

慶應義塾大学SFC「ソフトウェア工学」特別講義

最高のコンテンツは 最高の技術から生まれる



株式会社Cygames 取締役 CTO

芦原 栄登士 Eitoshi Ashihara

1995年にゲーム企業に就職後、プログラマーとして、日本で最初のネットゲームの開発に従事。開発業務と並行して、社会人大学院である筑波大学 ビジネス科学研究科 経営システム科学専攻を修了。分散オブジェクト指向言語に関する研究を行った。その後、ゲーム業界でいくつかの会社を経て、2012年4月にCygamesにCTOに就任。豊富で幅広い経験をもとに、同社のゲーム開発からインフラまでの技術面全般を担当する。

世界に通用するICT技術を、 日本のゲームサービス開発の 最先端から学ぶ

スマートフォンをプラットフォームとしたオンラインのゲームサービス開発は、従来からのコンシューマゲームの技術とネットサービス技術が融合した、全く新しい分野を切り開いています。また、タッチスクリーンが主要なユーザーインターフェイスになるなど、今まさに、ゲームサービス開発は、大きな変革の真っただ中にあります。この特別講義では、数多くのヒット作品をリリースしてきた新進気鋭のゲームサービス企業である株式会社Cygamesから、取締役CTO 芦原栄登士氏を講師としてお招きし、ゲームサービス開発の最先端と、今後の展望、世界に通用するソフトウェア開発について、熱く語って頂きます。世界に通用するICT技術を、ゲームサービス開発の最前線から学び取る絶好のチャンスです。ゲーム開発に興味のある方、自らのICT技術を頼りに世界で勝負したいと考える方、数百万人のユーザに向けてリアルタイムサービスを提供する技術を知りたい方は、必ず得ることがある特別講義です。慶應大学SFCの学生であれば、だれでも参加可能ですので、ぜひご来場ください。

5/28 木 14:45 - 16:15
第4限

慶應義塾大学
湘南藤沢キャンパス Ω11教室

参加
希望者は

「Google Form」にてお申し込みください
URL: <http://goo.gl/forms/sASpcU5Vkc>



※今回の講義はどなたでも、参加できます。

お問い合わせは

慶應義塾大学環境情報学部専任講師

倉林 修一 まで

✉ kurabaya@sfc.keio.ac.jp