

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 2017

好評、コンセプトシートコンテスト「PERACON 2017」、今年のテーマは「バトンタッチ」
会期中のセッション無料ライブ配信、62件が決定
会期後、セッションのWeb視聴ができる「タイムシフトパス」、好評販売中



CEDEC 2017 テーマ: Breakthrough to Excellence !

会期: 2017年8月30日(水)~9月1日(金)

会場: パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)

CEDEC 2017は、いよいよ、8月30日(水)に、セッション数225、展示ブース数45、スポンサー数72の開催規模で開幕します。

▽セッション情報 URL <http://cedec.cesa.or.jp/2017/session/>

▽スポンサー展示情報 URL <http://cedec.cesa.or.jp/2017/exhibit/sponsor.html>

▽スポンサー情報 URL <http://cedec.cesa.or.jp/2017/sponsor/index.html>

■コンセプトシートコンテスト「PERACON2017」、テーマは「バトンタッチ」。Web応募受付中

PERACON(ペラコン)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(相当サイズの画像)にまとめて競う、誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。

今年のテーマは、「バトンタッチ」。世界陸上の400mリレーで銅メダルを獲得した日本代表チームは、絶対的なスピードでは敵わない相手に対して、タイムを短縮する難易度の高いバトンワークで対抗できることを立証しました。そんな絆を表現した「バトンタッチ」をテーマとしました。

15秒ほどで内容が理解できるものであれば表現は自由。Web応募は、8月30日(水)22時まで。会場での直接応募受付は、8月30日(水)の開場から同日19時まで。

「PERACON2017」について http://cedec.cesa.or.jp/2017/event/challenge_GD.html

作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日9月1日(金)17時50分から行われる結果発表セッション「PERACON2017」にて表彰されます。また、作品と審査員の評価、全コメントはwebに公開され、企画の勉強をする際の貴重な資料となります。

■会期後、セッションのWeb視聴ができる「タイムシフトパス」、好評販売中

「タイムシフトパス」は、CEDEC 2017のセッション動画をWeb視聴できる視聴専用パスです。視聴期間は8月31日(木)午前10時から9月9日午前0時まで。CEDEC公式Webサイトからのオンライン販売限定で、9月1日(水)19時まで購入が可能です。価格は11,340円(税込)となっています。なお、「タイムシフトパス」では、CEDEC会場での聴講はできません。「タイムシフトパス」についてはCEDEC公式Webサイトをご覧ください。 <http://cedec.cesa.or.jp/2017/application/timeshift.html>

■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 CEDEC のセッション等をニコニコ生放送、YouTube Live 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/2017/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.090-8940-1683/050-3419-7725 FAX.050-3730-3968 e-mail press@cedec.jp

●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 e-mail info@cedec.jp

CEDEC 2017 ライブ配信スケジュール

<http://cedec.cesa.or.jp/2017/live/>

※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あります。あらかじめご了承ください。

<ニコニコ生放送>

(講演者敬称略)

日 時	セッション	
30 日	9:45~11:05 基調講演 『ソードアート・オンライン』 仮想から現実へ。小説とゲーム技術のお話。 ～ソードアート・オンラインが現実になる日まで。～ 作家 川原 礫/株式会社バンダイナムコエンターテインメント 原田 勝弘・二見 鷹介	
	11:20~12:20 FINAL FANTASY XV におけるキャラクターナビゲーションパイプライン ～パス検索とステアリングとアニメーションの連携～ 株式会社スクウェア・エニックス グラヴォ ファビアン・下川和也	
	13:30~14:30 IoT とロボティクスの進展とエンタテインメントへの波及 東京大学大学院情報理工学系研究科 川原 圭博	クラウド時代の長く効率よく運用するためのゲームサーバとインフラ設計 グリー株式会社 堀口 真司
		14:50~15:50 スマホゲームで物語を更新し続けること。 4年間のストーリー制作コンセプトの変遷をファクトに重ねて 株式会社セガ・インタラクティブ 松永 純
	16:30~17:30 複雑化する AssetBundle の配信からロードまでを基盤化した話 株式会社 QualiArts 福永 亘・石黒 祐輔	障害物を乗り越えるアニメーションの制御手法とその応用 株式会社 スクウェア・エニックス 川地 克明
		みんなで遊べる VR! 『THE PLAYROOM VR』の VR マルチプレイゲーム制作手法 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 森田 玄人
	17:50~18:50 Pixar USD 入門: 新たなコンテンツパイプラインを構築する ポリフォニー・デジタル 手島 孝人	過去のお約束を捨てることが VR の始まり ～ PlayStation®VR ヘディング工場のゲームデザインと演出 ジェムドロップ株式会社 北尾 雄一郎・増田 幸紀
31 日		10:00~11:00 ゲーム開発マニアックス「4K、HDR(+広色域)時代のゲームグラフィックスを考える」 TRY-Z 西川 善司/シリコンスタジオ株式会社 川瀬正樹/ 株式会社バンダイナムコスタジオ 高橋 誠史/スクウェア・エニックス 荒牧岳志
	11:20~12:20 無料で始める! 「龍が如く」を面白くするための高速デバッグログ分析と自動化 株式会社セガゲームス 阪上 直樹	
	13:30~14:30 スマホ版「ダビスタ」の操作テンポと開発スピードを上げた UI フレームワークの作り方 株式会社ドリコム 西村 拓也	
	14:50~15:50 「乖離性ミリオンアーサー」VR リメイクにおける UI の最適化 グリー株式会社 串田 夏子・ブーシェ ロビン晃/株式会社スクウェア・エニックス 加島 直弥	
	16:30~17:30 バックエンドアーキテクチャ超変革 ～共通基盤をマイクロサービス・サーバレス化して安定運用～ 株式会社カプコン 中島 淳平	
17:50~19:30	CEDEC AWARDS 2017	

日時		セッション
1 日	09:45~11:05	基調講演 "GO OUTSIDE! Adventures on foot" Niantic,Inc. 川島 優志・野村 達雄
	11:20~12:20	プレ・シンギュラリティ — 近い未来のコンピューティング環境が生み出す全く新しい技術革新 — 株式会社 PEZY Computing 齊藤 元章
		大規模アセット群と、快適なユーザー作業環境に対するアプローチ 株式会社カプコン 山田 拓海・松田 義昭
	13:30~14:30	『GRAVITY DAZE 2』ゲームシナリオ制作:または私は如何にして心配するのを止めて制限を愛するようになったか 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 佐藤直子 ベイリー・エリック
	14:50~15:50	今後のゲームデザインに必須な『sense of ○○』とは何か? 東京工芸大学 遠藤 雅伸/東京大学 鳴海 拓志/大阪大学 小川浩平
		グリムノート ~絵本のキャラクターの作り方~ 元気株式会社 井上 寛之
	16:30~17:30	RE ENGINE でのゲーム開発を支える Macro(Plug-in)機能の紹介 株式会社カプコン 関野 優樹
意識の統合情報理論 株式会社アラヤ 大泉匡史		
17:50~18:50	【対談】メカデザインへのこだわり・カードデザインの妙技 出雲重機 大久保 淳二/株式会社プラネッタ 大谷 勇太/株式会社セガゲームス 麓 一博	
	ダカイせよ! 大型アップデートによる、売れないゲームの再生術 株式会社アプリボット 黒岩 忠嗣・佐藤 裕哉・前田 貴文	

<YouTube Live>

(講演者敬称略)

日時		セッション
30 日	11:20~12:20	Flash クリエイターはどこに消えた? ~変化に適応するマネジメントと、ゲームアプリをリリースするまでの軌跡~ グリー株式会社 丸山 彰吾・萬両 史浦・代 一龍・淨園 崇史・赤堀このみ
	13:30~14:30	OPTPiX SpriteStudio Ver.6 の基礎 ~ ワークショップ予習編 株式会社ウェブテクノロジー・コム 池田 陽朗/浅井 維新
		C# Job System を使った Unity 流マルチスレッドプログラミング ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 伊藤 周
	14:50~15:50	「ウイニングイレブン」こだわりのサウンド 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 尾崎 和一郎・松下 名月/ 株式会社CRI・ミドルウェア 櫻井 敦史
		アーティストのための Timeline 活用術 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 池和田 有輔
	16:30~17:30	~アーティストだけでやったらこうなった!~ Unity を使ったリアルタイムなアニメ映像表現 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 京野 光平 a.k.a. ntny・小林 信行
	17:50~18:50	無駄な反復作業とオサラバ! ビジュアルツールで Unity のアセットワークフローを最適化する ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 大前 広樹
『バンドリ! ガールズバンドパーティ!』『みんなゴル』での Photon 採用実例と最新情報 GMO クラウド株式会社 並木 健太郎/株式会社 Craft Egg 江口 栄俊・近藤 裕一郎/ 株式会社ドリコム 福市 誠・桂田 卓也		
17:50~18:50	HTC VIVE の中~上級者向け利用方法と今後の新製品について HTC NIPPON 株式会社 西川 美優	
31 日	10:00~10:25	インフラの安定運用、収益の最大化に! 大量データを瞬時に可視化する「Elastic Stack」と時系列データの異常検知 Elasticsearch 株式会社 大輪 弘詳

	日時	セッション
31 日	10:00~11:00	本格スマホ RPG『アナザーエデン』開発の裏側を包み隠さずお話しします ~コード資産も無く、チームとしての経験も豊富ではない中エンジニアはどう挑んだのか~ グリー株式会社 阿部 智司・井田 勝
	10:30~10:55	Akatsuki VR Sound Jam の事例から学ぶ、成功するハッカソンの法則 株式会社アカツキ 駒井 祐人
	13:30~14:30	新しくなったモノビットエンジンを使って 10 万人規模のサーバを構築するノウハウを公開! 株式会社モノビット 中嶋 謙互・本城 嘉太郎・安田 京人
		UE4 プロファイリングツール総おさらい(グラフィクス編) Epic Games Japan 篠山 範明
		Chara@Maya ライブ! ~キャラクターセットアップから UE4 への出力~ 株式会社ジェットスタジオ 赤崎 弘幸・望月 智
	14:50~15:50	最新モバイルゲームの実例から見る UE4 のモバイル向け機能・開発 Tips を全部まるっとご紹介! エピック・ゲームズ・ジャパン 岡田 和也・星野 瑠美子
		LINE ゲームのセキュリティ診断手法 LINE 株式会社 愛甲健二
		IT の神よ、人間の造りしものにありしバグは、すべて時と共に消え失せました。ただ創り手の、 想いと、作品だけが、不滅です。~開発者・QA のための未来。最新の事例とともに bySHIFT~ 株式会社 SHIFT 桑野 範久・西方幸介・渡辺 康彦
	16:30~16:55	ゲームサウンド制作者向け DAW セミナー Steinberg「Nuendo 8」について 株式会社ヤマハミュージックジャパン 豊浦 雄介/株式会社 OM FACTORY 大島 su-kei
16:30~17:30	SPARKGEAR を用いたスマートフォンでのハイクオリティな VFX 開発事例と ハイエンド向け新機能の紹介 株式会社スパーク 岡村 雄一郎/株式会社 Aiming 板井諒輔/株式会社ポケラボ 池田 博幸	
17:00~17:25	高品位フォントは、こうして生まれる~クオリティの追求とテクノロジーへの挑戦~ 株式会社モリサワ 阪本 圭太郎	
1 日	11:20~11:45	VR ゲーム開発の最前線から学ぶデザインパターン Oculus 井口 健治
	11:20~12:20	機械学習向け CG データの量産手法の検討 シリコンスタジオ株式会社 佐藤 晶威
		一周年で爆発した「逆転オセロニア」における、ゲーム分析の貢献事例 ~開発・運営の意思決定を全力でサポートする、DeNA のゲーム分析体制~ 株式会社ディー・エヌ・エー 藤江 清隆・奥村 純
	11:50~12:15	損害総額年間 10 億円! ? あなたのアプリも狙われている ~スマホアプリのセキュリティ裏話~ 株式会社オルトプラス 嶋田 健作・嶋田 大輔
	13:30~13:55	Mackerel で楽しむパフォーマンスモニタリング 株式会社はてな 曾根 壮大
	14:00~14:25	スマホゲームのカスタマーサポート運用ノウハウセミナー 株式会社ラクス 西山 和人・飯塚 慶太
	14:50~15:50	セキュリティだけじゃない! ゲームの開発・保守の全体を可視化して効率化を進める Splunk 活用事例をご紹介 Splunk Services Japan 池山 邦彦
	16:30~17:30	【開発工数 3 人月! ?】ゲームのバックエンドを「サーバーレス」で実現! NCMB の最新事例とその紹介 富士通クラウドテクノロジーズ株式会社 山本 昇平/株式会社ネストピ 栗田 優輔・青木 仁志
神っているダイアログ(ボイス、台詞)ワークフローの決定版! 劇的工数削減をモバイル、AAA、VR/AR へ。 audiokinetic 株式会社 牛島正人/ Krotos Ltd Matthew Collings・Adam Levenson/ Rocket Sound Tom Hays		
17:50~18:50	VR 動画アプリなら CRI におまかせ! -「DMM.com」制作を支えた技術とワークフロー 株式会社 CRI・ミドルウェア 増野 宏之・山本 賢一	
	Houdini for Technical Artists SideFX 多喜 建一・Mike Lyndon	