

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 ウェアラブルコンピューティングの動向とウェアラブルゲームへの展開	塚本 昌彦 / 神戸大学大学院	1F メインホール
11:20 ~ 12:20		
BP ゲームが果たすべき役割	里見 治紀 / 株式会社 セガネットワークス	1F メインホール
VA 海外への大規模アウトソーシング ~「KNACK」制作事例~	船山 征一郎 / Sony Computer Entertainment	3F 302
SND 次世代コンポーザーに捧ぐ! ゲーム音楽をより魅力的に聴かせるための「Total Sound Design」	牧野 忠義・瀧本 和也 / 株式会社CAPCOM	3F 303
PR BP Webソーシャルゲーム企業がスマホゲーム企業に生まれ変わる方法 - GREE新スタジオ、Wright Flyer Studiosの軌跡	荒木 英士 / グリー株式会社	3F 311+312
AC ENG AV機器だけが要因ではない?! 今改めて見直したいゲームの遅延対策	森口 明彦 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
collaboration AC 「楽しさ」の設計と評価~我々はどこで失敗し、どこへ向かうのか	倉本 到 / 京都工芸繊維大学 藤井 叙人 / 関西学院大学大学院 日本学術振興会特別研究員DC2 築瀬 洋平 / Unity Technologies Japan 片寄 晴弘 / 関西学院大学	4F 411+412
PR SND 「Wwiseとゲームエンジンを活用した実践的ゲームオーディオ制作プロセス最適化の提案」	田島 政朋 / Audiokinetic株式会社	4F 416+417
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(実装編)	Takahiro Harada / Advanced Micro Devices, Inc.	5F 501
ENG VA アセットパイプラインを構築する上で重要なこと ~映像業界⇄ゲーム業界双方の視点から見た本質的なパイプライン	長船 龍太郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ カーター ベン / Heavy Spectrum Entertainment Labs	5F 502
ENG NW モダン Web におけるゲーム事情	Martin Best・Vladimir Vukicevic / Mozilla	5F 503
11:20 ~ 12:20 ワークショップ		
GD 七並べで学ぶゲームAIの働き~今さら聞けないAIって何?~	遠藤 雅伸 / 東京工芸大学	5F 511+512
PR ENG Appmethodで作ろう! 簡単スマホブチゲーム	伊賀 敏樹 / エンバカデロ・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
11:20 ~ 11:50 ショートセッション		
ENG デジタルゲームにおけるマルチストーリー再生の理論的な制御方法	及川 進 / 株式会社 CRI・ミドルウェア	3F 304
PR BP NW クラウドゲーム技術G-clusterとコンテンツ開発方法のご紹介	神島 泰章 / Gクラスタ・グローバル株式会社	3F 313+314
11:50 ~ 12:20 ショートセッション		
PR GD ENG Intel® RealSense™ テクノロジーが実現するインターフェース	亀井 慎一郎 / インテル株式会社	3F 313+314
13:30 ~ 14:30		
BP GD 事前登録者数45万人を獲得した施策「フライングゲットガチャ」良策を連発する為の異業種協業体制とは!?	松山 洋・小野田 一彦 / 株式会社サイバーコネクトツー 長谷川 敬起・まんぞう / 株式会社ドリコム	1F メインホール
ENG VA アンリアル・エンジン4を技術者が活用するための最新ノウハウ	Sponsored by 下田 純也 / Epic Games Japan	3F 301
VA 週間セルクルTVアニメーション現場のツール開発事情	松浦 真也 / 株式会社小学館ミュージック&デジタル エンタテインメント	3F 302
SND 現在のゲーム業界に必要なレコーディング/ミキシングアプローチとは?	KENJI NAKAI / 株式会社レディファイン	3F 303
ENG GD AR(拡張現実)コンテンツの制作事例と、最新の取り組み	掛 智一・金丸 義勝・佐藤 文昭 / Sony Computer Entertainment Inc. 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	3F 304
PR ENG スマートフォンアプリのクラッキングの種類とその対策	梅津 武史 / Arxan Technologies 坂井 茂 / パーチャルコミュニケーションズ株式会社	3F 311+312
PR VA ENG Autodesk Maya 最新開発環境について	加瀬 秀雄 / オートデスク株式会社	3F 313+314
collaboration ENG [JaSSTxCEDECコラボセッション] 派生開発とテスト・テスト自動化の実践	浦山 さつき / 株式会社 エスイープランニング	4F 411+412
BP ID@Xbox プログラム アップデート / Xbox One 機能説明	Sponsored by 松山 秀勝・川口 昇 / 日本マイクロソフト株式会社	4F 416+417
ENG AC 物理ベースレンダリングを実装するときに役に立つこと	五反田 義治 / 株式会社トライエース	5F 501
ENG NW ファイナルファンタジーXIVのファイルシステムとパッチシステム	青野 晃 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F 502
AC ニコニコ学会βが目指すもの	江渡 浩一郎 / ニコニコ学会β実行委員長 独立行政法人産業技術総合研究所主任研究員 メディアアーティスト	5F 511+512
13:30 ~ 14:30 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
13:30 ~ 14:00 ショートセッション		
BP 海外スタジオ立ち上げサポート事例	志磨 雅則 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
NW 「サーバとの通信が切れました」の無いゲームのために、インターネットと出来る事。	平澤 庄次郎 / ビッグロブ株式会社	5F 503
14:00 ~ 14:30 ショートセッション		
BP 海外の「できる」クリエイターたちが大切にしている、たった1つのこと ~日米両国でのディレクション経験を通じて得た、たくさんの気づき2014~	堀川 洋介 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 315
NW モバイルブロードバンド時代におけるP2P通信の落とし穴	佐藤 元彦 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	5F 503
14:50 ~ 15:50		
BP GD 「ゲーム実況」時代のゲームプロモーション niconicoの事例から	伊豫田 旭彦 / 株式会社ドワンゴ	1F メインホール
VA GD アンリアル・エンジン4でのコンテンツ制作の深〜いお話	Sponsored by ロブ・グレイ / Epic Games Japan	3F 301
ENG BP ウェアラブルおよびセンシングプラットフォームが実現する新しい遊びの体験の実現	高萩 明範 / 株式会社Moff	3F 302
SND ENG リアルタイム立体音響シミュレーションではじめるGPGPU	太田 篤志・中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303
GD AC 「つもり」をデザインする	稲見 昌彦 / 慶應義塾大学 築瀬 洋平 / Unity Technologies Japan 前田 太郎 / 大阪大学	3F 304
PR ENG GD 消滅都市のつくりかた 一半年で素敵なゲームをリリースするには~	澤 智明・下田 翔大・吉川 毅・渡部 晋司・濱坂 真一郎 / グリー株式会社	3F 311+312
PR VA サイバーコネクトツーが本気で挑むモバイルゲーム開発 ~「リトルテイルストーリー」&「ギルティドラゴン」メイキングヒストリー~	穴井 昭廣 / 株式会社サイバーコネクトツー	3F 313+314

8 主催者および講演者の許可なく、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	講演者名	セッション会場
BP 海外カジュアルゲーム市場の最新線報告	新 清士 / フリー 山下 龍二郎 / 福岡市役所	3F 315
collaboration AC ENG 将棋の次は人狼か?	松原 仁 / 公立はこだて未来大学 大澤 博隆 / 筑波大学 稲葉 通将 / 広島市立大学大学院 イシジロウ / ゲームクリエイター人狼会	4F 411+412
PR ENG Cygamesエンジニアが支えるヒットゲームの裏側!	芦原 栄登士 / 株式会社Cygames	4F 416+417
ENG AC Position Based Dynamics Omelette コンピュータグラフィックス関連の最新論文紹介	中川 展男 / 株式会社セガ	5F 501
ENG 工程の手戻りを最小限に 2Dゲーム開発におけるエンジン活用の傾向と対策	小高 輝真 / 株式会社ウェブテック/ロジ 東田 弘樹 / フリーランス	5F 502
NW ~ゲームのための効果的なクラウドコンピューティング: クラウドコンピューティング機能に対するネットワークキングの影響を最小限に抑制する~	Ferdinand Schober / Microsoft	5F 503
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		
AC ENG キャラクターの動作合成・遷移技術	尾下 真樹 / 九州工業大学	5F 511+512
15:20 ~ 15:50 ショートセッション		
AC GD 「アモリスム」が生まれたのはマグレではない ~神奈川工科大学におけるエンタテインメントシステム開発教育~	中村 隆之 / 神奈川工科大学	5F 511+512
16:30 ~ 17:30		
ENG AC クロスボーダー「AI×言語解析」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 稲葉 通将 / 広島市立大学大学院 深見 真 / フリーランス	3F 302
SND ENG 俺らはこうした! FINAL FANTASY XIVのBGサウンド構築 ~次世代開発への橋渡し~	土田 善紀・土橋 稔 / 株式会社 スクウェア・エニックス	3F 303
PR ENG NW スマホでRTSマルチプレイなんて無謀でしょと言われた件 [天と大地と女神の魔法のマルチプレイの技術]	平岡 大輔・永井 雅人 / グリー株式会社	3F 311+312
PR ENG SND Cocos2d-x ver.3.xで進む2Dのリッチゲーム開発	櫻井 敬史 / 株式会社CRI・ミドルウェア 清水 友星 / 株式会社TKS2	3F 313+314
BP 中国ゲームビジネス最新線2014 ~第一線を見つめてきた経営者と研究者の視点からみる中国進出成功の鍵~	中村 彰憲 / 立命館大学 北阪 幹生 / 崑崙日本株式会社 谷井 貴宗 / 株式会社アクセスプライト	3F 315
collaboration AC CGにおける運動や変形の記述とその数理	落合 啓之 / 九州大学	4F 411+412
PR VA ENG 『Substance4』~新世代ゲームテクスチャリング~	Alexis KHOURI・Jérémie Noguer / Allegorithmic	4F 416+417
ENG AC リアルタイムレンダリングにおけるPtex手法について	Masaya Takeshige / NVIDIA	5F 501
ENG GD カメラ応用アプリケーションポストモータム	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 藤井 栄治 / 株式会社エージェンティクス 稲見 昌彦 / 慶應義塾大学 三宅 俊輔 / 株式会社セガ 岩田 永司 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 502
ENG VA 200 Gflopsそしてそれ以上に到達する時代のモバイル・レンダリング	Timothy Lottes / Epic Games	5F 503
16:30 ~ 17:30 ワークショップ		
PR GD ENG 「ニフティクラウド mobile backend」でラクラク!Unity開発オンライン化②	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		
GD BP 「レイアウトでゲーム企画書は通せる!」企画書大改造ビフォーアフター!	三好 誠・小野田 一彦 / 株式会社サイバーコネクトツー	3F 304
BP Game Developers Conference (GDC) 2014の一般公募に採択されて講演してみた	中林 寿文 / サイバズ株式会社 NPO法人 国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)	5F 511+512
17:00 ~ 17:30 ショートセッション		
VA Art of Tengami「飛び出す絵本のアドベンチャーゲーム制作プロセス」	東江 亮 / Nyamyam	3F 304
BP ファンも会社も大喜び! ゲーム開発の副産物で年間3000万円稼ぐ宣伝広報室のヒミツ	山之内 幸二 / 株式会社サイバーコネクトツー	5F 511+512
17:50 ~ 19:15		
CEDEC AWARDS 2014 発表授賞式		1F メインホール

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

Developers' Night

プラチナスポンサー **日時：9月3日(水) 19:30~21:30 会場：パシフィコ横浜 (会議センター 303+304)**
参加費用：お一人様 5,000円/税込 (立食形式：フリーフード、フリードリンク)

CEDEC講師をはじめ、業界キーパーソンが多数参加する懇親パーティーを開催します。デベロッパー同士の交流を深めるだけでなく、新たな出会いからビジネスチャンスにもつながる大変貴重な機会です。奮ってご参加ください。
 ※会期中、2F総合受付にてチケットを販売しております。枚数には限りがありますので、お早めにお求めください。

※掲載内容は8月18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。 9

- 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
- エキシビション
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンラインワーク
- プロデュース&マーケティング
- 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
- CEDEC