

11/18 (Wed.)	11/19 (Thu.)	11/20 (Fri.)
	<p>10:30-11:00 ストリーミング/ウェビナー</p> <p>効果的なウェビナー開催のテクニック ソニーマーケティング株式会社 ビジネスソリューション本部 ビジネスソリューション企画推進部 マーケティングマネジャー 千坂 亮広 ソニービジネスソリューション株式会社 バリュー・クリエイション部門 マーケティング部 野村 幸司/内門 俊士</p>	<p>10:30-11:00 報道/ドキュメンタリー</p> <p>番組自動送出設備のリモートオペレーション 今だからこそ！CATV局における働き方改革 株式会社秋田ケーブルテレビ クリエイト本部 リーダー 小林 拓也 氏 ソニービジネスソリューション株式会社 バリュー・クリエイション部門 マーケティング部 久世 貴文</p>
	<p>11:10-11:50 クラウド/データマネジメント</p> <p>クラウドコラボレーション制作&メディア管理ツール 「Ci Media Cloud」と、AIプラットフォーム 「Media Analytics Portal」の国内導入決定！ ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社 コンシューマー&プロフェッショナルビジネスセクター メディアソリューション事業部 プロフェッショナルMK1部 鎌田 悠矢</p>	<p>11:10-11:40 報道/ドキュメンタリー クラウド/データマネジメント</p> <p>ソニーが考えるクラウド報道システムの将来像とは XDCAM airの概要、国内初の実証試験のご紹介 ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社 コンシューマー&プロフェッショナルビジネスセクター メディアソリューション事業部 プロフェッショナルMK1部 加野 光夫 ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社 コンシューマー&プロフェッショナルビジネスセクター メディアソリューション事業部 企画部 木原 祐哉</p>
<p>13:00-13:45 Cinema</p> <p>FX6特別企画1 映像クリエイターが見たFX6とCinema Lineの魅力 映像作家 江夏 由洋 氏</p>	<p>13:00-13:30 IP Live</p> <p>ソニーとNevionが切り拓く、IP/クラウドベースの 次世代ライブ制作システム ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社 コンシューマー&プロフェッショナルビジネスセクター メディアソリューション事業部 ソリューション1部 ソリューションアーキテクト 櫻木 徹一</p>	<p>13:00-13:30 Live/HDR</p> <p>ライブプロダクションスイッチャー XVSシリーズ ライブ映像制作のリモートワークを支援する バーチャルアプリのご紹介 ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社 コンシューマー&プロフェッショナルビジネスセクター メディアソリューション事業部 プロフェッショナルMK1部 渡邊 孝志</p>
<p>14:00-14:40 Cinema</p> <p>映画「みをつくし料理帖」の現場から ～VENICE撮影インプレッション～ 撮影監督 北 信康 氏 (J.S.C)</p>	<p>13:40-14:10 AI</p> <p>ソニーの音声認識AIを用いた、 リアルタイム字幕テキスト修正エディタ「もじば」の開発 株式会社TBSテレビ ICT局 システム推進部 小林 祥子 氏</p>	<p>13:40-14:10 IP Live</p> <p>IP Liveを活用した日本テレビ様 NNNニュースチャンネル ルーティングシステム 日本テレビ放送網株式会社 回線運用部 主任 小寺 達生 氏 日本テレビ放送網株式会社 報道技術部 副主任 梶原 悠一 氏</p>
<p>14:50-15:20 Cinema</p> <p>WEBマガジン「3C's」連動企画 激動する動画プラットフォームの変化に、 映像ディレクターは何をすべきか 映像監督 YP 氏 株式会社Vook 代表取締役 岡本 俊太郎 氏</p>	<p>14:20-14:50 Live/HDR</p> <p>3DCGアニメ「攻殻機動隊 SAC_2045」 制作ワークフローとHDRモニタリング 株式会社SOLA DIGITAL ARTS DesignEngineer/システム部門 責任者 笹倉 逸郎 氏 株式会社SOLA DIGITAL ARTS フリーランス/CGアーティスト 高橋 孝弥 氏 株式会社SOLA DIGITAL ARTS CG Director 松本 勝 氏 株式会社キュー・テック エディター/バイブライコディネーター 塚田 徹郎 氏 取材協力: Production I.G 様</p>	<p>14:20-14:50 AI</p> <p>SNSのデマ拡散のメカニズムと見分け方 ～メディアがSNSをどう活用するか～ 株式会社Spectee 代表取締役 村上 建治郎 氏</p>
<p>15:30-16:00 IP Live</p> <p>国内初のSMPTE ST 2110を用いた スタジオサブシステムの運用と今後の可能性について 朝日放送テレビ株式会社 技術局 制作技術部 制作技術係主任 宇佐美 貴士 氏</p>	<p>15:00-15:30 報道/ドキュメンタリー</p> <p>ワイヤレスオーディオ新UWP-Dシリーズ 商品企画担当&映画作家/音楽家 ふるいち やすし対談 ソニーのカメラとオーディオ連携から得られる、 圧倒的高音質と機能使いこなしを徹底解説！ 一般社団法人 フィルム・ジャパネスク 代表理事 ふるいち やすし 氏 ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社 コンシューマー&プロフェッショナルビジネスセクター 商品企画部門 商品企画3部 太田 貴志</p>	<p>15:00-15:30 Live/HDR</p> <p>3DCGアニメ「攻殻機動隊 SAC_2045」 制作ワークフローとHDRモニタリング 株式会社SOLA DIGITAL ARTS DesignEngineer/システム部門 責任者 笹倉 逸郎 氏 株式会社SOLA DIGITAL ARTS フリーランス/CGアーティスト 高橋 孝弥 氏 株式会社SOLA DIGITAL ARTS CG Director 松本 勝 氏 株式会社キュー・テック エディター/バイブライコディネーター 塚田 徹郎 氏 取材協力: Production I.G 様</p>
<p>16:10-16:40 XR/自由視点</p> <p>ソニーの最高画質スーパースローカメラと 360度自由視点映像の組み合わせで実現する、 ゴルフ中継における新たなリブレ映像 朝日放送テレビ株式会社 スポーツ局 スポーツ部 次長 赤塚 欣也 氏 朝日放送テレビ株式会社 技術局 制作技術部 制作技術係主任 宇佐美 貴士 氏 ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社 コンシューマー&プロフェッショナルビジネスセクター メディア技術担当VP ソニーPCL株式会社 取締役 桐山 宏志</p>	<p>15:40-16:20 Cinema</p> <p>映画「みをつくし料理帖」の現場から ～VENICE撮影インプレッション～ 撮影監督 北 信康 氏 (J.S.C)</p>	<p>15:40-16:10 Live/HDR</p> <p>ソニー・ピクチャーズの導入事例にみる 映像制作現場におけるブラビアの役割 ソニーホームエンタテインメント&サウンドプロダクツ株式会社 TV事業本部 技術戦略室 主幹技師 小倉 敏之 ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント バイス・プレジデント アドバンストテクノロジー Distinguished Engineer 高島 芳和</p>
<p>16:50-17:20 報道/ドキュメンタリー</p> <p>α7S IIIが映像制作にもたらすメリットとは ～クリエイターの表現を「自由」にするカメラ～ 映像監督 YP 氏</p>	<p>16:30-17:00 Live/HDR</p> <p>今さら聞けない、映像制作における プロフェッショナルモニターの使い方 株式会社ソニープロテクノサポート ワークフロースペシャリスト 伊野 重幸</p>	<p>16:20-16:50 Cinema</p> <p>FX6特別企画3 αを選択するクリエイターからみるFX6の存在とは ～自身の進化に合わせて選択できるソニーの カメララインアップ&1マウント～ フォトグラファー/ビデオグラファー AUXOUT 氏</p>
<p>17:30-18:15 Cinema</p> <p>FX6特別企画2 一眼動画との共存と脱却。デジタルシネマカメラFX6の真価 ～綺麗な“動画”の先の美しい“映像”とは～ 映像作家 鈴木 佑介 氏</p>	<p>17:10-17:40 Cinema</p> <p>FX9はこう使う！ ～FX9ショートフィルム インプレッション～ 株式会社4th Film 菅根 隼人 氏</p>	<p>17:00-17:30 XR/自由視点</p> <p>バーチャルプロダクションに挑む 株式会社スタジオプロス 取締役 金子 元隆 氏 ソニーPCL株式会社 ビジュアルイノベーション室 小林 大輔 ソニーPCL株式会社 クリエイティブ部門 コンテンツクリエイション部 越野 創太 ソニーPCL株式会社 クリエイティブ部門 ビジネスプロモーション部 黒谷 瑞樹</p>
<p>18:30-19:10 XR/自由視点</p> <p>ポリュメトリックが変えるミュージックビデオ制作の現場 ～リアルがバーチャルにやってきた～ 映像監督 YP 氏 UNDEFINED VFX Artist/Director MIZUNO CABBAGE 氏 ソニー株式会社 事業開発プラットフォーム 新規事業化推進部門 事業化推進部 RL準備室 VRビジョンエンジニア 増田 徹</p>	<p>17:50-18:20 Live/HDR</p> <p>音楽ライブ制作シーンであらゆる演出を実現する ソニーのシステムカメラHDC-5000シリーズの真価 株式会社イメージデバイス テクニカルディレクター/ビデオエンジニア 橋本 英司 氏 株式会社イメージデバイス テクニカルディレクター/カメラマン 堀川 伸悟 氏 ソニービジネスソリューション株式会社 バリュー・クリエイション部門 マーケティング部 肥後 淳基</p>	<p>17:40-18:10 報道/ドキュメンタリー</p> <p>クリエイティブツールとしてのXperiaの可能性 映像ディレクター 須藤 カンジ 氏 ソニーモバイルコミュニケーションズ株式会社 企画マーケティング部門 企画部 プロダクトプランナー 生雲 稔敬</p>
<p>18:20-18:50 ストリーミング/ウェビナー</p> <p>MCX-500を活用したライブ配信事例 時代に合わせて変化させた動画制作とオペレーション 株式会社リットーミュージック 執行役員/御茶ノ水Rittor Base ディレクター 國崎 晋 氏</p>	<p>18:30-19:00 XR/自由視点</p> <p>Hawk-Eye による ソニーのスポーツ領域に対する最新の取り組み ホーク・アイ・ジャパン 代表 ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社 コンシューマー&プロフェッショナルビジネスセクター スポーツ事業室 担当部長 山本 太郎</p>	