

>> セッション一覧 <<

協賛セッション

==NVIDIA株式会社==

- C01 人魚と海賊:NVIDIA デモ開発チームのさらなる秘密
デベロッパーテクノロジーデベロッパーテクノロジー・エンジニア 芦田 幸治
- C02 次世代グラフィクス特殊効果
デベロッパーテクノロジーデベロッパーテクノロジー・エンジニア ブライアン・ドゥダッシュ
- C03 実践パフォーマンス解析
デベロッパーテクノロジーデベロッパーテクノロジー・エンジニア 芦田 幸治
- C04 シネマティック表現技術II:再来
デベロッパーテクノロジーデベロッパーテクノロジー・エンジニア ケビン・ビョーキ

==Microsoft Corporation==

- C05 実践的なPRT (未定)
- C06 D3D パイプラインと正しいエフェクトの使い方 (未定)
- C07 アートレビュー パイプライン :次世代品質のコンテンツ作成 (未定)
- C08 将来のDirectX (未定)

スポンサーシップセッション

- S01 ゲーム開発におけるソフトウェアプラットフォーム"Alchemy"のご紹介
シリコンスタジオ株式会社 開発推進事業部事業部長 寺田健彦
- S02 ゲームにおけるムービー再生とサウンドデザイン
株式会社CRI・ミドルウェア取締役CTO 押見正雄
- S03 パネルディスカッション:ゲームソフトウェア開発の今後の方向性について
(オンライン、ポータブル、ホームサーバー...)
株式会社メディアクリエイト 代表取締役 細川敦
株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメント 開発研究本部ソフトウェアプラットフォーム開発部部长 豊禎治
元気株式会社 執行役員 オンラインゲーム部 部長 砂塚佳成
メトロワークス株式会社取締役 今村義幸
- S04 あなたのそばのピクセルで:NVIDIA GeForce GPU のモバイル3D グラフィクス
NVIDIA株式会社 デベロッパーテクノロジーデベロッパーテクノロジー・エンジニア クリス・ウィン
- S05 大規模なオンラインゲームソフトパッチ配信に最適なネットワークソリューション
NTTコミュニケーションズ株式会社 グローバルサービス事業部グローバルIPネットワーク部門担当部長 五味和洋
- S06 SOFTIMAGE| XSI v.4.0 ゲーム開発への利用
アビッドテクノロジー株式会社ソフトイメージ 高木 雄介
アビッドテクノロジー株式会社ソフトイメージ 梅澤 孝司
アビッドテクノロジー株式会社ソフトイメージ 中鉢博之
- S07 ゲーム開発プロジェクトを強力にサポートするアセット管理ツール'Alienbrain'の最新バージョンのご紹介
アビッドテクノロジー株式会社テクニカル コンサルタント中鉢 博之
- S08 N-Gage 及びN-Gage Arena がもたらす新しいオンラインゲーム開発
ノキア・ジャパン株式会社マルチメディア事業部 ゲームビジネスユニット
ビジネスデベロップメントシニアマネージャー ペルッティピエタリネン
- S09 ゲーム開発におけるMaya
エイリアスシステムズ株式会社 インダストリアル・ビジネスデベロップメント・マネージャー 多喜建一
エイリアスシステムズ株式会社 エンターテインメントアプリケーション エンジニア芳賀洋行

レギュラーセッション

- R01 戦略的プロデューサーのすすめ ~ゲーム開発の現場に『戦略』を持ち込む~
TECMO Lab.COO/プロデューサー 田中 泰生
- R02 成功するオンラインゲーム企画の主眼点
IMC Games Co.,Ltd.プロデューサー 金 学圭(Kim,HakKyu)
- R03 オンラインゲームのビジョン
WEBZEN ゲーム開発部執行役員 兼 開発部チーフプロデューサー Song,KilSup
- R04 韓国オンラインゲームのビジネスモデル
韓国ゲーム産業開発院産業政策チームチーム長 Kim,MinKyu

- R05 混沌の世界をプログラムで作る ダンジョン生成のキュートなアルゴリズム
株式会社ビーワークス情報開発事業部 有馬 元嗣
- R06 遊び学に基づいた面白いゲームの開発手法
株式会社ナムコインキューベーションセンターコンダクター 岩谷 徹
- R07 テレビゲームの悪影響問題にどう対応するか
お茶の水女子大学文教育学部教授 坂元 章
- R08 コンテンツ産業政策の現状と今後
経済産業省メディアコンテンツ課 杉浦健太郎
- R09 ゲーム作成と下請法
公正取引委員会取引部企業取引課
- R10 デジタルコンテンツ政策の推進(仮題)
総務省コンテンツ流通促進室
- R11 次世代プラットフォームにおけるチャレンジ :欧州の独立系デベロッパーはどう進化しようとしているか
英国独立系ゲーム開発協会会長 イアン・パーベストック
- R12 ゲームの学問化は可能なのか? 新しい学問観の創造を行うために
IGDAカリキュラムフレームワーク概説
東京大学大学院学際情報学府博士課程 星野瑠美子
ゲームの学問化は可能なのか?
東京大学大学院情報学環助教授 東大ゲーム研究プロジェクト共同代表 馬場 章
- R13 ゲームの学問化は可能なのか?
(パネルディスカッション) 暗黙知から形式知への変換の時代
< パネラー > 岩谷 徹 株式会社ナムコ 馬場 章 東京大学、他
< モデレーター > 新 清士 IGDA日本代表
- R14 ゲーム産業と教育機関の連携をどう進めるのか?
大学研究者とのリレーションシップづくり:2つの世界のインターアクション
エレクトロニック・アーツユニバーシティ・リサーチ・センター ジョン・ブキャナン
< コーディネーター > ノースウエスタン大学ケロッグスクール ディレクター 大坂裕子
- R15 ゲーム産業と教育機関の連携をどう進めるのか?
(パネルディスカッション)
ゲーム産業の期待と教育機関の期待をいかに合わせるのか
< パネラー >
エレクトロニック・アーツ ジョン・ブキャナン
早稲田大学理工学部 コンピュータネットワーク工学科教授 小林哲則
筑波大学 機能工学系専任講師 星野 准一
株式会社ナムコ事業開発グループ VT研究チームリーダー 馬場哲治
< モデレーター >
新 清士 IGDA日本代表
- R16 大学テクノロジーの最新研究トピック
慶応大学理工学部情報工学科助教授 斉藤英雄
関西学院大学理工学部 情報科学科教授 片寄晴弘
筑波大学機能工学系専任講師 星野准一
- R17 「萌え」とは何か ~ギャルゲーの現状と次のヒットづくりへの提案~
株式会社メディアワークス電撃G's マガジン編集長 /
キャラクターコンテンツ室 プロデューサー 高野希義
- R18 携帯電話にドラゴンクエスト ファイナルファンタジーを移植することについて
株式会社スクウェア・エニックスモバイル事業部部長 洞 正浩
- R19 ゲーム開発者のための実践 マーケティング
株式会社フーム代表取締役 福井 美行
- R20 ペンギンのすすめ
株式会社七音社 代表取締役 松浦 雅也
- R21 韓国のコンピュータエンタテインメント市場及び産業界の現況
Sony Computer Entertainment Korea Inc.(SCEK) 取締役兼本部長 梶田 尚亨
- R22 韓日中、オンラインゲーム・ユーザー特性の比較・分析
中央大学(韓国)/ コンテンツ経営研究所経営学科助教授/ 所長 魏 晶玄

- R23 韓国、中国、日本、台湾、タイなどにおけるオンラインゲーム展開状況及び課題・問題点
サイバーステップ株式会社 代表取締役 佐藤 類
- R24 韓国の人気オンラインゲームクリエイターたちのゲーム設計思想研究報告
株式会社フームマーケティング部部长 Kim,Dong Wook
- R25 現場ですぐに使えるサラウンド音響制作
ドルビーラボラトリーズインターナショナルサービスインク日本支社
コンテンツ及びスタジオサポートグループゲーム音響担当 ジョン・グリフィン
- R26 小規模デベロッパーにおけるリスクマネジメントについて
株式会社 シェード代表取締役社長 横田 幸次
- R27 音屋さんにまつわる誤解と弁解
株式会社ウェブマスター 取締役 技術チーフ 磯田 重晴
- R28 ゲームと実時間物理シミュレーション技術
東京工業大学精密工学研究所助手長谷川 晶一
- R29 プログラマブルシェーダーとGPU
株式会社ナムコCTクリエイターグループプログラマ 今給黎隆
株式会社ナムコCT技術環境グループプログラマ 堤 康一郎
- R30 ゲームプラットフォームのアプリケーション最適化概論 - 猿とバナナ -
Microsoft corporation Xbox Advanced Technology Group Developer 松田 白朗
- R31 PIX ツールの紹介とGPU の最適化。
マイクロソフト株式会社Xbox 事業本部アドバンステクノロジー部ソフトウェアデザインエンジニア 松尾 晃
- R32 Cinematic Wavelet Lighting ~ SIGGRAPH論文、解説と実装 ~
株式会社 ビラミット研究開発部研究員 田村尚希
藤田 将洋
- R33 アメリカでウケるフィーチャー、ウケないフィーチャー ~ 北米市場を視野に入れた仕様変更/企画立案 ~
Sony Computer Entertainment America製作部 プロデューサー 今崎 拓
- R34 最新 3D グラフィクス・アニメーション制作技術 ~ ユーザインタフェース研究の現場から ~
東京大学大学院情報理工学系研究科講師五十嵐 健夫
- R35 PSP 開発環境におけるゲーム制作について
ソニー・コンピュータエンタテインメント開発研究本部ネットワークシステム開発部部长 川西泉
- R36 「オリジナリティ」をプロデュースすること
クローバースタジオ株式会社代表取締役社長稲葉 敦志
- R37 ゲーム業界が陥っているイノベーションのジレンマと、そのブレイクスルーに向けて
稀億ネットワーク(北京)有限公司総経理/ CEO兼コミュニティエンジン株取締役 小林俊仁
- R38 映画とゲームの共通項と相違点
株式会社ランブルフィッシュ代表取締役 映画プロデューサー 仙頭武則
株式会社 GTV 代表取締役 渡辺浩武
- R39 メディアミックスとゲーム制作の有効な関係 ~ 福岡発! 全世界で156万本「hack//シリーズ」制作の秘密 ~
株式会社サイバーコネクトツー 代表取締役社長 松山洋
- R40 UML を用いたゲーム開発
情報・システム研究機構 国立情報学研究所実証研究センター 助手 鷲崎弘直
- R41 ケータイアプリ開発の現状 ~ 100 万ダウンロードアプリの裏話 ~
株式会社ドワンゴ第一研究開発部シニアプログラマー 久保一人
株式会社ドワンゴ第一研究開発部プログラマー 大橋健太郎
- R42 クラスや職場で話題になるコーナーの秘密 ~ ケータイコンテンツにおけるメディア化
株式会社ドワンゴコンテンツビジネス部 第一制作セクションプロデューサー 橋本裕之
株式会社コンポジット取締役 編成局 統括プロデューサー 高橋 晋太
- R43 サウンドとの間に流れる天の川の渡り方
株式会社スーパースイープ代表取締役社長 細江慎治
スタジオカルナバル代表 相原隆行
株式会社キャビア サウンドディレクター 佐野信義
- R44 3D & ハイエンド携帯電話向けコンテンツの過去、現在、未来
株式会社インタラクティブブレインズ代表取締役 武田政樹

ワークショップ
ハンズオンワークショップ
==CGツールハンズオンワークショップ==

- エイリアスシステムズ株式会社
- オートデスク株式会社 ディスクリート
- アビッドテクノロジー株式会社
- 株式会社ディ・ストーム

==シェーダワークショップ==
Microsoft Corporation

==かつてないゲーム開発環境の体験 ==
株式会社クライテリオン・ソフトウェア

= サウンドオーサリングの決定打 『CRI Sound Factory』を体験！ =
株式会社CRI・ミドルウェア

シナリオワークショップ
= ストーリー 創作の心術 =
日本大学芸術学部映画科 講師 川邊 一外

- ラウンドテーブル
- T01 2010年の日本ゲーム業界について ~世界最強のゲーム会社を日本から生み出すために~
TECMO Lab.COO/プロデューサー 田中 泰生
- T02 ゲームマスコミはどういう役割をになうべきか?
フリーライター 小野 憲史
- T03 アジャイル・プログラミングは日本のゲーム開発の現場で使えるのか
<パネラー>
有限会社アセンブメント代表取締役社長 安倍孝一
<モデレーター>
IGDA日本代表 新 清士
- T04 巨大化するプロジェクトをどうマネジメントすべきか
<モデレーター>
IGDA日本代表 新 清士
- T05 今後のオンラインゲーム運営に必要な“知恵”
<パネラー>
中央大学(韓国)/コンテンツ経営研究所 経営学科 助教授/所長 魏 晶玄
- T06 ゲーム産業中国進出における課題と問題点
台湾、中国ゲーム産業関係者、並びに中国進出経験企業
<モデレーター>
立命館大学政策科学部助教授 中村彰憲
- T07 独立系ディベロッパーはどうやって生き残っていくべきか
<モデレーター>
IGDA日本代表 新 清士

以上