スケジュール 9.1 (水)

CEDEC 2010

	カテゴリ	セッションタイトル	講師名	セッション会場	
9:45〜11:05					
同時通訳	KN	ゲームの知能と小説の感覚　ヒトの宇宙の究極（？）問題を考える	瀬名 秀明 作家	メインホール	1F
11:20〜12:20					
	PG	メニーコア対応ゲームエンジン	今給黎 隆 株式会社バンダイナムコゲームス	502	5F
逐次通訳 PR	VA SND PG	RADゲームツールズが提供するとても快適な制作環境	デイブ・ムーア RADゲームツールズ	311+312	3F
	SND	「ゲームオーディオ」　〜未来への提言〜	瀧本 和也／株式会社カプコン　僖山 斉之／株式会社カプコン　矢島 友宏／株式会社スクウェア・エニックス 中西 哲一／株式会社バンダイナムコゲームス　高木 謙一郎／株式会社 マーベラスエンターテイメント 山口 晋平／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　鈴木 英之／株式会社コナミデジタルエンタテインメント	303	3F
	PD 特別招待セッション	人を楽しませるプロデュース	石原 恒和／株式会社ポケモン 市村 龍太郎／吉田 直樹　株式会社スクウェア・エニックス	メインホール	1F
	PD GD	海外のお客様の満足度を最大化するための取り組みとは？ 〜ウイニングイレブンシリーズにおけるアプローチ〜	寺田 敏之 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	302	3F
	PD BM PG	エンターテインメントと日本の産業における新たなプラットフォームの可能性	武田 政樹 株式会社インタラクティブ ブレインズ	315	3F
	BM	社内の技術教育、どうしていますか？ 〜 コーエーテクモの研修事例	金井 新一 株式会社コーエーテクモゲームス	304	3F
PR	BM PD MX	企画開発段階のチューニングからデバッグ、ローカライズ、ユーザーサポートまで 〜ユーザー視点でのワンストップサービス	橘 鉄平／ポールトゥウィン株式会社 橋本 徹／株式会社猿楽庁 小西 直人／ピットクルー株式会社	313+314	3F
	BM	アジャイル開発手法　スクラムの基礎とゲーム開発導入事例	田中 宏幸 株式会社ゲームリパブリック	501	5F
	MX	テレビゲームとはなにか ―ゲームプレイの記録と分析を通じて	上村 雅之／立命館大学大学院 尾鼻 崇／立命館大学	511+512	5F
同時通訳	海外 PG PD	インタラクティブな物語：素晴らしき新ゲームジャンルに向けた、ゲームプレイのプロシージャル生成 (Interactive Narrative: from procedural generation of gameplay to brave new game genres)	Marc Cavazza Teesside University	503	5F
13:30〜14:30					
	PG BM	ユニットテスト導入の技術的課題とその解決例	益 弘和 Ubisoft Osaka 株式会社	302	3F
PR	PG VA GD	初めてのゲームエンジン 〜Unreal Engine の場合〜	下田 純也 エピック・ゲームズ・ジャパン	311+312	3F
PR	PG VA	Havok テクノロジー：現在の技術と将来の方向性 2010	山岸 奈奈子 Havok 株式会社	313+314	3F
	PG	コーエーの作品における、大量のキャラクターを同時に表示・制御する手法 「シングルスレッドからマルチスレッドへ」	狩野 直士 株式会社コーエー	502	5F
同時通訳	VA 特別招待セッション	大塚康生×上田文人対談　〜もっと上手くなりたい！動かす力〜	大塚 康生／株式会社テレコム・アニメーションフィルム 上田 文人 細田 伸明／株式会社バンダイナムコゲームス	メインホール	1F
	VA	エフェクトへのこだわりとつくりかた 〜パネルディスカッション〜	下田 星児／株式会社サイバーコネクトツー 岩出 敬／株式会社セガ 吉田 光陽／株式会社スクウェア・エニックス	503	5F
	VA	3D アニメータの今後の課題について 多様化するアニメーション制作環境について考える	金久保 哲也 株式会社バンダイナムコゲームス	511+512	5F
	SND AC	音が映像作品の「でき」を決める ―音と映像の相乗効果―	岩宮 眞一郎 九州大学	303	3F
	MB NW	大規模ソーシャルゲームのつくりかた 〜60 分でわかるサーバサイド技術〜　Sponsored by GREE	藤本 真樹／増山 和幸 グリー株式会社	301	3F
	BM	セガ社内の研修／勉強会プログラム	高橋 敦俊／馬場 保仁／康 日準 株式会社セガ	304	3F
	MX	ゲーム業界への多様な関わり方	堀川 勉／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント Baiyon 松浦 雅也／株式会社七音社	315	3F
	BoF PG VA	「良い」3D 立体視ゲームを作るためのプログラミングとデザイン入門	福本 正紀／大戸 友博 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	501	5F
14:50〜15:50					
	PG VA	西川善司の「CEDEC 2010」ゲーム開発マニアックス（グラフィックス編）	西川 善司／トライゼット　橋本 善久／株式会社スクウェア・エニックス 杉山 一／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　高橋 誠史／株式会社バンダイナムコゲームス 高部 邦夫／株式会社コナミデジタルエンタテインメント	メインホール	1F
	PG BM	リードプログラマへの誘い	深澤 正俊 株式会社アルファ・システム	315	3F
同時通訳 PR	VA GD PG	Unreal Engine 3 を利用した欧米のゲームコンテンツ開発パイプライン	Kendall Tucker Epic Games	311+312	3F
	VA GD	ネオロマンスゲームにおけるキャラクターメイキング	大森 まゆこ 株式会社コーエーテクモゲームス	501	5F
	VA PG	ゲームエフェクトの今とこれから 〜FX アーティストラウンドテーブル〜	岩出 敬／株式会社セガ　下田 星児／株式会社サイバーコネクトツー 吉田 光陽／株式会社スクウェア・エニックス　佐藤 修一／株式会社スクウェア・エニックス	511+512	5F
	GD	ライトゲームなう	遠藤 雅伸 株式会社モバイル&ゲームスタジオ	302	3F
同時通訳	GD PD	スーパーマリオギャラクシーを作る。 〜3Dマリオを作りながら考えてきたコト〜	小泉 歓晃 任天堂株式会社	503	5F
	NW PG	並列動作しているサーバー間におけるスクリプトの協調動作	増永 哲也 株式会社スクウェア・エニックス	303	3F
	PD	悪戦苦闘のプロデュース タイトル開発のプロデュース論から、会社全体のプロデュースまで。	三並 達也／プラチナゲームズ株式会社　三上 真司／株式会社 Tango 須田 剛一／株式会社グラスホッパー・マニファクチュア　田代 昭博／マイクロソフト株式会社	502	5F
	MB PD	2000 万人を魅了するソーシャルゲームの作り方　Sponsored by GREE	吉田 大成／冨田 洋輔 グリー株式会社	301	3F
PR	BM PG	ネットワークゲーム開発における構成管理ソフトの活用方法 〜ファンタシースターシリーズでの PERFORCE 導入事例〜	棚瀬 健一 株式会社セガ	313+314	3F
	PD BM 人間系：ショートトラック	ゲームにまつわるヒト・モノ・カネ 本音で語ろう！ ビジネス視点の「ゲームプロデュース論」	照山 茂行 SAMURAI ゲームファクトリー株式会社		
	AC 人間系：ショートトラック	大学におけるゲーム研究と人材育成戦略： 国際比較と長期展望	山根 信二 青山学院大学	304	3F
16:30〜17:30					
	PG VA	教科書に載らない光学 〜魅力ある絵作りのために知っておきたい色光学豆知識〜	川瀬 正樹 シリコンスタジオ株式会社	502	5F
	PG GD	続・ゲーム AI を横浜で語る	長久 勝／国立情報学研究所 三宅 陽一郎／株式会社フロム・ソフトウェア 大野 功二／オープランニング	511+512	5F
PR	VA BM PG	Alienbrain を用いたアセットマネージメントの最新動向について 〜 Alienbrain 運用事例と AutodeskFBX によるデータライブラリ化	臼井 晋介 ダイキン工業株式会社	313+314	3F
	VA PG	3DCG ツール間データコンバートのお話。	緒方 修 株式会社セガ	501	5F
同時通訳	VA PG	「鉄拳6」グラフィックス全般 マルチプラットフォーム開発とそのアートワーク (PS3, 360, PSP)	阿知良 剛／緒方 俊光／堂前 嘉樹／和氣 浩介 株式会社バンダイナムコゲームス	503	5F
逐次通訳 PR	GD VA	Cry ENGINE®3 ―マルチプラットフォーム 3D（立体映像）開発ソリューション	WAYNE CHOI／Dongwook HA Crytek GmbH	311+312	3F
	PD GD	『TRINITY Zill O'll Zero』における、 既存の世界観の活用と異なるジャンルへの展開事例	庄 知彦 株式会社コーエー	304	3F
	MB PG	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	303	3F
	MB PD	SNS で展開するソーシャルゲームとその展望　Sponsored by GREE	田中 良和 グリー株式会社	301	3F
	MX	プログラマなしでゲームを作る	羽石 理奈／後藤 隆則 株式会社スマイルブーム	315	3F
17:50〜19:30					
同時通訳		CEDEC AWARDS 発表授賞式		メインホール	1F
19:30〜21:30					
		Developers Night　（懇親パーティー）		303+304	3F

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　MB モバイル　BM ビジネス&マネージメント　AC アカデミック
MX ノン・ジャンル　海外 海外トラック　BoF 新分野　PR スポンサーシップセッション
同時通訳　逐次通訳

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。

※掲載内容は８月20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。