

セッションタイトル	講師名	セッション会場
9:45~11:05		
(タイトル未定)	奥山 清行 工業デザイナー / KEN OKUYAMA DESIGN 代表	メインホール 1F
11:20~12:20		
これからはコラボレーション・プロデュース ~1つのコンテンツを異業種へ拡散させるプロデュース論~	穀田 正仁 エイベックス・エンタテインメント株式会社	メインホール 1F
もっと知りたいソーシャルゲーム時代の特許について	恩田 明生 株式会社バンダイナムコゲームス	302 3F
エンジンサウンドシンセサイザーを通して見えた 次世代のインタラクティブサウンドデザイン	伏見 洋人・中西 哲一 株式会社バンダイナムコゲームス	303 3F
AR(拡張現実; Augmented Reality)ゲーム開発のためのアドバイス (題材: PS3EyePet)	ドウセ ニコラ 株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント	304 3F
狙われるスマートフォン&web アプリケーション ~安心の独自マーケット構築~セキュアなアプリ開発まで~	池添 徹 ネットエージェント株式会社	313+314 3F
ショートセッション: リアルタイムCG技術の先端	レンドリストのための物理ベースレンダリング ~基礎理論編~	五反田 義治 株式会社トライエース
ショートセッション: リアルタイムCG技術の先端	曲率に依存する反射関数を用いた リアルタイムスキニングの提案	(モデレーター)栗山 繁 久保 尋之・森島 繁生 / 早稲田大学 土橋 宜典 / 北海道大学 豊橋技術科学大学
そんなツールで大丈夫か? インハウスツール開発の思想と理想	土田 善紀 株式会社スクウェア・エニックス	502 5F
キャラクター RIG パネルディスカッション 多様化、高度化するキャラクター RIG の今後を考える	金久保 哲也・矢口 善久 / 株式会社バンダイナムコゲームス 亀井 敏征 / 株式会社ディンブス	503 5F
JaSST'11 CEDEC: SoftwareTesting Sa・Ga ~ソフトウェアテスターの苦闘・工夫の歴史を振り返る~	辰巳 敬三 / ASTER 松本 晋祐 / ACCESS	411+412 4F
13:30~14:30		
特別招待セッション 日本アニメの伝説、金田伊功氏がゲームに残した物	遠藤 雅伸 / CEDEC2011 運営委員会 時田 貴司 / 株式会社スクウェア・エニックス	メインホール 1F
SCE の最新開発環境	平岡 大輔・大澤 正紀 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 3F
震災復興支援技術 特別セッション 大手ソフトウェア会社の真実	アマゾンだからできること。 震災復興支援活動を通じて	渡辺 弘美 / アマゾンジャパン株式会社 小島 英揮 / アマゾン・サービシジャパン株式会社
震災復興支援技術 特別セッション 大手ソフトウェア会社の真実	Google クライシスレスポンス	賀沢 秀人 / グーグル株式会社 (モデレーター)吉岡 直人 CEDEC 2011 運営委員会
内製サウンドドライバの戦闘記録	笠原 直・南 明宏 株式会社スクウェア・エニックス	303 3F
CG と人体解剖学が創る新しい世界 一知っておきたい人体製作のツボ	桜木 晃彦 宝塚大学大学院	304 3F
今からアンリアル・エンジンで始めてリスクを最小限に進める為の心得	下田 純也 エピック・ゲームズ・ジャパン	311+312 3F
効率的なゲームタイトル開発の要、「ソースコード静的解析」の運用を知る	安竹 由起夫 コベリティ 日本支社	313+314 3F
物理エンジンを利用したクリーチャーのプロシージャルアニメーション	辛 孝宗 株式会社バンダイナムコゲームス	501 5F
オンラインゲームを IPv6 へ対応させる方法	佐藤 良 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	502 5F
IGDA (国際ゲーム開発者協会) in motion	Gordon Bellamy International Game Developers Association	503 5F
JaSST'11 CEDEC: ソフトウェアテスト技法入門~明日からのテストのために~	中野 直樹 / マルチパラダイスシステムズ 長谷川 聡 / 北都システム	411+412 4F

セッションタイトル	講師名	セッション会場
14:50~15:50		
SpyParty の初期ベータマルチプレイヤーゲームアーキテクチャ	Chris Hecker definition six, inc.	メインホール 1F
PSP Engine の画像処理技術と 3D 立体視	大戸 友博 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 3F
GREE ソーシャルゲーム 5 年間の技術的失敗と成功の歴史 ~GREE Technology Stack のご紹介~	藤本 真樹・梶原 大輔 グリー株式会社	302 3F
最短距離でほしい武器を手に入れる! カブコン, 自社エンジンへのミドルウェア融合事例 ~ニンテンドー 3DS 新作「謎惑館」で臨場感あふれるサウンドを実現~	岡田 信弥・野中 大輔・小島 健二 / 株式会社カブコン 郷原 亮 / 株式会社CRI・ミドルウェア	303 3F
フルボディ IK エンジンの作り方	津田 順平 株式会社コーエーテクモゲームス	304 3F
ブラザーズ・トゥ・ジ・エンド: ギアーズ・オブ・ウォー3における レベルデザインとシネマティックの制作の実際	グレイソン・エッジ エピック・ゲームズ	311+312 3F
奇抜なアイデアの収束的パッケージング手法 ~『タッチ! ダブルペンスポーツ』の開発事例~	鈴井 匡伸・岡安 司 有限会社インディーズゼロ	315 3F
IPv4 枯渇後のソーシャルゲームプラットフォーム	佐藤 良 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 安田 歩 / 東日本電信電話株式会社 須藤 吉公 / グリー株式会社 吉野 純平 / 株式会社ミクシィ	501 5F
ショートセッション: マネタイズと ゲーミフィケーション	ソーシャルゲームをグローバルにマネタイズするには 顧客ロイヤリティ向上のためのゲーミフィケーション	Arthur Chow Gwaves Limited 深田 浩嗣 株式会社ゆめみ
セルアニメスタイルのCG制作	小高 忠男 株式会社サンライズ	503 5F
JaSST'11 CEDEC: JaSST テスト設計コンテストに出場してみた! ~はじめてのテスト設計	名野 響 ルネサスマイクロシステム	411+412 4F
16:30~17:30		
Augumented Reality	堀川 勉 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 3F
グリーにおけるスマートフォン向け ソーシャルゲームの創り方	伊野 友紀 グリー株式会社	302 3F
ARG: プラットフォームに依存しない新しい遊び方	八重尾 昌輝 / IGDA 日本 ARG 専門部会 石川 淳一 / 有限会社エレメンツ	303 3F
震災復興支援技術特別セッション 災害に立ち向かうゲーム、ゲーム機: ゲーム研究最前線 TODAI Baba Game Lab	馬場 章・中川 譲 / 東京大学 木村 和之 / 河本産業株式会社	304 3F
プログラマーの新たな役割: エンジンを活用したギアーズ・オブ・ウォー3の開発	ニック・ホワイティング エピック・ゲームズ	311+312 3F
Ruby PaaS「MOGOK」立ち上げまでの道のり	藤原秀一 株式会社インターネットイニシアティブ	313+314 3F
「基本無料」時代のマネタイズと事業戦略 ~ウェブ x オンラインゲーム x ゲーム、プロの頭の中にあるものは~	椎葉 志志 / 株式会社 Aiming 本城 嘉太郎 / 株式会社 DropWave 深田 浩嗣 / 株式会社ゆめみ 鶴谷 武親 / CEDEC2011 運営委員会	501 5F
レンドリストのための物理ベースレンダリング ~実装編~	五反田 義治 株式会社トライエース	502 5F
ARMORED CORE V の対戦 AI における 階層型ゴール指向プランニングと機体制御	岡村 信幸 株式会社フロム・ソフトウェア	503 5F
3DBG アーティストのラウンドテーブル	長野 賢司・窪 洋一・上野 功士 / 株式会社スクウェア・エニックス 四ヶ所 鉄矢 / 株式会社サイバーコネクトツー	511+512 5F
JaSST'11 CEDEC: イマドキのテストツール~ラクするために、ちょっと頑張る~	東 大輔 日本ノーベル	411+412 4F
17:50~19:30		
CEDEC AWARDS 発表授賞式		メインホール 1F
19:45~21:45		
Developers Night (懇親パーティー)		303+304 3F

Developers Night

日時: 9月7日(水) 19:45~21:45 会場: パシフィコ横浜 3F (会議センター 303+304)
(予定、CEDEC AWARDS 終了後の開始となります)

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 講師をはじめ、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。

プラチナスポンサー

ゴールドスポンサー

展示ブース

株式会社CRI・ミドルウェア

- 基調講演
- プログラミング
- ビジュアル・アーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーク
- プロデュース
- ビジネス&マネージメント
- アカデミック
- ノン・ジャンル
- 海外トラック
- Co-Located Event
- 特別協賛セッション
- 協賛セッション
- 震災復興支援技術特別セッション
- スポンサーシップセッション

同時通訳 (日▶英/英▶日/韓▶日) 逐次通訳