

|                                   | セッションタイトル   | 講演者名  | タイムゾ<br>ン | セッション会場 |
|-----------------------------------|---|---|-----------|---------|
|                                   | <b>9:45~11:05 基調講演</b>  |   |           |         |
| <b>KN</b>                         | インターネット文明における空想と現実  | 村井 純 / 慶應義塾大学   | あり        | メインホール  |
|                                   | <b>11:20~12:20</b>  |   |           |         |
| <b>GD</b>                         | フィールドとモンスターの制作工程から読み解く「モンスターハンター:ワールド」のゲームデザイン  | 徳田 優也 / 株式会社カプコン  | あり        | メインホール  |
| <b>PR</b> <b>SND</b>              | 『コレジャナイ』とはいっせない「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS:MYRS」のイマーシブオーディオ制作 <small>Sponsored by Cygames</small>          | 丸山 雅之 / 株式会社Cygames   | なし        | 301     |
| <b>ENG</b>                        | 『ウイニングイレブン 2019』 テンポラル・スペーシャルアップサンプリングの新しいアプローチ   | Schneider Jose・苅谷 恵介 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント   | あり        | 302     |
| <b>BP</b>                         | HTML5ゲームの新しい潮流と開発手法   | 紀平 拓男 / Tombo, Inc.   | あり        | 303     |
| <b>AC</b>                         | 確率的ライトカリング-基礎から動的コースティクスの描画まで-  | 徳吉 雄介 / 株式会社スクウェア・エニックス   | あり        | 304     |
| <b>PR</b> <b>unity</b> <b>SND</b> | リニアとノンリニアの融合! VRコンテンツ制作の未来  | 牛島 正人 / Sonologic-Design/Audiokinetic<br>前島 昌格 / 株式会社プロダクション・アイジー                                     | あり        | 311+312 |
| <b>PR</b> <b>VA</b>               | IndyZone-SideFXセミナー:アートディレクションとプロシージャル法の実用的共生   | 多喜 建一 / SideFX<br>Anastasia Opara / EA/SEED<br>篠島 永路 / 株式会社インディゾーン                                    | あり        | 313+314 |
| <b>ENG</b>                        | VR/AR/MRの融合:高実在感コンテンツの未来  | 佐々木 貴之 / 株式会社Cygames  | あり        | 315     |
| <b>ENG</b>                        | ハイエンド3Dグラフィックスプログラムの育成と議論~育成の実例を交えて   | 高橋 誠史 / 株式会社バンダイナムコスタジオ   | あり        | 413     |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | モバイルブラウザ上で実現させた「アイドルマスター シャイニーカラーズ」の作り方   | 高山 祐介 / 株式会社バンダイナムコエンターテインメント兼株式会社BXD Smith / 株式会社ドリコム  | あり        | 414+415 |
| <b>VA</b>                         | パペットアニメーション制作に垣間見るCG映像表現へのインスピレーションとライカで働くということ   | 久保田 孝 / Laika Entertainment, LLC.   | あり        | 501     |
| <b>PRD</b>                        | アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ 制作事例 グラフィックスの超高品質化をいかに短期間で実現するか?大型アップデート成功のための開発手法                          | 金井 大・稲田 健人 / 株式会社Cygames  | あり        | 502     |
| <b>AC</b>                         | 言語と身振りを通じた人と自然な会話ができるキャラクター人工知能の実現  | 三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス<br>西田 豊明 / 京都大学<br>中野有紀子 / 成蹊大学  | あり        | 503     |
| <b>BP</b>                         | メディアが語るインディーゲームPR術「つくて半分、知ってもらって半分」   | 広田 稔 / 株式会社パノラプロ<br>池谷 勇人 / アイティメディア株式会社<br>寺島 壽久 / ゲームキャスト<br>平 信一 / 株式会社ドワンゴ                        | あり        | 511+512 |
|                                   | <b>11:20~12:20 ワークショップ</b>  |   |           |         |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | Photonでリアルタイムマルチプレイヤーゲームを作ろう!2018版!   | 王 必栄・萩原 竜二・樺 香菜 / GMOクラウド株式会社   | なし        | 513     |
|                                   | <b>13:30~14:30</b>  |   |           |         |
| <b>VA</b>                         | 「モンスターハンター:ワールド」世界観構築とデザインの関係性  | 藤岡 要 / 株式会社カプコン   | あり        | メインホール  |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | HDRへの取り組みについて <small>Sponsored by Sony Interactive Entertainment</small>                                  | 渡部 心 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント  | あり        | 301     |
| <b>SND</b>                        | KORG GadgetをNintendo Switchで実現! 本格的音楽制作ソフトのゲームの展開とは?  | 佐野 信義 / 株式会社DETUNE<br>鈴木 秀典 / フリー<br>加藤 智幸 / 株式会社コルグ  | あり        | 303     |
| <b>ENG</b>                        | SECCON 2018 x CEDEC CHALLENGE ゲームセキュリティチャレンジ  | 愛甲 健二 / LINE株式会社<br>白木 光達 / 東京大学  | あり        | 304     |
| <b>PR</b> <b>PRD</b>              | 最高のコンテンツを支えるカスタマーサポートの体制 <small>Sponsored by Cygames</small>  | 副島 達矢 / 株式会社Cygames   | なし        | 311+312 |
| <b>ENG</b>                        | HTML5メッセージゲームのクロスプラットフォーム対応手法   | Joshua Zhang / 楽天ゲームズ株式会社   | あり        | 315     |
| <b>BP</b>                         | ビデオゲーム黎明期の開発資料を紐解く ナムコ開発資料のアーカイブ化とその活用  | 兵藤 岳史 / 株式会社バンダイナムコスタジオ   | あり        | 413     |
| <b>PR</b> <b>unity</b> <b>SND</b> | Blade Runner: Revelations + VR + モバイル + Daydream のVRオーディオ制作とチャレンジ   | Hexany Audio / リチャード リュドロー  | あり        | 414+415 |
| <b>GD</b>                         | Saya -Virtual Human Projects-   | 石川 晃之・石川 友香 (TELYUKA) / GarateaCircus株式会社<br>佐野 和哉 / フリーランス<br>田原 将志 / 株式会社 博報堂                       | あり        | 501     |
| <b>PRD</b>                        | 中堅人材育成プログラム「VIRTUAL無茶振り道場」  | 種田 克教・根来 伸至・井川 純・岸 智也・植田 雅生・高野 和之 / 株式会社カプコン  | あり        | 502     |
| <b>ENG</b>                        | ゲームAI技術20年の進化とこれから  | 三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス<br>長谷 洋平 / 株式会社バンダイナムコスタジオ<br>森川 幸人 / 株式会社モリカトロン<br>斎藤 由多加 / 株式会社シーマン人工知能研究所 | あり        | 503     |
|                                   | <b>13:30~14:30 ワークショップ</b>  |   |           |         |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | PlayCanvasで作る!HTML5/WebGL 2Dゲーム開発ワークショップ  | 津田 良太郎・宗形 修司 / GMOクラウド株式会社  | なし        | 513     |
|                                   | <b>13:30~13:55 ショートセッション</b>  |   |           |         |
| <b>ENG</b>                        | 機能横断チームでアプリを効率よく開発しよう!  | 大宮 博考 / 株式会社ポケラボ  | あり        | 302     |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | ゲーム開発における品質と開発スピードの両立   | 吉井 雅人・土谷 宜広 / 日本シノプシス合同会社   | あり        | 313+314 |
| <b>AC</b>                         | フォトグラメトリで質感をキャプチャする   | 大野 大志・久保 尋之 / 奈良先端科学技術大学院大学   | あり        | 511+512 |
|                                   | <b>14:00~14:25 ショートセッション</b>  |   |           |         |
| <b>ENG</b>                        | 『アナザーエデン 時空を超える猫』における“ツール運営”事例 ~開発ツールの運用で学んだこと~   | 奥村 典史・西田 綾佑 / グリー株式会社   | あり        | 302     |
| <b>PR</b> <b>PRD</b>              | ディライトワークス流、プロジェクトマネージャー入門 ~FGO PROJECTを支える制作進行テクニク~ <small>Sponsored by DELIGHT WORKS Inc.</small>        | 芦田 夏希・戸田 圭祐 / ティライトワークス株式会社   | なし        | 313+314 |
| <b>AC</b>                         | 非均一半透明材質の拡散パラメータに対する高圧縮率データ削減法  | 谷田川 達也 / 早稲田大学  | あり        | 511+512 |
|                                   | <b>14:50~15:50</b>  |   |           |         |
| <b>PRD</b>                        | 「モンスターハンター:ワールド」飛躍を支えた3つの開発改革   | 深沢 巧太・酒谷 佑一・西谷 宣記 / 株式会社カプコン  | あり        | メインホール  |
| <b>PR</b> <b>AC</b>               | ITの未来を語る:PlayStation® x IT 教育が つくる次世代エンタテインメント <small>Sponsored by Sony Interactive Entertainment</small> | 秋山 賢成 / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント<br>橋本 善久 / ライフイズテック株式会社   | なし        | 301     |
| <b>SND</b>                        | 劇伴作曲家の生き様   | 横山 克 / 株式会社 ミラクル・バス<br>岸 智也 / 株式会社カプコン<br>渡辺 量 / 株式会社バンダイナムコスタジオ                                      | あり        | 303     |
| <b>GD</b>                         | ゲームデザイナー/プランナーが、プロデューサー/ディレクターのイメージを形にする視点・手法   | 伊東 翼 / 株式会社スマイルメーカー   | あり        | 304     |
| <b>PR</b> <b>unity</b> <b>PRD</b> | バージョン管理ツールPerforceにおける負荷分散および障害対策の構成  | 中川 忠紀 / 株式会社東陽テクニカ  | なし        | 311+312 |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | Enlightenによる効率的なライティングワークフロー ~『ウイニングイレブン 2019』における写実的な絵作りの秘訣~   | 吉野 潤 / シリコンスタジオ株式会社<br>山下 友介 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント   | あり        | 313+314 |
| <b>ENG</b>                        | VR空間で酔わない移動方法の実現!   | 藤川 啓吾・藤川 駿 / 株式会社EXPVR  | あり        | 315     |
| <b>AC</b>                         | 現実世界で新しいスポーツ競技を作るためのプラットフォーム  | 野嶋 琢也 / 電気通信大学<br>築瀬 洋平 / ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社   | あり        | 413     |
| <b>PR</b> <b>VA</b>               | ウェアラブル端末でのフォントのあり方とは?   | 青木 友裕 / 株式会社モリサワ<br>寺田 努・松浦 裕久 / 神戸大学   | あり        | 414+415 |

|                                   | セッションタイトル   | 講演者名  | タイムゾ<br>ン | セッション会場 |
|-----------------------------------|---|---|-----------|---------|
| <b>VA</b>                         | プリンセスコネクト!Re:Dive 制作事例 ~UIを高速かつ高品質にするためのプロトタイプ開発のスヌメ!~  | 佐々木 拓夢・齋藤 友梨子 / 株式会社Cygames   | あり        | 501     |
| <b>ENG</b>                        | グラフィックスエンジニア向け実践ディープラーニング   | 五反田 義治・大嶋 貴史 / 株式会社トライエース   | あり        | 502     |
| <b>PRD</b>                        | 1万人規模音楽ライブからトークイベントまで、バーチャルキャラクターをリアルイベントへ召喚する技術  | 岩城 進之介 / 株式会社ドワンゴ   | あり        | 503     |
| <b>BP</b>                         | 俺の嫁喚き置開発レポート ~Gatebox開発で追求した実在感と飽き問題へのアプローチ~  | 鈴木 祥太 / Gatebox株式会社   | あり        | 511+512 |
|                                   | <b>14:50~15:15 ワークショップ</b>  |   |           |         |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | Photonでリアルタイムマルチプレイヤーゲームを作ろう!2018版!   | 王 必栄・萩原 竜二・樺 香菜 / GMOクラウド株式会社   | なし        | 513     |
|                                   | <b>14:50~15:15 ショートセッション</b>  |   |           |         |
| <b>ENG</b>                        | サーバレスアーキテクチャによるゲームサーバ開発   | 丹羽 一智 / Game Server Services 株式会社   | あり        | 302     |
|                                   | <b>15:20~15:45 ショートセッション</b>  |   |           |         |
| <b>ENG</b>                        | WebAssembly による HTML5 ゲーム開発   | 紀平 拓男 / Tombo, Inc.   | あり        | 302     |
|                                   | <b>16:30~17:30</b>  |   |           |         |
| <b>ENG</b>                        | 「モンスターハンター:ワールド」の最適化事例 現代機のスペックを活かすための取組  | 矢萩 太郎 / 株式会社カプコン  | あり        | メインホール  |
| <b>PR</b> <b>SND</b>              | 3D オーディオによるプレイヤー体験の拡張: イマーシブな音場表現の制作 <small>Sponsored by Sony Interactive Entertainment</small> | 齋藤 俊良・Victoria Dorn / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント   | なし        | 301     |
| <b>VA</b>                         | 空撮フォトグラメトリ技術とレーザースキャン技術の融合による 広大な現実空間の3Dデータ化方法  | 國府 力 / 株式会社Cygames<br>林 大貴 / 株式会社バスコ  | あり        | 303     |
| <b>PR</b> <b>unity</b> <b>ENG</b> | 「うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live」~コンテンツの強みを生かしたサウンド・演出テクニク~   | 古田 祥源・市川 恵津子・伊東 勇輔 / KLab株式会社   | あり        | 311+312 |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | アマゾンのゲーム開発・運営向けサービス群の活用方法をご紹介! <small>Sponsored by game tech</small>                            | 下田 純也 / アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社  | あり        | 313+314 |
| <b>ENG</b>                        | 『逆転オセロニア』におけるAI活用 ~ゲーム運用における取り組みとノウハウ~  | 奥村 純 / 株式会社ディー・エヌ・エー  | あり        | 501     |
| <b>VA</b>                         | 『ファイナルファンタジーXIV』におけるTA業務 ~長期運営タイトルにおけるTAの役割~  | 岡久 達哉 / 株式会社スクウェア・エニックス   | あり        | 502     |
| <b>BP</b>                         | この1時間でゲーム実況業界の全てがわかる!? ゲーム実況の過去・現在・未来   | 中田 朋成 / フリー<br>下宮 悠 / Entertainers Support & Propagating Association<br>桃井 卓哉 / フリー   | あり        | 503     |
| <b>GD</b>                         | ゼロから始めるノードスクリプティング  | 安保 秀樹・藤村 健二 / Ubisoft Osaka 株式会社  | あり        | 511+512 |
|                                   | <b>16:30~16:55 ショートセッション</b>  |   |           |         |
| <b>ENG</b>                        | SINoALICE -シノアリス-におけるUnity活用術   | 加茂 雄吾 / 株式会社ポケラボ  | あり        | 302     |
| <b>VA</b>                         | FINAL FANTASY XVIにおける料理 “限界に挑んだグラフィック表現とその活用法”  | 松尾 祐樹 / 株式会社Luminous Productions  | あり        | 315     |
| <b>BP</b>                         | 勉強会を開きたい ~大学や地方自治体から支援を受ける方法  | 徳岡 正肇 / 有限会社アトリエサード<br>三上 浩司 / 東京工科大学<br>おぎの 稔 / 大田区議会議員  | あり        | 413     |
| <b>PR</b> <b>unity</b> <b>ENG</b> | セキュリティ会社のエンジニアが伝えたい2018年のチート事情  | 高藤 寿人 / 株式会社DNPハイバーテック  | あり        | 414+415 |
|                                   | <b>16:30~18:50</b>  |   |           |         |
| <b>AC</b>                         | 第4回人狼知能大会   | 鳥海 不二夫 / 東京大学<br>片上 大輔 / 東京工芸大学<br>大澤 博隆 / 筑波大学<br>園田 亜斗夢 / 東京大学<br>大槻 恭士 / 山形大学<br>稲葉 通将 / 広島市立大学<br>狩野 芳伸 / 静岡大学<br>渡邊 哲恵 / 宝塚大学<br>箕輪 峻 / 静岡大学<br>石川 雄仁 / 宝塚大学 | あり        | 304     |
|                                   | <b>17:00~17:25 ショートセッション</b>  |   |           |         |
| <b>ENG</b>                        | SINoALICE -シノアリス- それは最高の「未曾有アクセス」   | 覚張 泰幸 / 株式会社ポケラボ  | あり        | 302     |
| <b>PRD</b>                        | チーム内の開発環境、本当に揃ってますか?  | 瀧田 航一郎 / 株式会社フロム・ソフトウェア   | あり        | 315     |
| <b>PR</b> <b>unity</b> <b>ENG</b> | 3Dリアルマップを用いたモバイルゲーム開発における課題とその解決方法  | 櫻井理映子・広井 淳貴 / 株式会社ドリコム  | あり        | 414+415 |
|                                   | <b>17:50~18:50</b>  |   |           |         |
| <b>ENG</b>                        | ゲーム開発マニアックス 「リアルタイムレイトレーシング時代のゲームグラフィックスを考える」   | 西川 善司 / TRY-Z<br>竹重 雅也 / NVIDIA<br>原田隆宏 / AMD<br>高橋 誠史 / 株式会社バンダイナムコスタジオ  | あり        | メインホール  |
| <b>GD</b>                         | PERACON2018   | 遠藤 雅伸 / 東京工芸大学<br>三上 浩司 / 東京工科大学<br>馬場 保仁 / 株式会社ファリアー<br>築瀬 洋平 / ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社  | あり        | 302     |
| <b>PR</b> <b>unity</b> <b>ENG</b> | 真のリアリティを実現するクロノスの オープンスタンダードAPI: WebGL, gITFを中心に主要API最新情報ご紹介                                    | ニール・トレベット / The Khronos Group<br>大淵 栄作 / 株式会社デジタルメディアプロフェッショナル  | あり        | 303     |
| <b>BP</b>                         | ブロックチェーンを使ったゲームの開発におけるポイントと注意点  | 和田 隆夫・石田 陽之 / エバーシステム株式会社   | あり        | 315     |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | ゲーム開発で活用するAWSの機械学習サービスの紹介 <small>Sponsored by game tech</small>                                 | 森 祐孝 / アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社   | あり        | 313+314 |
| <b>unity</b> <b>ENG</b>           | プロジェクション型多人対戦シューティング 『SPACE INVADERS GIGAMAX』を実現するための技術   | 秦 南乃花・大杉 郁絵 / 株式会社タイター  | あり        | 413     |
| <b>BP</b>                         | 『逆転オセロニア』が実践した“コミュニティと共創するゲーム運営”  | 香城 卓 / 株式会社ディー・エヌ・エー  | あり        | 501     |
| <b>VA</b>                         | 効率化とクオリティを両立したハイエンドキャラクターモデルワークフロー  | 南條 和哉 / 株式会社スクウェア・エニックス   | あり        | 502     |
| <b>PRD</b>                        | パネル: ゲーム開発における、機械学習の応用。開拓者は要望・方向性・工夫を語る~  | レミドリアンクル / 株式会社スクウェア・エニックス<br>岩倉 宏介 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント<br>三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス<br>新野 恵貴 / 株式会社カプコン<br>甲野 佑 / 株式会社ディー・エヌ・エー                                | あり        | 503     |
| <b>ENG</b>                        | ゲーム開発に最適なサーバーサイドKotlin ~Kotlinの導入と基盤ができるまで~   | 竹端 尚人 / 株式会社アプリポット  | あり        | 511+512 |
|                                   | <b>17:50~18:15 ショートセッション</b>  |   |           |         |
| <b>PR</b> <b>ENG</b>              | 「モンスターハンター:ワールド」におけるファイル/O最適化   | 矢萩 太郎 / 株式会社カプコン<br>阿部 剛寿 / RAD Game Tools, Inc.  | あり        | 311+312 |

**KN** 基調講演 **ENG** エンジニアリング **PRD** プロダクション **VA** ビジュアルアーツ **BP** ビジネス&プロデュース **SND** サウンド **GD** ゲームデザイン  
**AC** アカデミック・基盤技術 **海外招待** 海外招待セッション **collaboration** 団体招待セッション **PR** プラチナスポンサーセッション **PR** ゴールドスポンサーセッション **PR** シルバー スポンサーセッション  
**特別招待** 特別招待セッション **PR** スポンサーセッション **同時通訳 (英▶日)** **逐次通訳 (英▶日)**  
**難易度** **甘口** (15分未満のセッション) **中辛** (この分界の中心値) **辛口** (20分以上のセッション) **激辛** (30分以上のセッション)  
**UE4** 関連セッション **unity** 「Unity」関連セッション