

CEDEC+KYUSHU2018

Computer Entertainment Developers Conference

開催概要

CEDEC+KYUSHU 2018 実行委員会

「CEDEC+KYUSHU 2018」開催概要

■開催趣旨

日本最大のゲーム開発者向けカンファレンス「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス(CEDEC)」はコンピュータエンターテインメント産業の発展を担うデベロッパーを対象に、最新のテクノロジー、先進事例、ビジネス情報等の発信と共有を促進する事による開発技術の向上を目的としています。

昨年開催した「CEDEC+KYUSHU 2017」では、豪華ゲストによる講演や地元企業によるセッション、VR体験会等を実施し、福岡県内を始め九州のクリエイターや学生を中心に1,900人を超える方々にご来場頂き、大盛況となりました。

本年度より CEDEC+KYUSHU 初の試みとして、「九州企業による公募セッション枠」を新設いたしました。本公募は、九州に拠点を置いている企業・個人を対象にしています。ゲーム、CG、映像など、デジタルエンターテインメントに関する講演公募を募集することで昨年よりもさらに盛り上がる CEDEC+KYUSHU 2018 としていきます！

■開催概要

名称	CEDEC+KYUSHU 2018
会期	2018年12月1日(土)
会場	九州産業大学 一号館 (〒813-0004 福岡市東区松香台 2-3-1) http://www.kyusan-u.ac.jp/guide/map/access.html
内容	デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブースの設置
対象	コンピュータエンターテインメント開発技術者・クリエイター、学生
予定セッション数	約40セッション
受講予定者数	2,000人
参加費(仮)	<p>【早期割引価格】</p> <p>一般：3,000円 学生：1,000円 一般団体割引：2,500円</p> <p>【通常価格】</p> <p>一般：4,000円 学生：1,500円 団体：3,000円 学生団体：800円</p> <p>※1名あたりの価格 ※団体は10名以上でのお申し込みを対象とさせていただきます。</p>

主催	CEDEC+KYUSHU 2018 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（略称・CESA）
後援	福岡市
特別協力	福岡地域戦略推進協議会（略称・FDC） ロリポップ！マネジドクラウド（GMO ペパボ株式会社）
公式サイト	http://cedec-kyushu.jp/2018/

■主催

CEDEC+KYUSHU 2018 実行委員会

実行委員長	株式会社レベルファイブ
副実行委員長	株式会社サイバーコネクトツー
委員会メンバー	株式会社ガンバリオン、九州産業大学 芸術学部、CESA CEDEC 運営実行委員会

2018年 開催会場

昨年同様、九州産業大学にて実施いたします

■九州産業大学 一号館

▼会場の様子



一号館 外観



受付、スポンサーブース (メインホール)



基調講演・特別講演 教室 (S201 大教室)



通常講演 教室例



体験コーナー設置予定 (サブホール)



食堂 / 懇親会 会場

過去の開催実績

開催概要

名称	CEDEC+KYUSHU 2016	CEDEC+KYUSHU 2017
会期	2016年10月22日(土)	2017年10月28日(土)
会場	九州大学 大橋キャンパス	九州産業大学
主催	CEDEC+KYUSHU 2016 実行委員会	CEDEC+KYUSHU2017 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 (略称・CESA)	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (略称・CESA)
公式サイト	http://cedec-kyushu.jp/2016/	http://cedec-kyushu.jp/2017/

来場者数

	CEDEC+KYUSHU 2016	CEDEC+KYUSHU 2017
1. 一般	298	438
2. 学生	346	828
3. 団体	678	477
4. 関係者	149	199
合計	1,471	1942



CEDEC+KYUSHU 2016 告知チラシ

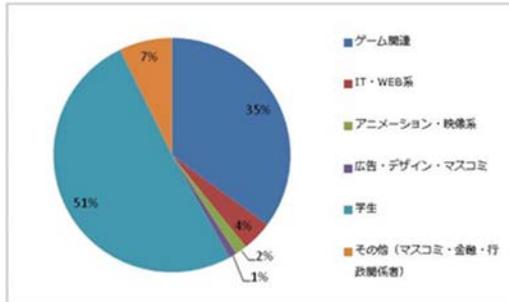


CEDEC+KYUSHU2017 告知チラシ

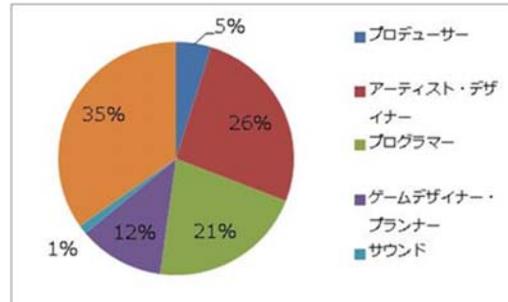
「CEDEC+KYUSHU 2017」開催データ

■ 受講者属性

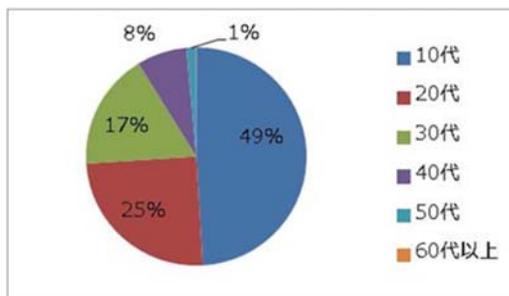
業種



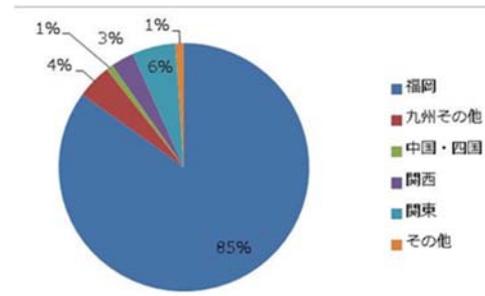
職種



年代



地域



■ 取材メディア

- GamesIndustry.biz Japan Edition (ゲームズインダストリー日本版)【レポート】
グランツーリスモ SPORT におけるクルマの魅せ方とテクニカルアーティストの基礎
(<http://jp.gamesindustry.biz/article/1711/17110801/>)
- ファミ通.com【レポート】『ペルソナ 5』のカッコよすぎる UI の制作工程を紹介！
アトラスの危機から生まれ、やがて特徴となった UI ができるまで
(<https://www.famitsu.com/news/201711/13145540.html>) など

■「CEDEC+KYUSHU 2017」セッションプログラム

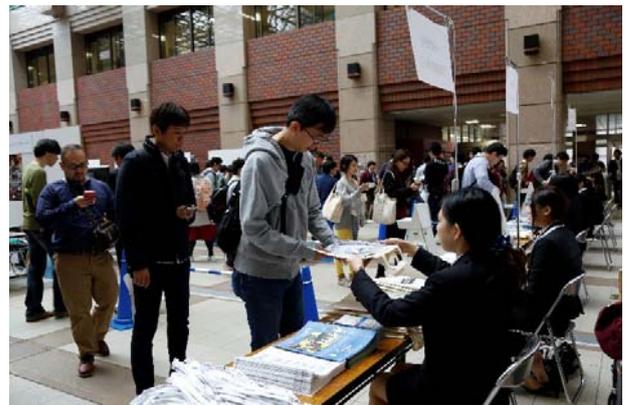
時間	社名	講演内容	登壇者 (敬称略)
09:40~	プロキオン・スタジオ 株式会社レベルファイブ	【基調講演】ゲームから映画まで クロスメディアにおけるサウンド制作の極意	光田 康典 日野 晃博
11:00~	株式会社カラー 株式会社プロジェクトスタジオ Q	デジタル・アニメ・ワークスタイル スタジオカラーの場合	松井 祐亮 鬼塚 大輔
	ネクソン・コリア	モバイルゲーム『HIT』の HIT ストーリー	ソ・ヨンソク
	株式会社レベルファイブ	老若男女を魅了する世界観別アートワーク描き分け技法	梁井 信之 荒川 政子
	プラチナゲームズ株式会社	『NieR:Automata』でみるアクションのあれこれ	田浦 貴久 根岸 功
	株式会社ジェン・デザイン	トリコの動かし方 ～『人喰いの大鷲トリコ』におけるプロシージャルアニメーション技術～	田中 政伸
	福岡地域戦略推進協議会、 日本アイ・ビー・エム株式会 社、 株式会社富士通九州 システムサービス アマゾン ウェブ サービス ジャパ ン株式会社	AI が切り開くミライ ～AI が社会を変えるインパクトとゲーム・エンタメ業界における活用可能性について考 える～	中島 賢一 金子 真也 常盤 和宏 岡寄 禎
	SideFX	【ボーンデジタル×Side FX コラボセッション】 Houdini For Technical Artists	JeffWagner 多喜 建一
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパ ン合同会社	Unity 2017.2 最新アップデート情報	伊藤 周	
13:30~	株式会社タカラトミー 株式会社レベルファイブ	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製作術	高原 文彦 日野 晃博
	エピック・ゲームズ・ジャパン	最新モバイルゲームの実例から見る UE4 の モバイル向け機能・開発 Tips を全部まるっとご紹介！	岡田 和也
	株式会社フロム・ソフトウェア	DARK SOULSⅢに見る 3D 背景製作術	宮内 淳 中谷 洋貴
	株式会社日本一ソフトウェア	まさに魔界！！ディレクターによる小規模開発現場のお話	溝上 侑 古谷 優幸
	株式会社ガンバリオン	インスタンスングを使って大量のオブジェクトを描画しよう	小田垣 寛樹 小林 和豊

	佐賀県	地域を巻き込むエンタテインメントによる地方創生プロジェクト	中島 いずみ
	株式会社スペシャルエフェク ス スタジオ	リアルなCG人間の質感表現に役立つ皮膚の写真撮影法 (完全無反射撮影装置)	古賀 信明
	株式会社モリサワ	言葉に寄り添う書体デザイン	富田 哲良
	HTC NIPPON 株式会社	【TSUKUMO×HTC Vive コラボセッション】 VIVE が日本初公開されてからの2年間の軌跡と、今後の展開	西川 美優
14:50~	株式会社サイバーコネクトツ 株式会社バンダイナムコエンタ ーテインメント	『15年続くIPはいかにして生まれたのか』 ～メディアを跨いで仕掛けるコンテンツ戦略事例	松山 洋 内山 大輔
	株式会社 Cygames	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～	平岡 徹也 芦原 栄登士
	株式会社ポリフォニー・デジタ ル	グランツーリスモの映像表現 ～モデルを魅力的に見せる考え方～ / TAを目指すアーティストのための Python 入門	松栄 達也 富田 岳伸
	Tencent	中国ゲーム市場について	叶 彬
	シリコンスタジオ株式会社	実践的なHDR出力対応～レンダリングパイプラインの構築～	川瀬 正樹
	株式会社レベルファイブ 株式会社ガンバリオン 株式会社サイバーコネクトツ 株式会社ノিজックローク	ゲームサウンド大解剖！シーンを意識したサウンドの組み立て方～事例から実演まで～	山中 大 廣瀬 祐一 福田 憲克 蛭子 一郎
	株式会社アカツキ	「八月のシンデレラナイン」におけるビジュアルデザインのアプローチ手法	柴田 陽一 熊谷 淳博
	オートデスク株式会社	Shotgun で実現するクラウド時代のスマートな制作進捗の管理	渡辺 揮之
	株式会社 DMM.com 株式会社 DMM.com ラボ	DMM GAMES の軌跡	林 研一 坂本 学
16:30~	株式会社アトラス	ベルソナシリーズにおけるUIクリエイティブの手法～ベルソナ5のUI事例～	須藤 正喜 和田 和久
	株式会社バンダイナムコエンタ ーテインメント 株式会社サイバーコネクトツ	VR ZONE SINJUKU VR アクティビティ開発上の知見お話しします。 /CGアニメとゲームの新たな作り方	小山 順一朗、 田宮 幸春 手塚 晃司 新里 裕人
	株式会社 gumi West	『誰が為のアルケミスト』をリリース1年後にヒットタイトルに出来た秘訣とは	森田 康徳 的野 礼峰
	株式会社カプコン	大規模アセット群と、快適なユーザー作業環境に対するアプローチ	山田 拓海 松田 義昭
	グーグルクラウド合同会社	Google におけるディープラーニングの活用と機械学習のビジネス活用	中井 悦司

	株式会社スクエア・エニックス	細かすぎて伝わらない！？「キャラ」にまつわるサウンド制作過程と MASTS の発展	笠原 直 佐藤 正幸
	株式会社 ModelingCafe	コンセプトアートから 3D アセットができるまで！！	北田 栄二 山家 遼
	株式会社サイバーコネクトツー	仕様書はどうあるべきか？ 仕様書の形について	磯部 孝幸
	九州大学 大学院芸術工学 研究院 九州大学 大学院芸術工学 府	(心理学！+運動生理学！) ×ゲーム学！！： ヘルスケアゲームの効果的なデザインとは。	松隈 浩之 妹尾 武治 中島 弘貴
17:50~	株式会社 SCRAP	【特別講演】“リアル脱出ゲーム”のいままでとこれから	加藤 隆生

■ CEDEC+KYUSHU 2017 の様子

▼会場の様子



▼各講演の様子



基調講演（メインホール）



各教室セッション



各教室セッション



各教室セッション



各教室セッション



各教室セッション

▼イベント・展示関連



VR 体験会



VR 体験会



グランツーリスモ試遊



サブホール物販

▼スポンサーブースの様子



▼Developers' Night(懇親会)



乾杯 セガゲームス 中村 樹之 様



歓談



歓談



歓談