

	セッションタイトル	講演者名	タイムシフト 配信	セッション会場
	10:00~11:00			
	VA ENG	ハイエンドキャラクターグラフィックス using LUMINOUS ENGINE	あり	メインホール
PR	VA ENG	Unityでは始めるオープンワールド入門 アーティスト編 Sponsored by 大下 岳志・山村 達彦/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	あり	301
	BP GD	コミュニティのためのゲームづくり ~ 2020年、ポストソーシャルゲーム時代の未来予想図 ~	あり	302
	SND	非サウンド系ツールから攻めるサウンド業務効率化の方法	あり	303
海外招待 (英・日)	ENG	ジャストコース4: 物理ポストモータム	あり	304
PR	PRD VA	デザイン部署からは始める働き方デザイン Sponsored by 今井 仁/ディライトワークス株式会社	あり	311+312
PR	PRD	バンドリ! ガールズバンドパーティ!を支える開発・運用のしくみ	なし	313+314
collaboration	ENG	[JANOG×CEDECコラボセッション] ネットワーク事業者と語るインターネットのゲーム通信	あり	413
PR	ENG AC	Alibaba Cloudで構築するゲーム基盤 ~対談なぜマイネット社がAlibaba Cloudを選んだのか?~	あり	414+415
	ENG	スマホゲームリリース時に絶対サーバを落とさないための負荷試験	あり	501
	PRD	プロマネ〜現場がとまめく管理の魔法〜 職務経験ゼロから始める開発プロセス改善	あり	502
	ENG PRD	カービィチームの開発力を最大化せよ! 一内製フレームワークで大事にしたこと	あり	503
	AC ENG	芯(シ)ン・運送対策2020 ~ヒトのスペックから紐解かれる、安定性重視とフレームレートのベストプラクティス~	あり	511+512
	10:00~10:25 ショートセッション			
	ENG	「シェーダーでかんたんにかわかん!」DirectX リアルタイムレイトレーシング入門	あり	315
	10:30~10:55 ショートセッション			
	ENG	DirectX Raytracingを用いたライトペイカーの美装について	あり	315
	11:20~12:20			
	ENG	自動運転時代の新たな モビリティサービスへの挑戦	あり	メインホール
PR	ENG VA	Unityでは始めるオープンワールド入門 エンジニア編 Sponsored by 山村 達彦・大下 岳志/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	あり	301
	GD	モバイルゲームのテキスト作成術~シナリオ外のテキストで魅せるには?~	あり	302
	SND ENG	音声認識技術を用いたボイス作業時短術	あり	303
海外招待 (英・日)	ENG	「ディビジョン 2」のストリーミング	あり	304
PR	BP	エンジニアから見た「カジュアルゲーム」の魅力	あり	311+312
PR	ENG	リバーエンジンアライメントとチート事例から学ぶセキュリティ対策	あり	313+314
collaboration	ENG SND	[芸術科学会(NICOGRAPH)×CEDECコラボセッション]サウンド×AI×ゲーム	あり	413
PR	ENG	Havok Physics最新アップデート	なし	414+415
unity	VA	Mesh Effect Shape2Dカートゥーン描き出しから、その魅力のままにアニメーションする3Dエフェクトメッシュを軽量かつ効率よく作る	あり	501
特別招待	PRD	組織にテストを書く文化を根付かせる戦略と戦術	あり	502
	ENG	DirectX12を使用したシェーダー上の独自リアルタイムネットワーク構築と描画品質向上のためのリアルタイムレンダリングへの応用	あり	503
unity	BP VA	REALITY「なりたいたい自分で、生きていく」リアルタイムライブでVTuberが活躍する舞台を作る現場の1年	あり	511+512
	11:20~12:20 ワークショップ			
PR	ENG GD	Photonでリアルタイムマルチプレイヤーゲームを作る①2019年版①	なし	513
	11:20~11:45 ショートセッション			
	ENG	ロマサガRSをどのようにクリックにスケールさせたか ~Elixir, Amazon ECS 等の技術要素を交えて~	あり	315
	11:50~12:15 ショートセッション			
	ENG	SINoALICE -シノアリス- それは必死の「サーバー削減」	あり	315
	13:30~14:30			
	ENG VA	『Tales of ARISE』におけるレンダリング技術と高速化	あり	メインホール
PR	ENG VA	Unity2018/2019における最適化事情 Sponsored by 黒河優介/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	あり	301
	ENG AC	図・数式・シェーダプログラムで実現するプロジェクトマッピング ~「屋内・冒険の島トドコ」の事例~	あり	302
特別招待	SND ENG	AI「りんな」のボイストレーニング	あり	303
海外招待 (英・日)	ENG	データを変えない編集	あり	304
PR	SND ENG	地球を守るサウンド制作 ~EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAINにおけるサウンド美装について~	あり	311+312
PR	ENG	「1000人で巨大モンスターを狩り」サーバーリソース Strix Cloud と Unreal Engine でリアルタイム通信レイトレイシングをつくる	あり	313+314
	BP AC	その課題、大学と一緒に解決しませんか? ~産学連携・共同研究のススメ~	あり	413
PR	BP	Craft Eggがつくるユーザーファーストを実現する組織	なし	414+415
	PRD ENG	毎週リリースするスマホ向けコンテンツにおける回帰テストの自動化と、テスト結果の可視化を含むワークフローの提案	あり	501
unity	ENG PRD	『機巧ファイト』モバイルにおけるプレイヤー最大100体同時表示可能なグラフィックス最適化について	あり	502
	VA GD	個性的で魅力的なモンスターを量産するためのデザインと開発手法紹介 ~プリンセスネットRe:Diverにおけるモンスターデザイン制作事例~	あり	503
	BP	ロイヤルユーザーの伸ばし方 ~データドリブンが実現するゲーム長命化の秘訣~	あり	511+512
	13:30~14:30 ワークショップ			
PR	VA AC	[SPARKGEAR]体験ワークショップ Sponsored by 岡村 雄一郎・広本 則行/株式会社スパーク	なし	513
	13:30~13:55 ショートセッション			
	ENG GD	『ASTRO BOT: RESCUE MISSION』の心地よいキャラクター操作とVRインタラクション	あり	315

	セッションタイトル	講演者名	タイムシフト 配信	セッション会場
	14:00~14:25 ショートセッション			
	GD	『ASTRO BOT: RESCUE MISSION』の驚きと心地よさをVRレベルデザイン	あり	315
	14:50~15:50			
	VA	【対談】一流クリエイターに聞く、魅力的なキャラクターを生み出す秘訣とは!?	あり	メインホール
PR	ENG VA	コプロラの開発中タイトル事例 ~Unity最新技術でコンソール級のモバイルゲームを実現~ Sponsored by 荒木和也/株式会社 コプロラ 黒河優介/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	あり	301
unity	VA	こっそり教えます!エフェクトデザインのイ・ロ・ハ	あり	302
	SND ENG	感性をAI化!? サウンドデザインへのAI活用とその未来 -SURROUND:AIにおける適用事例-	あり	303
	ENG	パネルセッション:西洋におけるビデオゲームのテクノロジー	あり	304
PR	ENG	Microsoft HoloLens2 & Azure Kinect テクノロジー Sponsored by 千葉 慎二/日本マイクロソフト株式会社	なし	313+314
PR	BP GD	ビジネスインバクトのためのオンラインゲームデータ分析	あり	414+415
	ENG PRD	家庭用ゲーム開発におけるゲームエディタの基礎設計と、安定かつ高速なアセット管理について	あり	501
	PRD ENG	Shadowverse流開発手法 ~QAコスト削減と堅牢性強化を実現するプランナーによるテスト駆動開発~	あり	502
unity	ENG VA	ディファードレンダリング上で表現するアニメルックの追求とその手法	あり	503
	BP	デジタルマーケターの広告不正(アド fraud)への向き合い方	あり	511+512
	14:50~15:50 ワークショップ			
PR	ENG PRD	実践PlayCanvas - WebGLゲームエンジンPlayCanvasを使って、ウェブサイト向けのゲームの開発をして、実際に公開するまでの流れを体験しよう!	なし	513
	14:50~15:15 ショートセッション			
PR	ENG	ゲーム開発におけるスクラムのすすめ ~失敗は成功のもと~ Sponsored by 畠山 彰秀/ディライトワークス株式会社	なし	311+312
	AC GD	自由に移動できるVRゲームにおけるプレイヤーの誘導、こうやってみました	あり	315
	15:20~15:45 ショートセッション			
PR	SND	『GameSynth 2019.2』~サウンド・ゲーム・アニメクリエイター達のために、さらに進化した最新機能をご紹介!~	あり	311+312
	BP	「宇宙×教育×VR=ちゃんと学べる体感サイエンスツアー「ありえぬLAB」の挑戦	あり	315
	16:30~17:30			
PR	PRD	Unity2019年注目機能まとめ Sponsored by 大前 広樹・京野 光平 a.k.a ntny/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	あり	301
	GD ENG	『逆転オセロニア』における、機械学習モデルを用いたデッキのアーキタイプ抽出とゲーム運用への活用	あり	302
	SND ENG	ニューラルネットワークを用いた音声信号によるリップシンク(口バク生成)技術	あり	303
PR	ENG	品質と開発スピードの両立と、OSSのリスク低減策のご紹介	あり	311+312
PR	VA	CLIP STUDIO PAINTによるビジュアルデザイン事例	あり	313+314
PR	SND	ゲームと音楽の世界におけるパーソナライズされた空間オーディオ	あり	414+415
	PRD ENG	大規模開発のためのLUMINOUS ENGINE のログ分析と自動テスト	あり	501
	ENG	GPU最適化:シェーダ実行の高速化手法	あり	502
特別招待	AC ENG	深層学習がもたらす映像制作支援のための研究イノベーション	あり	503
	VA	アストロボット、アートの仕事 - The art of ASTRO BOT: RESCUE MISSION -	あり	511+512
	16:30~17:30 ワークショップ			
PR	VA	OPTPIX SpriteStudio Ver.6.3 ~改良されたボーン・メッシュ・デフォルトシステムを体験しよう	なし	513
	16:30~16:55 ショートセッション			
unity	BP	パジャマのまま世界中へ: パーチャルゲームスタジオ運営の技術	あり	304
	BP	「現場最優先のススメ」~最高の開発環境を生み出す情報システム部門の在り方~	あり	315
	17:00~17:25 ショートセッション			
	PRD GD	チームの方でアイデアを絞り込む!メンバーが納得できる最適なアイデアを選ぶだけでなく、チームの団結力も高めるアイデア絞り込み手法	あり	315
	17:50~19:15			
	CEDEC AWARDS 2019発表授賞式 Sponsored by なし 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&プロデューズ 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
特別招待 特別招待セッション 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 中辛 辛口 激辛
 「UE4」関連セッション unity 「Unity」関連セッション

懇親パーティー Developers' Night

プラチナスポンサー **日時:9月5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。
 テ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。