

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
10:00~11:00		
GD	「ゲームの未来」	襟川 陽一/株式会社コーエーテックモホールディングス 1F メインホール
BP	VRゲーム開発のビジネスサイド	クリス・フルエット/Oculus 3F 301
SND	UnrealEngine4-Sound魔改造!	西松 優一・網谷 剛/株式会社スクウェア・エニックス 3F 303
BP	中国ゲーム産業最前線2016~中国におけるクロスメディア/ クロスボーダー戦略の展望~	中村 彰憲/立命館大学 北阪 幹生/崑崙日本 郷田 努/フリー 3F 304
VA	アイドルマスターシンデレラガールズ スターライトステージ 制作事例・アート編 ~ 総勢60名のアイドルを最大限魅力的に表現し、ライブに集中する手法 (モデリングとUI/UXデザイン) ~	中村 ふじ子・谷本 裕馬/株式会社Cygames 5F 501
ENG	Android NDK ハイパフォーマンス・プログラミング 2016	松田 白朗/Google inc. 5F 502
ENG	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・桐山 明人・西澤 亮太/株式会社スクウェア・エニックス 5F 503
AC	「印刷」で作るスマホ・HMDゲームインタフェース - ユーザ自身によるインタフェースのデザイン・作成・共有 -	加藤 邦拓/明治大学 5F 511+512
10:00~11:00 ワークショップ		
GD	ゲーム内外アクションの手段目的+原因結果関係に着目したEMCE Framework ~現実問題解決のためのゲームアイデア発想ワークショップ~	中村 隆之/神奈川工科大学 3F 302
10:00~10:30 ショートセッション		
PRD	チームのビルドパイプライン、錆びていませんか? ~Jenkinsは定期的に組み換え、掃除しよう~	篠崎 旭/株式会社バンダイナムコスタジオ 3F 315
10:30~11:00 ショートセッション		
PRD	できるところから始めてみた ~ QAエンジニア活動報告・静的解析を中心に	白柳 隆澄/株式会社インテリジェントシステムズ 3F 315
11:20~12:20		
PRD	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 1F メインホール
ENG	映像酔い・VR酔いの理解とその軽減に向けて... (初級編)	氏家 弘裕・渡邊 洋/産業総合研究所 板東 武彦/新潟大学 3F 302
BP	ゲーム技術を業界外へ持ち出そう! サウンド技術から切り開く新ビジネスへの挑戦事例	大久保 博・高橋 みなも/株式会社バンダイナムコスタジオ 3F 304
ENG	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 3F 311+312
VA	NPRでの大規模照明活用事例 ~Street Fighter V meets Enlighten~	ウィリアム・ジョセフ/ARM株式会社 亀井 敏征/株式会社カプコン 3F 313+314
AC	大規模学習を用いたCGの最先端研究の紹介	小山 裕己/東京大学大学院 飯塚 里志/早稲田大学 3F 315
VA	キャラクターへのハンパない愛情の注ぎ方 ~スマホでFateを描くということ~	増川 浩介・今井 雅人・島野 伸一郎/ティライトワークス株式会社 5F 501
ENG	アイドルマスターシンデレラガールズ スターライトステージ 制作事例・テクニカル編 ~ 多種多様なスマホで5人のアイドルが躍動するライブの舞台裏 (60fpsリズムゲームの開発手法) ~	金井 大/株式会社Cygames 5F 502
ENG	FINAL FANTASY XV におけるレベルメタAI制御システム	上段 達弘・下川 和也・高橋 光佑・並木 幸介/株式会社スクウェア・エニックス 5F 503
11:20~12:20 ワークショップ		
ENG	新卒1年目でもできる!クラウド型ゲームエンジン「PlayCanvas」ワークショップ	津田 良太郎/GMOクラウド株式会社 5F 513
11:20~11:50 ショートセッション		
SND	サウンドにおけるスクリプトの可能性 ~効率化で幸せになろう!~	光原 孝之/株式会社ガンバリオン 3F 303
11:50~12:20 ショートセッション		
SND	スマートフォンゲームのためのサウンド設計 ~コンシューマゲームとはどこが違うのか?~	渡邊 愉香/株式会社サイバーコネクトツ 3F 303
13:30~14:50 基調講演		
KN	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 1F メインホール
15:10~16:10		
ENG	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・小野 哲平/株式会社スクウェア・エニックス 1F メインホール
ENG	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 3F 301
AC	新たなスポーツを創造するためのゲームデザイン	稲見 昌彦/東京大学 築瀬 洋平/Unity Technologies Japan 3F 302
SND	ミキシングエンジニアがフェーダーを捨てた日 ~インタラクティブミキシングの現在と課題~	瀧本 和也・北村 一樹/株式会社カプコン 3F 303
ENG	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 3F 311+312
ENG	AIによるゲームアプリ運用の課題解決へのアプローチ	友部 博教・半田 豊和/株式会社ディー・エヌ・エー 3F 313+314
ENG	VR空間内で「手」を使ったインタラクションを実現するための方法	松生 裕史・吉田 弘一/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 501
AC	手描き感を再現するペイントシミュレータの最新研究紹介	大河原 昭/シリコンスタジオ株式会社 5F 502
VA	BIOHAZARD 7 - PHOTOGRAMMETRY -	黒敷 裕也・遠藤 和幸/株式会社カプコン 5F 503
15:10~17:30 CEDEC CHALLENGE		
ENG	SECCON 2016 x CEDEC CHALLENGE ゲームクラッキング&チートチャレンジ	愛甲 健二/LINE株式会社 竹迫 良範/SECCON実行委員会 すがや みつる/京都精華大学 岩崎 啓真/株式会社enish 伊藤 秀行/株式会社サイバーエージェント 杉山 俊春/株式会社ディー・エヌ・エー 3F 304
15:10~15:40 ショートセッション		
ENG	秒間100万クエリを受け付ける大規模ソーシャルゲームのバックエンドDBシステムの設計・運用ノウハウ	浦谷 和茂/株式会社Cygames 3F 315
15:40~16:10 ショートセッション		
PRD	ゲーム開発におけるデバッグ作業の自動化 ~ OpenCVの「眼」で捉え、Pythonの「脳」が思考し、Appiumの「指」で動かす	折田 武己/株式会社Cygames 3F 315

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
16:30~17:30		
ENG	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・Ingimar Gudmundsson・Skubch Hendrik/株式会社スクウェア・エニックス 1F メインホール
GD	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 3F 301
AC	エンタテインメントVRに役立つアカデミックの知見	長谷川 晶一/東京工業大学 北崎 充晃/豊橋技術科学大学 梶本 裕之/電気通信大学 築瀬 洋平/Unity Technologies Japan 3F 302
ENG	ノードベースで創る次世代の音響表現 ~コードいらずのプロシージャルオーディオ~	伏見 洋人・久保田 裕章・中西 哲一/株式会社バンダイナムコスタジオ 3F 303
AC	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 3F 311+312
VA	Houdini for Tech Artists	多喜 建一・Luiz Kruei/Side Effects Software Inc. 3F 313+314
BP	リモートワークでRPG開発をしてわかったこと	橋本 厚志/株式会社Tokyo RPG Factory 5F 501
PRD	ユーザーストーリーマッピング ~最強のタンジブルツール(ポストイット)で共通理解を作る	川口 恭伸/楽天株式会社 5F 502
VA	Street Fighter V Art Direction	亀井 敏征/株式会社カプコン 5F 503
16:30~17:00 ショートセッション		
GD	VRの弱点を利用したVRボードゲームの開発とそのゲームデザイン	濱田 隆史/ギフトエンディングストリ株式会社 3F 315
ENG	学習型人工知能を実際のゲーム開発・運営に応用する試み	無田 廣之/株式会社バンダイナムコスタジオ 5F 511+512
16:30~17:30 ワークショップ		
ENG	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③)	小園井 康志・中村 優太・中村 友紀子/日本アイ・ビー・エム株式会社 5F 513
17:00~17:30 ショートセッション		
GD	VR体験を「自分ごと」と感じさせる導入演出、 およびナラティブなVRコンテンツへの発展の考察	原 真人/面白法人カヤック 3F 315
17:50~18:50		
VA	FINAL FANTASY XV - CHARACTER&ENVIRONMENT WORKFLOW	佐々木 啓光・黒坂 一隆・村松 瑞樹/株式会社スクウェア・エニックス 1F メインホール
AC	確率的ライトカリング -理論と実装-	徳吉 雄介/株式会社スクウェア・エニックス Takahiro Harada/Advanced Micro Devices, Inc. 3F 302
ENG	高負荷処理を捌くリアルタイムオーディオアプリケーションの設計手法 - 自社製ボカールエディタを支える技術 -	岩崎 純一・黒田 毅/クリプトン・フューチャー・メディア株式会社 3F 303
ENG	Cygamesにおける次世代技術研究	芦原 栄登士/株式会社Cygames 倉林 修一/株式会社Cygames・慶應義塾大学 3F 311+312
BP	CAPCOM グローバル開発推進室が思う「アウトソーシング」の在り方とは	林 宏輔・川上 陽子/株式会社カプコン 5F 501
PRD	『ベヨネッタ2』におけるゲーム品質を上げる為の自動化 ~オートプレイと継続的なパフォーマンス計測~	森田 和則/プラチナゲームズ株式会社 5F 502
ENG	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・中村 一樹/株式会社カプコン 5F 503
17:50~18:50 CEDEC CHALLENGE		
GD	PERACON2016	遠藤 雅伸/東京工芸大学 三上 浩司/東京工科大学 馬場 保仁/株式会社ファリアー 築瀬 洋平/Unity Technologies Japan 3F 304
17:50~18:20 ショートセッション		
BP	VRカードゲーム開発事例『乖離性ミリオンアーサーVRデモ』	加島 直弥/株式会社スクウェア・エニックス 3F 315
18:20~18:50 ショートセッション		
ENG	360度動画の基礎知識:魚眼レンズの歪曲補正と リアルタイム・イメージ・ステッチングについて	小倉 豪放/株式会社ディー・エヌ・エー 3F 315

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 (学生良めなどでも)	中辛 (この分野の初心者へ)	辛口 (ある程度経験のある人へ)	激辛 (即席席を争う人へ)