

- KN** 基調講演
- OS** 海外セッション
- SS** 協賛セッション
- PG** プログラミング
- VA** ビジュアルアート
- SD** サウンド
- NUJ** ネットワーク
- GD** ゲームデザイン
- PD** プロデュース
- MB** モバイル
- BM** ビジネス&マネジメント
- AC** アカデミック(CEDEC ラボ)
- RT** ラウンドテーブル
- SP** 特別セッション
- SS** スポンサーシップセッション 無料
- 同時通訳セッション

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>9:45~11:05</b>		
<b>KN</b> 情報技術はどこへ行くのか? - 主役は交代している -	原島 博 東京大学	メインホール <b>1F</b>
<b>11:20~12:20</b>		
<b>OS</b> 実は日本に学んだこと What I have learnt from Japan	Julien Merceron / EIDOS Jason Spangler / Electronic Arts Inc. Jay Willour / Epic Games, Inc. Siobhan Reddy / Media Molecule Sean Kelly / ソニー・コンピュータエンタテインメント ヨーロッパ	メインホール <b>1F</b>
<b>SS</b> ゲームのかたち - シン・カ・セ・ヨー	Sponsored by <b>xnda</b> 鶴木 健栄 マイクロソフト株式会社	301 <b>3F</b>
<b>PG</b> チュートリアル: ゲームプログラミングの始め方 (前半)	平山 尚 株式会社セガ	小ホール <b>5F</b>
<b>PG</b> <b>GD</b> <b>AC</b> ゲーム開発技術の歴史を編纂する~ゲームデザインからA1まで~	三宅 陽一郎 / 株式会社 フロム・ソフトウェア 須藤 智明 / 財団法人デジタルコンテンツ協会	313+314 <b>3F</b>
<b>VA</b> シェーダデータ 再考	Sponsored by <b>Autodesk</b> 芳賀 洋行 オートデスク株式会社	501+502 <b>5F</b>
<b>VA</b> 動物の動かし方	谷口 勝也 株式会社ライノスタジオ	303+304 <b>3F</b>
<b>NUJ</b> MMO ゲームサーバのバックエンドアクセス実装法	中嶋 謙互 コミュニティーエンジン株式会社	302 <b>3F</b>
<b>PD</b> <b>GD</b> <b>NUJ</b> デモンズソウルのゲームデザイン	梶井 健 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 宮崎 英高 / 株式会社フロム・ソフトウェア	ラウンジ <b>3F</b>
<b>MB</b> <b>NUJ</b> iアプリ用オンラインRPG開発手法~HTTP通信とメモリ制御を中心に~	上原 光晶 / 町田 純専 / 鶴田 剛史 株式会社ゲームズアリーナ	511+512 <b>5F</b>
<b>AC</b> <b>NUJ</b> 研究者のモチベーション (パネル)	松原 仁 / はこだて未来大学 片寄 晴弘 / 関西学院大学 長谷川 晶一 / 電気通信大学 稲見 昌彦 / 慶應義塾大学	211+212 <b>2F</b>
<b>SS</b> Build a Level in 60 Minutes	Crytek	311+312 <b>3F</b>
<b>13:30~14:30</b>		
<b>OS</b> SCM最新技術事例 ~「Star Wars:The Old Republic」での大容量ゲーム開発~	Sponsored by <b>東陽テクノ</b> Jason Spangler Electronic Arts Inc.	メインホール <b>1F</b>
<b>SS</b> 仮) DirectX11 新しいDirectXがもたらす イノベーションとは? AMD編	Sponsored by <b>xnda</b> 土居 憲太郎 日本AMD株式会社	301 <b>3F</b>
<b>PG</b> チュートリアル: ゲームプログラミングの始め方 (後半)	平山 尚 株式会社セガ	小ホール <b>5F</b>
<b>PG</b> バグを限りなくゼロにする方法	伊藤 周 株式会社セガ	303+304 <b>3F</b>
<b>PG</b> <b>VA</b> <b>AC</b> 画像認識技術とゲーム・インターフェイス	鈴木 健太郎 / 掛 智一 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 尾上 直之 / 大久保 厚志 ソニー株式会社	ラウンジ <b>3F</b>
<b>VA</b> バイク 再考	Sponsored by <b>Autodesk</b> 芳賀 洋行 オートデスク株式会社	501+502 <b>5F</b>
<b>GD</b> ゲーム物理の扱い方	松生 裕史 / 高橋 律視 / 櫻井 亮介 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	302 <b>3F</b>
<b>MB</b> ケータイオンライン対戦ゲームの可能性~「対戦☆ボンバーマン」を例に~	吉田 慎 / 杉山 楠知 株式会社ハドソン	511+512 <b>5F</b>
<b>AC</b> <b>PG</b> <b>PD</b> モーションキャプチャ、使いこなしてますか?	栗山 繁 豊橋技術科学大学 / 産業技術総合研究センター	313+314 <b>3F</b>
<b>RT</b> <b>GD</b> 多言語対応におけるGUIノウハウの共有 (前半)	栗城 桂子 / 森 隆司 / 山本 苗麻 株式会社スクウェア・エニックス	211+212 <b>2F</b>
<b>SS</b> P2Pはゲームに活用できるか? 『分散管理型CDNでコンテンツ配信する際のP2Pの役割』	アカマイ株式会社	311+312 <b>3F</b>
<b>14:50~15:50</b>		
<b>SS</b> 仮) DirectX11 新しいDirectXがもたらす イノベーションとは? NVIDIA編	Sponsored by <b>xnda</b> 風間 隆行 NVIDIA Corporation	301 <b>3F</b>
<b>PG</b> <b>VA</b> ソウルキャリバーシリーズ、ビジュアルプログラミングについて	岩永 欣仁 株式会社バンダイナムコゲームス	メインホール <b>1F</b>
<b>PG</b> チュートリアル: ゲームグラフィックス・プログラミング入門 (前半)	山之内 毅 / 株式会社セガ 竹重 雅也 / フリーランス プログラマー	小ホール <b>5F</b>
<b>PG</b> 「派生開発における2つの問題」~母体の作り方と派生開発の進め方~	清水 吉男 株式会社システムクリエイツ	313+314 <b>3F</b>
<b>VA</b> <b>PG</b> 「リルぶりっ ゆびぶるひめチェン!」~トウーンレンドラミングにもう一工夫	林 洋人 / 麓 一博 / 日下部 尚明 株式会社セガ	501+502 <b>5F</b>
<b>GD</b> <b>PD</b> 「電脳フィギュア」を生み出したゲームデザインとプロデュース論 - 芸者東京の社長、おおいに語る。 -	田中 泰生 芸者東京エンターテインメント株式会社	302 <b>3F</b>
<b>PD</b> <b>GD</b> ゲームのカタチ	鈴木 達也 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 藤木 淳 / 九州大学 日本学術振興会	ラウンジ <b>3F</b>
<b>MB</b> <b>PD</b> <b>GD</b> 年収1000万を稼ぐモバイルゲームのつくりかた	山田 元康 スパイシーソフト株式会社	511+512 <b>5F</b>
<b>AC</b> 米国の産学連携成功事例	Michelle Macau / Carnegie-Mellon University Ray Ray Shen / Graduate of ETC Masako Terahara / ETC-Global Japan	303+304 <b>3F</b>
<b>RT</b> <b>GD</b> 多言語対応におけるGUIノウハウの共有 (後半)	栗城 桂子 / 森 隆司 / 山本 苗麻 株式会社スクウェア・エニックス	211+212 <b>2F</b>
<b>SS</b> Mixing character animation and physics with morpheme	NaturalMotion Inc.	311+312 <b>3F</b>

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>16:30~17:30</b>		
<b>OS</b> Unreal Engine 3による分散型グローバルイルミネーションの実装	Derek Cornish Epic Games, Inc.	303+304 <b>3F</b>
<b>SS</b> Xbox 360 1st Partyタイトルのマーケティング展開と CEROレーティングの取得	Sponsored by <b>xnda</b> 南雲 聡 / 宇野 敦 マイクロソフト株式会社	301 <b>3F</b>
<b>PG</b> WiiでDSが動くまで ~面白いコト・新しいコトに対する プラットフォームとソフトメーカーとの取り組み事例	紙山 満 / 株式会社スクウェア・エニックス 光吉 勝 / 任天堂株式会社	メインホール <b>1F</b>
<b>PG</b> チュートリアル: ゲームグラフィックス・プログラミング入門 (後半)	山之内 毅 / 株式会社セガ 竹重 雅也 / フリーランス プログラマー	小ホール <b>5F</b>
<b>NUJ</b> P2P通信技術: BitTorrentプロトコルを用いた大容量データ配信	佐藤 良 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	313+314 <b>3F</b>
<b>GD</b> <b>PD</b> ワールドワイドタイトルのゲームデザイン、 ハードコアゲームからカジュアルゲームまで	本山 博文 株式会社バンダイナムコゲームス	501+502 <b>5F</b>
<b>PD</b> どの程度の予算を使ってどれを買えば良いんだらう	金子 一 株式会社小学館ミュージック&デジタルエンタテイメント	ラウンジ <b>3F</b>
<b>MB</b> モバイルゲームの新潮流 - コミュニケーションとエンターテイメントの融合	田中 良和 グリー株式会社	511+512 <b>5F</b>
<b>AC</b> <b>GD</b> 工学としてのAI、理学としてのAI - RoboCupを題材として -	野田 五十樹 独立行政法人 産業技術総合研究所	302 <b>3F</b>
<b>RT</b> <b>PD</b> <b>AC</b> 「フローなんていらない!」組織におけるモチベーションのあり方 ~ 私たちのものづくりにおける組織づくり ~	金子 晃也 株式会社ハル研究所	211+212 <b>2F</b>
<b>SS</b> Inertial Motion Capture without cameras; Xsens MVN	Xsens Technologies	311+312 <b>3F</b>
<b>17:50~18:50</b>		
<b>SS</b> Xbox 360 オンラインビジネスについて - パートナー企業によるパネル ディスカッション -	Sponsored by <b>xnda</b> 山中 文嗣 / アークシステムワークス株式会社 岡島 信幸 / 株式会社ティースリー - パブリッシャー 村山 亨 / 株式会社セガ 二村 忍 / 株式会社バンダイナムコゲームス	301 <b>3F</b>
<b>VA</b> 『ソウルキャリバー Broken Destiny』キャラクタービジュアルワーク	吉江 秀郎 / 井村 友子 / 渡辺 皇士 株式会社バンダイナムコゲームス	メインホール <b>1F</b>
<b>VA</b> UnrealEngine UI構築	鈴木 光 / 友松 寛 / 川原 満 株式会社スクウェア・エニックス	小ホール <b>5F</b>
<b>GD</b> <b>AC</b> 実験心理学的手法によるコンテンツの評価	風井 浩志 関西学院大学大学院	313+314 <b>3F</b>
<b>PD</b> <b>GD</b> 「みんなGOL」「みんなテニ」 次の一手は?	池尻 大作 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	501+502 <b>5F</b>
<b>PD</b> <b>VA</b> アジアの力	谷口 篤士 株式会社アシスタジア	ラウンジ <b>3F</b>
<b>MB</b> Android Marketで配信するアプリ開発するコツ	遠藤 大介 / 西岡 光治 株式会社ハドソン	511+512 <b>5F</b>
<b>AC</b> <b>BM</b> <b>GD</b> ゲームAIにおける産学連携戦略の10年	山根 信二 青山学院大学	302 <b>3F</b>
<b>RT</b> <b>PD</b> 近未来にヒットしそうなエンタテインメントを予測する会	田中 泰生 芸者東京エンターテインメント株式会社	211+212 <b>2F</b>
<b>SP</b> <b>GD</b> <b>PD</b> 国際会議~ゲームでの日本と海外の本質的な違いとは何か	相沢 浩仁 / 株式会社エンターブレイン Scott Blow / 株式会社タイトー James Vance / 株式会社バンダイナムコゲームス 高橋 徹 / セニマックス・アジア株式会社 Ed Fear / Develop 社	303+304 <b>3F</b>
<b>SS</b> Gamebryo LightSpeed、 ラピッドイテレーション機能による効率的ワークフロー	株式会社 エマージェントジャパン	311+312 <b>3F</b>
<b>19:15~21:00</b>		
Welcome Reception (Invitation Only)		ベイブリッジ カフェテリア <b>6F</b>

※掲載内容は 8月25日現在の情報です。講演時間・講演内容・講師等は変更になる場合がございます。

- スケジュール
- 基調講演
- 海外トラッキング
- 協賛セッション
- プロデュース
- ビジュアルアート
- サウンド
- ネットワーク
- ゲームデザイン
- プロデュース
- モバイル
- ビジネス&マネジメント
- アカデミック
- ラウンドテーブル
- 特別セッション
- セッション
- 展示コイナ
- AWARDS

- KN** 基調講演
- OS** 海外セッション
- SS** 協賛セッション
- PG** プログラミング
- VA** ビジュアルアーツ
- SD** サウンド
- NUJ** ネットワーク
- GD** ゲームデザイン
- PD** プロデュース
- MB** モバイル
- BM** ビジネス&マネジメント
- AC** アカデミック(CEDEC ラボ)
- RT** ラウンドテーブル
- SP** 特別セッション
- SS** スポンサーシップセッション 無料
- 同時通訳セッション

セッションタイトル	講師名	セッション会場	
<b>9:45~11:05</b>			
<b>KN</b> 慣れたら死ぬぞ	富野 由悠季 アニメーション監督・原作者	メインホール	<b>1f</b>
<b>11:20~12:20</b>			
<b>OS</b> Future of Gaming Graphics	Carl Jones Crytek	メインホール	<b>1f</b>
<b>PG</b> クエストタイプRPGの欧米言語へのローカライズ手法	増永 哲也 株式会社スクウェア・エニックス	小ホール	<b>5f</b>
<b>PG</b> サウンドゲームとプロシージャル	大野 功二 オーブランニング	301	<b>3f</b>
<b>PG</b> <b>GD</b> <b>MB</b> 加速度センサの更なる活用 ~入門から応用まで~	山口 兼太郎/加来 量一 株式会社バンダイナムコゲームス	302	<b>3f</b>
<b>VA</b> <b>BM</b> ArtMap: Entertainment GIS 3DMap ~現実都市を作る新たなワークフロー~	Sponsored by 国際航業株式会社 高田 稔則 Codelight 株式会社	ラウンジ	<b>3f</b>
<b>NUJ</b> 『大航海時代 Online』の運営戦略、そして次のステージへ	渥美 貴史 株式会社コーエー	303+304	<b>3f</b>
<b>GD</b> <b>PG</b> <b>VA</b> PixelJunkシューターで使われたPLAYSTATION3の技術	吉田 謙太郎/木下 直紀 株式会社キュー・ゲームス	501+502	<b>5f</b>
<b>MB</b> <b>GD</b> <b>PD</b> ライトユーザー市場を狙え! 携帯向けFlash Liteゲームの企画立案方法	南 治輝 株式会社ORSO	511+512	<b>5f</b>
<b>AC</b> ハイパフォーマンスコンピューティングとゲームの“深い関係”	佐藤 三久 筑波大学	211+212	<b>2f</b>
<b>無料</b> <b>SS</b> Autodesk Maya 2010 & Autodesk MotionBuilder 2010 最新情報アップデート	オートデスク株式会社	311+312	<b>3f</b>
<b>無料</b> <b>SS</b> PSPタイトルの開発を効率化する手法をご紹介! データ読み込みや音声ストリーミングはおまかせ! 「CRIWARE for PSP」のご紹介	株式会社 CRI・ミドルウェア	313+314	<b>3f</b>
<b>13:30~14:30</b>			
<b>PG</b> スケーラブルな並列化	川西 裕幸 マイクロソフト株式会社	303+304	<b>3f</b>
<b>PG</b> プログラマー 10名でのPS3タイトル開発	曾我 典亮/中村 大介/下田 星児 株式会社サイバーコネクトツ	313+314	<b>3f</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> <b>SD</b> PIXELJUNK EDEN - Baiyon's CMYK vision	吉田 謙太郎/有限会社キュー・ゲームス Baiyon / Tomohisa Kuramitsu	501+502	<b>5f</b>
<b>SD</b> <b>GD</b> サウンドから提案するゲーム演出の在り方	中西 哲一 株式会社バンダイナムコゲームス	ラウンジ	<b>3f</b>
<b>NUJ</b> <b>PD</b> <b>BM</b> FINAL FANTASY XIグローバル運営と スペシャルタスクフォースのすべて	Sage Sundi 株式会社スクウェア・エニックス	メインホール	<b>1f</b>
<b>GD</b> 『テイルズ オブ』シリーズのゲームデザインからみたブランドの改良開発	樋口 義人/株式会社バンダイナムコゲームス 穴吹 健児/株式会社ナムコ・テイルズスタジオ	小ホール	<b>5f</b>
<b>MB</b> <b>GD</b> ケータイという インタフェース:メガネでもあり、マゴノテでもある...	忍頂寺 毅 株式会社NTTドコモ	511+512	<b>5f</b>
<b>AC</b> <b>PG</b> モンテカルロ法によるゲームAIの可能性	美添 一樹 独立行政法人 科学技術振興機構 (JST)	302	<b>3f</b>
<b>SP</b> <b>NUJ</b> これぞ業務用	猿渡 雅史/株式会社エンターブレイン 濱野 隆/株式会社コナミデジタルエンタテインメント 片岡 洋/株式会社セガ 酒匂 弘幸/株式会社タイトー	211+212	<b>2f</b>
<b>無料</b> <b>SS</b> "APEX Turbulence": Dark Void™における GPUアクセラレーションされた流体パーティクルシミュレーションとレンダリング	NVIDIA	301	<b>3f</b>
<b>無料</b> <b>SS</b> Autodesk HumanIK ミドルウェアのご紹介	オートデスク株式会社	311+312	<b>3f</b>

セッションタイトル	講師名	セッション会場	
<b>14:50~15:50</b>			
<b>PG</b> <b>MB</b> 最新モバイル 3D グラフィックスプログラミング入門	香田 夏雄 株式会社ヒュージスケールリアリティ	小ホール	<b>5f</b>
<b>SD</b> ゲーム音楽にまつわる雑学と経験	崎元 仁 株式会社ベイシスケイプ・インターナショナル	ラウンジ	<b>3f</b>
<b>NUJ</b> アーケードのネットワーク技術	猿渡 雅史/株式会社エンターブレイン 濱野 隆/株式会社コナミデジタルエンタテインメント 片岡 洋/株式会社セガ 酒匂 弘幸/株式会社タイトー	211+212	<b>2f</b>
<b>GD</b> <b>BM</b> <b>PD</b> 現代の日本におけるゼロマイクの提案型ゲーム開発とは	御影 良衛/黒木 崇 株式会社イメージェボック	303+304	<b>3f</b>
<b>GD</b> シナリオのクオリティ・コントロール	山野辺 一記 株式会社エッジワークス	511+512	<b>5f</b>
<b>PD</b> グローバル時代のゲーム開発	竹内 潤 株式会社カブコン	メインホール	<b>1f</b>
<b>PD</b> The Story of the LittleBigStudio	Siobhan Reddy Media Molecule	501+502	<b>5f</b>
<b>AC</b> 製造業の研究所	奥出 直人 慶應義塾大学	302	<b>3f</b>
<b>SP</b> <b>PG</b> 海外ゲーム会社の入社問題傾向と対策	岩崎 哲史 株式会社スクウェア・エニックス	301	<b>3f</b>
<b>無料</b> <b>SS</b> 「Autodesk Softimage 2010」ゲーム開発における優位性	オートデスク株式会社	311+312	<b>3f</b>
<b>無料</b> <b>SS</b> コンピュータのチェックで、開発スピードをアップ!	株式会社 ジャストシステム	313+314	<b>3f</b>
<b>16:30~17:30</b>			
<b>PG</b> スクウェア・エニックスの、ちょっといいプログラム	岩崎 哲史 株式会社スクウェア・エニックス	303+304	<b>3f</b>
<b>PG</b> <b>AC</b> デジタルゲームAI分野における産学連携を目指して	美添 一樹/独立行政法人 科学技術振興機構 (JST) 山根 信二/青山学院大学 長久 勝/ハイパーコンテンツ株式会社 大野 功/オーブランニング 三宅 陽一郎/株式会社フロム・ソフトウェア	ラウンジ	<b>3f</b>
<b>GD</b> ゲームチューニングってなんだろう?	橋本 徹 株式会社猿楽庁	小ホール	<b>5f</b>
<b>GD</b> <b>PD</b> みんなが知らない!? キャラクター著作権タイトルの作り方	松山 洋/下田 星児 株式会社サイバーコネクトツ	301	<b>3f</b>
<b>PD</b> <b>BM</b> Breaking into the Western Market	Sean Kelly ソニー・コンピュータエンタテインメント ヨーロッパ	501+502	<b>5f</b>
<b>MB</b> <b>PG</b> <b>GD</b> モバイルゲーム・パネルトーク ~その無限の可能性を体感する60分~	柴田 真人/株式会社ハドソン 手塚 武/株式会社カブコン 近藤 貴浩/株式会社バンダイナムコゲームス 岡本 征史/株式会社ゲームズアリーナ	302	<b>3f</b>
<b>AC</b> <b>PG</b> <b>GD</b> インタラクション技術の最前線~タッチインタフェースとその先	福地 健太郎 独立行政法人 科学技術振興機構 (JST)	211+212	<b>2f</b>
<b>無料</b> <b>SS</b> Autodesk 3ds Max ゲーム制作チップス および Autodesk Mudbox 2010 最新情報	オートデスク株式会社	311+312	<b>3f</b>
<b>無料</b> <b>SS</b> Havok テクノロジー: 現在の技術と将来の方向性	Havok 株式会社	313+314	<b>3f</b>
<b>17:50~19:00</b>			
CEDEC AWARDS 発表授賞式		メインホール	<b>1f</b>
<b>19:00~21:00</b>			
Developers Night		303+304	<b>3f</b>

※掲載内容は 8月25日現在の情報です。講演時間・講演内容・講師等は変更になる場合がございます。

- KN** 基調講演
- OS** 海外セッション
- SS** 協賛セッション
- PG** プログラミング
- VA** ビジュアルアート
- SD** サウンド
- NUJ** ネットワーク
- GD** ゲームデザイン
- PD** プロデュース
- MB** モバイル
- BM** ビジネス&マネジメント
- AC** アカデミック(CEDEC ラボ)
- RT** ラウンドテーブル
- SP** 特別セッション
- SS** スポンサーシップセッション 無料
- 同時通訳セッション

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>9:45~11:05</b>		
<b>KN</b> 国民的ゲームとは何か? ~ドラゴンクエストの場合~	堀井 雄二/ゲームデザイナー 市村 龍太郎/藤澤 仁 株式会社スクウェア・エニックス	メインホール <b>1F</b>
<b>11:20~12:20</b>		
<b>SS</b> モーションコントローラ (仮称) はこうして開発した! Sponsored by  吉田 修平 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント		301 <b>3F</b>
<b>PG</b> IMAGIRE DAY: 本当のHDR 表現へ ~アーティストにも知ってほしいリフレクタンスの基礎	五反田 義治 株式会社トライエース	メインホール <b>1F</b>
<b>PG</b> Squirrelを使ったゲーム開発 Part II	北出 智/神尾 隆司 株式会社スクウェア・エニックス	501+502 <b>5F</b>
<b>PG</b> 物理エンジンの作り方その2	津田 順平 株式会社コーエー	小ホール <b>5F</b>
<b>SD</b> カプコンが考えるサウンド制作手法の提案2 ~バイオハザード5~	瀧本 和也/鉢迫 渉/岸 智也 株式会社カプコン	302 <b>3F</b>
<b>NUJ</b> Facebook、Mixi、iPhone、Android 携帯、Nokia 等、 急拡大するゲーム・アプリ流通プラットフォームの最新状況と 日本のゲームデベロッパーへの事業チャンス	赤羽 雄二 ブレイクスルーパートナーズ株式会社	313+314 <b>3F</b>
<b>PD</b> バーチャル・コミュニティ・サービス 「ブルー・マーズ」で描く未来。	橋本 和幸 Avatar Reality, inc	ラウンジ <b>3F</b>
<b>BM</b> ゲーム開発インフラ事例~「龍が如く」を支えた開発設備について	藤本 光伯 株式会社セガ	303+304 <b>3F</b>
<b>AC</b> 社会学対象としてのゲーム	山口 浩 駒澤大学	211+212 <b>2F</b>
<b>SP</b> Another 1st Penguin~教育とゲームの接点	大森 雅之 株式会社ベネッセコーポレーション	511+512 <b>5F</b>
<b>SS</b> クリエーターに「インスピレーション」と「管理のスマートさ」を提供 ~斬新でユニークなコンテンツ制作ワークフロー~	日本 SGI 株式会社	311+312 <b>3F</b>
<b>13:30~14:30</b>		
<b>SS</b> 高画質拡大技術をはじめとした「プレイステーション 3」(PS3) Sponsored by 向け先端テクノロジーのご紹介	豊 禎治/森貞 英彦 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 <b>3F</b>
<b>PG</b> IMAGIRE DAY: 続・レンダリスト養成講座	田村 尚希/川瀬 正樹 シリコンスタジオ株式会社	メインホール <b>1F</b>
<b>PG</b> Town+: FINAL FANTASY XII+1 人+プロシージャル手法 Sponsored by	Joel Home 株式会社スクウェア・エニックス	303+304 <b>3F</b>
<b>VR</b> ベヨネッタにおけるアクションゲームの作り方	橋本 祐介/西村 栄治郎/齋藤 健治 プラチナゲームズ株式会社	501+502 <b>5F</b>
<b>VR</b> SIGGRAPH ASIA とゲーム技術の展望	安生 健一 株式会社オー・エル・エム・デジタル	小ホール <b>5F</b>
<b>SD</b> ゲーム音楽を変える「アダプティブ・ミュージック」とは? ~新世代のサウンド制作技術のご紹介~	押見 正雄/株式会社CRI・ミドルウェア 土屋 暁/株式会社ガスト	302 <b>3F</b>
<b>BM</b> 開発委託・受託契約の留意事項	長谷川 泰彦 株式会社スクウェア・エニックス	ラウンジ <b>3F</b>
<b>AC</b> 立体視とゲーム研究	河合 隆史 早稲田大学	313+314 <b>3F</b>
<b>RT</b> 日本から海外へ! - 今日から役立つローカライズ技法 -	小野 憲史/ゲームジャーナリスト 稲葉 治彦/株式会社ナニカ 長谷川 亮一/株式会社セガ エミリオ・ガジェコ/株式会社バースデーソング音楽出版	211+212 <b>2F</b>
<b>SP</b> Another 1st Penguin~オンラインゲームビジネスの光と影	長谷 純倫 株式会社ガミアデジタルエンターテインメント	511+512 <b>5F</b>
<b>SS</b> Houdini in a Games Pipeline	日本 SGI 株式会社	311+312 <b>3F</b>
<b>14:50~15:50</b>		
<b>SS</b> 体験を共有する事から生まれる新たな可能性 ~PlayStation@Homeにおける事例~ Sponsored by	完戸 匡省/金丸 義勝 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 <b>3F</b>
<b>PG</b> IMAGIRE DAY: 破壊シミュレーション入門	今給黎 隆 株式会社バンダイナムコゲームス	メインホール <b>1F</b>
<b>PG</b> Natural Expressionへの挑戦	藤井 栄治/大垣 真二/井上 仁/清原 理 株式会社スクウェア・エニックス	501+502 <b>5F</b>
<b>PG</b> 僕より賢いSAT ソルバー	長久 勝 ハイパーコンテンツ株式会社	313+314 <b>3F</b>
<b>GD</b> ノスタルジックなゲームの現代的パッケージング手法 ~『ゲームセンターCX 有野の挑戦状』の開発事例~	鈴井 匡伸 有限会社インディーズゼロ	303+304 <b>3F</b>
<b>PD</b> 国際マーケットを視野に入れた開発とは?	記野 直子 カイオス株式会社	小ホール <b>5F</b>
<b>AC</b> 実はこんな研究やっています	宇夫 剛次郎/株式会社Uイノベーションインスティテュート 長谷川 富一/橋本 裕之 電気通信大学 北崎 充晃/豊橋技術科学大学 植原 一光/株式会社コナミデジタルエンタテインメント	302 <b>3F</b>
<b>RT</b> 3D アニメータの今後の課題について~テクニカルアーティストとアニメーター、 これからのアニメーションワークフローはどうあるべきか	金久保 哲也/株式会社バンダイナムコゲームス 下田 星児/梅田 公一 株式会社サイバーコネクトツー	211+212 <b>2F</b>
<b>SS</b> レンダリングとシェーディングの最新事情	日本 SGI 株式会社	311+312 <b>3F</b>
<b>SS</b> FBX を中心としたデータフローとアセットマネージメント	ダイキン工業株式会社	511+512 <b>5F</b>

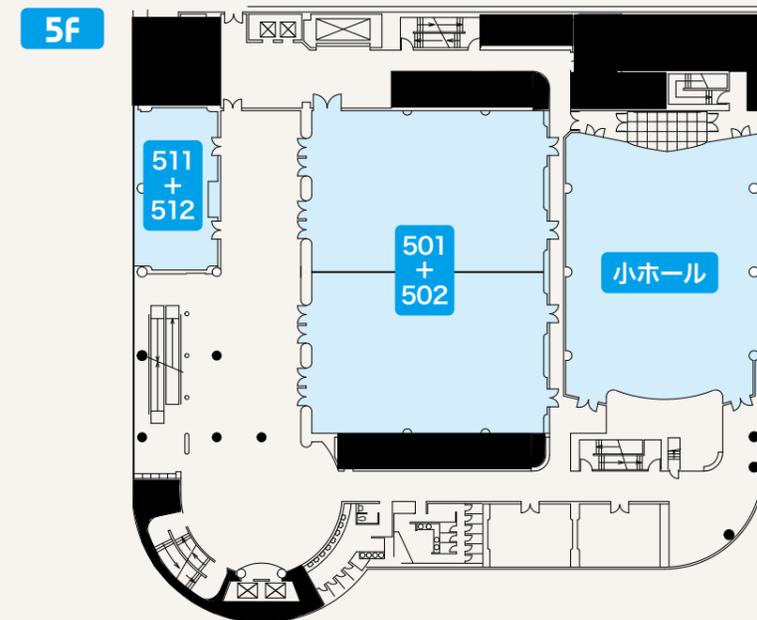
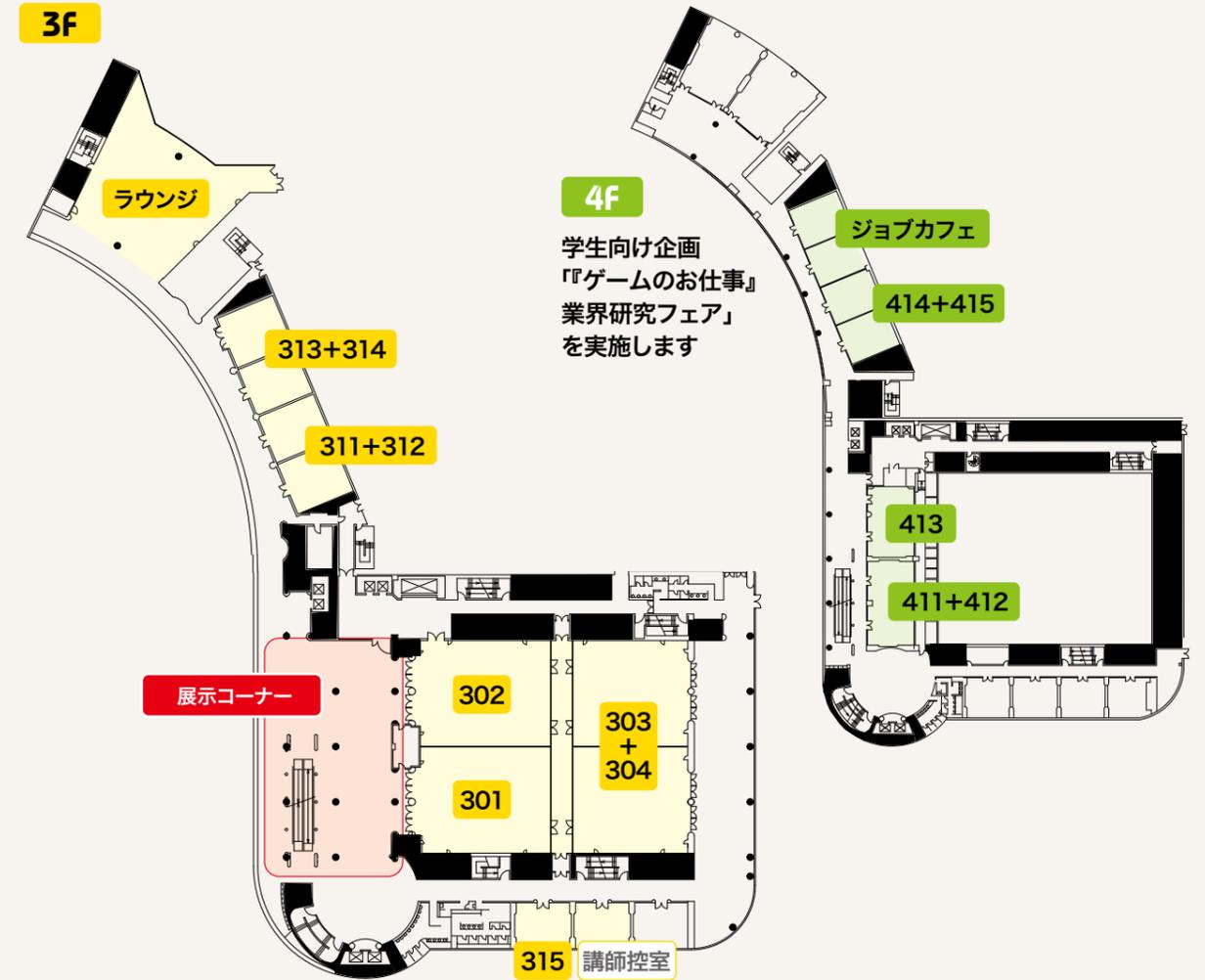
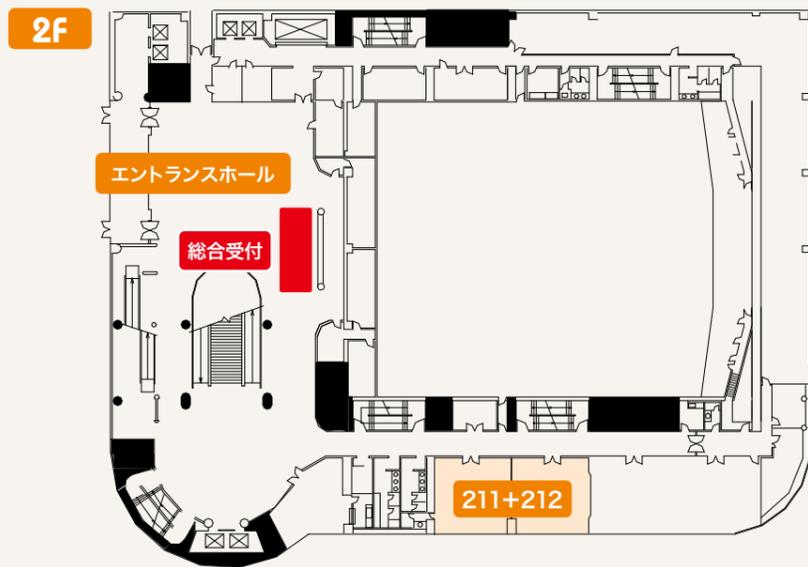
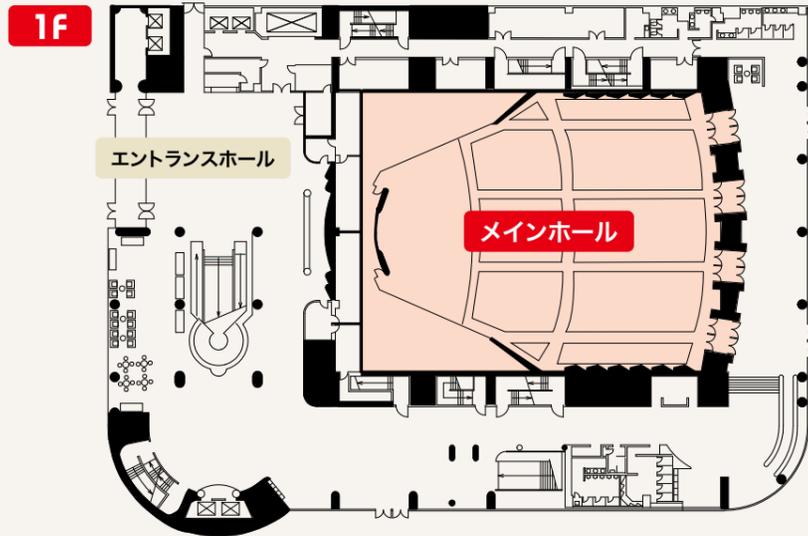
セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>16:30~17:30</b>		
<b>SS</b> PlayStationCAMP! の運営とオーディション合格者による ゲーム制作について Sponsored by	山本 正美/小林 陽明/松田 太郎/小島 英士 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	301 <b>3F</b>
<b>PG</b> IMAGIRE DAY: 3D ゲーム開発マニアックス	今給黎 隆/株式会社バンダイナムコゲームス 五反田 義治/株式会社トライエース 西川 善司/トライゼット 石田 智史/株式会社カプコン 田村 尚希/シリコンスタジオ株式会社 藤田 拓洋/ライトラップポートエンタテインメント株式会社	メインホール <b>1F</b>
<b>PG</b> セルフプロデュース 独力開発、独力プロデュースの可能性	宮川 義之 株式会社ゼット	303+304 <b>3F</b>
<b>VR</b> プリビズの進化と効果	山口 聡 株式会社 IMAGICA	小ホール <b>5F</b>
<b>SD</b> DS サウンド開発秘話 ~音楽とバトルゲーム性の融合、作業効率化によるコスト軽減~	鈴木 光人/佐藤 泰弘/瀬田 幸弘/神谷 智洋/庄司 達矢 株式会社スクウェア・エニックス	313+314 <b>3F</b>
<b>PD</b> 会員数 200 万人の携帯向けオンライン RPG プロデュース	加藤 拓 株式会社スクウェア・エニックス	501+502 <b>5F</b>
<b>BM</b> 開発プロジェクトにおける知的財産権管理 (誰にでもわかる著作権・特許)	樽見 俊明 株式会社スクウェア・エニックス	ラウンジ <b>3F</b>
<b>AC</b> 世界の学会から	苗村 健/東京大学 伊藤 毅志/電気通信大学 福地 健太郎/独立行政法人 科学技術振興機構 (JST) 津田 順平/株式会社コーエー	302 <b>3F</b>
<b>RT</b> 各社の QA (品質保証) 関連の取り組み	伊藤 周 株式会社セガ	211+212 <b>2F</b>
<b>SS</b> テクスチャ作成のクオリティアップとスピードアップを 3D ペイントで実現	株式会社ティーエムエス	311+312 <b>3F</b>
<b>SS</b> プログラマー集団が選ぶ ~ゲーム開発で格段の開発効率化を図るミドルウェア製品のご紹介	シリコンスタジオ株式会社	511+512 <b>5F</b>
<b>17:50~18:50</b>		
<b>VR</b> ゲームムービー製作におけるアニメーションデータの管理と活用	痴山 紘史 株式会社リンクス・デジワークス	501+502 <b>5F</b>
<b>SD</b> 今日から始めるクリエイター人生設計	日比野 則彦 株式会社ジェム・インパクト	ラウンジ <b>3F</b>
<b>NUJ</b> モンスターハンター フロンティア オンライン (MHF) のビジネス概論	杉浦 一徳 株式会社カプコン	メインホール <b>1F</b>
<b>GD</b> 「428 ~封鎖された渋谷で~」におけるゲームの現場・映画の現場	イシイ ジロウ/株式会社チュンソフト 飯野 歩/フリーランス	小ホール <b>5F</b>
<b>PD</b> 「無双 OROCHI」シリーズにおける マルチプラットフォーム戦略でのコンテンツの差別化	鈴木 亮浩 株式会社コーエー	303+304 <b>3F</b>
<b>BM</b> ゲーム企業の資金調達に関して (ファイナンス編)	逸見 圭朗 みずほ銀行	313+314 <b>3F</b>
<b>AC</b> ゲーム業界への SIGGRAPH 紹介	倉地 紀子 ジャーナリスト (フリーランス)	302 <b>3F</b>
<b>RT</b> ゲーム AI を横浜で語る	長久 勝 ハイパーコンテンツ株式会社	211+212 <b>2F</b>
<b>SP</b> 幸せなゲーム開発環境作りへの取り組み	平野 徹 テコム株式会社	301 <b>3F</b>

- スケジュール
- 基調講演
- 海外トラッキング
- 協賛セッション
- プロダクション
- ビジネス&マネジメント
- アカデミック
- サウンド
- ネットワーク
- ゲームデザイン
- プロデューズ
- モバイル
- レクレーション
- 展示コーナー
- AWARDS

パシフィコ横浜・会議センター



- 6F ハイブリッジカフェテリア
- 5F セッション会場
- 4F 「業界研究フェア」会場
- 3F セッション会場、展示コーナー
- 2F エントランス、セッション会場
- 1F メインホール



スケジュール  
基調講演  
海外トラック  
協賛セッション  
プロqramming  
ビジュアルアート  
サウンド  
ネットワーク  
ゲームデザイン  
プロデューサー  
モバイル  
ビジネス&  
マネジメント  
アカデミック  
(CEDECラボ)  
特別セッション  
ラウンドテーブル  
スポンサーシップ  
セッション  
展示コーナー  
AWARDS