

	セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>9:45~11:05 基調講演</b>			
<b>KN</b>	『ソードアート・オンライン』仮想から現実へ。小説とゲーム技術のお話。～ソードアート・オンラインが現実になる日まで～	川原 礫/作家 原田 勝弘・二見 鷹介/株式会社バンダイナムコエンターテインメント	1F <b>メインホール</b>
<b>11:20~12:20</b>			
<b>ENG</b>	FINAL FANTASY XV におけるキャラクターナビゲーションパイプライン～パス検索とステアリングとアニメーションの連携～	グラヴォ ファビアン・下川和也/株式会社スクウェア・エニックス	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b>	Unityを使ったNintendo Switch™向けのタイトル開発・移植テクニク!!	Sponsored by  松岡 貴之/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F <b>301</b>
<b>VA</b>	Technical Artist Bootcamp 2017 vol.1 「Automation for TA」	麓 一博・粉川 貴至/株式会社セガゲームス 痴山 紘史/株式会社日本CGサービス	3F <b>302</b>
<b>SND</b>	これで解決!ゲームに必要な3Dオーディオの全て	岸 智也/株式会社カプコン	3F <b>303</b>
<b>ENG</b>	ゲームエンジンについて考えるべき重要なこと	ジュリアン・マーセロン/BANDAI NAMCO STUDIOS Inc.	3F <b>304</b>
<b>ENG</b>	Havok AI : ダイナミックなゲーム環境に応える経路探索	吳 世敦/Havok	3F <b>311+312</b>
<b>VA</b>	Flashクリエイターはどこに消えた? ~変化に適応するマネジメントと、ゲームアプリをリリースするまでの軌跡~	丸山 彰吾・萬岡 史浦・代 一龍・淨園 崇史・赤堀このみ/グリー株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b>	ローカライズの技術 ~モバイルからAAAまで網羅する翻訳管理システム~	秦 研究・小林 和貴・小村 麻紘/株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>315</b>
<b>BP</b>	ゲームビジネスの可能性を広げる異業種コラボ! 双方の市場を拡大するためのノウハウ	蛭田 健司/株式会社モノビット 香川 愛生/日本将棋連盟	4F <b>413</b>
<b>VA</b>	アクションゲーム・アニメーションの極意! -制作環境とこだわりについて-	山口 孝明/プラチナゲームズ株式会社	5F <b>501</b>
<b>PRD</b>	中規模チームを支える自動化と属人化しないノウハウ共有の取り組み	矢吹 遼介/面白法人カヤック	5F <b>502</b>
<b>ENG</b>	Shadowverseにおける「デッキのトレンド分析」を題材としたデータマイニング技術の活用手法紹介	鈴木 貴都・草野 友弘/株式会社Cygames	5F <b>503</b>
<b>BP</b>	【ラウンドテーブル】 WM(ワーキングマザー)開発者の悩みとその解決策を共有しよう!ワークライフバランス実現のためのTIPS	久保 純子/株式会社スクウェア・エニックス	5F <b>511+512</b>
<b>13:30~14:30</b>			
<b>AC</b>	IoTとロボティクスの進展とエンタテインメントへの波及	川原 圭博/東京大学大学院情報理工学系研究科	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b>	C# Job Systemを使ったUnity流 マルチスレッドプログラミング	Sponsored by  伊藤 周/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F <b>301</b>
<b>VA</b>	Technical Artist Bootcamp 2017 vol.2 「Math for TA」	麓 一博/株式会社セガゲームス 堂前 嘉樹/株式会社ロジカルビート 佐々木 隆典/株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>302</b>
<b>SND</b>	実戦的なゲームのための音響空間表現 - NieR:Automata における事例 -	木幡 周治・進藤 美咲/プラチナゲームズ株式会社	3F <b>303</b>
<b>GD</b>	ゲームプレイの原動力:レリック・エンターテインメントの例	ジェイソン・バンデンバーク/ArenaNet	3F <b>304</b>
<b>BP</b>	実写のVRのコンテンツにおける 試行錯誤と今後の展望について	Sponsored by  小倉 豪放/株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>311+312</b>
<b>VA</b>	OPTiX SpriteStudio Ver.6 の基礎 ~ ワークショップ予習編	池田 陽朗・浅井 維新/株式会社ウェブテクノロジ・コム	3F <b>313+314</b>
<b>BP</b>	日本とベトナムとで開発&PRしたSteam向けゲームの「反省と未来」	三原 龍磨・グエン アン バング・中村 蒼/株式会社GIANTY	3F <b>315</b>
<b>AC</b>	[cgviXCEDECコラボセッション] ニュールネットを用いたキャラクター制御	幸村 琢/エジンバラ大学	4F <b>413</b>
<b>VA</b>	キャラクターモーション「確ぎ払う爽快感」を支える四つの制作手法 -モバイル3DアクションRPGゲーム「武器よさらば」の事例-	代 一龍/グリー株式会社	5F <b>501</b>
<b>ENG</b>	クラウド時代の長く効率よく運用するためのゲームサーバとインフラ設計	堀口 真司/グリー株式会社	5F <b>502</b>
<b>ENG</b>	アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレポリューション 制作事例 ~最高のVRライブ体験に必要な要素とは~	金井 大・谷本 裕馬・丸山 雅之/株式会社Cygames	5F <b>503</b>
<b>PRD</b>	プロダクションラウンドテーブル2017	今給黎 隆/東京工芸大学 田口 昌宏/株式会社ヘキサドライブ	5F <b>511+512</b>
<b>13:30~14:30 ワークショップ</b>			
<b>ENG</b>	Photon TrueSyncで完全同期のオンラインゲームを作ろう! ①	並木 健太郎・王 必栄(シド)・津田 良太郎/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>14:50~15:50</b>			
<b>GD</b>	スマホゲームで物語を更新し続けること。4年間のストーリー制作コンセプトの変遷をファクトに重ねて	松永 純/株式会社セガ・インタラクティブ	1F <b>メインホール</b>
<b>VA</b>	アーティストのためのTimeline活用術	Sponsored by  池和田 有輔/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F <b>301</b>
<b>SND</b>	サウンドリストはもう不要!?インタラクティブ・サウンドデザインのアウトソーシング事例	西 隆宏/株式会社トロジック 牛島 正人/ソノロジックデザイン、Audiokinetic株式会社	3F <b>303</b>
<b>VA</b>	Guerrilla Gamesにおけるテクニカルアート	マルテン・ヴァン・ダー・ガーク/Guerrilla Games	3F <b>304</b>
<b>ENG</b>	『グランブルーファンタジー Project Re:LINK』におけるリアルタイムレンダリングのノンフォリアル表現と高速化事例	Sponsored by  岩崎 順一・森井 大樹・河端 智治/株式会社Cygames	3F <b>311+312</b>
<b>SND</b>	「ウイングレイヴン」こだわりのサウンド	尾崎 和一郎・松下 名月/株式会社コナミデジタルエンタテインメント 櫻井 敦史/株式会社CRI・ミドルウェア	3F <b>313+314</b>
<b>BP</b>	技術デモだった「サマーレッスン」がご家庭で遊べるようになるまで ~あなたの技術デモは製品化できますか?~	山本 治由・小関 一正/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>315</b>
<b>PRD</b>	[JaSSTxCEDECコラボセッション] 開発とテストが一体となったソフトウェア開発	山口 鉄平/マフー株式会社	4F <b>413</b>
<b>PRD</b>	複雑化するAssetBundleの配信からロードまでを基盤化した話	福永 亘・石黒 祐輔/株式会社QualiArts	5F <b>502</b>
<b>ENG</b>	Perception Tree ~Behavior Treeを応用したお手軽、柔軟な環境認識システム~	長谷 洋平/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>503</b>
<b>VA</b>	ゲームアニメーションラウンドテーブル	下倉 啓太郎/ソレイユ株式会社 アレクシス ジャスミン ブロードヘッド/あまた株式会社(旧:株式会社たゆたう)	5F <b>511+512</b>

	セッションタイトル	講演者名	セッション会場
<b>14:50~15:50 ワークショップ</b>			
<b>ENG</b>	PlayCanvasを使って3DモデルをWebへ公開しよう! ①	津田 良太郎・榎 香菜・萩原 竜二/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>14:50~17:30</b>			
<b>VA</b>	GameVFX Bootcamp 2017 ゲームエフェクトの今を4つの視点から	岩出 敬・綿貫 正/株式会社セガゲームス 三浦 大輔・岩崎 武徳/株式会社バイキング	3F <b>302</b>
<b>AC</b>	しゃべる人狼知能~人工知能による自然言語人狼対戦	狩野 芳伸/静岡大学 篠田 孝祐/電気通信大学 片上 大輔/東京工芸大学	5F <b>501</b>
<b>16:30~17:30</b>			
<b>ENG</b>	障害物を乗り越えるアニメーションの制御手法とその応用	川地 克明/株式会社スクウェア・エニックス	1F <b>メインホール</b>
<b>VA</b>	~アーティストだけでやったらこうなった!~ Unityを使ったリアルタイムアニメ映像表現	Sponsored by  京野 光平 a.k.a. ntny・小林 信行/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F <b>301</b>
<b>SND</b>	基礎から応用 3DサウンドAmbisonicでなにかができる?	牛島 正人/ソノロジックデザイン、Audiokinetic株式会社 北村 一樹/株式会社コネクテコ 川口 貴志/株式会社 CRI・ミドルウェア	3F <b>303</b>
<b>PRD</b>	パネル:欧米におけるゲーム開発	ジュリアン・マーセロン/BANDAI NAMCO STUDIOS Inc. ジェイソン・バンデンバーク/ArenaNet マルテン・ヴァン・ダー・ガーク/Guerrilla Games ブライアン・ホートン/INFINITY WARD アンドレア・フレドリクソン/INSOMNIAC GAMES ジェームス・マクラーレン/Q-GAMES	3F <b>304</b>
<b>ENG</b>	Cygames における次世代ハイエンドコンソール向けゲームエンジンの開発~最高のコンテンツを支えるゲームエンジン~	Sponsored by  多胡 順司/株式会社Cygames	3F <b>311+312</b>
<b>GD</b>	「ただ純粋に、面白いゲームを創り続ける」Fate/Grand Orderチームの全て	増川 浩介・早坂 貴志・芦田 夏希・金谷 政俊/ディライトワークス株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>PRD</b>	中小3DCGプロダクションのためのパイプライン構築 -ゲームエンジンをJenkinsで回してSlackで見る-	北田 聡士/株式会社フレーム、株式会社冬寂 飯田 龍介・岩間 達也/株式会社フレーム	3F <b>315</b>
<b>BP</b>	だれでもわかる。超簡単!効果的なゲーム特許の取得方法	恩田 明生/株式会社バンダイナムコエンターテインメント	4F <b>413</b>
<b>GD</b>	みんなで遊べるVR!『THE PLAYROOM VR』のVRマルチプレイヤー制作手法	森田 玄人/株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	5F <b>502</b>
<b>ENG</b>	アナザーエデンにおける非同期オートセーブを用いた通信待ちストレスのないゲーム体験の実現	鈴木 清人・西田 綾佑/グリー株式会社	5F <b>503</b>
<b>VA</b>	若手テクニカルアーティストの業務効率改善への貢献、育成について話すラウンドテーブル	今野 達斗/株式会社ヘキサドライブ 清水 宣寿/株式会社セガゲームス	5F <b>511+512</b>
<b>17:50~18:50</b>			
<b>VA</b>	Pixar USD 入門:新たなコンテンツパイプラインを構築する	手島 孝人/株式会社ポリフォニー・デジタル	1F <b>メインホール</b>
<b>PRD</b>	無駄な反復作業とオサラバ!ビジュアルツールでUnityのアセットワークフローを最適化する	Sponsored by  大前 広樹/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F <b>301</b>
<b>VA</b>	テクノロジーと人をつなぐ、UI/UXデザインの未来とは?	齋藤 恵太/Goodpatch Inc.	3F <b>302</b>
<b>SND</b>	HRTFを極めた者が3Dオーディオを制する! ~カプコンとヤマハの3Dオーディオプラグイン共同開発事例~	末永 司/ヤマハ株式会社 岸 智也/株式会社カプコン	3F <b>303</b>
<b>ENG</b>	2020年代のゲームハードウェア技術トレンド	後藤 弘茂/フリーランス	3F <b>304</b>
<b>ENG</b>	「バンドリ!ガールズバンドパーティ!」「みんゴル」でのPhoton採用事例と最新情報	並木 健太郎/GMOクラウド株式会社 江口 栄俊・近藤 裕一郎/株式会社Craft Egg 福市 誠・桂田 卓也/株式会社ドリコム	3F <b>311+312</b>
<b>ENG</b>	HTC VIVEの中へ~上級者向け利用方法と今後の新製品について	西川 美優/HTC NIPPON株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b>	HDR 理論と実践	内村 創/POLYPHONY DIGITAL INC.	3F <b>315</b>
<b>AC</b>	[芸術科学会(Nicograph)xCEDECコラボセッション] 芸術と科学の融合とTechnical Artist	三上 浩司・菊池 司/東京工科大学 床井 浩平/国立大学法人 和歌山大学 堂前 嘉樹/株式会社ロジカルビート 麓 一博/株式会社セガゲームス	4F <b>413</b>
<b>BP</b>	カジノ/IR、及びeSportsを含む賞金制コンピューターエンターテインメントの現状と未来について	木曾 崇/株式会社国際カジノ研究所	5F <b>501</b>
<b>GD</b>	過去のお約束を捨てることがVRの始まり ~ PlayStation®VR ヘディング工場のゲームデザインと演出	北尾 雄一郎・増田 幸紀/ジェムドロップ株式会社	5F <b>502</b>
<b>PRD</b>	「若手小規模プロジェクト」のススム ~昨今の業界における若手育成の問題点とその解決方法の提案~	寺井 瑞希・奥田 仁一郎/株式会社ヘキサドライブ	5F <b>503</b>
<b>AC</b>	ゲームエンジン活用による災害事象解析データの可視化技術開発 (VR複合災害シミュレータ適用事例)	佐々木 宣彦/株式会社ポケット・クエリーズ 片桐 岳/株式会社竹中工務店	5F <b>511+512</b>

**KN** 基調講演 **ENG** エンジニアリング **PRD** プロダクション **VA** ビジュアルアーツ **BP** ビジネス&プロデュース **SND** サウンド **GD** ゲームデザイン  
**AC** アカデミック・基礎技術 **海外招待** 海外招待セッション **collaboration** 団体招待セッション **PR** プラチナスポンサーセッション **PR** ゴールドスポンサーセッション **PR** シルバーセッション  
**PR** スポンサーセッション **同時通訳 (英▶日)** **逐次通訳 (英▶日)**

難易度 

甘口 (学生食めどなたでも)	中辛 (この分野の初心者)	辛口 (基礎知識のある人)	激辛 (即座で退席を要する人)

**Welcome Reception (Speakers Only)**  
 プラチナスポンサー **SPARK**  
**日時: 8月30日 (水) 19:15~21:15 会場: 世界のビール博物館**  
**ランドマークプラザ ドックヤードガーデン B2F (みらい横丁 内)**  
 ※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。