

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>		
オープニングスピーチ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 鶴之澤 伸	1F <b>メインホール</b>
<b>KN</b> クリエイターと社会のつながり方～アイデアをリアルに	佐渡島 庸平/株式会社コルク 川田 十夢/AR三兄弟	1F <b>メインホール</b>
<b>11:20～12:20</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> 6人開発! ～『箱! -OPEN ME-』 デザインとテクノロジーのマッシュアップ～	松田 太郎/有限会社JetRayLogic 五十嵐 藍葵・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	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> PlayStation®Mobileの現状と今後の展望 ～活気づくインディシーン～ <small>Sponsored by</small>	多田 浩二/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>BP</b> <b>GD</b> 家庭用ゲーム機でFree to Playゲームを開発したらこうなった! ～パトオベの事例～	神戸 秋義・近藤 亮治/株式会社B.B.スタジオ 桑原 顕/株式会社バンダイナムコゲームス	3F <b>302</b>
<b>SND</b> HALO 4 Music Postmortem	陣内 一真/Microsoft Corporation 戸田 信子/FILM SCORE LLC	3F <b>303</b>
<small>collaboration</small> <b>AC</b> 行列の数理と運動の記述	落合 啓之/九州大学	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>VA</b> リアリティキャプチャー最新事情	門口 洋一郎/オートデスク株式会社	3F <b>311+312</b>
<small>同時通訳</small> <b>PR</b> <b>VA</b> <b>ENG</b> 予測モデルとEuphoria(ユーフオリア)を利用した、AI/アニメーション間のインテグレーションについて	サイモン マック/Natural Motion Ltd.	3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> グローバルレイルミネーションを高速化する時空間アップサンプリング	徳吉 雄介/株式会社スクウェア・エニックス	5F <b>501</b>
<b>VA</b> <b>SP</b> CEDEC CHALLENGE: スカルプト・マイスター!	黒坂 裕也/株式会社カブコン 重山 孝雄/株式会社バンダイナムコスタジオ 田島 光二/Double Negative Visual Effects 平田 佳也/株式会社スクウェア・エニックス 亀井 敏征/グリー株式会社 竹谷 隆之/有限会社竹谷隆之	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> HTML5 と JavaScript で Wii U ゲーム開発 ～Nintendo Web Framework 最新情報～ <small>Sponsored by</small>	温井 崇友・松本 健児/任天堂株式会社	5F <b>503</b>
<b>ENG</b> QAエンジニアという役割について考える	粉川 貴至/株式会社セガ	5F <b>511+512</b>
<b>13:30～14:30</b>		
<b>BP</b> <b>NW</b> 月商1億円超えタイトルのディレクター達が語る、成功するオンラインゲーム開発&運営の秘訣	本城 嘉太郎/株式会社モノビット 谷 直史/株式会社グラニ 瀧澤 法弘/株式会社オレンジキューブ 中尾 圭吾/株式会社ハンビットユビキタスエンターテインメント	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> 最新AR技術とアプリケーション開発事例 <small>Sponsored by</small>	堀川 勉・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	3F <b>301</b>
<b>ENG</b> 航空交通管理とは何だろうか? ～多数の航空機を安全で効率良く運航させるシステムの方法～	長岡 栄/独立行政法人 電子航法研究所	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b> 俺の、俺の、俺の歌を聴け。5フレームだけでいい。 -BPM解析システムを援用した高速ボーカル抽出プラグイン作成への挑戦-	増野 宏之/株式会社CRI・ミドルウェア	3F <b>303</b>
<small>collaboration</small> <b>AC</b> コンピュータグラフィックス研究の最前線～レンダリング、プロシージャルモデリングとその周辺～	土橋 宜典/北海道大学大学院 櫻井 快勢/大日本印刷株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> ゲームをはじめとするモバイルアプリケーションに対する不正行為と対策	長尾 豊/whiteCrypton	3F <b>311+312</b>
<small>同時通訳</small> <b>PR</b> <b>ENG</b> How Draw Something Absorbed 50 Million New Users, in 50 Days, With Zero App Downtime ～急激なユーザーやデータの増加を支えるアーキテクチャについて～	フランク ワイゲル/Couchbase Inc.	3F <b>313+314</b>
<b>BP</b> ～外注取引における戦略的な関係の構築～ ゲーム開発の外注取引に役立つ下請法の知識	向井 康二/公正取引委員会	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> Compute Shader Magic ～あなたの描画エンジンでコンピュートシェーダを活用するアイデア	高橋 誠史/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>501</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> メイキング・オブ・デーモントライヴ: Unityによるハイエンドモバイルゲーム制作	樋口 雄一/株式会社セガネットワークス	5F <b>502</b>
<small>同時通訳</small> <b>ENG</b> <b>NW</b> Secure Gaming: How to protect achievements and game state through history proofs 【セキュアゲーミング:「履歴査証」を使ってアチーブメントやゲーム状態を保護する方法】	Ferdinand Schober/Microsoft	5F <b>503</b>
<b>BP</b> 異文化理解 -世界にうってでる時に知っておくべき事例/人種、宗教、政治、セックス、暴力-	兵藤 岳史/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>511+512</b>
<b>14:50～15:50</b>		
<b>GD</b> <b>BP</b> 「日本人のための MMORPGの開発」 ～「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン」の挑戦～	藤澤 仁/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> 新時代到来: 諸兄、ゲームつくるうぜ! ～PlayStation®4 のビジョン、気持ちよく作れる制作環境～ <small>Sponsored by</small>	秋山 賢成/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b> 21世紀のBASICを使ったサウンド対決 (DETUNE vs SmileBoom)	小林 貴樹・細田 祥一/株式会社スマイルブーム 佐野 信義/株式会社DETUNE 鈴木 秀典/有限会社プロキオン・スタジオ	3F <b>303</b>
<small>collaboration</small> <b>ENG</b> <b>AC</b> コンピュータグラフィックス研究の将来展望とゲーム制作への応用 ～レンダリング、プロシージャルモデリングとその周辺～	土橋 宜典/北海道大学大学院 櫻井 快勢/大日本印刷株式会社 津田 順平/株式会社コーエーテックモゲームス 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 田村 尚希/シリコンスタジオ株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> テクサポチャンネル出張版「CRIのSDKができるまで」 ～Perforceで楽く開発プロセス～	石川 達也/株式会社CRI・ミドルウェア 田口 智浩/株式会社東陽テクニカ	3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> 「モデル検査」のススメ (ゲームシナリオ進行編)	長久 勝/国立情報学研究所	3F <b>315</b>
<b>BP</b> <b>ENG</b> ゲームのチカラを電機の世界へ	近藤 文仁/株式会社セガ	5F <b>501</b>
<b>VA</b> プロシージャルワークフローによるゲームコンテンツ開発	多喜 建一/Side Effects Software Inc. Kim Goossens/NHTV (オランダの大学)	5F <b>502</b>
<small>同時通訳</small> <b>ENG</b> Real-time Hair Simulation and Rendering for Games (ゲームのためのリアルタイムヘアシミュレーションとレンダリング)	原田 隆宏・Dongsoo Han/Advanced Micro Devices, Inc.	5F <b>503</b>
<b>BP</b> BitSummit ～インディーズゲームサミット「BitSummit」の課題と成功への秘密～	ジェームズ ミルキー・吉田 謙太郎・富永 彰一/ 有限会社キュー・ゲームス	5F <b>511+512</b>
<b>14:50～15:20 ショートセッション</b>		
<b>BP</b> ～アジアの常識は日本の非常識～ 世界のボリュームゾーンとしての中間層市場に生まれる新たなゲームビジネスモデル	大和田 健人/Kent Ho & Partners Ltd.	3F <b>302</b>
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> iPhoneでリアルタイムマルチプレイを実現! Photon Network Engineを簡単に活用する方法	小野 将司/AppBankGames株式会社	3F <b>311+312</b>

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>15:20～15:50 ショートセッション</b>		
<b>AC</b> <b>BP</b> 国家戦略としてのゲーム: 「行政ゲーム」の光と影	吉永 大祐/山形大学 蔵原 大/株式会社ジェイブレイン	3F <b>302</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> モノビットエンジンのご紹介 ～プロ視点で開発された通信ミドルウェア&統合サーバパッケージ～	安田 京人・本城 嘉太郎/株式会社モノビット	3F <b>311+312</b>
<b>16:30～17:30</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> クロスボーダー「AIx認知科学」パネルディスカッション	三宅 陽一郎/株式会社スクウェア・エニックス 脇坂 崇平/独立行政法人理化学研究所 竹内ゆうすけ/ラ・シタデルLLC.	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> PlayStation®4の新UIから生まれた『THE PLAYROOM』 <small>Sponsored by</small>	横川 裕・吉田 匠/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>BP</b> ソーシャルゲーム運営者が真にみるべきKPIとは	井澤 正志/フリーランス	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>GD</b> アイドルキャラクター徹底支援! ユーザーのハートをキャッチするキャラクターソングデザイン	大久保 博・内田 哲也・佐藤 貴文/ 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>303</b>
<small>collaboration</small> <b>NW</b> 10/40Gigabit Ethernetで変わるWebサービスの可能性	松本 直人/さくらインターネット株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>GD</b> 刺さる、離れられない、ネイティブアプリの開発技術 ～効果的な演出はムービーで表現できる～	櫻井 敦史/株式会社CRI・ミドルウェア	3F <b>311+312</b>
<b>BP</b> 翻訳者が欲しい情報とその理由: 開発者にできる事とするべき理由	矢澤 竜太・ザック ハントリ/架け橋ゲームズ	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> フルボティIKエンジンの作り方その2 (モーショントラッキング編)	津田 順平/株式会社コーエーテックモゲームス	5F <b>501</b>
<b>GD</b> <small>海外</small> 「日本のゲームが海外に通用しない」なんてウソだ! ～大人気の日本コンテンツの実態～ ※なんと日本語セッション!	フロラン ゴルジュ/Omaké books アン フェレロ/nolife	5F <b>502</b>
<b>VA</b> 映画『キャプテンハーロック』-Behind the Scene -	宮本 佳・ギタ ガエト/ マーザ・アニメーションプラネット株式会社	5F <b>503</b>
<b>16:30～17:30 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-1	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>17:50～18:50</b>		
<b>ENG</b> <b>VA</b> 西川善司の「CEDEC 2013」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 高橋 誠史/株式会社バンダイナムコスタジオ 若崎 浩/株式会社スクウェア・エニックス 原田 隆宏/Advanced Micro Devices, Inc. 山口 太/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 手島 孝人/ビクサー・アニメーションスタジオ	1F <b>メインホール</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> ソーシャルゲームの開発現場でUXについて思いっきりあがいてみた1年間の話	山口 隆広/株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>302</b>
<b>SND</b> クリエイティビティーを守るため! ～今後サウンドデザイナーに求められるスキルを考える～	小玉 光俊/株式会社カブコン	3F <b>303</b>
<small>collaboration</small> <b>AC</b> <b>GD</b> どうなるどうするコンピュータ将棋	伊藤 毅志/電気通信大学 松原 仁/ほこだて未来大学 山本 一成/HEROZ株式会社 保木 邦仁/電気通信大学	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> GPU Computing何時やるか? 今でしょ!	菅波 憲一/アーム株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>VA</b> Canada Day: ゲーム開発向け Houdini + Houdini Engine	多喜 建一/Side Effects Software Inc. ダンカン・ライト/カナダ大使館	3F <b>313+314</b>
<b>AC</b> <b>GD</b> 錯覚を利用した新しい体験のデザイン ～感覚、リアリティ、行動を変える技術～	鳴海 拓志/東京大学	5F <b>501</b>
<b>GD</b> <small>海外</small> 日本のゲームでもっと遊びたい! ～ヨーロッパから日本のゲームクリエイターへのエール～ ※なんと日本語セッション!	アン フェレロ/nolife フロラン ゴルジュ/Omaké books	5F <b>502</b>
<b>AC</b> デザインのためのインタフェース	五十嵐 健夫/東京大学大学院	5F <b>503</b>
<small>collaboration</small> <b>NW</b> アプリでモニタリングしたスマートフォンの接続率 ～スマートフォンアプリ、ビッグデータ分析の活用事例～	柴山 和久/株式会社Agoop 長田 克巳/一般社団法人ブロードバンド推進協議会	5F <b>511+512</b>
<b>17:50～18:50 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-2	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>17:50～18:20 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> Excelを超えられるか?CGスタジオにおける 自社パイプラインツール開発・導入の舞台裏	木下 美紀・川出 海・四倉 達夫/ 株式会社オー・エル・エム・デジタル	3F <b>315</b>

- KN** 基調講演
  - ENG** エンジニアリング
  - VA** ビジュアルアーツ
  - SND** サウンド
  - NW** オンライン・ネットワーク
  - GD** ゲームデザイン
  - BP** ビジネス&プロデュース
  - AC** アカデミック・基盤技術
  - SP** ノン・ジャンル
  - 海外** 海外トラック
  - 特別招待 特別招待セッション
  - collaboration 団体招待セッション
  - PR** スポンサーシップセッション
- 同時通訳 (英▶日) (韓▶日) 同時通訳 逐次通訳

## Welcome Reception (Speakers Only)

**日時: 8月21日(水) 19:15～21:15 会場: クイーンズタワーA1F 「ハードロックカフェ横浜」**

※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きません。

スケジュール  
会場全体図  
基調講演  
特別招待  
セッション  
協賛セッション  
エンジニアリング  
ビジュアルアーツ  
サウンド  
オンライン・ネットワーク  
ゲームデザイン  
ビジネス&プロデュース  
アカデミック・基盤技術  
ノンジャンル  
海外トラック  
インタラクティブ  
展示コーナー  
AWARDS  
CHALLENGE