

セッションタイトル	講演者名	タイムゾーンの 配信	セッション会場
9:45~11:05 基調講演			
KN	AIの諸問題に対する日本語のアプローチ	あり	メインホール
11:20~12:20			
ENG	ゲームと機械学習の最前線 ～現状と未来を正しく捉えるために～	あり	メインホール
ENG	SIE「toio(トイオ)」で広がるロボットの世界	なし	301
GD	現代の子供たちが「勉強をゲームのように楽しくできる」未来へ	あり	302
SND	プロシージャルオーディオのゲーム効果音への活用	あり	303
ENG	5Gでゲームはどう変わる?～そろそろ気にかけておきたい5G最前線～	あり	304
ENG	脱人肌ブラックボックス! 気軽にビルドとアロイし、開発を可視化/効率化するクラウド活用術	あり	311+312
BP	スマホゲーム「10年継続」を見据える運営術 ～運営60本超えのマイネットが掲げる「PARADE」とは?～	あり	313+314
ENG	リアルとバーチャルの融合がもたらす未来の乗車体験のビジョン/実験/考察	あり	315
ENG	リアルタイムレイトレーシングの導入と最適化事例	あり	501
PRD	プリンセスコネクト! Re:Dive運用事例 ～リリースの高頻度化と安定化を両立させるプリコネRの運用体制～	あり	502
VA	『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』～3Dグラフィックスの絵作り	あり	503
BP	ワークライフバランスを充実させよう! アラフィフエンジニアの皆さんに贈る地域貢献のススメ。	あり	511+512
11:20~11:45 ショートセッション			
ENG	Defense of Unity Games	あり	414+415
11:50~12:15 ショートセッション			
ENG	PlayCanvas:Webをもっと身近に! ゲーム資産をWebGLで活かす	あり	414+415
13:30~14:30			
PRD	ミリラタ運営術!!	あり	メインホール
AC	エンタテインメント×教育	なし	301
ENG	BLUE PROTOCOLの個性豊かなキャラクターを動かす意思決定システム	あり	302
SND	AAAタイトル開発における、ハイエンドオーディオ制作技術の研究結果と取り組み事例	あり	303
BP	サービス終了寸前だったタイトルが、CMを使わずにDAUを増やして九死に一生を得たSNSプロモーション術	あり	304
ENG	Mirrativeアプリ開発における、理想のユーザー体験実現に向けたアプローチ	あり	311+312
ENG	チート行為を未然に防ぐゲームセキュリティ診断のススメ	なし	313+314
ENG	Games as a Service モデルに適合するコンテンツ配信量削減手法と、PlayStation®4 における配信量削減実績	あり	315
ENG	5G時代に対応した「モノビットエンジン5G」を初公開! HoloLens対応した通信クラウド最新情報も!	あり	414+415
VA	プロシージャルゲームコンテンツ制作ブートキャンプ 2019 Part 1 パリエーション生成	あり	501
AC	超人スポーツ:超人を創る・超人として遊ぶ	あり	502
ENG	『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』～お借りしたIPをできるだけ綺麗に描くために	あり	503
VA	印象的なVRストーリーを作るにはユーザーエンゲージメントを最大限にせよ! 「結婚指輪物語VR」からのテクニク	あり	511+512
13:30~14:30 ワークショップ			
ENG	PlayCanvasで3D空間を使った簡単webサイトを作ってみる	なし	513
14:50~15:50			
ENG	感情を揺さぶるメタAI ～ゲームへの実装方法とバランス調整への応用事例～	あり	メインホール
ENG	PlayStation® VR の振り返り	なし	301
GD	現実が主役! 未来のリアルワールドエンターテインメントにむけた挑戦	あり	302
SND	沢山集まれ文殊の知恵! フォーリー収録・活用座談会	あり	303
BP	ゲーム開発におけるOSSライセンス管理の実際 (パネルディスカッション)	あり	304
ENG	シリコンスタジオで開発中の Mizuchi for DCC Tool について	あり	311+312
VA	CLIP STUDIO PAINT でのディブラーニング活用事例とAIフレームワーク ailia SDK の紹介	あり	313+314
ENG	Jupyter Notebook が変わる、あなたのチームの運用作業	あり	315
ENG	視聴者を参加者にしてしまう技術: トーナメント実況編	あり	414+415
VA	プロシージャルゲームコンテンツ制作ブートキャンプ 2019 Part 2 機械学習	あり	501
ENG	モバイルゲーム開発を効率化する基盤の開発事例、失敗事例も含めて紹介 ～過去5年間で開発した基盤の全て～	あり	502
PRD	『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』～大規模開発を支えた 開発環境の整備と運用	あり	503

セッションタイトル	講演者名	タイムゾーンの 配信	セッション会場
BP	アナザーエデン / 日本でコンテンツ開発を継続しつつ、海外でリリースするためにしてきたこと	あり	511+512
14:50~15:50 ワークショップ			
ENG	Photonでリアルタイムマルチプレイヤーゲームを作ろう! 2019年版! ②	なし	513
16:30~17:30			
GD	AIは自分でボードゲームの勝ち方を見つけられるか?	あり	メインホール
ENG	『LEFT ALIVE』における地形表現とナビゲーションAI	あり	302
SND	[AES(Audio Engineering Society)×CEDECコラボセッション]イマーン・オーディオ	あり	303
BP	特許出願およびオンライン雑誌記事からみる電子ゲーム技術開発動向 ～特許出願の動向から見る日本の強みと弱み～	あり	304
PRD	画像データを美しいまま圧縮! 完全再構成された OPTPIX ImageStudio 8 の新UIと効果	あり	311+312
BP	IPタイトルを成功させる3つの視点～ライセンス・プロモーション・プロデュース～ 『ダンまち～メモリア・フレイゼ～』の事例	あり	313+314
PRD	『描画が出来る人』ってどうやって育てればいいんだろう? ～描画エンジンア育成プロジェクトポストモータム	あり	315
PRD	Cygames の Slack 設計&運用から学ぶ ～Slack を使うと、なぜ生産性向上を促進できるのか?～	なし	414+415
PRD	大規模モバイルゲーム運用におけるマスタデータ管理事例	あり	501
VA	フォトグラメトリとプロシージャルを用いた最新ハイエンドゲーム3DCG背景制作手法 ～ハイエンドゲーム開発の経験がない会社がいかにしてそれらを生み出したか～	あり	502
ENG	『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』～膨大なアセットのビルド時間&容量との戦い	あり	503
BP	WebXRの現状と実社会への応用事例	あり	511+512
16:30~17:30 ワークショップ			
ENG	AWSによるゲームデータ分析ハンズオン (QuickSight/AthenaによるKPIダッシュボードを作る)	なし	513
17:50~18:50			
AC	コンピュータハードウェア技術トレンド	あり	メインホール
BP	Google Maps Platform 最新活用事例 ～『妖怪ウォッチ ワールド』の開発で学んだリアルワールドゲームの作り方～	なし	301
GD	PERACON2019	あり	302
SND	『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』 ～サウンド開発における「膨大な物量vsスペシャルオリティ」	あり	303
ENG	AWS マネージドサービスによるアーケード向けログ収集基盤のサーバレス化 ～設計・開発から移行まで～	あり	304
ENG	AIにゲームをデバッグさせることは出来るのか? ～ゲームAI専門家社モリカトロンとの挑戦～	あり	311+312
ENG	ブロックチェーン技術を活用してデジタルコンテンツに証明書を付与する 「A trusty」がもたらすコンテンツ流通の新しい形	あり	313+314
PRD	機械学習ベースの自動プレイエージェンツを用いたバランス設計効率化の追求	あり	501
ENG	FFXIVコンテンツ製作を支える表データ管理システム -NEX-	あり	502
ENG	AIにだって心はある! 音声を使ったインタラクションで感情を持ったキャラクターAIと遊ぼう!	あり	503
BP	3Dアバターにおける権利と倫理、開発者が出来る対策	あり	511+512
17:50~18:15 ショートセッション			
ENG	SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE と Déraciné における Bink ビデオと Oodle データ圧縮の導入事例	あり	414+415
18:20~18:45 ショートセッション			
PRD	Markdownを使ったドキュメントサイト構築	あり	414+415

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・基盤技術 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
特別招待 特別招待セッション PR スポンサーセッション 同時通訳 同時通訳 (英▶日) 逐次通訳 逐次通訳 (英▶日)
 難易度 なし 1 (15分未満) 2 (15分~30分) 3 (30分~45分) 4 (45分~1時間)
UE4 UE4関連セッション unity Unity関連セッション