

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス
CEDEC 2016 全210セッション確定
CEDEC CHALLENGE「PERACON2016」テーマ発表 & 投稿受付開始
特別企画「VR Now!」実機展示による体験会開催
セッションのライブ配信スケジュールも決定!



CEDEC 2016 テーマ: Now is the time!

会 期: 2016年8月24日(水)~26日(金)

会 場: パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2016」(略称: CEDEC 2016、CEDEC = セデック: Computer Entertainment Developers Conference)で実施される全210セッションが確定しました。

※全セッションは、公式 Web サイトをご参照ください。 <http://cedec.cesa.or.jp/2016/session/index.html>

■CEDEC CHALLENGE「PERACON2016」のテーマ発表 & 投稿受付開始

http://cedec.cesa.or.jp/2016/event/challenge_GD.html

「PERACON2016 ~ガチバトル、カムバック!~」は、事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚(ペラ)にまとめて競う、「コンセプトシートコンテスト」です。提出形式は、会場応募はA4用紙1枚、Web 応募は1MB以下の画像データ。15秒ほどで内容が理解できるものであれば、ことば、イラスト、図式など表現は自由です。

今年のテーマは、連日の熱戦が報じられている「リオ・デ・ジャネイロ オリンピック」にちなんで、5大陸に見立てられたシンボルマークを構成する「輪=リング」。参加資格は、CEDEC チケットをお持ちの方。応募締め切りは、会場受付が会期初日の24日(水)19時、オンライン応募は同じく24日(水)の22時となっています。また、作品閲覧サイトからWeb投票で、面白い企画を応援することもできます。

■VRをテーマとした特別企画「VR Now!」実機展示による体験会開催

<http://cedec.cesa.or.jp/2016/event/vr.html>

2016年はVirtual Reality(VR)デバイスが多数リリースされ、VR元年ともいわれる大きな節目の年です。VRをテーマとした特別企画「VR Now!」では、今後のVRの可能性を体験し、VRアプリケーション開発の知見を広げるためのセッション、展示を多数実施するほか、HTC社のVRシステム「HTC Vive」の実機展示・体験会を行います。

■セッションのライブ配信スケジュール決定 ※ニコニコ生放送、YouTube Live 一覧参照

本年も、受講できない遠隔地の開発者の皆さんからの要望に応じて、セッションの一部をニコニコ生放送、YouTube Liveでインターネットによるライブ配信を行うことが決定しました。

詳しくは、公式 Web サイト URL <http://cedec.cesa.or.jp/2016/live/> をご覧ください。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(Publicity Bureau 内)

TEL.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968 e-mail press@cedec.jp

CEDEC 2016 ニコニコ生放送 スケジュール

<http://cedec.cesa.or.jp/2016/live/>

(講演者敬称略)

日 時	セッション
24 日	<p>基調講演 画像を調理する：面白く、役に立ち、ストーリーのある研究開発のすすめ 金出 武雄（カーネギーメロン大学）</p>
	<p>11:20～12:20 スマホゲームにおけるゲーム性と物語性の“運用で摩擦しない”基礎設計手法 ～チェインクロニクル3年の運用と開発の事例を交えて～ 松永 純（株式会社セガ・インタラクティブ）</p>
	<p>13:30～14:30 アナログゲームが熱いって本当？～メカニクスデザインの最前線～ 遠藤 雅伸（東京工芸大学）他</p>
	<p>多文化のテクニカルアーティストチームの力の発揮の仕方 岩淵 栄太郎（株式会社 スクウェア・エニックス）</p>
	<p>14:50～15:50 人がゲームにハマる心理 ～行動経済学とソーシャルゲーム～ 橋本 之克（株式会社アサツーディ・ケイ）</p>
	<p>技術から語る「龍が如く」の10年 ～ 今世代で何が変わるのか ～ 厚 孝（株式会社セガゲームス）他</p>
	<p>16:30～17:30 ゲームのための色彩工学 内村 創（Polyphony Digital Inc.）</p>
25 日	<p>10:00～11:00 【VR Now! 特別パネルディスカッション】 VR 最前線「VR ビジネスの現在と未来」 新 清士（ジャーナリスト、Tokyo VR Startups）他</p>
	<p>10:00～12:20 スカルプトマイスター2016 谷本 裕馬（株式会社 Cygames）他</p>
	<p>13:30～14:30 「バイオハザード7 レジデント イービル」における VR 完全対応までのみちのり、歩みの中の気づき 高原 和啓（株式会社カプコン）</p>
	<p>世界で戦うソフトウェアエンジニア ～アカデミー賞受賞ツール MARI の開発現場から～ 中垣 清介（The Foundry（ファウンドリ））他</p>
	<p>14:50～15:50 VR はどこから来て、どこへ行くか 岩田 洋夫（筑波大学）</p>
	<p>スマホゲーム分析の一步先へ ～ユーザー行動ログとユーザーの感情を結びつける新しい分析手法～ 片瀬 大（株式会社ディー・エヌ・エー）</p>
	<p>16:30～17:30 アメリカで学んだ分析の効率化(Tableau)とゲームを深く分析する手法 古森 泰（GREE International Inc）</p>
<p>17:50～18:50 CEDEC AWARDS 2016</p>	

日時		セッション
26 日	10:00～11:00	ゲームの未来 襟川 陽一（株式会社コーエーテクモホールディングス）
		FINAL FANTASY XV はノードでできている ノードベースのビジュアルスクリプトを用いたレベル・UI 開発事例の紹介 長谷川 勇（株式会社スクウェア・エニックス）他
	11:20～12:20	何故クックパッドのサービス開発の進化は止まらないのか 庄司 嘉織（クックパッド株式会社）
		FINAL FANTASY XV におけるレベルメタ AI 制御システム 上段 達弘（株式会社スクウェア・エニックス）他
	13:30～14:50	基調講演 ドラゴンクエストへの道 ～ドラゴンクエスト30周年を迎えて～ 堀井 雄二（ゲームデザイナー） 齊藤 陽介（株式会社スクウェア・エニックス）
	15:10～16:10	AAA タイトル開発における最適化 FINAL FANTASY XV 実例紹介 佐藤 達磨（株式会社スクウェア・エニックス）他
		BIOHAZARD 7 - PHOTOGRAMMETRY - 黒藪 裕也（株式会社カプコン）他
	16:30～17:30	FINAL FANTASY XV の開発を支えるバックエンド ～アセットビルドシステムの仕組みと、ゲームプレイログの収集・可視化の取り組み～ 南野 真太郎（株式会社スクウェア・エニックス）他
		Street Fighter V Art Direction 亀井敏征（株式会社カプコン）
	17:50～18:50	FINAL FANTASY XV - CHARACTER&ENVIRONMENT WORKFLOW 佐々木 啓光（株式会社スクウェア・エニックス）他
		モバイル最適化！～モンスターハンター エクスプロアの場合～ 井上 真一（株式会社カプコン）他

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

CEDEC 2016 YouTube Live 生放送 スケジュール

<http://cedec.cesa.or.jp/2016/live/>

(講演者敬称略)

日時	セッション	
24日	11:20～12:20 PlayStation®VR がつくりだす VR の未来 吉田 修平(株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント)	
	13:30～14:30 PlayStation®VR 向けコンテンツに対する Consultation Service の取り組み 大貫 善数(株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント) Catch Up Stingray! ～Stingray を使ってゲームを開発した話～ 野澤 徹也(株式会社 GUNCY'S) 上原 達也(フリーランス)	
		14:50～15:50 VR 体験向上チャレンジ! : VR の体験を上げるためのテクニックとチャレンジ 秋山 賢成(株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント) Autodesk 3D & VR テクニカルセッション ～モデリングしないで VR を作ってみよう!～ 築島 智之 長谷川 真也(オートデスク株式会社) OPTiX SpriteStudio ～超汎用 2D アニメーションツールは『エフェクト』機能を得て? 池田 正智(池田 ピロウ) 浅井 維新(株式会社ウェブテクノロジー・コム)
	16:30～17:30 ノンゲームコンテンツ Making : PlayStation®VR ノンゲームコンテンツの制作事例 秋山 賢成(株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント) ネットワークエンジンの現在・過去・未来 ～Photon もあるよ!～ 並木 健太郎(GMO クラウド株式会社) 秋山 徹(株式会社スクウェア・エニックス) 小野 憲史(ゲームジャーナリスト)	
	25日	11:20～12:20 Unity 最新機能紹介と今後のロードマップ 大前 広樹(ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社) 「俺の嫁」、人工無能やめるってよ。 高橋 敬祐(株式会社 NTPC コミュニケーションズ)
14:50～15:50 UE4 VR のロードマップ Joe Conley(Epic Games)		
16:30～17:30 Unreal Engine 4 のレンダリングフロー総おさらい 篠山 範明(Epic Games Japan) 未体験の感動、手のひらから ～スマホゲームに新たな感動・驚きを与える触覚ミドルウェア～ 家室 証 櫻井 敦史(株式会社 CRI・ミドルウェア)		

日時		セッション
26 日	10:00～11:00	VR ゲーム開発のビジネスサイド クリス ブルエット (Oculus)
	11:20～12:20	ソフトウェアは品質からセキュリティへ 佐藤大樹 (日本シノプシス合同会社)
	15:10～16:10	女子高生 AI から ロボティクス、Unity、データ分析まで用途を広げ、 世界中にサービスを提供する圧倒的な MS クラウドの実力 井上 大輔 藤本 浩介 (日本マイクロソフト株式会社)
		MySQL Cluster に適したマッチョなクラウド SoftLayer 畑 大作 高良 真穂 (日本アイ・ビー・エム株式会社)
		杉山 真也 (日本オラクル株式会社) 波多野 信広 (株式会社インフィニットループ)
	16:30～17:30	VR コンテンツのテストについて～テスト会社が考える VR の品質とは～ 勇崎 孝太 (株式会社 SHIFT)
Houdini for Tech Artists 多喜 建一 Luiz Krueel (Side Effects Software Inc.) ☆		
手と指が VR の中にある: Oculus Touch のインタラクションデザイン 近藤 義仁 井口 健治 (Oculus)		

☆: 逐次通訳

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。