

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
9:45 ~ 11:05		
KN 「物語の力」	沖方 丁 / 作家	1F メインホール
11:20 ~ 12:20		
GD BP VR ~Project Morpheusで体感する未来~	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	1F メインホール
PR BP Making Money with Google: ゲームビジネスを成功に導くエコシステム	マイケル・ローズ・グラント・クラーク・吉野 祐輝・菅井 亮介 / グーグル株式会社	3F 301
VA スカルプトマイスター2014	浅井 真紀 / プラスチカ 黒坂 裕也 / 株式会社カブコン 山家 遼 / 株式会社ModelingCafe 田島 光二 / Double Negative Visual Effects 大下 岳志 / 株式会社トーセ	3F 302
SND ENG プロシージャルな音ゲーつくりろぜ。-BPM解析と格闘した10年、そしてこれからの10年-	増野 宏之 / 株式会社CRI・ミドルウェア	3F 303
NW SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / 不正コピーとチートの攻防戦	竹迫 良範 / サイボウズ・ラボ株式会社 松田 和樹 / ネットエージェント株式会社 上原 哲太郎 / 立命館大学	3F 304
PR ENG モバイル初のNoSQLを使ってみよう!	廣瀬 一海 / アイレット株式会社 上津原 一利 / 株式会社ネクスト	3F 313+314
ENG Live Coding in C++	石橋 誠也 / Unity Technologies Japan	3F 315
collaboration ENG 画像からの形状モデリング、形状に基づく画像処理	吉澤 信・井尻 敬 / 独立行政法人 理化学研究所	4F 411+412
PR BP ENG ゲーム向けマネジementツール「Hansoft」の概要と、コンシューマ開発で1年間運用した事例	Jon Leslie / Hansoft 田中 宏幸 / 株式会社イリンクス	4F 416+417
ENG VA 俺屍2のスタイライズド・レンダリングを越えてゆけ	深澤 正俊・坂本 淳・鈴木 慎平 / 株式会社アルファ・システム	5F 501
ENG ユーザテストはリーンに行こう! ~ How to "DIY" ユーザテスト	樽本 徹也 / 利用品質ラボ	5F 502
collaboration BP 韓国におけるモバイルゲーム市場のトレンドの変化と Netmarble の対抗戦略 (Get Rich!(Modoo Marble) と "Creature Academy(Taming Monsters)"を中心に)	Paek Young Hoon / CJ E&M Netmarble	5F 503
BP バンダイナムコスタジオバンクーバー: 学生プロジェクトから生まれた北米市場向けコンテンツと産学協同事例紹介	堤 康一郎・本山 博文 / 株式会社バンダイナムコスタジオ Dennis Chenard / CDM CENTRE FOR DIGITAL MEDIA	5F 511+512
11:20 ~ 12:20 ワークショップ		
PR ENG Appmethodで作ろう! 簡単スマホブチゲーム	伊賀 敏樹 / エンバカテロ・テクノロジーズ合同会社 細川 淳 / 株式会社シリアルゲームズ	5F 514
13:30 ~ 14:30		
VA 【鑑これ!】に関するエトセトラ(仮)	田中 謙介 / 株式会社 角川ゲームス 岡宮 道生 / 株式会社 DMM.com	1F メインホール
PR ENG Google Cloud Platform: Google スケールで実現するグローバルアプリ基盤	塩入 賢治 / グーグル株式会社	3F 301
NW ENG GD サンドボックス型アクションゲームのマルチプレイ実装方法	中嶋 謙互 / フリーランスプログラマー	3F 302
SND GD ゲーム音楽と著作権~上手に活用するために知っておきたいルール	野方 英樹 / 一般社団法人日本音楽著作権協会JASRAC	3F 303
ENG デベロッパにQAは必要か? 開発スケジュール短縮のための真・QA論	八田 博和・中村 大介 / 株式会社サイバーコネクトツ	3F 304
PR BP GD 今あるアセットを海外展開で有効活用	伊藤 章博 / 株式会社グロザス	3F 311+312
PR ENG Havok AI: トラバサビリティの自動解析によるレベルデザイン	長澤 康平 / Havok株式会社	3F 313+314
BP 子どもたちのプログラミング学習の現状	石戸 奈々子 / NPO法人CANVAS	3F 315
collaboration ENG 日本 Android の会 x CEDEC	今岡 通博 / 日本Androidの会 伊達 康司 / 日本Androidの会 金沢支部	4F 411+412
PR NW ENG リアルタイム通信が劇的に簡単に! 聖剣伝説RISE of MANAがPhotonで実現したもの	小山田 将 / 株式会社スクウェア・エニックス 作原 英輔 / 株式会社FIXER 新 清士 / フリー 並木 健太郎 / GMOクラウド株式会社	4F 416+417
ENG VA "次世代のライティング"実用的速度で動作するボクセルコントレースライティング解説	ジェームス マクラレン・吉田 謙太郎 / キュー・ゲームス	5F 501
GD ロジカルにゲーム企画をやるよ! ~題材からのゲーム企画手法~	石川 淳一 / 有限会社エレメンツ	5F 502
ENG VA Killzone Shadow Fallエンジンの舞台裏	Kenzo ter Elst / Guerrilla Games	5F 503
BP 日本インディーゲームの挑戦、軌跡、その展望	水谷 俊次 / アクティブゲーミングメディア 川勝 徹 / Freelancer 檜村 匠 / アスタリズム 東江 亮 / Nyamyam	5F 511+512
14:50 ~ 15:50		
PR BP 「ゲーム業界のデータドリブンマーケティングから学ぶべき重要ポイント」	井上 敬浩 / トレジャーデータ株式会社	3F 301
NW ENG 剣と魔法のログレス いにしへの女神 ~スマホ時代の MMORPG を支える技術	山藤 智之・神部 公輔・西村 哲弥 / 株式会社 Aiming	3F 302
SND ENG 当たって砕けるッ! プロシージャルオーディオ制作	シティーク サジャード・谷山 輝・廣瀬 裕貴 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
BP GameJamでクリエイターに「何が起きたのか?」 ~バンダイナムコスタジオが挑んだ人材育成の舞台裏~	高子 佳之・松尾 秀一郎・細谷 祐恭 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PR ENG GD ゲーム開発者をサーバー開発から開放する「mBaaS」のご紹介。 Unity-SDKを使ったライブコーディングも。	佐々木 浩一 / ニフティ株式会社	3F 311+312
GD 医療ロボットに学ぶバーチャルリアリティのUI	大西 公平 / 慶応義塾大学	3F 315
collaboration BP [コラボ] IGDA 1 自主制作ゲームの国内・海外展開とメディアミックスの現状と課題	七邊 信重 / NPO法人IGDA日本 縹 けいか / Novectacle 江崎 望 / デジゲー博準備会	4F 411+412
PR ENG ヘキサドライブ流 OPTPIX SpriteStudio の最適化術!	浅井 維新 / 株式会社ウェブテクノロジ・コム 奥田 仁一郎 / 株式会社ヘキサドライブ	4F 416+417
ENG VA 「deep down」のグラフィックス表現の技術解説	三嶋 仁・阿久澤 陽菜 / 株式会社カブコン	5F 501
ENG AC IBM Watson のクイズ番組での対戦~コンピュータが人間に勝つまで~	金山 博 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	5F 502
ENG VA Rayman Legends: UbiArt Frameworkのデザイン・プロセス	Christopher McEntee / Ubiisoft Montpellier	5F 503
ENG QAエンジニアを目指す人のためのラウンドテーブル	粉川 貴至 / 株式会社セガ	5F 511+512
14:50 ~ 17:30		
VA 『アイカツ! アイドルカツドウ』におけるダンスアニメーション制作事例	矢野 祐治・山下 信男・清野 博輝 / 株式会社 h.a.n.d. 北田 伸・林 和正・増子 浩代・谷口 顕也 / 株式会社サムライピクチャーズ 廣瀬 剛 / 株式会社バンダイ	1F メインホール

セッションタイトル	講演者名	セッション会場
14:50 ~ 15:50 ワークショップ		
PR NW ENG Photonを使ってオンラインゲームを簡単につくっちゃおう!	中村 康孝・山本 昇平 / GMOクラウド株式会社	5F 513
14:50 ~ 15:20 ショートセッション		
PR GD ENG HTML5アプリ開発ツール インテル® XDKのご紹介	田中 智子 / インテル株式会社	3F 313+314
15:20 ~ 15:50 ショートセッション		
PR BP 日本と海外のモバイルアプリ、ゲームのトレンド	桑水 悠治 / App Annie	3F 313+314
16:30 ~ 17:30		
ENG 世界のゲーム業界で選ばれるIBMの高性能クラウド SoftLayer	Sponsored by 高良 真穂 / 日本アイ・ビー・エム株式会社	3F 301
NW ENG モバイル回線でリアルタイム通信対戦がどこまで出来るか調べてみた	本城 嘉太郎・安田 京人株式会社モノビット	3F 302
BP 起業一年目の通信簿 ~ふりかえり と これから~	北尾 雄一郎 / ジェムドロップ株式会社 渡辺 雅央 / 合同会社2DFantasia 佐々木 瞬 / 株式会社ヒストリア 矢澤 竜太 / 架け橋ゲームズ	3F 304
PR VA Houdini Engineと Houdini Indie によるプロシージャルコンテンツ作成	多喜 建一・Scott Keating / Side Effects Software Inc.	3F 311+312
AC スーパーハイビジョンとゲームコンテンツ	鹿嶋 善明 / 明治大学	3F 315
collaboration ENG [コラボ] IGDA 2 ゲームを作るだけじゃない! 謎解き型体験イベントとの相乗効果で新規市場を開拓しよう	竹内 ゆうすけ・田中 宏明 / IGDA日本 伊藤 秀隆 / PK THEATER	4F 411+412
PR VA Simplygonを使った"オートマジック"な3Dアセット最適化について	Koshi Hamedi / Donya Labs AB.	4F 416+417
ENG Androidで安定した動作を行うためのレンダリングエンジン設計、及び低消費電力化の必要性と測定機材について	山下 武志 / 株式会社トップゲート 安川 貴志 / 合同会社ディーワード	5F 501
ENG PlayStation®4のGPGPUを活用した剛体シミュレーション最適化事例	石川 仁・松生 裕史 / Sony Computer Entertainment Inc.	5F 502
GD ENG 今すぐ始める、両眼ARグラスによる新しいエンターテインメントの開拓	岩田 永司 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 503
ENG ビルドエンジニア課題共有ラウンドテーブル	粉川 貴至 / 株式会社セガ	5F 511+512
16:30 ~ 18:50 CEDEC CHALLENGE		
SND サウンド大喜利! ジングル制作タッグバトル	佐野 信義 / 株式会社DETUNE 光吉 猛修 / 株式会社セガ 加藤 浩義・川越 康弘 / 株式会社ノイジークローク 祖堅 正慶 / 株式会社スクウェア・エニックス 土屋 昇平・小塩 広和 / 株式会社 タイトー 谷岡 久美 / フリーランス	3F 303
16:30 ~ 17:30 ワークショップ		
PR NW ENG サーバーエンジニア必見! Photon Server 構築ガイド	並木 健太郎・山本 昇平・中村 康孝 / GMOクラウド株式会社	5F 513
PR ENG GD 「ニフティクラウド mobile backend」でラクラク! Unity開発オンライン化①	佐々木 浩一 / ニフティ株式会社	5F 514
16:30 ~ 17:00 ショートセッション		
PR BP 本当に面白いモノを測るKPIとは?	染谷 光廣 / オリコン株式会社	3F 313+314
17:50 ~ 18:50		
ENG GD Oculus Panel Discussion ~Oculus Riftを用いたゲーム制作~	渡邊 成紀 / SEGA 井口 健治("Needle") / Oculus Festival in Japan 石井 勇一 / Seeding Softech 伊藤 周 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社 近藤"GOROman"義仁 / XVI Inc. 桜花 一門 / Ocufes代表	1F メインホール
PR ENG Unity 5からその先の話	大前 広樹 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 301
NW ENG オンラインゲームのデータを守れ! ~暗号アルゴリズムの正しい使い方~	須賀 祐治 / 株式会社インターネットイニシアティブ	3F 302
GD 脱「プランナー」~ゲームデザイナーの仕事~	下田 賢治 / 株式会社degG	3F 304
ENG Kinect update 2014 ~テクノロジーは希望を与えてくれる~	Sponsored by 千葉 慎二 / 日本マイクロソフト株式会社	3F 311+312
BP GD ゲームのチカラの社会貢献への展開 ~日本初の「シリアスゲームジャム」による英語学習ゲームと、世界の子ども達に発信する数学学習ゲーム「Global Math」の試み~	岸本 好弘 / 東京工科大学 二瓶 光 / 株式会社スクウェア・エニックス 星 千枝 / 株式会社ベネッセホールディングス	3F 315
BP AC 「ゲーム」が文化庁メディア芸術祭に参加すること	飯田 和敏 / デジタルハリウッド大学	4F 411+412
PR ENG Bluetooth Smartアプセサリーでアプリやゲームをもっと面白く	山崎 光男 / Nordic Semiconductor ASA	4F 416+417
ENG Android パフォーマンスチューニング実践	松田 白朗 / Google inc	5F 501
ENG シリコンスタジオの最新テクノロジーデモのレンダリング技術解説	安田 廉・田村 尚希・川瀬 正樹 / シリコンスタジオ株式会社	5F 502
VA ENG TalesOfシリーズにおける自動リギングとワークフロー	山本 佑平 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 503
ENG BP 百花繚乱! プロジェクトの進め方ラウンドテーブル	田口 昌宏 / ジーブラ株式会社 松元 健 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 今給黎 隆 / 株式会社セガ	5F 511+512

- KN** 基調講演
- ENG** エンジニアリング
- BP** ビジネス&プロデュース
- VA** ビジュアルアーツ
- GD** ゲームデザイン
- SND** サウンド
- AC** アカデミック・基盤技術
- NW** オンライン・ネットワーク
- 特別招待** 特別招待セッション
- 海外招待** 海外招待セッション
- 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

Welcome Reception (Speakers Only)

日時: 9月2日(火) 19:15 ~ 21:15 会場: クイーンズスクエア横浜タワー A 1F 「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けません。

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