

セッションタイトル	講師名	セッション会場
9:45～11:05		
KN アンドロイド・ロボット開発を通じた存在感の研究	石黒 浩/ロボット学者、大阪大学	1F メインホール
11:20～12:20		
ENG ニコニコ動画の動画配信の裏側	戀塚 昭彦/株式会社ドワンゴ	1F メインホール
PR BP 日本、そして世界中のゲームユーザーにエンゲージするFacebookの最新ソリューション	田中 俊之/Facebook	3F 301
ENG VA DIYで出来る!フォトリアリスティックレンダリング	谷 史郎/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 302
SND GD インタラクティブサウンド演出対比 ～ゲームが変わればアプローチが変わる～	山東 善樹・北川 保昌・成田 暁彦/株式会社カプコン	3F 303
NW ENG 止まらないサービスのための自動化と設計	堀口 真司/グリー株式会社	3F 304
PR BP スマートフォンアプリのグローバル動向とこれからの成功の秘訣 / Smartphone Apps, Global Trend and Key Success Factors	神田 裕介/タップジョイ・ジャパン株式会社	3F 311+312
ENG Unity on Windows 8	Sponsored by 大西 彰/日本マイクロソフト株式会社	3F 313+314
ENG NW ARM セキュリティソリューション ～ TrustZoneについて	古屋 正樹/アーム株式会社	3F 315
AC ゲームのアーカイブ施設に向けて:東京国際マンガ図書館(仮)計画の報告	森川 嘉一郎/明治大学	5F 501
GD コンソールゲーム開発者が、ソーシャルゲーム初開発でWWタイトルを成功させた本当の理由 ～Blood Brothersの挑戦。そしてBlood Battalionの作戦～	池田 隆児/株式会社ディー・エヌ・エー	5F 502
海外 VA Analyzing users from Korea and Japan for key factors for success. (日本と韓国のユーザー分析による、成功の鍵となる要素の把握)	Gilhyung, Lee/Link Tomorrow	5F 503
BP ENG 新ビジネスはゲームエンジニアから	三部 幸治/株式会社タイトー	5F 511+512
13:30～14:30		
特別招待 SP BP 累計アプリダウンロード数1億5000万突破! ゲームプラットフォーム「LINE GAME」の成長と今後の可能性(仮)	森川 亮/LINE株式会社	1F メインホール
PR ENG Unityユーザーラウンドテーブル in CEDEC	大前 広樹/ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
VA 身体の動きと原理から知る、闘うインゲームアニメーションの中身	元梅 幸司/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 302
SND アニメーションにおける音響制作と演出の組み立て	関 弘美/東映アニメーション株式会社	3F 303
PR ENG 『ゲーム開発手法の転ばぬ先の杖 ～"OPTPIX SpriteStudio"で作る、無駄にならない2D資産の作り方』	浅井 維新・遠藤 義輝/株式会社ウェブテクノロジ・コムtomofusa/株式会社ドリコム	3F 311+312
ENG Windowsストア アプリ D3D9 から D3D11 へ	Sponsored by 松尾 晃/日本マイクロソフト株式会社	3F 313+314
海外 ENG Designing Game Technology today (ゲームテクノロジーをデザインする)	Julien Merceron/Square Enix	5F 503
13:30～14:00 ショートセッション		
NW Router & Network Report 2013 for P2P Online Game	佐藤 元彦/株式会社コナミデジタルエンタテインメント	3F 304
ENG AC DIYプロジェクトマッピング～理論とプログラミング	石井 源久/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
BP 変化するゲーム開発現場と女性クリエイターの実状	高崎 奈美/株式会社マトリクス 大戸 さやか/株式会社ウインズ	5F 501
GD キャラクター著作権タイトルにおけるゲームデザイン論	松山 洋・中倉 健永/株式会社サイバーコネクトツー	5F 502
AC デジタルゲームが人の認知機能に与える影響:ゲーム研究最前線 Today Baba Game Lab	吉川 真人/東京大学	5F 511+512
14:00～14:30 ショートセッション		
ENG GPU上でのvoxel構築手法について	竹重 雅也/NVIDIA	3F 315
BP SND ゲーム音楽演奏における許諾管理と適正金額	斉藤 健二/株式会社2083	5F 502
BP AC リハビリ用シリアスゲーム「リハビリウム起立くん」の開発、販売、介護施設への導入	松隈 浩之/九州大学 横井 むつみ/株式会社メディカ出版 野口 伸二/フリーランス 梶原 治朗/特定医療法人順和 長尾病院	5F 511+512
14:50～15:50		
ENG AC モンテカルロレイトレーシングの基礎からOpenCLによる実装まで	原田 隆宏/Advanced Micro Devices, Inc.	1F メインホール
ENG 徹底的にチューンしたハイブリッドアプリ「D.O.T. Defender of Texel」の制作	Sponsored by 多久島 信隆・小林 潤/株式会社ディー・エヌ・エー	3F 301
NW ENG 今こそRDBMSを使いこなす!	奥野 幹也/日本オラクル株式会社	3F 302
SND ゲームオーディオのダイナミックレンジ表現はコントロール可能か ～ラウドネスメーターを使った実践と提言～	瀧本 和也/株式会社カプコン 萩原 千寿/株式会社バンダイナムコスタジオ 矢島 友宏/株式会社スクウェア・エニックス 北原 恵一/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 303
ENG VA In-Game Cinematics (IGC)パネルディスカッション	長松 龍太郎/株式会社バンダイナムコスタジオ 竹下 勲/株式会社サイバーコネクトツー 豊田 卓也/株式会社セガ 平井 武史/ネイロ株式会社 三宅 陽一郎/株式会社スクウェア・エニックス	3F 304
ENG Kinect for Windows Update 2013 ～採用事例の紹介～	Sponsored by 千葉 慎二/日本マイクロソフト株式会社	3F 311+312
BP デジタルコンテンツの販売方法に関する景品表示法の考え方 ～コンパガチャの問題点と今後のデジタルコンテンツの販売方法に関する留意点～	星 知矩/消費者庁	3F 315
BP 専門職必見!これからクリエイターに必要な力とは ～バンナムで8年間行われたリーダー育成研修～	河野 紀子/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 501
海外 ENG Living Bones, the tech powering NPC Animation in Hitman Absolution (ヒットマン・アブソリューションにおけるNPCアニメーション技術)	Maurizio de Pascale/IO Interactive	5F 503

10 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。

セッションタイトル	講師名	セッション会場
14:50～15:20 ショートセッション		
PR GD NW 【初公開】PhotonCloudに続くネットワークエンジン発表	常名 隆司・中村 康孝・木村 薫/GMOクラウド株式会社	3F 313+314
GD ENG 実写映像からの2.5次元オブジェクト取り込みによる、新たな Narrative point of view の獲得。	藤田 至一/東京芸術大学	5F 502
AC ENG プロシージャルなShell Texture生成を用いた埃の高速描画手法	安達 翔平/早稲田大学	5F 511+512
15:20～15:50 ショートセッション		
PR BP アプリマーケットのグローバルトレンド	桑水 悠治/App Annie	3F 313+314
GD ドラゴンクエストX おでかけモシャスdeバトル ～お客様をおもてなしするゲームデザイン～	荒木 竜馬/株式会社スクウェア・エニックス	5F 502
AC VA リアルな口内表現を持つ発話アニメーション生成手法の提案	川井 正英/早稲田大学	5F 511+512
16:30～17:30		
BP 「大東京トイボックス」スタジオG3 天川も来てる!? デジタルコンテンツ配信先駆者の既成概念からの新しい一歩の踏み出し方	小沢 高広/うめ	1F メインホール
BP 決定版:サービスの盛り上がり具合をユーザの数(DAU)から読み解く方法	Sponsored by 野上 大介/株式会社ディー・エヌ・エー	3F 301
NW ENG 20対20リアルタイム通信対戦オンラインゲームのサーバ開発&運用技法	本城 嘉太郎・西山 高志・仁木 拓磨/株式会社モノビット	3F 302
SND 「鉄拳サウンドのコツ」 ～鉄拳サウンドとダイナミックレンジの歴史と未来へのヒント～	柿埜 嘉奈子/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303
ENG VA GPGPUを活用した、実践的なインタラクティブ・パーティクルシステム	安藤 隆佑/株式会社フロム・ソフトウェア	3F 304
ENG Kinect for Windows Update 2013 ～テクノロジーの進化～	Sponsored by 千葉 慎二/日本マイクロソフト株式会社	3F 311+312
PR ENG BP スマートフォンアプリ開発革命! ～mBaaSを活用した新たな開発手法～	佐々木 浩一/ニフティ株式会社 相澤 謙一郎/Eagle株式会社 田中 正裕/アリアル株式会社	3F 313+314
collaboration BP GD オープン化するゲームハードウェアとその未来 ～OUYA, PSM, XBLIG～	一條 貴彰/IGDA日本 佐川 直樹/こびとスタジオ 北山 功/神奈川電子技術研究所	3F 315
VA キャラクター版権タイトルのアートワーク事例	木下 義崇・入川 慶也・竹下 勲/株式会社サイバーコネクトツー	5F 501
GD 勝つべくして勝つための企画書作成テクニック ～百戦錬磨の企画マンになるために～	平魯 隆導/株式会社セガ	5F 502
海外 GD Player Motivation and Sustained Engagement: Understanding the fundamental psychology that keeps players playing (プレイヤーのモチベーションと継続的エンゲージメント: プレイし続けるプレイヤーの基本的心理を理解する)	Scott Rigby, Ph.D./Immersyve, Inc.	5F 503
collaboration ENG スマフォゲーム時代のためのテスト設計と自動化	太田健一郎/JaSST実行委員 宮田 友美/株式会社オープンストリーム 末広 尚義/リーディングエッジ社	5F 511+512
16:30～17:30 ワークショップ		
PR GD NW 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-5	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F 513
17:50～18:50		
BP 拡散性ミリオンアーサーをPSVITAに展開した事例について	古川 雄樹/株式会社スクウェア・エニックス 南治 一徳/株式会社ビサイド	1F メインホール
GD SP PERACON2013表彰式	遠藤 雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ 栗瀬 洋平/株式会社スクウェア・エニックス 小谷 浩之/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 三上 浩司/東京工科大学	3F 302
SND ENG The Audio Ingenuities of LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII	矢島 友宏・南 明宏/株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
NW SP SECCON x CEDEC CHALLENGE 表彰式	竹迫 良範/サイボウズ・ラボ株式会社 宮本 久仁男/株式会社NTTデータ 情報セキュリティ大学院大学 すがや みつる/京都精華大学 西角 友宏/アミュージング、タイター	3F 304
PR ENG 「自動化が変えたソフトウェア品質」	安竹 由起夫/コベリティ日本支社 恵良 和隆/株式会社フロム・ソフトウェア	3F 311+312
PR SND ENG 「CRI ADX2」2013 が提供するサウンド最新技術とワークフロー	押見 正雄/株式会社CRI・ミドルウェア	3F 313+314
BP ENG スマホ/ソーシャル・アプリ開発における知的財産権管理	樽見 俊明/株式会社スクウェア・エニックス	3F 315
VA アメリカのゲームスタジオで働いて学んだこと	小島 研人/2K Games	5F 501
ENG AC ゲームAIプログラミングコンテスト 2013 in CEDEC	坂本 一憲/国立情報学研究所 細野 裕章/東京工業大学	5F 502
海外 ENG Practical Clustered Shading (実践クラスタードシェーディング)	Emil Persson/Avalanche Studios	5F 503
17:50～18:50 ワークショップ		
PR GD NW 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-6	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F 513

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) 逐次通訳

※掲載内容は8月9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。最新の情報はCEDEC公式ウェブサイトをご覧ください。 11

スケジュール
会場全体図
基調講演
特別招待
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
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
インタラクティブセッション
展示コーナー
CEDEC AWARDS
CEDEC CHALLENGE