

## CESA ゲーム開発技術ロードマップ（プロダクション分野）2019年度版

### 一般

- <最新>
  - プロセス管理やコラボレーションツール、自動ビルドなどのプロダクションを支える技術のクラウド化、それぞれのサービス同士の連携が進み、ツール運用が簡略化され、人的ミスが減る。
  - 目的に応じてクラウドサービスとオンプレミスとのハイブリッドな利用が定着する。開発者がデータの置き場所を意識する必要がなくなる。
- <数年後>
  - コンパイル、データコンバートやベイク、レンダリング、自動テストなど、同時並列処理で大量のハードウェアリソースを必要とする処理においてクラウド上のリソースを利用するサービスが増える。
- 上記が実現していくことで、場所にとらわれない開発スタイルが可能になる。

### プロセスマネジメント

- <最新>
  - 大規模開発においてゲームエンジンや開発環境にあったより体系化されたアセットワークフローが適用される。
- 機械学習やプロシージャル技術等を用いたコンテンツ・アセット製作の導入が進む。
- <数年後>
  - プロジェクトマネジメントにおいて組織横断な管理を導入する企業が増える。それによってより組織的なプロセス最適化が進み、個人のオーバーワークが激減する。
- 働き方の多様化により、遠隔地での協業が増える。それに伴いより多くの情報を共有することができるコミュニケーション手段が発達する。

### プラクティス

- <最新>
  - ソフトウェアテストに機械学習の利用が進む。
  - ゲームエンジンのプラグインによる先進技術の即時実現。
  - 大量のプレイログの可視化により作業効率が改善される。
- <数年後>
  - クラウドによるスケーリング可能な自動テスト環境。
- ゲームエンジン内にQA管理用機能が組み込まれ、開発工程内でのQAが促進される。

### ナレッジマネジメント

- <最新>
  - 自社ブランディングとしての、技術ブログや勉強会、カンファレンスなど公の場を巻き込んだナレッジマネジメント。
- 社外でのインプットを社内でアウトプットする活動を積極的に行う開発者が増える。
- 個人のアウトプットとしてのブログや自費出版などの活動が増える。
- <数年後>
  - チーム力が問われる大規模なプロジェクトにおいて、個人に対して評価する従来の評価制度がミスマッチとなり、違った評価システムを導入する企業が増える。