

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>10:00~11:00</b>		
<b>BP</b> <b>VR Now!</b> 【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 小山 順一朗・田宮 幸春 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 小林 傑 / 株式会社コロプラ	1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> Amazon Web Servicesの本気がみえたか!? スピードと高可用性を両立したゲームインフラの構築と事例	森 祐孝 / アマゾンウェブサービスジャパン株式会社	3F <b>301</b>
<b>AC</b> コンピュータは言葉を操れるか? ~自然言語処理からみた人工知能の現在と応用	狩野芳野 / 静岡大学	3F <b>303</b>
<b>BP</b> 欧米で日本のゲームを成功させる方法	Teut Weidemann / Consultant	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>SND</b> Wwiseの魅力を語ります! バンダイナムコスタジオにおける『Wwise』活用事例	中西 哲一・渡辺 量・船田 純一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>311+312</b>
<b>AC</b> <b>PRD</b> 「テストプレイと微調整を繰り返す」の先へ - 科学的な操作性性能モデルによるインタフェース設計支援とレベルデザイン	山中 祥太 / 独立行政法人 日本学術振興会	4F <b>413</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> 目で見えるゲームAI実践(群衆)	多喜 建一 / Side Effects Software Inc. 三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> 次世代グラフィックスAPI「Vulkan™」: 開発背景と機能ご紹介	ニール・トレベット / クロス・グループ 大淵栄作 / 株式会社デジタルメディアプロフェッショナル キム・ジョンウ / サムソン電子	5F <b>502</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b> 自社エンジンと翻訳支援ツール「XLOC」を連携させたテキスト管理システムとその運用事例の紹介	八牧 健太・マーク ライクワイン / 株式会社カプコン	5F <b>503</b>
<b>ENG</b> ゲームサーバについてのパターンマイニング	長久 勝 / 株式会社アトミック	5F <b>511+512</b>
<b>10:00~12:20 CEDEC CHALLENGE</b>		
<b>VA</b> スカルプトマイスター2016	谷本 裕馬・重山 孝雄 / 株式会社Cygames 黒敷 裕也・高木 康行 / 株式会社カプコン 大森 成 / Valve Corporation 笠岡 豊 / 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 野田 哲朗 / 株式会社スクウェア・エニックス 森田 悠輝 / フリーランスアーティスト 宮田 賢剛・高橋 謙介 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 松下 祥風 / プラチナゲームズ株式会社 山家 達 / 株式会社ModelingCafe	3F <b>302</b>
<b>10:00~10:30 ショートセッション</b>		
<b>BP</b> <b>GD</b> 欧米のゲームデザインとマーケティングのトレンド。『深いゲーム経済』について	古森 泰 / GREE International Inc	3F <b>315</b>
<b>10:30~11:00 ショートセッション</b>		
<b>BP</b> <b>AC</b> 行政、広報、ゲームの「今」 - 無料ゲームアプリ「自衛隊コレクション」はどのように企画・開発されたか?	蔵原 大 / 東京電機大学 小野 恵史 / ゲームジャーナリスト	3F <b>315</b>
<b>11:20~12:20</b>		
<b>BP</b> <b>VR Now!</b> 「VR ZONE Project i Can」の知見、全部吐き出します!	小山 順一朗・田宮 幸春 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント	1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 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	3F <b>301</b>
<b>SND</b> 打ち込みが生演奏を超えた日	青木 征洋 / VIVIX	3F <b>303</b>
<b>ENG</b> eスポーツの未来:なぜeスポーツはゲーム開発者にとって重要なのか?	Sunny Dhillon / Signia Venture Partners	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>AC</b> 「俺の嫁」、人工無能やめるってよ。	高橋 敬祐 / 株式会社NTTPCコミュニケーションズ	3F <b>311+312</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> Substance Painter 2.1を使用した高速テクスチャ制作術	Wes McDermott / Allegorithmic	3F <b>313+314</b>
<b>AC</b> <b>GD</b> Biofeedback revisited? ゲームプレイ中の生体情報計測とその解釈への挑戦	小川 充洋 / 帝京大学	4F <b>413</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> キャラクターの人工知能のための戦術位置解析システム	ジョンソン エリック・三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> Metal と Vulkan を用いた水彩画レンダリング技法の紹介 ~次世代のモバイルグラフィックスは Non-Photorealistic Rendering へと移行する~	増野 健人・川上 知成 / 株式会社ドリコム	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> 「バイオハザード7」を実現するレンダリング技術	三嶋 仁・清水 昭尋 / 株式会社カプコン	5F <b>503</b>
<b>PRD</b> <b>ENG</b> プロダクションラウンドテーブル	粉川 貴至・竹原 涼 / 株式会社セガゲームス 田口 昌宏 / 株式会社スクウェア・エニックス 今給黎 隆 / 東京工芸大学	5F <b>511+512</b>
<b>11:20~11:50 ショートセッション</b>		
<b>BP</b> 600万人の女性が遊ぶNo.1可愛いアプリ『ポケコロ』のCX	富田 洋輔 / ココネ株式会社	3F <b>315</b>
<b>11:20~11:50 ワークショップ</b>		
<b>ENG</b> PlayCanvasを使ったゲーム開発	平光 昌寛 / 合同会社Sportier	5F <b>513</b>
<b>11:50~12:20 ショートセッション</b>		
<b>BP</b> <b>GD</b> Fate/Grand Orderを支える、「非常識」な企画術。	塩川 洋介 / ティライトワークス株式会社	3F <b>315</b>
<b>13:30~14:30</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> <b>VR Now!</b> 「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り、歩みの中の気づき	高原 和啓 / 株式会社カプコン	1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 1000万人が遊ぶFINAL FANTASY Record Keeperにマルチプレイを導入した話	佐藤 拓弥 / 株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>301</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> 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・西村 洋二郎 / The Foundry(ファウンドリ)	3F <b>302</b>
<b>SND</b> 楽器の作り方 - アナログとデジタルの融合で楽しむ音遊びの未来	坂巻 匡彦・高橋 達也 / 株式会社コルグ 佐野 信義 / 株式会社 DETUNE	3F <b>303</b>
<b>BP</b> <b>PRD</b> 「僕たちは作りたいものを作る」自主制作ゲームの今	下田 賢佑 / 株式会社degG 一條 貴彰 / ヘッドハイ 木村 征史 / room6 LLC. 三原 亮介 / N/A (個人) 若葉 章 / Project ICKX	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>AC</b> IBM フトソン API プログラミング入門 on SoftLayer & Bluemix	高良 真穂 / 日本アイ・ピー・エム株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>VA</b> 横スクロールARPG「追憶の青」における2Dキャラクターアニメーション~2Dアニメの注意点とテクニク~	清田 徹 / グリー株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>collaboration</b> <b>PRD</b> <b>ENG</b> [JaSSTxCEDECコラボセッション] ゲーム業界における人工知能xソフトウェアテストの未来	吉崎 亮介 / 株式会社SHIFT	4F <b>413</b>
<b>ENG</b> プレイヤーに反応するだけのAIはもう古い! ゲームAIへのプランニング技術の導入	長谷 洋平 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> PlayStation®4でのパーツブリアンによるリアルタイムモデリングの試み	ジェローム リアー・三橋 彰 / 有限会社キュー・ゲームス	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> ラビッドイテレーションを実現するゲームエンジンの設計	石田 智史 / 株式会社カプコン	5F <b>503</b>
<b>13:30~14:00 ショートセッション</b>		
<b>GD</b> 「わかりやすい」をデザインする ~アナログウォーゲーム制作の知見から	徳岡 正肇 / 有限会社アトリエサード	3F <b>315</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> ダイクストラ法を用いた最大奇与値の高速取得による半透明物体のリアルタイムレンダリング	小澤 慎裕・森島 繁生 / 早稲田大学 久保 尋之 / 奈良先端科学技術大学院大学	5F <b>511+512</b>
<b>14:00~14:30 ショートセッション</b>		
<b>GD</b> ソーシャルゲームにおける『ソーシャル』の設計図	平岡 徹太郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>315</b>

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>AC</b> <b>ENG</b> 不均一な半透明物体のリアルタイムレンダリング手法	持田 恵佑・森島 繁生 / 早稲田大学	5F <b>511+512</b>
<b>14:50~15:50</b>		
<b>PR</b> <b>AC</b> <b>VR Now!</b> VRはどこから来て、どこへ行くか	岩田 洋夫 / 筑波大学	1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> UE4 VRのロードマップ	Joe Conley / Epic Games	3F <b>301</b>
<b>BP</b> <b>GD</b> 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	3F <b>302</b>
<b>SND</b> 何でもかんでもパッチング! アナログ音響表現とアクティブ音楽表現!	北村 一樹・成田 曉彦 / 株式会社カプコン	3F <b>303</b>
<b>GD</b> 「コントラスト」で考えるゲームデザイン・レベルデザイン	大野 功二 / O-Planning	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>VA</b> シリコンスタジオによるHDR出力対応の理論と実践	川瀬 正樹 / シリコンスタジオ株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 気づきと理解から始めるセキュリティ対策 ~ セキュアコーディング事始め ~	中川 忠紀 / 株式会社東陽テクニカ	3F <b>313+314</b>
<b>collaboration</b> <b>AC</b> 暗号の安全性はどのように評価するのか?	高木 剛 / 九州大学	4F <b>413</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> LOST REAVERSにおけるAI Directorの試み	長谷 洋平 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> GPU最適化入門	小口 貴弘 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> <b>PRD</b> REエンジンで採用されているアセット変換の仕組みとキャッシュ共有について	是松 匡亮 / 株式会社カプコン	5F <b>503</b>
<b>14:50~15:20 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> <b>PRD</b> 今世代向けプロダクションにおけるアセット製作のための、Mayaへのエンジン組み込み	森下 宏樹 / 株式会社ガンバリオン	3F <b>315</b>
<b>AC</b> <b>GD</b> 半側空間無視訓練用ゲーム「たたけパンパン職人」の検証結果報告	松隈 浩之 / 九州大学 梶原 治朗・服部 文忠 / 特定医療法人順和 長尾病院	5F <b>511+512</b>
<b>14:50~15:50 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>VA</b> <b>AC</b> OPTPIX SpriteStudio Ver.5.7 初心~中級者向けワークショップ	池田 正智(池田 ヒロウ) / 株式会社ウェブテクノロジ・コム	<b>513</b>
<b>15:20~15:50 ショートセッション</b>		
<b>VA</b> <b>ENG</b> 増やせ! アーティストMELスクリプター	林 茂・塩崎 裕理 / 株式会社ガンバリオン	3F <b>315</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> 弾性体のリアルタイム接触シミュレーションと触覚提示手法(理論編)	佐瀬 一弥 / 北海道大学	5F <b>511+512</b>
<b>16:30~17:30</b>		
<b>PR</b> <b>VA</b> <b>ENG</b> 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	3F <b>301</b>
<b>BP</b> <b>PRD</b> 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	3F <b>302</b>
<b>PRD</b> エンジニアが持続的に成長するスキルサーズデー型勉強会 ~なかなだるみしない社内勉強会の運営方法~	古閑 学 / 株式会社Cygames 倉林 修一 / 株式会社Cygames・慶應義塾大学	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>SND</b> 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	3F <b>311+312</b>
<b>BP</b> 懸念すべき権利(特許権を中心に)が見つかったら	大谷 友和 / 株式会社スクウェア・エニックス	4F <b>413</b>
<b>ENG</b> 人工知能の未来へ ~全脳アーキテクチャ、ディープラーニングを用いた人工生命、ゲームAI -	三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス 中村 政義・山川 宏 / 株式会社ドワンゴ 長谷 洋平 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> わかりやすいプロシージャラル・シェーダのはなし	大垣 真二 / オートデスク株式会社 四倉 達夫 / 株式会社オー・エル・エム・デジタル	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> 「バイオハザード7 レジデント イービル」におけるアニメーション技術について	橋本 直樹 / 株式会社カプコン	5F <b>503</b>
<b>16:30~17:00 ショートセッション</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b> ゲームアプリにおけるセキュリティの勘所 ~CrackProofでアプリをクラッキング被害から守る!~	青木 弘幸 / 株式会社DNPハイパーテック	3F <b>313+314</b>
<b>GD</b> <b>VR Now!</b> 子供とバーチャルリアリティ - 「屋内砂浜 海の子」による遊具とデジタル技術をミックスしたゲームデザインの新たな方向性について	本山 博文 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>315</b>
<b>AC</b> <b>GD</b> 音響入力を利用した実世界指向の低レイテンシ入力インタフェース技術 -叩き音やこすり音を具体例として-	平井 重行 / 京都産業大学 隅田 智之・川勝 椋介 / 京都産業大学大学院	5F <b>511+512</b>
<b>17:00~17:30 ワークショップ</b>		
<b>ENG</b> クラウドでゲームサーバー(Photon Server)を立ち上げてみよう(ワークショップ②)	小園井 康志・中村 優太・中村 友紀子 / 日本アイ・ピー・エム株式会社	5F <b>513</b>
<b>17:00~17:30 ショートセッション</b>		
<b>AC</b> <b>VA</b> Audio-Visual Synchronizer ~口・音声同期システムの提案と実写映像・アニメ応用の可能性~	古川 翔一・森島 繁生 / 早稲田大学	5F <b>511+512</b>
<b>17:50~19:15</b>		
<b>CEDEC AWARDS 2016 発表授賞式</b>	Sponsored by <b>Nintendo</b>	1F <b>メインホール</b>

**KN** 基調講演 **PRD** プロダクション **ENG** エンジニアリング **BP** ビジネス&プロデュース **VA** ビジュアルアーツ **GD** ゲームデザイン **SND** サウンド  
**AC** アカデミック・基礎技術 **特別招待** 特別招待セッション **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 **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 (学生食のみならず)	中辛 (この分野の初心者へ)	辛口 (本邦の経験者向け)	激辛 (国内最上級者向け)

## Developers' Night

プラチナスポンサー ゴールドスポンサー

**日時: 8月25日(木) 19:30~21:30 会場: 303+304**  
**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。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。