

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（プロダクション分野）2020年度版

一般

- <最新>
- プロセス管理やコラボレーションツール、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、それぞれのサービス同士の連携が進み、ツール運用が簡略化され、多様化された働き方にも対応される。
 - 目的に応じてクラウドサービスとオンプレミスとのハイブリッドな利用が定着する。開発者がデータの置き場所を意識する必要がなくなる。
 - 場所にとらわれない開発スタイルが可能になる。
- <数年後>
- コンパイル、データコンバートやバイク、レンダリング、自動テスト、機械学習など、同時並列処理で大量のハードウェアリソースを必要とする処理においてクラウド上のリソースを利用するサービスの採用事例が増える。
 - 開発環境のストリーミング化が実用化され、クライアント側の場所だけでなく、スペック等の環境にとらわれない開発スタイルが実現する。

プロセスマネジメント

- <最新>
- 世代間を超えたコンソールや、スマートフォンとのマルチプラットフォームを見据えた大規模開発においてハードウェアスペックを意識しないスケーラブルなアセットワークフローが適用される。
 - 機械学習やプロシージャル技術等を用いることにより、コンテンツ・アセット製作工程の効率化や、新しい表現への挑戦が可能になる。
 - 働き方の変化により、場所にとらわれない協業が増える。それに伴いより多くの情報を共有することができるコミュニケーション手段が一般化し、各チーム文化に合わせて開発スタイルが多様化する。
- <数年後>
- リモートワークの普及により、マネジメントの透明性が失われることへの対策として、プロジェクトマネジメントにおいて組織横断な管理を導入する企業が増える。それによってより組織的な人員、スケジュールの最適化が進み、個人のオーバーワークが激減する。

プラクティス

- <最新>
- ソフトウェアテストにおいて機械学習の利用が進む。
 - 大量のプレイログの可視化により作業効率が改善される。
 - タイトルを横断して活用可能にするため汎用化されたテスト SDK の作成、導入が進む。
 - オンラインツールによるチームビルディングや開発者間の関係性強化への取り組みが進む。
- <数年後>
- クラウドによるスケーリング可能な自動テスト環境。
 - ゲームエンジン内に QA 管理用機能やテストケース作成機能が組み込まれ、開発工程内の品質改善が促進されるとともに、QA 部門と開発部門の連携が強化される。

ナレッジマネジメント

- <最新>
- ゲーム業界内コミュニティ活性化としての、技術ブログや勉強会、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。
 - 社外でのインプットを社内でアウトプットする活動を積極的に行う開発者が増える。
 - 個人のアウトプットとしてのブログや自費出版などの活動が増える。
 - オンラインを前提とした、採用、研修、育成手法の試行錯誤が進む。
- <数年後>
- リモートワークや副業等、多様化された働き方に対応するため、評価軸や評価方法を適合させていく企業が増える。
 - 対面形式で開催されていたカンファレンスの、オンライン併用でのハイブリッド化。