会社CRI・ミドルウェア	3F 313+314
BP	技術デモだった「サマーレッスン」がご家庭で遊べるようになるまで ～あなたの技術デモは製品化できますか?～ 山本 治由・小関 一正 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
PRD	[JaSSTxCEDECコラボセッション] 開発とテストが一体となったソフトウェア開発 山口 鉄平 / ヤフー株式会社	4F 413
PRD	複雑化するAssetBundleの配信からロードまでを基盤化した話 福永 亘・石黒 祐輔 / 株式会社QualiArts	5F 502
ENG	Perception Tree ～Behavior Treeを応用したお手軽、柔軟な環境認識システム～ 長谷 洋平 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 503
VA	ゲームアニメーションラウンドテーブル 下倉 啓太郎 / ソレイユ株式会社 アレクシス ジャズミン ブロードヘッド / あまた株式会社(旧:株式会社たゆたう)	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	PlayCanvasを使って3DモデルをWebへ公開しよう! ① 津田 良太郎・榎 香菜・萩原 竜二 / GMOクラウド株式会社	5F 513
14:50~17:30		
VA	GameVFX Bootcamp 2017 ゲームエフェクトの今を4つの視点から 岩出 敬・綿貫 正 / 株式会社セガゲームス 三浦 大輔・岩崎 武徳 / 株式会社バイキング	3F 302
AC	しゃべる人狼知能～人工知能による自然言語人狼対戦 狩野 芳伸 / 静岡大学 篠田 孝祐 / 電気通信大学 片上 大輔 / 東京工芸大学 稲葉 通将 / 広島市立大学 大澤 博隆 / 筑波大学 大槻 恭士 / 山形大学	5F 501
16:30~17:30		
ENG	障害物を乗り越えるアニメーションの制御手法とその応用 川地 克明 / 株式会社スクウェア・エニックス	1F メインホール
VA	～アーティストだけでやったらこうなった!～ Unityを使ったリアルタイムアニメ映像表現 Sponsored by 京野 光平 a.k.a. ntny・小林 信行 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
SND	基礎から応用 3DサウンドAmbisonicでなにかができる? 牛島 正人 / ソノロジックデザイン, Audiokinetic株式会社 北村 一樹 / 株式会社コネクテド 川口 貴志 / 株式会社 CRI・ミドルウェア	3F 303
PRD	パネル: 欧米におけるゲーム開発 ジュリアン・マーセロン / BANDAI NAMCO STUDIOS Inc. ジェイソン・バンデンバーク / ArenaNet マルテン・ヴァン・ダー・ガーク / Guerrilla Games ブライアン・ホートン / INFINITY WARD アンドレア・フレドリクソン / INSOMNIAC GAMES ジェームス・マクラーレン / Q-GAMES	3F 304
ENG	Cygames における次世代ハイエンドコンソール向けゲーム エンジンの開発～最高のコンテンツを支えるゲームエンジン～ Sponsored by 多胡 順司 / 株式会社Cygames	3F 311+312
GD	「ただ純粋に、面白いゲームを創り続ける」Fate/Grand Orderチームの全て 増川 浩介・早坂 貴志・芦田 夏希・金谷 政俊 / ティライトワークス株式会社	3F 313+314
PRD	中小3DCGプロダクションのためのパイプライン構築 -ゲームエンジンをJenkinsで回してSlackで見る- 北田 聡士 / 株式会社フレーム, 株式会社冬寂 飯田 龍介・岩間 達也 / 株式会社フレーム	3F 315
BP	だれでもわかる。超簡単! 効果的なゲーム特許の取得方法 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	4F 413
GD	みんなで遊べるVR! 『THE PLAYROOM VR』のVRマルチプレイヤー制作手法 森田 玄人 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	5F 502
ENG	アナザーエデンにおける非同期オートセーブを用いた通信待ちストレスの ないゲーム体験の実現 鈴木 清人・西田 綾佑 / グリー株式会社	5F 503
VA	若手テクニカルアーティストの業務効率改善への貢献、 育成について話すラウンドテーブル 今野 達斗 / 株式会社ヘキサドライブ 清水 宣寿 / 株式会社セガゲームス	5F 511+512
17:50~18:50		
VA	Pixar USD 入門: 新たなコンテンツパイプラインを構築する 手島 孝人 / 株式会社ポリフォニー・デジタル	1F メインホール
PRD	無駄な反復作業とオサラバ! ビジュアルツールで Unityのアセットワークフローを最適化する Sponsored by 大前 広樹 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
VA	テクノロジーと人をつなぐ、UI/UXデザインの未来とは? 齋藤 恵太 / Goodpatch Inc.	3F 302
SND	HRTFを極めた者が3Dオーディオを制する! ? ～カプコンとヤマハの3Dオーディオプラグイン共同開発事例～ 末永 司 / ヤマハ株式会社 岸 智也 / 株式会社カプコン	3F 303
ENG	2020年代のゲームハードウェア技術トレンド 後藤 弘茂 / フリーランス	3F 304
ENG	「バンドリ! ガールズバンドパーティ!」「みんゴル」での Photon採用事例と最新情報 並木 健太郎 / GMOクラウド株式会社 江口 栄俊・近藤 裕一郎 / 株式会社Craft Egg 福市 誠・桂田 卓也 / 株式会社ドリコム	3F 311+312
ENG	HTC VIVEの中～上級者向け利用方法と今後の新製品について 西川 美優 / HTC NIPPON株式会社	3F 313+314
ENG	HDR 理論と実践 内村 創 / POLYPHONY DIGITAL INC.	3F 315
AC	[芸術科学会(Nicograph) x CEDECコラボセッション] 芸術と科学の融合とTechnical Artist 三上 浩司・菊池 司 / 東京工科大学 床井 浩平 / 国立大学法人 和歌山大学 堂前 嘉樹 / 株式会社ロジカルビート 藤 一博 / 株式会社セガゲームス	4F 413
BP	カジノ/IR、及びeSportsを含む賞金制コンピューターエンターテインメントの 現状と未来について 木曾 崇 / 株式会社国際カジノ研究所	5F 501
GD	過去のお約束を捨てることがVRの始まり ～ PlayStation®VR ヘディング工場のゲームデザインと演出 北尾 雄一郎・増田 幸紀 / ジェムドロップ株式会社	5F 502
PRD	「若手小規模プロジェクト」のススム ～昨今の業界における若手育成の問題点とその解決方法の提案～ 寺井 瑞希・奥田 仁一郎 / 株式会社ヘキサドライブ	5F 503
AC	ゲームエンジン活用による災害事象解析データの可視化技術開発 (VR複合災害シミュレータ適用事例) 佐々木 宣彦 / 株式会社ポケット・クエリズ 片桐 岳 / 株式会社竹中工務店	5F 511+512

KN 基調講演 **ENG** エンジニアリング **PRD** プロダクション **VA** ビジュアルアーツ **BP** ビジネス&プロデュース **SND** サウンド **GD** ゲームデザイン
AC アカデミック・基礎技術 **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 (学生食めどなたでも)	中辛 (この分野の初心者)	辛口 (基礎知識のある人)	激辛 (この分野を専らの人)
-------------------	------------------	------------------	-------------------

Welcome Reception (Speakers Only)
 プラチナスポンサー **SPARK**
日時: 8月30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。