

## OcuFes開発者会 スケジュール

時間	名前	タイトル	分数
10時30分	NPO法人オキュフェス	オキュフェス説明会+総会	15
-	mishima	Haskell + OpenGLで作るOculusアプリ (予定)	10
-	ふうみん	UE4のVehicleGameをDK2 75fps対応してみたが、酔うと のことなのでその軽減にチャレンジ	5
-	石原茂和	感性工学とVR	10
-	すんくぼ	(開発者ではないですがメディアとして考えているこ とを話すことが可能であれば) VRをさらに盛り上げるた めに (詳細未定)	10
-	きゅーこん	Oculus Rift + Unityと入出力機器と私 (Arduinoなど)	7
休憩			10
11時37分	ウダサン	VR コンテンツ作りに役立つオーディオのはなし	5
-	まささん	琉大祭(大学祭)で展示したときの様子や、大学の研究とし てOculus の利用、沖縄の Oculus 事情をお話する予定で す。	10
-	わっふるめーかー	チームHashilusの活動内容について何か	10
-	アキヒロ	姫路駅前でいった「オープンテック・ショーケース・ヒ メジ」内でのOculus体験会の様子や学生が体験会を行う 流れについて	10
-	ワダタカヒコ	コントローラを自作してみよう	10
-	仁志野六八	軍事・歴史マニアのためのVRコンテンツ	10
-	ぼか主	Oculus in だんぼっち 企画提案	10
-	シモダジュンヤ	UE4のVehicleGameをDK2 75fps対応してみたが、酔うと のことなのでその軽減にチャレンジ	10
休憩			45
13時37分	WheetTweet	OculusConnectから見るVRの今後	10
-	野生の男	Oculus RiftのためのPCパーツ選び	10
-	島田卓也	Oculusを清潔に保つのにどうしてます？	5
-	ひろたみのる	VR系コミュニティサイトのローンチについて	10
-	光輝	デモ展示の改善案	5
-	藤山晃太郎	(たぶん) VRアトラクションの評価	10
休憩			10
14時37分	天壤	DirectX9ゴリ押しで作るOculusアプリ	10
-	irondrill@木造校舎を歩く	3Dスキャン技術について。	10
-	新聞敏雄	地域(品川、大崎)と密着した「Unity+オキュラス」 ワークショップイベントの取り組み、実例について	10
-	syyama@1cm	Oculus Riftに関する情報収集方法について	5
-	wizapply	今作ってるものについて	10
-	IZUN▽	誰の為にVRコンテンツを作るのか	10
-	yuuji	本の宣伝兼ねて実演	10
休憩			10
15時52分	桜花一門	NEO茶の湯 爆☆誕!	7
-	新清士	神の視点のVR~欧米の「ヴァーチャルリアリティ」と 日本の「仮想空間」の違い	10
-	ressentiment	OculusConnect珍遊記	10
-	やましん	VRと触感	10
-	ねぎぼよし	カップルストーリーの作り方(MMDを利用したOculus+Unity コンテンツの作成方法)	10
-	GOROman	オキュラス 10分 クッキング	10
16時49分	終了		