

スケジュール 8.31(火)

	セッションタイトル	講師名	セッション会場	
	9:45～9:55			
	オープニングスピーチ	和田 洋一 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長	メインホール	1F
	9:55～11:05			
	CEDECとは？ ～そのもたらす価値の追求～	松原 健二 CEDEC フェロー	メインホール	1F
	11:20～12:20			
	PG 2010 メニュー時代へのプログラミング言語からのアプローチ	菅原 清文 インデル株式会社	503	5F
	PG 2010 案ずるより産むがやすし！ ～XtlaとGameMonkeyScriptによるガンシュー開発～	美和久/宇藤 慶彦 株式会社/バンダイナムコゲームス	502	5F
	VR 2010 タイムモーションコントローラとキャラクターアニメーションの統合	サイモン・マック アチュアルモーション社	311+312	3F
	VR 2010 ファンタジースターポータブル2のキャラクターシステム	佐竹 敏久/渋谷 肇 株式会社セガ	501	5F
	SND 2010 ゲームサウンドにおける理論的なサウンド体験提供への挑戦 ～技術交流の取組み事例～	藤澤 森浩/木崎 紀平 矢島 友和/土田 博紀 ヤマハ株式会社	303	3F
	NU 2010 次なる高みへ ～ゲームビジネスの近未来像	細川 敦 株式会社メディアクリエイト	302	3F
	PD 2010 特別セッション ゲームプラットフォームの未来	南橋 智子 株式会社アイ・エヌ・イー	メインホール	1F
	RC 2010 はじめての確率統計学 おいしいと取りをせざして	平岡 和幸 札幌工業専門学校	301	3F
	MX 2010 地方都市から世界へ ～東京だけじゃない～	渡辺 雅典/経路計/小沢/小松 正和/株式会社サキザワ 小林 貴樹/株式会社イグナム 遠藤 雅博/株式会社イグナム	511+512	5F
	BM 2010 ネットワーク 社内交流のススメ！得られる効果は無限大！？ ～ネットワーク ～週にでも出来る社内交流活法講座～	長野 賢司 株式会社スクウェア・エニックス	304	3F
	BM 2010 ネットワーク SQUARE ENIXのナレッジ・マネジメント ～動画配信システムを用いたナレッジの設計・構築と運営ノウハウ～	今井 仁 株式会社スクウェア・エニックス		
	13:30～14:30			
	PG 2010 開発の効率化を目指したゲームシステム！ サイバーネットワークズ、15年目のポストモータム	平谷良 公介/相模 賢哉/外嶋 繁樹 株式会社サイバーネットワークズ	502	5F
	VR 2010 Final FantasyXIVにおけるキャラクター制作 ～品質を支えるワークフローと制作手法～	長嶋 敬一/石井 謙也 株式会社スクウェア・エニックス	メインホール	1F
	VR 2010 Autodesk Game Day Vol.1. Maya, 3ds Max, Softimage 最新テクノロジープレビュー	門口 洋一郎 オートデスク株式会社	313+314	3F
	SND 2010 Dub the future of game sound! ～ゲームサウンドの歴史と将来ビジョン～	田中宏規/株式会社クリーチャーズ 辻澤 広博/Dolby Japan株式会社	303	3F
	NU 2010 ネットワークゲームの仕組みとゲームデザイン	藤沢 敏生 株式会社セガ	501	5F
	PD 2010 プロトタイプングがもたらす大きな効果とは？ コンセプトからパブリッシュまで 「超光速」(LightSpeed) で	モハンマド・ド・サ エマージェンストームテクノロジー	311+312	3F
	BM 2010 元気な会社の秘密！ ～トップが語る会社維持と発展について～	原田 雅子/株式会社イニス 塚本 信博/株式会社トコトキ 松下 正和/株式会社サキザワ 小林 貴樹/株式会社イグナム	503	5F
	MB 2010 KDDIのゲームビジネス概況とAndroid上でのビジネス展開について (仮)	穂志田 博利 KDDI株式会社	301	3F
	RC 2010 実はこんな研究やってますー 社会科学編	井上 伸人/開成大学GLOCOM 小山 北介/芝罘工業大学 七瀬 雅典/東洋工業大学	302	3F
	RC 2010 そうだったのか！「チャンス」発見	前野 義晴 日本電気株式会社	304	3F
	14:50～15:50			
	PG 2010 LostPlanet2 DirectX11 Features	石田 智史/松宮 肇俊 株式会社カプコン	メインホール	1F
	PG 2010 セガ社も認めた静物解析 – ゲーム開発からバグを取り除く方法	藤沢 敏生/内田 洋一 株式会社セガ 安竹 由起夫/コバケティ	311+312	3F
	PG 2010 Autodesk Game Day Vol.2. Softimage SDK講座 COLLADA エクスポートを作ってみよう	土橋 美花 株式会社セガ	313+314	3F
	VR 2010 リアルタイムVR – DCCツールと実機で動作する補助関数のセットアップ	佐々木 雅典 株式会社スクウェア・エニックス	502	5F
	SND 2010 オーケストラ録音を音見よく！	酒井 省吾 株式会社VAL研究所	303	3F
	BM 2010 モバゲー・mixモバイル、GREE等、 モバイルソーシャルゲームの最新動向とゲームテレポートへの事業機会	赤羽 雄二 フレックスルーバートナース株式会社	302	3F
	BM 2010 続・ゲーム企業の資金調達に関して	逸見 圭朗 みずほキャピタル株式会社	511+512	5F
	MX 2010 「ゲームニクス」の教育利用の取り組み ～学習に効果をもたらすゲーム要素とは～	大森 繁之/株式会社ベネッセコーポレーション サイトウ・アキヒロ/立命館大学	301	3F
	MB 2010 物理とアニメーションの出会い：Just Cause 2のキャラクタースタント (Physics meets Animation：Character Stunts in Just Cause 2)	John Fuller AVALANCHE	503	5F
	GD 2010 ネットワーク、開発AI： キャラクターゲームにおけるメディアミックス ～金色のコルダ2「プロジェクト」(フォルテ)より	藤原 知子 株式会社コーエー	501	3F
	GD 2010 ネットワーク、開発AI： コーエーの歴史シミュレーションゲームにおける AI設計について	入江 純之 株式会社コーエー		

主催者および講演者の許可なく、写真撮影、録音、録画等の行為は一切禁止されています。

	セッションタイトル	講師名	セッション会場	
	14:50～15:50			
	BM 2010 海外系：ショートバック 北米企業・欧州企業との共同開発 ～開発スタッフが遭遇する障害～	増木 哲也 株式会社スクウェア・エニックス	304	3F
	BM 2010 海外系：ショートバック はじめての日本共同開発 ～日本側でのディレクション経験を述べて得た、たくさんの気づき～	堀川 洋介/松澤 雄生 SQUARE ENIX, INC.		
	16:30～17:30			
	PG 2010 OpenGL ES2.0 クロスプラットフォームシェェダ開発	林 洋人 株式会社セガ	302	3F
	PG 2010 10ヵ月でHDゲームを開発する方法 ～能く早くを支えたテクノロジー～	加藤 徹也/厚 孝/特枝 浩司 株式会社セガ	501	5F
	VR 2010 Autodesk Game Day Vol.3: HumanIK Kynapse バイバインドメモ	加藤 秀雄 オートデスク株式会社	313+314	3F
	VR 2010 テクニカルアーティストラウンドテーブル (前半)	藤一博/株式会社セガ 山口 由晃/Sony Computer Entertainment 岩崎功治 亀井 敏広/経路計/ソニー 高田 敏史/経路計 田中宏二	511+512	5F
	GD 2010 It's a showtime!! – DISSIDIA FINAL FANTASYのAI設計～	下田 昶夫 株式会社スクウェア・エニックス	メインホール	1F
	SND 2010 カプコンが考えるサウンド制作手法の提案③ – ロストプラネット2編 – インタラクティブミュージックの制作手法とインハウスコンポーザーの開発スタイル	岸 賢也/鈴木 真弓/牧野 忠義 株式会社カプコン	303	3F
	NU 2010 3Dブラウザゲームのポルンネック対応法 ～次世代ソーシャルゲーム開発に向けて～	久遠 幸夫 株式会社スクウェア・エニックス	301	3F
	PD 2010 ビデオゲーム用インターナショナルオーディオ	Fabio Minazzi Binan Sonzi	311+312	3F
	BM 2010 英語だけじゃない！ 外国人が語る欧州言語向けローカライズの現状と課題	エズリオ・ガジゴ ヲツラノ/バーネステーション音楽出版 ヒルメル・オチノカワ/サウンドストレーション Shohei Yamazaki/グローバル・システムズ・レーサー	304	3F
	BM 2010 NJライセンスが「橋」"絆" ～NARUTO-ナルト- ナルティメットストーム開発秘話～	高澤 茂樹 松山 洋/佐良 公介 株式会社バンダイナムコゲームス 株式会社サイバーネットワークズ	502	5F
	MB 2010 ゲーム内での自己表現について (About Player Self-Expression in Gaming)	Doug Church Electronic Arts Executive Producer	503	5F
	17:50～18:50			
	PG 2010 アジャイルは使い物になるのか？	指 新一/鈴木 健太郎 株式会社ニュー・コピータエンターテインメント	302	3F
	PG 2010 画像認識技術とゲーム・インターフェイス	指 新一/鈴木 健太郎 株式会社ニュー・コピータエンターテインメント	302	3F
	VR 2010 Autodesk Game Day Vol4 Illuminate Labsの最新ライティング/ロジ紹介 – Lighting your game the Best way ~	ラグナー・セーランド オートデスク	313+314	3F
	VR 2010 歴史シミュレーションゲームにおけるCG制作 ～「信長の野望」のCG表現～	奥田 敏史/亀井 亮太 株式会社コーエーテクモゲームス	501	5F
	VR 2010 テクニカルアーティストラウンドテーブル (後半)	藤一博/株式会社セガ 山口 由晃/Sony Computer Entertainment 岩崎功治 亀井 敏広/経路計/ソニー 高田 敏史/経路計 田中宏二	511+512	5F
	GD 2010 小さくまとまるな！ ～構築10年、制作3年 サイバーネットワークズ流NDSビッグタイトルのつくりかた～	松山 洋/藤原 孝幸/夏村 久司 株式会社サイバーネットワークズ	メインホール	1F
	SND 2010 ゲームサウンドデザインにおける最新技術 (Future Technologies for Game Sound Design)	Nicolas Fournel Sony Computer Entertainment Europe	503	5F
	NU 2010 ニティクラウドを用いたオンラインゲーム・ソーシャルアプリの活用事例	上野 貴也 コアティ株式会社	311+312	3F
	BM 2010 新興ゲームジャンルに対するコンテンツ投資の実情	山本 一郎/レレクス・アンド・パートナーズ株式会社 村井 智雄/株式会社GT-Agency	304	3F
	MX 2010 CESAゲーム開発技術ロードマップ 検討会	諸賀 大/株式会社スクウェア・エニックス 藤原 知子/株式会社コーエーゲームス 松山 洋/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 七瀬 雅典/株式会社イグナム 長瀬 雅也/株式会社バンダイナムコゲームス 遠藤 雅博/株式会社イグナム	301	3F

ウェルカムレセプション

RC 2010 基調講演	PG 2010 プログラミング	VR 2010 ビジュアル・アーツ	GD 2010 ゲームデザイン	SND 2010 サウンド
NU 2010 ネットワーク	PD 2010 プロデュース	MB 2010 モバイル	BM 2010 ビジネス&マネージメント	RC 2010 アカデミック
MX 2010 ノン・ジャンル	海外 海外トラック	BoP 2010 新分野	SP 2010 スポンサーシップセッション	

同時通訳

逐次通訳

※掲載内容は8月20日現在の情報です。講演時間、会場等の変更になる場合がございます。