

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（プロダクション分野）2015 年度版

一般

- <最新> - 市販のゲームエンジンの活用とそれを前提とした開発工程の増加
- 大規模開発やマルチプラットフォーム展開に対応可能な開発環境
- 頻繁なアップデートなどゲームアプリケーションのサービス化とそれに対応するためのプロダクション環境
- <数年後> - プロセス管理や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
- モバイルアプリケーション開発の大規模化とそれを支える開発工程
- VRのためのオーサリング環境が発展する

プロセスマネジメント

- <最新> - アジャイルプラクティス、スクラム開発の実践
- <数年後> - モバイルアプリケーション開発の大規模化・複雑化に従って、従来の職能横断型チームだけでは組織全体での開発コストが増大する。組織横断的な専門家チームの導入などプロジェクト単体での考え方から組織全体での最適化へ進む

プラクティス

- <最新> - QA エンジニアの登場による品質に関わる作業の自動化、効率化
- チャットサービスを利用した bot フレームワークによるチャットの多様化。さまざまなオペレーションやプロセスがもっと効率化され可視化される
- Git LFS や Perforce Helix Cloud など大容量ファイルサイズを扱うクラウドホスティングサービスが注目を集める
- <数年後> - ゲームに特化した汎用的な自動テスト基盤の登場
- アセット管理、タスク・バグ管理、CI（継続的インテグレーション）、ChatOps などが1つのソリューションに統合され強固に連携されたものが現れる
- ゲーム開発に機械学習が利用されはじめる
- プロシージャル製作できるアセットの範囲が広がる（例：ストーリー）

ナレッジマネジメント

- <最新> - 自社技術ブログや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
- ゲームジャムやハッカソンイベントを活用した知識共有、教育
- <数年後> - 人材の流動性が高い社会情勢に合わせた知識管理手法や戦略