

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（プロダクション分野）2016 年度版

一般

- <最新> - プロセス管理や自動ビルドなどのプロダクションを支える技術のクラウド化
- 大規模開発やマルチプラットフォーム展開に対応可能な開発環境
- <数年後> - リソースの増大に伴い、大容量ファイルサイズを扱うクラウドホスティングサービスの使用例が増え始める
- VR のためのオーサリング環境が発展する

プロセスマネジメント

- <最新> - 大規模開発においてゲームエンジンや開発環境にあったより体系化されたアセットワークフローが適用される
- クラウドベースのプロジェクト管理ツールの普及により、拠点間の連携が円滑となる
- <数年後> - モバイルアプリケーション開発の大規模化・複雑化に従って、従来の職能横断型チームだけでは組織全体での開発コストが増大する。組織横断的な専門家チームの導入などプロジェクト単体での考え方から組織全体での最適化へ進む

プラクティス

- <最新> - インテグレーションテスト、ユニットテストなどの CI ツールと組み合わせた自動テストの普及。テスト工数やヒューマンエラーの削減
- チャットサービスを利用した bot フレームワークによるチャットの多様化 (ChatOps)。さまざまなオペレーションやプロセスがもっと効率化され可視化される
- デバッグに機械学習が利用されはじめる
- ゲームエンジンのプラグインによる先進技術の即時実現
- 大量のログの可視化による作業効率の改善例が増え始める
- <数年後> - アセット管理、タスク・バグ管理、CI、ChatOps などが 1 つのソリューションに統合され強固に連携されたものが現れる
- コンシューマーとモバイルで共通化した技術が多くなり、各社の強みを生かした自社製エンジンの事例が増え始める
- 素材作成ツールへのディープラーニングの導入

ナレッジマネジメント

- <最新> - 自社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> - よりチーム力が問われる大規模なプロジェクトにおいて、個人に対して評価する従来の評価制度がミスマッチとなり、チームや開発者に対しての貢献を評価する企業が増える