

	セッションタイトル	講演者名	セッション会場
	10:00~11:00		
	ゲーム開発マニアックス「4K、HDR(+広色域)時代のゲームグラフィックスを 考える」	西川 善司/TRYZ 川瀬 正樹/シリコンスタジオ株式会社 高橋 誠史/株式会社バンダイナムコスタジオ 荒牧 岳志/株式会社スクウェア・エニックス	1F メインホール
PR	アナログとデジタルの融合 ~新しい遊びの提案 "Project FIELD"~	早乙女 真司/ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ	3F 301
	Maya + Python でインハウスツールを作ろう!	富田 岳伸/株式会社ポリフォニー・デジタル	3F 302
	VRサウンドの究極演出 リアルタイムバイノーラルの挑戦	中島 健太郎・宮田 祥平/株式会社カプコン	3F 303
	リアルタイム・フィルムメイキング:その現在と未来	Michael Gay/Epic Games	3F 304
	本格スマホRPG「アナザーエデン」開発の裏側を包み隠さずお話し ~コード資産も無く、チームとしての経験も豊富ではない中エンジニアはどう挑んだのか~	阿部 智司・井田 勝/グリー株式会社	3F 311+312
	より没入できるメディア体験 ~「8K:VR」が切り拓く シアター型VRの可能性~	田邊 浩介/株式会社NHKエンタープライズ	3F 315
collaboration	[IMI×CEDECコラボセッション] 大規模グラフ解析と都市OSの開発 ~ヒト・モノのモビリティに関する新しい数理モデルとその応用~	藤澤 克樹/九州大学マス・フォア・インダストリ研究所	4F 413
	情報整理のためのグラフィックレコーディング ~混沌としたプロジェクトの中で議論の可視化をしてみよう~	清水 淳子/Tokyo Graphic Recorder, ヤフー株式会社	5F 501
	Position Based Dynamics Combo物理シミュレーション関連の 最新論文発表	中川 展男/株式会社ポリフォニー・デジタル	5F 502
	人工知能(MetaAI)を用いたゲームデザインの変革	三宅 陽一郎・水野 勇太/株式会社スクウェア・エニックス	5F 503
	10:00~10:25 ショートセッション		
PR	インフラの安定運用、収益の最大化に!大量データを瞬時に可視化する 「Elastic Stack」と時系列データの異常検知	大輪 弘詳/Elasticsearch株式会社	3F 313+314
	ユーザーとのエンゲージメントを育むコミュニティ運営 「友情マーケティング」の解説	杉野 英樹/株式会社カヤック	5F 511+512
	10:30~10:55 ショートセッション		
PR	Akatsuki VR Sound Jamの事例から学ぶ、成功するハッカソンの法則	駒井 祐人/株式会社アカツキ	3F 313+314
	これからのeSportsへの取り組み ~大会実況システムの開発と運用を通して得られた知見~	野口 洋介・山本 宗平/株式会社セガ・インタラクティブ	5F 511+512
	11:20~12:20		
	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』におけるフィールドレベルデザイン ~ハイラルの大地ができるまで~	藤林 秀彦・米津 真/任天堂株式会社	1F メインホール
PR	PlayStation®4 Subdiv ライブラリ	村川 純/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
	アーティストのためのリアルタイムシェーダー学習法	小林 信行/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 302
	VRサウンドデザイン夏期講習:パーソナルスペースの内側で	中西 哲一・田中 佳吾/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303
	実在感のあるヒーローづくり	ブライアン・ホートン/INFINITY WARD	3F 304
	課金型スマホゲームを広告でもマネタイズ!国内最新トレンド・事例と ベストプラクティス	坂本達夫/AppLovin	3F 311+312
	「ポータブル、高性能、VR、3Dゲーム」開発に最適な、 クロスAPI最新情報解説(Vulkan, OpenXR他)	ニール・トレバット/クロス・グループ 大淵 栄作/株式会社デジタルメディアプロフェッショナル	3F 313+314
	[人工知能学会×CEDECコラボセッション] 人工知能と対話システム ~キャラクターとの自然な会話~	三宅 陽一郎/日本電信電話株式会社	3F 315
collaboration	消費者のゲームアプリとの関わり方を紐解く ~複数のゲームアプリログデータを対象とした利用状態解析とその応用~	西口 真央/株式会社メタップス	4F 413
	高品質なアニメーションと低負荷を両立させるShadowverseにおける アニメーション制作事例 ~カードバトルゲームとして快適にプレイできるUXを実現するために~	松岡 翼・山口 聡/株式会社Cygames	5F 501
	無料で始める!「龍が如く」を面白くするための高速デバッグログ分析と自動化	阪上 直樹/株式会社セガゲームス	5F 502
	モーションマッチングのつくりかた	野村 克裕/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 503
	ダンスコンテンツ研究が拓くエンターテインメントイノベーション	岩本 尚也/Huawei Technologies Japan K.K. 柿塚 亮・森島 繁生/早稲田大学	5F 511+512
	11:20~12:20 ワークショップ		
PR	Photon TrueSyncで完全同期のオンラインゲームを作ろう!②	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
	13:30~14:30		
	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』のプロジェクト運営 ~試作から製品までチームスに!~	岡村 祐一郎・尾山 佳之/任天堂株式会社	1F メインホール
PR	UE4 プロファイリングツール総おさらい(グラフィクス編)	篠山 範明/Epic Games Japan	3F 301
	デジタルアニメ制作の未来展望	三上 浩司/東京工科大学 宇田 英男/株式会社スタジオコロリド 加藤 浩幸/株式会社OLM 平澤 直/株式会社ウルトラスーパーピクチャーズ	3F 302
	細かすぎて伝わらない!? 「キャラ」にまつわるサウンド制作過程とMASTSの発展	笠原 直・佐藤 正幸/株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
	Starbreeze StudioのVR制作の詳細な体験談	レミ・アルノー/Starbreeze Studios	3F 304
	新しくなったモノビットエンジンを使って10万人規模のサーバを構築する ノウハウを公開!	中嶋 謙五・本城 嘉太郎・安田 京人/株式会社モノビット	3F 311+312
	Chara@Maya ライブ!~キャラクターセットアップからUE4への出力~	赤崎 幸・望月 智/株式会社ジェットスタジオ	3F 313+314
	「Battlefield 1」におけるゲームVFX制作 そしてフリーランスになること	多喜 建一/SideFX Andreas Glad/Partikel	3F 315
	HoloLens x Kinect / HoloPortaionLiteの実装と応用	千葉 慎二/日本マイクロソフト株式会社	4F 413
	CG ARTS MEISTER	高木 康行・井川 純・犬塚 和久/株式会社カプコン 森田 悠輝/フリーランス 黒敷 裕也・川島 弘亮/株式会社Cygames 中井 美美・田島 光規/株式会社モデリングカフェ	5F 501
	スマホ版「ダビスタ」の操作テンポと開発スピードを上げた UIフレームワークの作り方	西村 拓也/株式会社ドリコム	5F 502
	トリコの動かし方 ~「人喰いの大鷲トリコ」におけるプロシージャルアニメーション技術~	田中 政伸/株式会社 ジェン・デザイン	5F 503
	13:30~14:30 ワークショップ		
PR	OPTPIX SpriteStudio Ver.6 の基礎 ~ ワークショップ演習編	池田 陽朗/株式会社ウェブテクノロジー・コム	5F 513

	セッションタイトル	講演者名	セッション会場
	13:30~13:55 ショートセッション		
	映像・ゲーム・ゲーム関連などのマルチメディアエンターテインメント産業に おいて、世界に向けた事業開発(ビジネスディベロップメント)の基礎的考察	市川 達也/アニメ・ホールディング株式会社	5F 511+512
	14:00~14:25 ショートセッション		
	はじめてスマホに触れるシニア世代のゲーム事情	洲巻 雄介/株式会社フレインハーツ	5F 511+512
	14:50~15:50		
	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』の遊びと物量を両立するための 制作パイプライン・TA事例	洲巻 和也・澤田 佳之/任天堂株式会社	1F メインホール
PR	最新モバイルゲームの実例から見るUE4のモバイル向け 機能・開発Tipsを全部まるっとご紹介!	岡田 和也・星野 瑠美子/Epic Games Japan	3F 301
	シフトレフト ~シフトレフトとリスクマネジメントで世界が変わる~	淵上 真一/学校法人KBC学園・国際電子ビジネス専門学校	3F 302
	DTMの現在と未来	藤本 健/有限会社フラクタル・デザイン 増野 宏之/株式会社CRI・ミドルウェア 中西 哲一/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303
	パフォーマンスをあげて、より多くのゲームプレイを	アンドレア・フレドリクソン/INSOMNIAC GAMES	3F 304
	LINEゲームのセキュリティ診断手法	愛甲健二/LINE株式会社	3F 311+312
	ITの神よ、人間の生み出したもうたバグはすべて時と共に転生いたしました。 ただ割り手の、想いと、作品だけが、不滅です。 ~開発者・QAのための未来。最新の事例とともに bySHIFT~	桑野 範久・西方 幸介・渡辺 康彦/株式会社SHIFT	3F 313+314
	アイドル、スポーツのライブ配信プラットフォーム「SHOWROOM」の VRライブ配信における3Dカメラの仕組みと運用について	小倉 豪放/株式会社ディー・エヌ・エー	3F 315
	ゲーム、エンターテインメント向けのMicrosoft Azure最新情報、 Halo, Hitman, Walking Deadなどのゲーム体験構築からの教訓を交えて データ分析の固定観念を覆す・ユーザー体験を向上し続ける モンスターハンター エクスプロアのデータサイエンス	大西 彰/日本マイクロソフト株式会社	4F 413
	「非離性ミリオンアーサー」VRリメイクにおけるUIの最適化	松崎 悠紀/株式会社カプコン	5F 501
	ユーザーを飽きさせない高頻度の更新を可能にする開発運用ノウハウ ~ハイスピードな開発、リリースを実現するために~	串田 夏子・ブーシェ ロビン/グリー株式会社 加島 直弥/株式会社スクウェア・エニックス	5F 502
	鈴木 元気/株式会社Cygames	5F 503	
	14:50~15:15 ショートセッション		
	Fate/Grand Order VR feat.マッシュ・キリエライトを支える、 "非常識"な企画術。	塩川 洋介/ディライトワークス株式会社	5F 511+512
	15:20~15:45 ショートセッション		
	次世代VR/ARエンタテインメントのための多重映像生成ミドルウェア	鈴木 久貴/株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 白井 曉彦/神奈川工科大学	5F 511+512
	16:30~17:30		
PR	SPARKGEARを用いたスマートフォンでのハイクオリティ なVFX開発事例とハイエンド向け新機能の紹介	岡村 雄一郎/株式会社スパーク 板井 諒輔/株式会社Aiming 池田 博幸/株式会社ボケラボ	3F 301
	Houdini 1.6にHDAを2つ追加したらビルドが楽になった (プロシージャルモデリング事例)	齋藤 彰/株式会社ポリフォニー・デジタル	3F 302
	ブラウザソーシャルゲーム運用プランナーが新規アプリゲーム プロデューサー・ディレクターになって直面した壁、得た知見	田中 翔太/株式会社ディー・エヌ・エー	3F 303
	パネル: 欧米におけるゲームテクノロジー	ジュリアン・マーセロン/BANDAI NAMCO STUDIOS Inc. アンドレア・フレドリクソン/INSOMNIAC GAMES レミ・アルノー/Starbreeze Studios マルティン・ヴァン・ター・ガーク/Guerrilla Games ジェローム・リアー/Q-GAMES	3F 304
	「Fate/Grand Order VR feat.マッシュ・キリエライト」制作秘話 ~プログラム・デザイン・サウンドについて、すべて明かします~	狹野 洋・島野 伸一郎/ディライトワークス株式会社	5F 501
	バックエンドアーキテクチャ超変革 ~共通基盤をマイクロサービス・サーバレス化して安定運用~	中島 淳平/株式会社カプコン	5F 502
	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』におけるQA ~ゲームの面白さを最大化するツールやデバッグの紹介~	丸子 良太・大磯 琢磨/任天堂株式会社	5F 503
	16:30~17:30 ワークショップ		
PR	PlayCanvasを使って3DモデルをWebへ公開しよう!②	津田 良太郎・樺 香葉・萩原 竜二/GMOクラウド株式会社	5F 513
	16:30~16:55 ショートセッション		
PR	ゲームサウンド制作者向けDAWセミナー Steinberg「Nuendo 8」について	豊浦 雄介/株式会社ヤマハミュージックジャパン 大島 su-kei/株式会社OM FACTORY	3F 311+312
	ゲーム開発経験を生かすライター活動のすすめ	戸塚 依一/クイックス(個人事業主)	3F 315
	投影変換行列の操作によるアニメの透視図法の再現	奥屋 志志/早稲田大学	5F 511+512
	17:00~17:25 ショートセッション		
PR	高品位フォントは、こうして生まれる ~クオリティの追求とテクノロジーへの挑戦~	阪本 圭太郎/株式会社モリサワ	3F 311+312
	ゲームエンジン書籍執筆の裏側- 全ての人にゲームエンジンを!	荒川 巧也/日本工学院専門学校	3F 315
	局所的な異質性と硬さを考慮した高速なキャラクタの二次動作生成の提案	金田 綾乃・福里 司・森島 繁生・福原 吉博・中塚 貴之/早稲田大学	5F 511+512
	17:50~19:15		
	CEDEC AWARDS 2017発表授賞式		1F メインホール

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 (学生良めなどたどろ) 中辛 (この分野の初心者) 辛口 (未経験の経験者) 激辛 (即席発表を要する人)

Developers' Night

プラチナスポンサー **日時:8月31日(木) 19:30~21:30 会場:501+502**
参加費用:お一人様 5,000円/税込 (立食形式:フリーフード、フリードリンク)
 CEDEC講演者をはじめ、業界キーパーソンが多数参加する懇親パーティーを開催します。
 デベロッパー同士の交流を深めるだけでなく、新たな出会いからビジネスチャンスにもつながる大変貴重な機会です。
 奮ってご参加ください。
 ※会期中、2F総合受付にてチケットを販売しております。枚数には限りがありますので、お早めにお求めください。