

DeNA × gloops “ブラウザゲームにおける挑戦を語る”合同セミナー
「ブラウザゲームの革新 ～先進技術とマルチデバイス展開～」を開催

日時:2015年10月29日(木) 18:00～ / 会場:株式会社ディー・エヌ・エー (渋谷ヒカリエ)



株式会社 gloops(本社:東京都港区、代表取締役社長:池田 秀行、以下「gloops」)は、株式会社ディー・エヌ・エー(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長兼 CEO:守安 功、以下「DeNA」)との共催による、スマートフォンゲームクリエイター・開発者を対象としたセミナーイベント「**ブラウザゲームの革新 ～先進技術とマルチデバイス展開～**」を、2015年10月29日(木)に開催いたします。

開催日時	: 2015年10月29日(木) 18:00～ (開場 17:30～)
会場	: 株式会社ディー・エヌ・エー セミナールーム (渋谷ヒカリエ 21F)
対象	: スマートフォンゲームのクリエイター・開発者 (ディレクター、プランナー、デザイナー、エンジニア等)
お申し込み	: http://goo.gl/forms/C9rNUqlA1g

■なぜ今「ブラウザゲーム」なのか？

最新技術を用いた開発中タイトルでご紹介する、ブラウザゲーム表現の進化

本イベントでは、ソーシャルゲームプラットフォーム「Mobage」を運営する DeNA と、Mobage プラットフォーム向けに多数の大ヒットブラウザゲームを提供する gloops の共催により、モバイルゲーム市場の動向、そして最新技術が可能にするブラウザゲーム表現の進化について、セミナー形式でご紹介いたします。

あわせて、DeNA が提供する Mobage プラットフォームの新アーキテクチャ「Next Browser Platform(NBPF)」の詳細と今後の展開についてご紹介するとともに、現在開発中の gloops 新作タイトルの開発画面をご覧いただきながら、NBPF や Web の最新技術により可能になった、ブラウザゲームの表現手法などについてご説明いたします。

“なぜ今モバイルゲームを作るのか？”、“ブラウザゲームならではの利点とは？”、“最新技術によってどんな表現が可能になるのか？”など、ブラウザゲームを含めたモバイルゲームの開発、運営に携わる皆様に、お役立ていただける情報をご提供するイベントとなっております。

■開催概要

- ・名 称 :「ブラウザゲームの革新 ～先進技術とマルチデバイス展開～」
- ・開催日時 :2015 年 10 月 29 日(木) 18:00 ～ 20:00 (17:30 開場)
- ・会 場 :株式会社ディー・エヌ・エー セミナールーム (渋谷ヒカリエ 21F)
住所:東京都渋谷区渋谷 2-21-1
- ・主 催 :株式会社 gloops / 株式会社ディー・エヌ・エー
- ・対 象 :スマートフォンゲームのクリエイター・開発者
(ディレクター、プランナー、デザイナー、エンジニア等)
- ・参加費 :無料
- ・申込み :下記のフォームにご記入の上、10 月 22 日(木) 19:00 までにお申込みください。
<http://goo.gl/forms/C9rNUqIA1g>
※お申込み多数の場合は、抽選とさせていただきます。

■登壇者プロフィール

坊野 博典

株式会社ディー・エヌ・エー
システム本部技術開発室 ソフトウェアエンジニア

【略歴】 Hewlett-Packard, Microsoft でエンジニアとして活躍した後、Google にて Google Chrome や Google Docs の設計および実装に従事。HTML5 の可能性を実現するため 2013 年より DeNA に入社。現在 HTML5 を使ったゲームプラットフォームの設計・実装に従事している。



山口 徹

株式会社ディー・エヌ・エー
オープンプラットフォーム事業本部 副事業本部長 シニアアーキテクト

【略歴】 Mobage オープンプラットフォームのローンチから、プログラマー・アーキテクトとして従事。現在は、リサーチから提案、設計全般などに取り組む傍ら、Perl やデジタルアイデンティティ、Web プラットフォーム全般などの講演・執筆なども行っている。



上田 朋宏

株式会社 gloops
ソーシャルゲーム事業本部 Web アプリケーション部 プロデューサー

【略歴】 大学卒業後、法科大学院に進学するが、自分が夢中になれることを仕事にするため、2012 年に gloops へ入社。ディレクターとして Mobage 版『スカイロック』立ち上げ等に関わる。現在は、プロデューサー兼プランナーとして新規コンテンツの仕様設計・制作統括に従事。



■プログラム

講演名	登壇者	内容
なぜ今ブラウザゲームを作るのか ～gloops の想い～	株式会社 gloops 上田 朋宏	gloops はなぜ今ブラウザゲームを作るのか？市場や開発環境の変化、ブラウザゲームの技術進化などの視点からご説明いたします。
Web の進化は止まらない 革新的ブラウザゲームを支える プラットフォーム技術	株式会社ディー・エヌ・エー 山口 徹	Mobage プラットフォームの新アーキテクチャ「Next Browser Platform (NBPF)」の開発経緯、NBPF を用いることで可能になること、および Mobage プラットフォームの今後のマルチデバイス展開についてご紹介いたします。
ブラウザゲームの表現の進化	株式会社 gloops 上田 朋宏 株式会社ディー・エヌ・エー 坊野 博典 山口 徹	gloops の NBPF を活用した新作ブラウザゲームの開発画面やデモプレイをご覧いただきながら、先進技術によって可能になったブラウザゲームの表現手法について解説いたします。

※内容・登壇者は一部変更になる場合がございます。予めご了承ください。



みんなの手に、新しい遊びを。

□株式会社 gloops (グループス) について <http://gloops.com/>
gloops は、「みんなの手に、新しい遊びを。」をスローガンに、モバイルゲーム上で革新的な価値を提供しつづけ、遊びを通じて人々と繋がる面白さを体験できるゲームの開発・運営を行っております。現在までに約 40 タイトルを配信し、累計約 4,000 万人のお客様に楽しんでいただいております。

設立：2005 年 8 月 2 日

代表取締役社長 兼 CTO：池田 秀行

事業内容：ソーシャルアプリケーション事業

<本プレスリリースに関するお問い合わせ先>

・株式会社 gloops 広報部

〒106-0032 東京都港区六本木一丁目 4 番 5 号 アークヒルズ サウスタワー 6F

TEL: 03-5549-7373 MAIL: pub@gloops.com

Web サイト: <http://gloops.com> Facebook ページ: <https://www.facebook.com/gloopsInc>