

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 2015 全224セッション確定**  
「プロシージャル」「ディープ・ラーニング」等、仮想現実世界を舞台とする  
ゲームの開発に応用が期待される技術関連したセッションに注目。  
**ライブ配信スケジュールも決定!**



CEDEC 2015

テーマ:「Reach Next Level!」

会期:2015年8月26日(水)~28日(金)

会場:パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)

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「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2015」(略称:CEDEC 2015、CEDEC=セデック:Computer Entertainment Developers Conference)CEDEC 運営委員会では、CEDEC 2015 で実施する全 224 セッションを確定しました。

■注目は、「プロシージャル」や「ディープ・ラーニング」等、仮想現実世界を舞台とするゲーム開発に応用が期待される技術関連のセッション。別紙「注目セッション一覧」参照

近年のデバイスの進化がコンピュータエンターテインメントの開発に応用可能な要素技術のハードルを下げたことから、これまで実現の可能性が低いと思われてきた課題の解決を予感させる技術に関連したセッションに注目が集まっています。

特に、「プロシージャル」や「ディープ・ラーニング」等、仮想現実世界を舞台とするゲームの開発に応用が期待される技術と、それを支えるビジネス、マネージメントに関連したセッションが、大きく注目されます。

※全セッションは、公式 Web サイトをご参照ください。

<http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/index.html>

■ライブ配信スケジュール決定 ※ニコニコ生放送、Ustream 一覧参照

本年も、受講できない遠隔地の開発者の皆さんからの要望に応じて、セッションの一部をニコニコ生放送、Ustream でインターネット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/2015/live/> をご覧ください。

■事前の受講申し込みは本日 8 月 19 日(水)まで

CEDEC 2015 の受講申し込みは、本日 8 月 19 日(水)までとなります。3 日間有効のレギュラーパスは事前登録のみの販売となります。デイリーパス、エキスポ&スポンサーパスも当日販売よりお安くお求めいただけます。

詳しくは、公式 Web サイト <http://cedec.cesa.or.jp/2015/application/> 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.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968  
e-mail [press@cedec.jp](mailto: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TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

## CEDEC 2015 注目セッション

※CEDEC 運営委員会が受講を推奨するおススメのセッションになります。

タイトル	講演者(敬称略)	開催日時	セッション形式	カテゴリ
身体の動きと原理から知る、闘うインゲームアニメーションの中身2	株式会社バンダイナムコスタジオ 元梅 幸司	2015/8/26 11:20	レギュラーセッション(60分)	ビジュアルアーツ
できるところから始めよう ~ ゲーム開発支援ツールのテスト自動化事例	株式会社インテリジェントシステムズ 白柳 隆澄	2015/8/26 11:20	レギュラーセッション(60分)	プロダクション
現実世界のプレイヤーとデジタル世界のキャラクターの理想的なコミュニケーションのあり方とは? 読者参加型 web 小説「3D 小説 bell」が拓く、ユーザーを巻き込み主体的な行動を起こさせるゲームデザイン手法	ラ・シタデール LLC. 竹内 ゆうすけ/ フリーランス イシイジロウ	2015/8/26 11:20	レギュラーセッション(60分)	ゲームデザイン
VR制作の西洋からの反省談: Crytek の教訓 A Western Postmortem on making VR: Lessons from Crytek	Crytek David Bowman	2015/8/26 11:20	レギュラーセッション(60分)	プロダクション
モバイルゲームが欧米に進出する時 When Mobile Games go West	Pinsent Masons LLP Diane Mullenex	2015/8/26 13:30	レギュラーセッション(60分)	ビジネス & プロデュース
コラボレーションによるコンテンツの最大化 ~トロとモノクマとグル~ミ~の事情~	Sony Computer Entertainment Inc. 伴 哲/株式会社チャックスグラフィート 森 チャック/株式会社スパイク・チュンソフト 齋藤 祐一郎	2015/8/26 14:50	パネルディスカッション(60分)	ビジネス & プロデュース
アーティストが使いたいと思うツールの制作:Bungie の"Destiny"のための髪の毛とシミュレーション・ツールの開発を振りかえてみて Making Tools That Artists Want to Use: A Retrospective on Developing Hair and Simulation Tools for Bungie's Destiny	Bungie Natalie Burke	2015/8/26 14:50	レギュラーセッション(60分)	ビジュアルアーツ
エンターテインメント技術を使った空間アプリケーションの創造	株式会社竹中工務店 粕谷 貴司/ 株式会社竹中工務店 番場 正敬	2015/8/26 16:30	レギュラーセッション(60分)	エンジニアリング
最高のゲームを目指すチームを支える原動力とは?	ダイアログデザイン 高柳 謙/株式会社イリンクス 田中 宏幸/グリー株式会社 山崎 一法/株式会社 Aiming 小林 俊仁	2015/8/26 16:30	パネルディスカッション(60分)	プロダクション
「ファークライ 4」のレンダリング・マテリアル The Rendering Materials of Far Cry 4	Ubisoft Stephen McAuley	2015/8/26 17:50	レギュラーセッション(60分)	エンジニアリング
全身ディスプレイ型「ゲーミング・スーツ」による新しいゲーム表現形態の提案とその応用について	東京工芸大学 岩谷 徹	2015/8/27 11:20	ショートセッション(25分)	アカデミック・基盤技術
さらにアジャイルなゲーム開発者になるために:欧米からの教訓 How to Be a More Agile Game Dev: lessons from the West	Microsoft Nathalie Goh-Livorness	2015/8/27 11:20	レギュラーセッション(60分)	プロダクション
それからの PSO2BGM:プロシージャルを利用したオーダーメイドな場面表現・サウンドツールとプログラムの連携による簡略化	株式会社セガ 小林 秀聡/株式会社セガゲームス 増田 亮	2015/8/27 13:30	レギュラーセッション(60分)	サウンド

タイトル	講演者(敬称略)	開催日時	セッション形式	カテゴリ
ネクスト・レベルに到達するためのテクノロジー戦略 A technology strategy to reach the next level	Konami Digital Entertainment Julien Merceron	2015/8/27 13:30	レギュラーセッション(60分)	エンジニアリング
「人狼知能」大会	東京大学 鳥海 不二夫/株式会社スクウェア・エニックス 三宅 陽一郎/広島市立大学 稲葉 通将/筑波大学 大澤 博隆/東京工芸大学 片上 大輔/公立はこだて未来大学 松原 仁/電気通信大学 篠田 孝祐/有限会社ことり 児玉 健	2015/8/27 14:50	CEDEC CHALLENGE	アカデミック・基盤技術
没入型モバイル・バーチャルリアリティアプリケーションの構築 Building Immersive Mobile Virtual Reality Apps	Google, Inc. Wolff Dobson	2015/8/27 14:50	レギュラーセッション(60分)	エンジニアリング
サブディビジョンサーフェスのすべてがわかる・グラフィックスエンジニア向け理論編	ピクサー・アニメーションスタジオ 手島孝人/DeNA 松岡 徹	2015/8/27 16:30	レギュラーセッション(60分)	エンジニアリング
「WWE 2K15」におけるプロシージャル手法を用いたゲームアセットの生成	Side Effects Software Inc. 多喜 建一 /YUKE'S LA 鈴木 英樹	2015/8/27 16:30	レギュラーセッション(60分)	ビジュアルアーツ
チーム開発をスムーズにするために何をすべきか	『チーム開発実践入門』著者 池田 尚史	2015/8/28 11:20	レギュラーセッション(60分)	プロダクション
「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(1) プロデュース編	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/株式会社バンダイナムコエンターテインメント 玉置 絢	2015/8/28 13:30	レギュラーセッション(60分)	ゲームデザイン
ユーザーのオーディオ再生環境へフィットさせるための挑戦 ～ 動的なダイナミックレンジコントロールが可能にしたもの ～	株式会社カプコン 瀧本 和也	2015/8/28 14:50	レギュラーセッション(60分)	サウンド
インハウス継続的インテグレーションツールによるゲーム運用全般の自動化について	株式会社コナミデジタルエンタテインメント 松井 敏	2015/8/28 14:50	レギュラーセッション(60分)	プロダクション
「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(2) テクニカル編	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/株式会社バンダイナムコスタジオ 山本 治由/株式会社バンダイナムコスタジオ 吉江 秀郎/株式会社バンダイナムコスタジオ 森本 直彦/株式会社バンダイナムコエンターテインメント 玉置 絢	2015/8/28 14:50	レギュラーセッション(60分)	ゲームデザイン
小中高生の為の国際ロボコン【World Robot Olympiad】に見る、プログラミング教育の最前線	NPO 法人 WRO Japan 渡辺 登	2015/8/28 14:50	レギュラーセッション(60分)	ビジネス & プロデュース
「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(3) 開発者ディスカッション編	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/株式会社バンダイナムコエンターテインメント 玉置 絢/株式会社バンダイナムコスタジオ 山本 治由/株式会社バンダイナムコスタジオ 吉江 秀郎/株式会社バンダイナムコスタジオ 森本 直彦/株式会社バンダイナムコスタジオ 中西 哲一/東京工芸大学 遠藤 雅伸	2015/8/28 16:30	パネルディスカッション(60分)	ゲームデザイン
独立系サウンドクリエイターたちのアタマの中	株式会社 ATTIC INC. 中條 謙自/有限会社プロキオン・スタジオ 光田 康典/株式会社ノイジークローク 坂本 英城/株式会社ユニークノート 柴田 徹也	2015/8/28 16:30	パネルディスカッション(60分)	サウンド

# CEDEC 2015

Computer Entertainment Developers Conference

タイトル	講演者(敬称略)	開催日時	セッション形式	カテゴリ
人工知能の未来 -- ディープラーニングの先にあるもの --	東京大学大学院 松尾 豊	2015/8/28 17:50	レギュラーセッション(60分)	エンジニアリング
遠隔地の多数のプレイヤー同士で押し合い感や衝突感を感じ合える高臨場感オンラインゲームデモンストレーション	豊橋技術科学大学 三好 孝典	会期中 随 時	インタラクティブセッション	アカデミック・基盤技術
JackIn Head	東京大学大学院 暦本研究室 /Sony Computer Science Laboratories, Inc. 笠原 俊一/東京大学大学院 暦本研究室 小宮山 凌平/東京大学大学院 暦本研究室 泉 将之/東京大学大学院 暦本研究室 千葉 麻莉子/東京大学大学院 暦本研究室 松田 暁	会期中 随 時	インタラクティブセッション	アカデミック・基盤技術
スケートボードシミュレータ: VibroSkate	東京工業大学 長谷川 晶一/東京工業大学 三武 裕玄/東京工業大学 佐藤 大貴/東京工業大学大学院 清水 ありさ/東京工業大学大学院 日野 綾香/東京工業大学 保坂 友利雄	会期中 随 時	インタラクティブセッション	アカデミック・基盤技術
実演: 全身ディスプレイ型「ゲーミング・スーツ」による新しいゲーム表現形態の提案	東京工芸大学 岩谷 徹	会期中 随 時	インタラクティブセッション	アカデミック・基盤技術
もっと身体の動きと原理を知る道場	株式会社バンダイナムコスタジオ 元梅 幸司	会期中 随 時	インタラクティブセッション	ビジュアルアーツ

# CEDEC2015

Computer Entertainment Developers Conference

## CEDEC 2015 ニコニコ生放送 スケジュール

<http://cedec.cesa.or.jp/2015/live/>

日 時	セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL
26 日 (水)	9:45-11:05 基調講演「つくる、ということ。」 慶應義塾大学大学院 中村 伊知哉 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/KN/13638.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/KN/13638.html</a>
	11:20-12:20 ゲーム実況の今後に関して AppBank 株式会社 宮下 泰明 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/12896.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/12896.html</a>
	複数タイトルで使われた柔軟性の高い AI エンジン バンダイナムコスタジオ 長谷 洋平 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/1077.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/1077.html</a>
	13:30-14:30 古くて新しい”遊び”の世界 ゲーム実況とゲームイベントをニコニコ超会議・闘会議の事例から ドワンゴ 伊豫田 旭彦 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/2826.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/2826.html</a>
	14:50-15:50 「消滅都市」運用の一年 グリー 渡部晋司・田口 和重 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/6430.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/6430.html</a>
	16:30-17:30 『シドニアの騎士』にみる新しいデジタルアニメーションへの挑戦(1) ポリゴン・ピクチュアズ 長崎 高士・山森 徹・上本 雅之 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/11306.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/11306.html</a>
	FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE- におけるキャラクターAI の意思決定システム スクウェア・エニックス 並木 幸介他 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/5953.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/5953.html</a>
17:50-18:50 『シドニアの騎士』にみる新しいデジタルアニメーションへの挑戦(2) ポリゴン・ピクチュアズ 長崎 高士・山森 徹・上本 雅之 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/11306.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/11306.html</a>	
絶対に夢を叶える！～オリジナルゲーム開発への挑戦～ degG 下田 賢佑 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/10617.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/10617.html</a>	
27 日 (木)	11:20-12:20 逆転裁判のスクリプトシステムによる実演を交えた 3D アドベンチャーの作り方 カプコン 木本 雅博 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/2614.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/2614.html</a>
	13:30-14:30 プロダクションセッション「3DCGが変えたアニメとは」(1) ポリゴン・ピクチュアズ 塩田 周三他 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/11253.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/11253.html</a>
	OpenStack で運用する Private Cloud の泥臭い(リアル)な話 グリー 大山 裕泰 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/6377.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/6377.html</a>

※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ございますので、あらかじめご了承ください。

# CEDEC2015

Computer Entertainment Developers Conference

日時		セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL
27日 (木)	14:50-15:50	プロダクションセッション「3DCGが変えたアニメとは」(2) ポリゴン・ピクチュアズ 塩田 周三他 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/11253.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/11253.html</a>
	14:50-17:10	「人狼知能」大会 東京大学 鳥海 不二夫他 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/AC/7649.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/AC/7649.html</a>
	17:50-19:30	CEDEC AWARDS 2015 最優秀賞発表授賞式 特別賞・著述賞授賞式 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/event/awards.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/event/awards.html</a>
28日 (金)	11:20-12:20	FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-のエフェクトはこうして作られた～Luminous VFX Editor の紹介～ スクウェア・エニックス 長谷川 勇他 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/6165.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/6165.html</a>
		オープンソース RDBMS、イマドキの機能を使おう! 日本オラクル 木村 明治 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/11783.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/11783.html</a>
	13:30-14:30	「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(1) プロデュース編 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/11412.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/11412.html</a>
		いまどきのゲーム制作環境:エディター群とそのバックエンド、開発スタッフ間のコミュニケーションの具体的な方法解説 カプコン 市山 裕介・是松 匡亮 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/3250.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/3250.html</a>
	14:50-15:50	「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(2) テクニカル編 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/11465.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/11465.html</a>
		インハウス継続的インテグレーションツールによるゲーム運用全般の自動化について コナミデジタルエンタテインメント 松井 敏 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/5794.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/5794.html</a>
	16:30-17:30	「サマーレッスン」が誘う非現実のリアル(3) 開発者ディスカッション編 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/11518.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/11518.html</a>
		UBi サンフランシスコ x 大阪 - 米日共同開発の現場より～越えるべき壁はどこにあるのか!? Ubisoft San Francisco 小保田 宏幸他 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/4734.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/4734.html</a>
17:50-18:50	Snowdrop エンジン-ノードグラフは電子羊の夢を見るか? ~UBi 社内製エンジンの紹介とその活用事例 Ubisoft San Francisco 小保田 宏幸他 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/4681.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/4681.html</a>	

※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ございますので、あらかじめご了承ください。

# CEDEC 2015

Computer Entertainment Developers Conference

## CEDEC 2015 Ustream 生放送 スケジュール

<http://cedec.cesa.or.jp/2015/live/>

日 時	セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL
26 日 (水)	<p>プラチナゲームズによる Hansoft 活用例:アジャイル開発への道 Hansoft Jon Leslie/プラチナゲームズ Jean Pierre Kellams <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/14274.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/14274.html</a></p>
	<p>IoT デバイスと簡単に連携できる統合開発 &amp; 配信環境 Bluemix を使ったゲーム開発 日本アイ・ビー・エム株式会社 木村 桂 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15122.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15122.html</a></p>
	<p>PC ゲーム復権の時! ゲーム開発者に知ってほしい アプリ プラットフォームとしての Windows 10 日本マイクロソフト株式会社 高橋 忍 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/15599.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/15599.html</a></p>
	<p>ゲームエンジン徹底比較! Cocos2d-x のデメリット克服ガイド! Chukong Technologies Japan 株式会社 清水 友晶 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/13744.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/13744.html</a></p>
	<p>最高のゲーミング プラットフォーム Windows 10! そのテクノロジーと開発手法 日本マイクロソフト株式会社 鶴木 健栄 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15652.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15652.html</a></p>
	<p>新しいゲームエンジン Autodesk Stingray の紹介 ~GDC2015 でテクニカルプレビューを行ったゲームエンジンを日本初公開~ オートデスク株式会社 梅澤 孝司 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12525.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12525.html</a></p>
	<p>ゲーム開発者をサーバー開発から開放する「mBaaS」のご紹介。VR や IoT での活用事例もご紹介いたします。 ニフティ株式会社 佐々木 浩一 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/14327.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/14327.html</a></p>
	<p>Unity、Cocos2d-x で始めよう、Windows 10 向けゲーム開発 日本マイクロソフト株式会社 大西 彰 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15705.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15705.html</a></p>
	<p>SHIFT が考える新しいゲームデバッグ手法「GAME CAT」とは? と Jenkins Platform Enterprise Edition によるコンテンツパイプラインの改善 株式会社 SHIFT 島川 知/株式会社 SHIFT 太田 健一郎 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/AC/15440.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/AC/15440.html</a></p>
	<p>宝の山を捨てていませんか? クラウドだから簡単! 大量データの分析と将来予測 日本マイクロソフト株式会社 井上 大輔/日本マイクロソフト株式会社 久森 達郎 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15758.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15758.html</a></p>
	<p>リズムゲーや音ゲーを作りやすくする新技術 ~スマホゲーム開発になぜミドルウェアが必要か~ 株式会社CRI・ミドルウェア 櫻井 敦史 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12790.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12790.html</a></p>
	<p>Xbox Live on Windows 10: Game Services and Multiplayer (Xbox Live on Windows 10: ゲームサービスとマルチプレイヤー) Microsoft Ferdinand Schober <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15811.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15811.html</a></p>
<p>すべては快適な体験のために: Oculus による実践的 VR 開発技法 Oculus VR 井口 健治/Oculus VR 近藤 "GOROman" 義仁 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/16659.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/16659.html</a></p>	
<p>FINAL FANTASY Record Keeper におけるユーザー体験の定量化に基づくゲームバランス設計事例 株式会社ディー・エヌ・エー 松本 吉高/株式会社ディー・エヌ・エー 友部 博教 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/12578.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/GD/12578.html</a></p>	

※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ございますので、あらかじめご了承ください。

# CEDEC2015

Computer Entertainment Developers Conference

日 時		セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL
27 日 (木)	11:20- 12:20	お客様に驚きを提供する運営 -消滅都市の事例から- グリー株式会社 下田 翔大/グリー株式会社 櫻井 慶子 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/14009.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/14009.html</a>
		Google スケールで実現するゲーム&分析基盤 グーグル株式会社 福田 潔 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/14168.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/14168.html</a>
		グローバル市場での賢いユーザー獲得とマネタイゼーションとは Chartboost 古畑 憲和 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15970.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15970.html</a>
	13:30- 14:30	ゲームサーバー構築の新しい選択肢 日本アイ・ビー・エム株式会社 高良 真穂 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15175.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15175.html</a>
		リアルタイム通信アクションゲーム 60分クッキング! ~1時間でゼロから本格的MOゲームを完成させるライブコーディングデモ~ 株式会社モノビット 安田 京人/株式会社モノビット 本城 嘉太郎 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12048.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12048.html</a>
	14:50-15:50	複数マーケットにスマホアプリをリリースできる AnySDK Chukong Technologies Japan 株式会社 野下 彰太 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/13797.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/13797.html</a>
		Googleと共に創るアプリ・ビジネス(モバイル・アプリの収益化とプロモーション) グーグル株式会社 マイケル・ローズ/グーグル株式会社 ガブリエル・イリエシウ/グーグル株式会社 高 軼倫/グーグル株式会社 水谷 享平/グーグル株式会社 守屋 英義 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/14592.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/BP/14592.html</a>
		UE4を使ったクロスシミュレーションと、ハイエンド・モバイルゲーム制作の奥義を伝授! Epic Games Korea 辛 孝宗 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15493.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15493.html</a>
	16:30- 17:00	スマホアプリにおけるマルチプレイアクションゲーム開発の実例紹介 株式会社アカツキ 田中 勇輔 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12949.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12949.html</a>
		VOCALOID がもたらす歌声のインタラクティブ ヤマハ株式会社 石川 克己 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/SND/14221.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/SND/14221.html</a>
16:30- 17:30	ダウンロードしただけじゃ勿体ない! UE4の凄い使い方をみんなでシェアしよう! エピック・ゲームズ・ジャパン 下田 純也/エピック・ゲームズ・ジャパン ロブ・グレイ <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15546.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15546.html</a>	
17:00- 17:30	大切なお客様に快適に遊んで頂くために、DDoSについて知って欲しい事。 ビッグロブ株式会社 平澤 庄次郎 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/AC/13532.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/AC/13532.html</a>	
28 日 (金)	11:20- 12:20	Making Dreams Come True: Global Illumination with Enlighten Geomerics, an ARM company ウィリアム・ジョゼフ <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/15016.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/15016.html</a>
		クリエイター魂を刺激する! シンラが提案する「ゲームの超進化」ロードマップ シンラ・テクノロジー・ジャパン株式会社 一條 貴彰/シンラ・テクノロジー・ジャパン株式会社 中嶋 謙互 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15917.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15917.html</a>
		Unity 5 テクノロジー&サービス 最新アップデート ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 大前 広樹 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12154.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12154.html</a>

※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ございますので、あらかじめご了承ください。

日時	セッション名/講演者名(敬称略)/詳細情報 URL
28 日 (金)	<p>最新のアセットパイプラインの構築について～Telltale Games の事例を交えて～ Simplygon Samuel Rantaeskola/Tell Tale Zac Litton <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/16500.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/PRD/16500.html</a></p>
	<p>どこまで使える？クラウドの NoSQL データベース 日本アイ・ピー・エム株式会社 野間 愛一郎 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15069.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15069.html</a></p>
	<p>Project Morpheus が具現する新しいアニメのカタチ -アニメ業界とゲーム業界の融合とミライ- 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 秋山 賢成 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/16129.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/16129.html</a></p>
14:50-15:50	<p>バンダイナムコスタジオ x NaturalMotion 「タイムクライシス5における morpheme ケーススタディ」 株式会社 バンダイナムコスタジオ 中矢 陽一/Natural Motion Ltd. Simon Mack <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/16447.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/16447.html</a></p>
	<p>THE PLAYROOM エンジンの VR 化する:Project Morpheus を導入するための手引き 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 横川 裕 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/16182.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/16182.html</a></p>
	<p>静的解析技術が変えるソフトウェア品質 日本シノプシス合同会社 佐藤 大樹 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12737.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12737.html</a></p>
16:30-17:30	<p>マルチプレイを実現するネットワークエンジンの決定版『Photon』の本音を語るディベロッパー 座談会&amp;最新情報 GMO クラウド株式会社 並木 健太郎/GMO クラウド株式会社 山本 昇平/GMO クラウド株式 会社 中村 康孝/株式会社ナイル 小倉唯克 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15864.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/15864.html</a></p>
	<p>プラチナゲームズ流『ベヨネッタ 2』BGM 演出！ プラチナゲームズ株式会社 上田 雅美/プラチナゲームズ株式会社 木幡 周治 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/SND/12101.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/SND/12101.html</a></p>
17:50-18:50	<p>Houdini によるプロシージャルコンテンツ作成 Side Effects Software Inc. 多喜 建一/Side Effects Software Inc. John Courte <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/16076.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/16076.html</a></p>
	<p>Allegorithmic Substance ~新世代 3D テクスチャリングソフトウェア~ Allegorithmic Alexandre BAGARD/株式会社ボーンデジタル 吉田 ひろみ <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/13903.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/VA/13903.html</a></p>
	<p>いまさら聞けないモバイルゲーム開発の基礎知識 株式会社ディー・エヌ・エー 恵良 和隆 <a href="http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12207.html">http://cedec.cesa.or.jp/2015/session/ENG/12207.html</a></p>

※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ございますので、あらかじめご了承ください。