

スケジュール 8.22 (水)



| セッションタイトル | 講師名 | セッション会場 |
|---|--|-------------------|
| 9:45~11:05 | | |
| KN デジタル製作環境におけるアナログマインド | 上杉 裕世 / インダストリアル・ライト & マジック (ILM) | 1F メインホール |
| 11:20~12:20 | | |
| VA クロスボーダー「AIx アニメーション」パネルディスカッション | 南野 真太郎 / ジーブラ株式会社 白子 路央 / 株式会社セガ 三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス 上野 浩樹 / 株式会社ユークス YUKES LA Inc. 1F メインホール 金久保 哲也 / 株式会社バンダイナムコスタジオ | 1F メインホール |
| PG 「開発者コミュニティの育て方」 ～オープンソースプロジェクト「Jenkins」の運営から学んだこと～ | 川口 耕介 / CloudBees | 3F 301 |
| BM 1億人から70億人へ。ソーシャルゲームで世界に感動を! | Sponsored by GREE エミリオ・ガジェゴ サンブラン / 松倉 友樹 / グリー株式会社 | 3F 302 |
| SND 「音の見える化」によるサウンド実装の効率化と、これから | 黒畑 喜弘・中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ | 3F 303 |
| PG クラッシュダンブの解析手法 | 池内 英夫 / 株式会社セガ | 3F 304 |
| VA NaturalMotion Ltd.: 次世代型アニメーションについて | サイモン・マック / NaturalMotion Ltd. | 3F 311+312 |
| SND ゲーミング用 AstoundSound®: ゲームのためのリアルタイム 3D 空間オーディオ | Jerry Mahabub・Michel Henein / GenAudio, Inc. | 3F 313+314 |
| SP GGJ からプロのゲーム開発者が学んだこと | 小野 憲史 / IGDA 日本 後藤 誠 / マッチロック株式会社所属 湊 和久 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 石川 将光 / フリーランス | 3F 315 |
| ソーシャルインタラクションのこれから | | |
| BM ゲームに使える翻訳支援ツールの要件 | 宗森 純 / 和歌山大学 水野 慎士 / 愛知工業大 高橋 光輝 / デジタルハリウッド大学 林 洋人 / 株式会社セガ | 4F 411+412 |
| BM ストリートファイター X アジャイルで直接対決 X 鉄拳 | 田口 昌宏・桂 卓生 / 株式会社ディンブス 堂前 嘉樹・松丸 友和 / 株式会社バンダイナムコスタジオ | 5F 502 |
| NW セキュアゲーミング: 根本的に不正行為への耐性が高いゲームを デザイン & エンジニアリングする方法 | Ferdinand Schober / Microsoft | 5F 503 |
| AC ゲームプラットフォームの進化とロボティクス | 山岸 建・福島 紀行・平田 真一 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント | 5F 511+512 |
| 13:30~14:30 | | |
| BM 「もしドラ」x CEDEC ~ミリオネアを狙う為の秘訣~ | 岩崎 夏海 / 株式会社 吉田正樹事務所 齊藤 康幸・中村 樹之 / CEDEC 2012 運営委員会 | 1F メインホール |
| BM 多言語同時開発の潮流 | 谷山 輝・杉本 浩二 / 株式会社スクウェア・エニックス 柴山 正治 (aka Marcus Wehner) | 3F 301 |
| VA グリーにおけるモバイルソーシャルゲーム UX の今までとこれから | Sponsored by GREE 樺澤 俊介・細川 菜々恵 / グリー株式会社 | 3F 302 |
| SND 適切な音量について考える~ゲームオーディオのラウドネス基準はどうあるべきか?~ | 瀧本 和也 / 株式会社カプコン 北原 恵一 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 松永 英一 / 株式会社フジテレビジョン 中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 川崎 義博 / 株式会社ポニーキャニオン | 3F 303 |
| PG もういちど整理、デバッグ技術のあれこれ | 辻 邦彦 / 京都マイクロコンピュータ株式会社 | 3F 304 |
| PG バンダイナムコ流コーディングスタイルガイドラインを決めるまでの軌跡 | 名田 幸司 / 株式会社バンダイナムコスタジオ | 3F 304 |
| PG OROCHI x ガンスリンガー ストラトス ~ワガママな職人達と作り上げる理想のゲームエンジン~ | 新井 タヒル / シリコンスタジオ株式会社 鈴木 孝司 / 株式会社バイキング 星野 博樹 / エスエフ・グラフィックス株式会社 | 3F 311+312 |
| PG Unity4 と加速するゲーム開発 | 大前 広樹 / ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 | 3F 313+314 |
| PG 画像処理・画像認識の処理の重さと使うリソース | 掛 智一・大場 章男・勢川 博之 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント | 3F 315 |
| 海外 スマホからHMDへ: ウェアラブル研究の動向とゲーム産業への展開 | 塚本 昌彦 / 神戸大学大学院 義久 智樹 / 大阪大学 | 4F 411+412 |
| GD ユーザの行動から学ぶゲーム UI デザイン | 此川 祐樹 / NHN Japan株式会社 | 5F 501 |
| GD シンプルさと多機能の最高のバランスを求めて (ユーザーテストとその反映) | 南治 一徳・田坂 浩治 / 株式会社ビサイド | 5F 501 |
| PG リアルタイム Ptex とベクターディスプレイメント | 原田 隆宏 / Advanced Micro Devices, Inc. | 5F 502 |
| AC 実写画像を用いた Shell Texture 自動生成手法 | 宇梶 弘晃 / 早稲田大学 | 5F 502 |
| BM 会社で Game Jam! バンダイナムコゲームス社内 Game Jam レポート | 湊 和久 / 株式会社バンダイナムコスタジオ | 5F 503 |
| BM 教育用ゲームの制作 | ハウスマンダニエル / This Startup, LLC | 5F 503 |
| 14:50~15:50 | | |
| 海外 Direct X 11 を使用した高度なプロシージャルレンダリング | Matthew Swoboda / Sony Computer Entertainment Europe Limited | 1F メインホール |
| VA ブリクアシリーズ エンディング ダンスの変遷 | 横尾 裕次・宮本 浩史・中谷 純也 東映アニメーション株式会社 | 3F 301 |
| PG Adobe® AIR® と node.js を利用した次世代ソーシャルゲーム開発 | Sponsored by GREE ヴェルステゲン レンス / グリー株式会社 | 3F 302 |
| SND 「エースコンバット アサルト・ホライゾン」における、 音声データ編集フロー省力化の事例 | 高橋 みなも / 株式会社バンダイナムコスタジオ | 3F 303 |
| BM 今すぐ導入できるボイスファイルマネージメント | 稲森 崇史 / 株式会社ヴァルハラゲームスタジオ | 3F 303 |
| NW ドラゴンクエスト X の舞台裏 | 森山 朋輝 / 株式会社スクウェア・エニックス | 3F 304 |
| PG IPv4 - IPv6 移行期の P2P ゲームクライアントに求められる技術 | 佐藤 仁彦 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント | 3F 304 |

10 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 | | | |
| VA Umbra Software: 次世代に向けたレンダリングと可視性の最適化について | テッポ ソイニネン / アンブラソフトウェア | 3F 311+312 | |
| PG 分散コンピューティングと静的解析を併用した、効率的なゲーム開発のご紹介 ~ Xoreax Grid Engine & Klocwork Insight ~ | 鳥居 瀨司 / 株式会社ソレアックス・ジャパン 加藤 雅紀 / 丸紅情報システムズ株式会社 | 3F 313+314 | |
| ショートセッション: プレイヤーから 開発者へ Mindset (簡易脳波計) を活用したプレイ分析と レベルデザインへの応用の可能性 ビデオゲームはどのように遊ばれているのか ~ コントローラーの操作履歴からみえるもの | 三上 浩司 / 東京工科大学 上村 雅之 / 立命館大学 尾鼻 崇 / 中部大学 立命館大学ゲーム研究センター | 3F 315 | |
| ショートセッション: 面白いゲームを作るための ちょっといい方法 | GD ゲーム作りに役立つ! デジカメ・プロトタイプリング GD ゲーム AI はプレイヤーを虜にできるか? ~ アクションゲームにおいて、AI を使って華麗に誤魔化しつつ魅せる手法 ~ | 西田 竜太 / 株式会社マイクロビジョン 今井 新太郎・林 要一・片岡 英樹 株式会社アクセスゲームズ | 5F 501 |
| ショートセッション: ソーシャルに 乗り遅れるな! | BM 今更訊けない! データマイニングに基づいたソーシャルゲーム運営法 PD プラットフォーマーになりたくて SNS サイトを作った話 | 森 貴寛・伊藤 茂雄 / ジーブラ株式会社 福田 誠二・上間 賢二 / ポリゴンマジック株式会社 佐藤 旬 / ジーブラ株式会社 | 5F 502 |
| PG 実践! シネマティックレンズエフェクト | 川瀬 正樹 / シリコンスタジオ株式会社 | 5F 503 | |
| SND 『CRI ADX2』サウンドオーサリングツール体験会 (初~中級編) ~ ゲーム開発の流れに沿ったサウンド制作の新しいワークフロー ~ | 田中 孝・櫻井 敦史 株式会社 CRI・ミドルウェア | 5F 513 | |
| 14:50~17:30 | | | |
| 触覚とエンタテインメント: (触覚の設計とエンタテインメントにおける可能性 / 触覚研究概論 - 計測と提示の双方向性 -) | 嵯峨 智 / 東北大学 安藤 英由樹 / 大阪大学 | 4F 411+412 | |
| 16:30~17:30 | | | |
| PG 西川善司の「CEDEC 2012」ゲーム開発マニックス (グラフィックス編) | 西川 善司 / TRY-Z 高部 邦夫 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 石田 智史 / 株式会社カプコン | 1F メインホール | |
| GD ユーザーによる投稿機能をつけるなら、知らないでは済まされないこと ~ スマートフォン時代のインターネット上の青少年保護 ~ | 吉岡 良平 / 一般社団法人モバイルコンテンツ審査・運用監視機構 | 3F 301 | |
| NW Native Apps/HTML5 時代におけるスマートフォンアプリケーションの 技術戦略 | Sponsored by GREE 藤本 真樹 / グリー株式会社 | 3F 302 | |
| GD 目標は「目を閉じていても見える」 - 格闘ゲームにおける「記号性」と演出の両立の為のインタラクティブサウンド演出 - | 中鶴 潤一・矢野 義人 / 株式会社バンダイナムコスタジオ | 3F 303 | |
| PG 超早基九路盤 AI 対決 Season 1: The Final 決勝 | 吉岡 直人・南野 真太郎 / CEDEC 2012 運営委員会 | 3F 304 | |
| BM カードバトル型ソーシャルゲームのデータ分析入門 ~ 成功事例から学ぶ分析ポイントとプロセス ~ | 磯部 葉月 / 日本アイ・ビー・エム株式会社 高橋 慶行 / 株式会社 JAM | 3F 311+312 | |
| NW クラウドゲーミングを始めよう ~ 技術、配信事例から設定ツールまで ~ | 春日 伸弥 / ubitus Inc. | 3F 313+314 | |
| BM ゲームの力で社会を変える! ~ ゲームニクス x ゲームメソッドコンサルティング | 一木 裕佳・遠山 茂樹 / 株式会社バンダイナムコゲームス サイトウ・アキヒロ / 立命館大学 | 5F 501 | |
| VA バイナリードメインにおけるモーションワークフローの作り方 | 麓 一博・豊田 卓也・白子 路央 / 株式会社セガ | 5F 502 | |
| BM 東西の交わり: 日本のゲーム業界が取りうるグローバル化の可能性 | Fabio Minazzi / Binari Sonori Peter Fabiano・Miguel Corti / Capcom | 5F 503 | |
| SND ゲームオーディオとラウドネス測定 ~ 人の感じる音量感を測定したとき、その先に目指すべきものは ~ | 瀧本 和也・岸 智也 / 株式会社カプコン | 5F 511+512 | |
| 16:30~18:50 | | | |
| SP 学生 x Unity による次世代ゲームセミナー『ゲームの未来を変えるのは俺達だ!!』 | 酒井 駿介 / デジタルハリウッド大学 香田 夏雄 / デジタルハリウッド大学・大学院 | 3F 315 | |
| 17:50~18:50 | | | |
| GD CEDEC CHALLENGE: PERACON2012 ~今年もガチバトル~ベラ企画コンテスト結果発表 | 遠藤 雅伸・鬼頭 雅英・三上 浩司 / CEDEC 2012 運営委員会 杏野はるな / ゲームアイドル | 1F メインホール | |
| PG GPGPU による高速なグローバルレイルミネーションベイクツールの作り方 | 関根 崇 / 株式会社スクウェア・エニックス | 3F 301 | |
| PG Lessons from a US Mobile Game Developer: From concept to launch | Sponsored by GREE Gudavalli Ram / GREE International, Inc. | 3F 302 | |
| ショートセッション: サウンドの挑戦に 耳を澄ませる! | SND バイノールによる 3D サウンド制作 SND Shall we dance with my music? ~ 自分の好きな曲でダンスゲームを! より革新的な音ゲーへの挑戦 ~ | 小林 互・久木 大輔・米内 慶太 株式会社アーニス・サウンド・テクノロジー 増野 宏之 / アークシステムワークス株式会社 | 3F 303 |
| PG オブジェクト指向が身についていますか? ~ 真のオブジェクト指向が身に付くコーディング規約 ~ | 大園 衛玄 / 日本工学院八王子専門学校 | 3F 304 | |
| コンピュータ囲碁研究の動向 | | | |
| BM 起業したゲーム会社を 7 年間倒産させない方法 | 伊藤 毅志 / 電気通信大学 大橋 拓文 / 日本棋院東京本院 加藤 英樹 / チーム DeepZen | 4F 411+412 | |
| VA バイナリードメインのポディリグ・フェイスリグの構造と実機との連携 | 本城 嘉太郎 / 株式会社 DropWave 対馬 健司 / 株式会社 NAC 松下 正和 / 株式会社ヘキサドライブ 保手演 彰人 / ホットティー株式会社 | 5F 501 | |
| PG AMD Leo デモの詳細 | 豊田 卓也・麓 一博 / 株式会社セガ | 5F 502 | |
| PG AMD Leo デモの詳細 | 原田 隆宏・Jay McKee / Advanced Micro Devices, Inc. | 5F 503 | |

- KN** 基調講演 **PG** プログラミング **VA** ビジュアル・アーツ **GD** ゲームデザイン **SND** サウンド **NW** ネットワーク **PD** プロデュース
- BM** ビジネス & マネジメント **AC** アカデミック・基礎技術 **SP** ノン・ジャンル **海外** 海外招待トラック **BoF** 新分野 **Co-located** Co-located Event
- 特別招待** 特別招待セッション **PR** スポンサーシップセッション
- 同時通訳** (日→英/英→日/韓→日) **逐次通訳**

※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。11

スケジュール
基調講演
特別招待
セッション
協賛セッション
プロダクション
ビジュアル・アーツ
ゲームデザイン
サウンド
ネットワーク
プロデュース
マネジメンツ
アカデミック・基礎技術
ノン・ジャンル
海外招待トラック
新分野
イベント
展示コーナー
AWARDS
CEDEC