

スケジュール 8.20 (月)

セッションタイトル	講師名	セッション会場
9:45~11:05		
オープニングスピーチ	一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会 会長 鶴之澤 伸	1F メインホール
KN あなたはなぜゲームを作るのか	桜井 政博 / 有限会社ソラ	1F メインホール
11:20~12:20		
海外 Far Cry 3 リアルタイム GI ソリューション - Deferred radiance transfer volumes (ディファードラディアンストランスファーボリューム)	Mickael Gilibert Ubisoft, Montreal, Canada	1F メインホール
PD GD Too Japanese なゲームって... 海外で評価されない? ~ 「GRAVITY DAZE」重力的謎解き: 上層への帰還において、彼女の宇宙に生じた振動の場合~	五十峯 誠・佐藤 直子 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA イメージからカタチへの表現プロセスを語る ~ 原型師 x ゲームモデラー 対談	鋭之介 初代 日野/塗装、造形師 NAOKI プロモテラー 黒敷 裕也・高木 康行/株式会社カプコン	3F 302
SND PG 気づいてよ! 知られざる珠玉のサウンドリアルタイム技術	笠原 直・西松 優一・谷山 輝 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
PG VA ソウルキャリバー 5 の描画パイプラインとテクスチャカスタマイズ技術	谷 史郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PG BM ゲーム市場におけるアドビ システムズの役割: ゲームプロデューサー、ディレクター、経営層向けオーバービュー	チボ インペール / アドビ システムズ 株式会社	3F 311+312
SP 『未来館常設展示「アナグラのうた」にみるゲーミフィケーションの事例 / 情報科学とコンピューターゲームが協力して描きだした未来の「シアワセ」	飯田 和敏 / グラスホッパー・マニファクチャア 島田 卓也 / フリーランス 犬飼 博士・山下 寿也 / エウレカコンピューター株式会社	3F 315
Co-located ワイヤレス・ブロードバンドの進化と次世代技術	木暮 祐一 / 一般社団法人ブロードバンド推進協議会	4F 411+412
NW PG ARMORED CORE V のオンラインサービスにおけるクラウドサーバー活用事例	恵良 和隆 / 株式会社フロム・ソフトウェア	5F 501
GD PD メイキング オブ グルヴコースター ~ ジェットコースターに GROOVE を添えて~	石田 礼輔・小塩 広和 株式会社タイトー	5F 502
BM 大規模開発のプロジェクト管理 ~ ドラゴンクエスト X におけるマネージメント事例~	荒木 竜馬 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F 503
11:20~18:50 ワークショップ		
BM Scrum Boot Camp in CEDEC 2012	今給黎 隆 / グリー株式会社 高江洲 健 / 有限会社 Studio LJ 西村 直人 / 株式会社永和システムマネジメント 木村 卓史 / 株式会社アットウェア 西羽 龍太郎 / Ryuzee.com 松元 健 / バンダイナムコスタジオ	5F 513
13:30~14:30		
GD PD ドラゴンコレクションの産みの親が語る SNS ゲームの作り方	兼吉 完聡 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	1F メインホール
BM PlayStation®Mobile の挑戦	浅野 剛史 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
SP UX デザイン入門 ~ 新刺りが趣味の川西裕幸さんが最後に取り組んでいたこと~	栗山 進・潮田 浩 / 株式会社ミツエーリンクス 高橋 忍 / 日本マイクロソフト株式会社	3F 302
SND PG Phantasy Star Online 2 におけるプロシージャル BGM システム	小川 卓哉・小林 秀聡・今別府 テニス 幸生・増田 亮 株式会社セガ	3F 303
PG 60fps への道: Flash ゲームにおけるパフォーマンスチューニングの A to Z	ホール アンディー / アドビ システムズ 株式会社	3F 304
PG VA ストレスの無いテクスチャペイキング	ジェンズ・オルソン / Autodesk, Inc.	3F 313+314
SP PG VA 数学がたがくカタチ - 幾何学的な形状補間法 -	鍛冶 静雄 / 山口大学	3F 315
Co-located 次世代 WiFi/WiGig が変えるコンテンツ流通	足立 吉弘 / 株式会社 日本・社会システムラボラトリー (NSI Labo)	4F 411+412
AC PG VA コンピュータ・グラフィクス関連の最新論文紹介	田村 尚希・安田 廉 シリコンスタジオ株式会社	5F 501
AC PG 表情認識の簡易化と活用	藤井 栄治 / 株式会社タイトー	5F 502
BM バックログをゲームデザインドキュメントとして使う	Samuel Ranta-Eskola / Hansoft	5F 503
13:30~15:50 ラウンドテーブル		
VA ゲームエフェクトの今とこれから	岩出 敬 / 株式会社セガ 片平 進 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 下澤 章吾 / ジーブラ株式会社 稲葉 剛士 / 株式会社アグニ・フレア 崎山 敦嗣 / 株式会社アンノウンケース	5F 511+512
VA PG メイキング オブ「Agni's Philosophy - FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO」~リアルタイムCG映像の未来~	橋本 善久・野末 武志・岩田 亮 株式会社スクウェア・エニックス	1F メインホール
GD BM TOKYO JUNGLE ~経験ゼロの若者による企画立案から発売までのサバイバル術~	山際 真晃 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 片岡 陽平 / 株式会社クリスピーズ	3F 301
NW ゲーム業界におけるプライバシー保護	高木 浩光 / 独立行政法人産業技術総合研究所	3F 302
SND GD サウンドコンフィグは必要か否か? FINAL FANTASY XIII-2 における音響バランスの取り組み	矢島 友宏・菅沼 篤 / 株式会社スクウェア・エニックス 染谷 和孝 / 株式会社 東海サウンド	3F 303
PG HTML5+JavaScript によるフレームワークを用いたゲーム UI 開発手法	伏見 遼平・高橋 諒 株式会社コピキタスエンターテインメント	3F 304
PG Flash を使った PC, Android, iOS 向けにハードウェアアクセラレーション対応の 2D ゲーム開発	ホール アンディー / アドビ システムズ 株式会社	3F 311+312
PG VA 最新リアルタイムグラフィックス、Direct X 11 に対応した Autodesk Maya	マイケル・アシュワース / Autodesk, Inc.	3F 313+314
AC A/V 機器とゲームの幸せな明日	森口 明彦 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
Co-located モバイル AR の市場動向とクアルコムとの取り組みについて	渡辺 潤・白田 昌史 / クアルコムジャパン株式会社	4F 411+412

6 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せて頂いております。

セッションタイトル	講師名	セッション会場
14:50~15:50		
PG SND 音楽ゲーム/ダンスゲーム開発事例: 「The Black Eyed Peas Experience」を支えた6つのプログラム設計	佐々木 瞬 / 株式会社イニス	5F 501
BM GD PD データマイニングによって変わった「大熱狂!! プロ野球カード」の Key Performance Indicator の事例研究	井澤 正志 / 株式会社gloops	5F 502
BM 未来を切り開く人材をどう育てるべきか? <人材育成本音パネル>	三上 浩司 / 東京工科大学 湊 和久 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 矢野 貴浩 / 株式会社サイバーコネクト	5F 503
16:30~17:30		
GD パズル&ドラゴンズ ~嫁と開発と私~	山本 大介 / ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	1F メインホール
PG VA リアルタイムグローバルビルミネーションのススメ	徳吉 雄介 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 302
ショートセッション: HTML5 で 2D ゲームを作るために クロスプラットフォームの 2D/3D グラフィックス技術	川井 重直 / ジーブラ株式会社	3F 304
非ネイティブクロスプラットフォーム 3D グラフィックス開発	林 洋人 / 株式会社セガ	
PR NW SND ミドルウェアで解決! スマートフォンアプリ開発の苦悩や悩み	櫻井 敦史 / 株式会社 CR I・ミドルウェア	3F 311+312
PG AR Game 開発のツボ	堀川 勉 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 313+314
ショートセッション: リハビリ用シリアスゲーム開発・運用・そしてビジネスへ 『樹立の森 リハビリウム 1・2』制作、2年間の軌跡 - ゲームが与える「人にいいこと」	松隈 浩之 / 九州大学 服部 文忠・東 浩子・梶原 治朗 / 特定医療法人 順和 長尾病院	3F 315
AC 気晴らしとしてのゲームが感情と生理活動に与える影響: ゲーム研究最前線 Today Baba Game Lab	木村 知宏 / 東京大学	
Co-located センサーネットワーク、ビッグデータが変えるゲームの形 e スポーツグラウンドの試み	犬飼 博士 / エウレカコンピューター株式会社 三ツ谷 洋子 / 株式会社スポーツ21 エンタープライズ	4F 411+412
ショートセッション: スクウェア・エニックスにおける共通 DCC ツール環境 内蔵ツールは救世主 足りうるか?	佐々木 隆典・高木 啓太 株式会社スクウェア・エニックス	5F 501
あなたのゲームエンジンをもっと多くの人に使っていただくために	大井 勇樹 / 株式会社カプコン	
ショートセッション: アーケードゲーム「WORLD CLUB Champion Football」の スクラム導入への取り組み アジャイル開発はスクラムだけじゃない! 一スクラム+XP+アジャイル UX+ゲーム最適化	石畑 義文 / 株式会社セガ	5F 502
アジャイル開発はスクラムだけじゃない! 一スクラム+XP+アジャイル UX+ゲーム最適化	田中 宏幸 / 株式会社イリンクス	
海外 取引の流れ: グローバル・ファンディング動向の理解と活用	Jason Della Rocca / Perimeter Partners	5F 503
16:30~18:50 CEDEC CHALLENGE		
SND SP サウンドクリエイター大喜利! 各社対抗「シングルライブ制作」	山本 亮治・加藤 あずさ・大島 香織 / 株式会社カプコン 光吉 猛修 / 株式会社セガ 木村 雅男 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 佐野 信哉 / 株式会社 DETUNE 井上 拓 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303
17:50~18:50		
SP バンダイナムコ S3D 大喜利	石井 遼久・室前 嘉樹・木本 克典・湊 和久・豊田 耕志 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 和田 太一 / 株式会社 BDeNA	1F メインホール
PG BM スケールアウトできる開発体制構築の取り組み	痴山 結史 / JCGS	3F 302
AC PG 個性を持った将棋プログラムを目指して一強くするという目標を達成した後に~	松原 仁 / 公立はこだて未来大学 山下 宏 / プログラマ 保木 邦仁・伊藤 毅志 / 電気通信大学 金子 知通 / 東京大学	3F 304
PG 初公開! Havok Vision Engine	ピーター・ヴォス / Havok	3F 311+312
SP PlayStation®Vita 機能紹介	秋山 賢成 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 313+314
Co-located AR (拡張現実) がもたらす新たな世界観の創出	田村 建士 / レイ・フロンティア株式会社	4F 411+412
BM アーケードゲームの技術の変遷と「組み込みエンジニア」の育成	三部 幸治 / 株式会社タイトー	5F 501
PG VA Kingdom Under Fire II でのアニメーションシステム	辛 孝宗 / BLUE SIDE Inc.	5F 502
海外 プレイステイティングとテレメトリー	Christopher Jordan Lynn / Volition	5F 503
VA PG テクニカルアーティストラウンドテーブル 2012 Final	藤 一博・表田 法人 / 株式会社セガ 亀川 祐作 / グリー株式会社 山口 由晃 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 長松 龍太郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 511+512

Welcome Reception (Speakers Only)

日時: 8月20日(月) 19:15 ~ 21:00 会場: クイーンズタワー A1F 「ハードロックカフェ横浜」

※このパーティーは招待者のみ参加可能です。一般の受講者の方はご入場いただけません。

プラチナスポンサー

※掲載内容は8月9日現在の情報です。講演時間、会場等は変更になる場合がございます。最新の情報はCEDEC公式ウェブサイトをご覧ください。 7

- スケジュール
- 基調講演
- セッション 特別招待
- セッション 協賛セッション
- セッション プロダクション
- セッション ビジュアル
- セッション ゲームデザイン
- セッション サウンド
- セッション ネットワーク
- セッション プロダクション
- セッション マネージメント
- セッション アカデミック・基礎技術
- セッション ノンジャンル
- セッション 海外招待トラック
- セッション 新分野
- セッション センシティブ
- セッション 展示コーナー
- セッション AWARDS
- セッション CEDEC