

04.13 [MON]

GREEN <Green Session> 万人向け講演
ORANGE <Orange Session> 開発者向け講演
BLACK <Black Session> 上級開発者向け講演

DAY 1	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3
	(同時通訳)		(Ustream 配信)
9:30-	開場・受付		
10:00-11:30	基調講演 David Helgason(Unity Technologies)、Ryan Payton(Camouflage)、Palmer Luckey(Oculus)		
11:30-13:00	Lunch break		
13:00-13:45	Unity Cloud Build, Everyplay, Unity Ads, Unity Analyticsの概要説明と成功事例 Carl Callewaert (Unity Technologies) GREEN	ここが変わる! Unity 5のスマホ開発 ~アセットバンドル、ビルド、フラグイン~ Unity飯面 × 伊藤周 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) BLACK	Unity on Windows - ゲームと開発のエクスペリエンス 大西彰 (日本マイクロソフト株式会社) ORANGE
14:00-14:45	Unity 5グローバルミレニション 徹底解説 Jesper Mortensen (Unity Technologies) BLACK	コロブラUnity 5プロジェクト ~白猫プロジェクトにおけるUnity 4からUnity 5への移行事例~ 池田洋一 (株式会社コロブラ) ORANGE	Unityではじめる徹底企画講座! 大野功二 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) GREEN
15:00-15:45	Unity ユーザーエクスペリエンスチームの目標とビジョン Stine Munkesø Kjærboell × Nevin Eronde (Unity Technologies) GREEN	Unity 5.0 for PlayStation の最新状況 (と、例のアレ) 秋山賢成 (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) GREEN	Unity 5グラフィックス機能 使いこなしガイド 高橋啓治郎 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) ORANGE
15:45-17:00	Afternoon break		
17:00-17:45	スケルトンを用いた2Dキャラクターアニメーション開発 虎の巻 Veli-Pekka Kokkonen (Unity Technologies) ORANGE	Render Massive Amount of Objects in Unity 石橋誠也 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) BLACK	アセット作家になろう! ~作ったキャラクターやスクリプトをアセットストアに出品しよう!~ 常名隆司 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) GREEN
18:00-18:45	Coming Soon		
19:00-19:45	Unity 5オーディオ新機能の真髄 Jan Marguc (Unity Technologies) BLACK	ゲーム開発の始め方、育て方、終わらせ方 ~「Game Dev Heroes」における生産性チャレンジ~ 下田賢佑 (株式会社degG) × 築瀬研太 (名古屋大学・学生) ORANGE	Asset Store マニアクス 2015 金本融治 (株式会社キールワン) × 利根義宣 (フリーランス) GREEN
19:45	閉場		

04.14 [TUE]

UNITE TOKYO 2015

DAY 2	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3
	(同時通訳)		(Ustream 配信)
10:00-	開場・受付		WORKSHOP ROOM
10:30-11:15	Unity パフォーマンス・チューニング Kim Steen Riber × Rene Damm (Unity Technologies) ORANGE	VRコンテンツ開発の勘所 井口健治 (Oculus) GREEN	uGUIの応用と拡張 ~uGUIをさらに使いこなすには~ 時村良平池(マッドネストラボ) × 和田有輔(フリーランス) ORANGE Unity & オートデスクソリューションで3Dコンテンツを創る 長谷川真也 × 門口洋一 × 築島智之(オートデスク株式会社) GREEN
11:15-13:00	Lunch break		
13:00-13:45	Using Qualcomm® Vuforia to Build Breakthrough Mobile & Eyewear Experiences 李申 (Qualcomm Inc.) GREEN	Unityプロジェクトをひも解き把握するには 山村達彦 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) BLACK	GMO mBaaS powered by backendless SDK for Unity 西サイモン (株式会社アクロディア) ORANGE
14:00-14:45	Unity GUI 開発テクニック指南 Tim Cooper × Rune Skovbo Johansen (Unity Technologies) ORANGE	エディター拡張マニアクス 2015 安藤圭吾 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) BLACK	Unity Adsのいろは ~動画広告の紹介とコーディング例~ 松井悠 × 鎌田泰行 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) GREEN
15:00-15:45	観客の皆さんも参加! Unityロードマップ・オープンディスカッション! Alex Lian (Unity Technologies) × 大前広樹 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社) GREEN	MEVIUS FINAL FANTASYにおけるUnity開発事例 浜口直樹 (株式会社スクウェア・エニックス) ORANGE	リリース済みの『ドラゴンファンク』に、『OPTPIX SpriteStudio』を後乗せした事例 浅井雅新(株式会社ウェブテクノロジー・コム) × 松田崇志 × 澤田雅明(株式会社トイディア) ORANGE
15:45-17:00	Afternoon break		
17:00-17:45	Unity新ネットワークシステムの未来 Sean Riley (Unity Technologies) BLACK	白猫プロジェクトの裏側! ~パフォーマンスチューニングとリアルタイム通信の全て~ 池田洋一 × 廣本洋一 (株式会社コロブラ) ORANGE	VRを使ったデータビジュアライゼーションの可能性 谷口直嗣 (フリーランス) GREEN
18:00-18:45	Rebuilding République in Unity 5 Ryan Payton (Camouflaj) ORANGE	Unity × Sprite Animation 木下智弘 × 遠藤有 (株式会社フーモア) BLACK	Unityで音を制す 櫻井敦史 (株式会社CRI・ミドルウェア) GREEN
19:00-19:45	Game Girl Workshop のねらいと成果 Nevin Eronde (Unity Technologies) GREEN	Unityを利用したスマートフォン向けゲームアプリ開発へのアプローチ 槐義将 (株式会社SummerTimeStudio) ORANGE	Unity Google Extreme Dan Galpin (Google Play) ORANGE
19:45	閉場		

04.13 [MON]

DAY 1	RoundTable	Workshop	Microsoft Unity Porting Lab for Windows
9:30-	開場・受付		
10:00-11:30	基調講演 David Helgason(Unity Technologies)、Ryan Payton(Camouffaj)、Palmer Luckey(Oculus)		
11:30-13:00	Lunch break		
14:00-14:45	開発スタッフも参加! Unityラウンドテーブル ~2D編~ 江端 優介 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)、 Veli-Pekka Kokkonen (Unity Technologies)	Unity 5が搭載するPBRの概要と、Substanceを使った最新PBRマテリアル制作ワークフロー: PBR (物理ベースレンダリング) の一般的解説とUnity 5向け Substanceインテグレーション Wes McDermott × Alexis Khouri (Allegorithmic Inc.)	Unity Porting Lab for Windows 大西彰 (日本マイクロソフト株式会社)
17:00-17:45	開発スタッフも参加! Unityラウンドテーブル ~GUI編~ 江端 優介 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)、 Tim Cooper × Rune Skovbo Johansen (Unity Technologies)	Unity 5が搭載するPBRの概要と、Substanceを使った最新PBRマテリアル制作ワークフロー: 包括的PBRワークフローと Substanceツールセット解説 Wes McDermott(Allegorithmic Inc.)× Alexis Khouri(Allegorithmic Inc.)	Unity Porting Lab for Windows 大西彰 (日本マイクロソフト株式会社)
19:00-19:45	開発スタッフも参加! Unityラウンドテーブル ~アセットバンドル編~ 伊藤 周 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)、 Vincent Zhang (Unity Technologies)	Unity 5グラフィックスガイド 実践編 小林信行 × 山村達彦 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)	Unity Porting Lab for Windows 大西彰 (日本マイクロソフト株式会社)
19:45	閉場		

04.14 [TUE]

UNITE TOKYO 2015

DAY 2	RoundTable	Workshop	Microsoft Unity Porting Lab for Windows
10:00-	開場・受付		
11:45-13:00	最新Mayaを使ったUnity 5向けキャラクターセットアップセミナー & 使いこなしTips: 最新Mayaワークフローと便利ツール 長谷川真也(株式会社オートデスク)× 小林信行 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)		
14:00-14:45	開発スタッフも参加! Unityラウンドテーブル ~2D編~ 江端 優介 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)、 Veli-Pekka Kokkonen (Unity Technologies)	最新Mayaを使ったUnity 5向けキャラクターセットアップセミナー & 使いこなしTips: リギングとアニメーション (前半) 長谷川真也(株式会社オートデスク)× 小林信行 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)	Unity Porting Lab for Windows 大西彰 (日本マイクロソフト株式会社)
17:00-17:45	開発スタッフも参加! Unityラウンドテーブル ~GUI編~ 江端 優介 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)、 Tim Cooper × Rune Skovbo Johansen (Unity Technologies)	最新Mayaを使ったUnity 5向けキャラクターセットアップセミナー & 使いこなしTips: リギングとアニメーション(後半) 長谷川真也(株式会社オートデスク)× 小林信行 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)	Unity Porting Lab for Windows 大西彰 (日本マイクロソフト株式会社)
19:00-19:45	開発スタッフも参加! Unityラウンドテーブル ~アセットバンドル編~ 伊藤 周 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)、 Vincent Zhang (Unity Technologies)	実践ライティング講座: リアルライティングのノウハウをUnity 5に適用する 小林信行 × 山村達彦 (ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社)× 尾小山良哉 (株式会社wise)× 渡辺秀俊 (フリーランス)	Unity Porting Lab for Windows 大西彰 (日本マイクロソフト株式会社)
19:45	閉場		