

CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（プロダクション分野）2022年度版

一般

- <最新>
- これまで社内に閉じていた自動ビルドやアセットパイプラインなどのプロダクションを支える技術のクラウド化が進み、多拠点での協働開発の連携が広がる。
 - 同時並列処理で大量のハードウェアリソースを必要とする処理においてクラウド上のリソースを利用するサービスの採用事例が増える。
 - 目的に応じてクラウドサービスとオンプレミスとのハイブリッドな利用が定着する。
 - 開発者がデータの置き場所を意識する必要がなくなり、場所にとらわれない開発スタイルが可能になる。
 - 開発環境のストリーミング化が浸透し、操作端末の場所やスペック等の環境にとらわれない開発スタイルが取り入れられる。
 - 働き方のハイブリッド化が浸透し、場所にとらわれない協業が定着する。それに伴いより多くの情報を共有することができるコミュニケーション手段が一般化し、各チーム文化に合わせて開発スタイルが多様化する。
- <数年後>
- リモートでのコミュニケーションの課題を解決するための、音声だけではなく身体表現も交えた仮想空間によるコミュニケーションメソッドが採用され始める。

プロセスマネジメント

- <最新>
- 世代間を超えたコンソールや、スマートフォンとのマルチプラットフォームを見据えた大規模開発においてハードウェアスペックを意識しないスケーラブルなアセットワークフローが適用される。
 - 機械学習を用いることにより、クリエイター・開発者の個性や意図を汲んだコンテンツ・アセットの作成及び、アイデアの提案が可能になる。
 - プロシージャル技術等を用いることにより、コンテンツ・アセット製作工程の効率化が可能になる。
 - リモートワークとオフィスワークのハイブリット化が進み、個人や会社が選択できるようになったため、個々人の状況を考慮した業務マネジメントが求められる。
- <数年後>
- リモートワークの普及により、海外在住者の採用やプロジェクト業務において海外拠点との協業等、グローバル化が推進される。

プラクティス

- <最新>
- 静的なデータのテストにおいて機械学習の利用が進む。
 - タイトルを横断して活用可能にするため汎用化されたテスト SDK の作成、導入が進む。
 - ゲームエンジン内に QA 向けチケット管理機能が組み込まれ、開発工程内での品質改善が促進されるとともに、QA 部門と開発部門の連携が強化される。
 - リモートワークとオフィスワークのハイブリットでのチームビルディングや開発者間の関係性強化が進む。
- <数年後>
- 動的テストにおいて、機械学習の利用が進み、自動操作によるテストや、画像認識によるエラー検知が可能になる。
 - クラウドによるスケーリング可能な自動テスト環境。
 - QA 部門単独で自動テストを作成できる仕組みが用意され、テスト効率や品質向上に寄与できるようになる。
 - 各社の強みを生かした自社製エンジンの事例が増える。

ナレッジマネジメント

- <最新>
- リモートワークや副業等、多様化された働き方に対応するため、評価軸や評価方法を適合させていく企業が増える。
 - リモートワークとオフィスワークのハイブリット化により、状況によって研修・育成手法を選択する企業が増える。
 - マネジメントやリーダーシップに関する事例について社内でアウトプットする活動を積極的に行う開発者が増える。

- 企業や学術機関による、チュートリアル、研修、学習資料の共有が進む。
 - カンファレンスのオンライン・対面それぞれのメリットを活かした開催形式の多様化。
 - - ゲーム業界内コミュニティ活性化としての、技術ブログや勉強会、カンファレンスなど公の場を巻き込んだナレッジマネジメント。
- <数年後>
- 座学だけでなく、ワークショップ等を通じた体験に基づいたノウハウや技術の共有が進む。