

プロキオン・スタジオ光田康典氏とレベルファイブ日野晃博氏による 基調講演決定!

注目のセッション情報も多数追加公開! 早期購入割引締め切りは9月30日まで!

■開催日時: 2017年10月28日(土) ■開催場所: 九州産業大学 1号館(福岡県福岡市)

九州を中心に活動しているコンピュータエンターテインメントの開発者に対して、最新の技術情報を提供し、カンファレンスを通じて開発者のコミュニティを広げることを目的として、2017年10月28日(土)に福岡市の九州産業大学 1号館にて、「CEDEC+KYUSHU 2017」(主催: CEDEC+KYUSHU 2017 実行委員会、共催: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)を開催いたします。

基調講演で「イナズマイレブン」のタッグが登壇決定! Cygames、アトラスなど注目企業のセッションも目白押し!

今年は基調講演として、プロキオン・スタジオ 光田康典氏と株式会社レベルファイブ 日野晃博氏のセッションの実施が決定いたしました。また、株式会社Cygames(平岡 徹也氏)によるスポンサーセッションや、「ペルソナ」シリーズを題材にした株式会社アトラス(須藤 正喜氏/和田 和久氏)による招待セッションなど、必見のセッション情報を多数公開しました! 詳しくはこちら(<http://cedec-kyushu.jp/2017/session.html>)

基調講演

プロキオン・スタジオ光田康典氏×レベルファイブ日野晃博氏 基調講演にてスペシャルセッションを実施!!



「イナズマイレブン」シリーズでお馴染みのタッグが基調講演に決定! 「イナズマイレブン」などを例に、人々の胸に残る音楽の作り方や、ゲーム、アニメ、映画など様々なメディアにおける楽曲の演出方法についてお話します。詳細は後日ご案内します。

スポンサーセッション

ENG(エンジニアリング)

PRD(プロダクション)

デバッグで「最高のクオリティ」をつくりだす~品質管理が会社の未来を変える ~デバッグとはなにか? 基本の知識からデバッガーが100%の力を発揮できる環境と組織とは~

登壇者: 株式会社Cygames: 芦原 栄登士氏/平岡 徹也氏

講演内容: ゲーム開発におけるデバッグは、コンテンツの品質を左右する重要な役割ですが、その定義・役割は様々です。Cygamesのデバックチームでは、優れたデバッグやテストを行うことが、最高のコンテンツを作るための重要な役割と捉え、日々改善に取り組んでいます。本講演では、デバッグの基本的な業務内容から、コンテンツ開発者と一緒に改善案やアイデアを考えていく取り組みなど、Cygamesでのデバッグの役割と取り組みについて紹介します。また、2017年8月に設立したCygames佐賀デバッグセンターでは、未経験でゲーム業界で活躍する方が多く見えますので、その詳細についても共有いたします。



※その他のセッションについては随時公開予定です。※セッションは予告なく変更される場合がございます。

スポンサーセッション

VA(ビジュアルアーツ)

ペルソナシリーズにおけるUIクリエイティブの手法
～ペルソナ5のUI事例～

登壇者:株式会社アトラス:須藤 正喜氏/和田 和久氏

講演内容:ゲームにおけるUIの重要性とその役割についての考え方。ユーザビリティを犠牲にせず、カッコいいを追求できるUIデザイン構築の考え方。UI制作における制限と、その制限を活かしたUIデザイン手法。情報の意味/優先度、色や質量、空間もデザインの一部としてユーザーに伝えるレイアウト構築。



九州企業セッション

BP(ビジネス&プロデュース)

レベルファイブにおけるクロスメディアタイトルの最新制作術

登壇者:株式会社レベルファイブ:日野 晃博氏
株式会社タカラトミー:高原 文彦氏

講演内容:レベルファイブ最新作「スナックワールド」のクロスメディア展開で強カタッグを組んだ、レベルファイブ日野とタカラトミー高原より、クロスメディア戦略の最前線および、クロスメディアタイトルならではのゲーム・玩具・アニメ・映画などの連携について、実例を交えながらお話しします。



九州企業セッション

VA(ビジュアルアーツ)

老若男女を魅了する 世界観別アートワーク描き分け技法

登壇者:株式会社レベルファイブ:梁井 信之氏/荒川 政子氏

講演内容:「レイトン」「イナズマイレブン」「ニノ国」「妖怪ウォッチ」「スナックワールド」シリーズなど、数々のレベルファイブタイトルのアートディレクターを務めた梁井と荒川より、作品ごとに異なる世界観を正しく描き分ける技法をお話しします。



九州企業セッション

BP(ビジネス&プロデュース)

『15年続くIPはいかにして生まれたか』
—メディアを跨いで仕掛けるコンテンツ戦略実例

登壇者:株式会社サイバーコネクトツー:松山 洋氏
株式会社バンダイナムコエンターテインメント:内山 大輔氏

講演内容:本講演では混同されがちな「クロスメディア」と「マルチメディア」の違いやそれぞれのメリット・デメリット、そして未来の「IP戦略」はようになっていくべきかを、『.hack』シリーズをはじめ、『アイドルマスター』や『ソードアート・オンライン』などの長寿IPにおいてメディア展開の一角を担うバンダイナムコエンターテインメントとともに紐解いていきます。



※その他のセッションについては随時公開予定です。※セッションは予告なく変更される場合がございます。

まもなく早期購入割引締切迫る! (9月30日まで)

まもなく受講チケットの早期購入割引期間の締切となります。【9月30日(土) 23:59まで】

くわしくは、受講受付詳細(<http://cedec-kyushu.jp/2017/entry.html>)をご確認ください。

なお、受講料につきましては下記の表をご参照ください。

参加対象は、コンピュータエンターテインメント開発に関わる技術者やクリエイター、学生など。技術セッションを中心に全37セッションを予定しています。受講をご希望される方は是非お早めにお申し込みください!

受講受付詳細 <http://cedec-kyushu.jp/2017/entry.html>

チケット名	対象	通常	早期割引	団体割引	早期団体割引
受講チケット	一般	3,000円	2,500円	2,500円	2,000円
	学生	1,500円	1,000円	800円	なし

※団体価格については10名以上のお申込みで適用となります。

※価格は税込みです。※10月1日以降は通常料金となります。【最終申込締切は10月27日(金) 23:59まで】

「CEDEC+KYUSHU 2017」公式Webサイト(<http://cedec-kyushu.jp/2017/>)

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC+KYUSHU 2017事務局(大広九州内) 広報担当 e-mail: press@cedec-kyushu.jp

●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC+KYUSHU 2017事務局(大広九州内) e-mail: info@cedec-kyushu.jp

※電話番号及びFAX番号については報道関係及び一般の方のお問い合わせ先は共通です。

CEDEC+KYUSHU 2017事務局(大広九州内) / 担当: 古部、榮木

TEL: 092-762-7563 [受付時間 平日 9:30~12:00 / 13:00~17:30 (土日・祝日は除く)]

FAX: 092-762-7530