

CEDEC+ KYUSHU 2022

Computer Entertainment Developers Conference

開催概要

CEDEC+KYUSHU 2022 実行委員会

「CEDEC+KYUSHU 2022」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 2021 ONLINE」は、コロナ禍の影響もあり2度目のオンライン開催を行いました。1日2ライン配信によりセッションを増やし、より一層充実した内容の講演を実現しています。九州・全国のゲームクリエイターや学生を中心に3000名を超える受講を頂き大盛況となりました。

2022年はリアル開催+後日、全セッションオンライン配信というハイブリッド型の開催をいたします。「技術者同士の直接的なコミュニケーションを取りたい」「九州のクリエイター同士の交流の機会を増やして欲しい」という多くの皆様からのご要望にお応えし、万全のコロナウイルス感染対策を講じた上で、3年ぶりとなるリアルでの開催をいたします。併せて、九州から全国に向けて、最新の情報・技術・現場の声をお届けするため、後日オンラインにて全セッションのタイムシフト配信を行います。2つの形式によるハイブリッド型開催はCEDEC+KYUSHUとして新しい挑戦となります。

今年は更に、「全国公募のセッション枠」も復活し、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幅広いジャンルの講演を実施する予定です。

リアル開催では万全のコロナウイルス感染対策を講じた上で、ゲーム業界のさらなる活性化、そしてクリエイターの糧となれる「CEDEC+KYUSHU 2022」を目指して参りますので、是非ご期待ください！

■開催概要

名 称	CEDEC+KYUSHU 2022
コンセプト	九州・アジアで学ぶコンピュータエンターテインメントの最先端と未来
形 式	リアル開催+オンライン配信
開催日/場所	<p>【リアル開催】 日時：2022年11月12日（土） 場所：九州産業大学 1号館（福岡県福岡市東区松香台2-3-1）</p> <p>【オンライン】 現地開催した後日、オンラインにて全セッションのタイムシフト配信を予定。（2週間程度を予定） ※オンラインのみの参加も可能となります。</p> <p>【予備日】 現地開催：2023年2月12日（日） ※後日、全セッションのタイムシフト配信を予定しています。（2週間程度） ※新型コロナウイルス感染拡大等の影響により実施が困難な場合には予備日の開催を予定しております。</p>
内 容	デジタルエンターテインメント技術の講演
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 31 セッション
受講予定者数	1,300 人（リアル参加者数）+ 1,400 人（オンライン参加者数）
参加費	有料 ※リアル参加とオンライン視聴が可能なリアルパスとオンライン視聴のみ可能なオンラインパスの販売を検討中
主催	CEDEC+KYUSHU 2022 ONLINE 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（仮）
特別協力	LOLIPOP！マネージドクラウド by GMO ペパボ（仮）

■主催（CEDEC+KYUSHU 2022 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

過去の開催実績

■開催概要

名称	CEDEC+KYUSHU 2019	CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE
会期	2019年11月23日(土)	2021年11月27日(土)~28日(日)
会場	九州産業大学(リアル開催)	オンライン
主催	CEDEC+KYUSHU 2019 実行委員会	CEDEC+KYUSHU2021ONLINE 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/2019/	http://cedec-kyushu.jp/2021/

■申し込み数

	CEDEC+KYUSHU 2019	CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE
1. 一般	1,502	834
2. 学生	718	2,257
合計	2,220	3,091

CEDEC+KYUSHU 2019
Computer Entertainment Developers Conference
最前線で輝くクリエイターの技術を九州から Creativity and Innovation.

ニート・イン・ゲーム ヨコオタロウ氏がやってくる!

基調講演
株式会社スクウェア・エニックス
取締役 兼 ゲームディレクター
ヨコオタロウ氏
1970年生まれ。愛知県出身。神戸芸術工科大学卒業。数々のゲーム会社でデザイナーとしての経験を積み、株式会社スクウェア・エニックスに入社。主な作品「ドラゴンクエストX オンライン」(初代プロデューサー)など。

特別招待講演
株式会社スクウェア・エニックス
取締役 兼 ゲームディレクター
齊藤陽介氏
1970年生まれ。神奈川県出身。神戸芸術工科大学卒業。株式会社スクウェア・エニックスに入社。主な作品「ドラゴンクエストX オンライン」(初代プロデューサー)など。

話題のゲームクリエイターが福岡に集結! 約40セッション開催予定!

会期 **2019.11.23[sat]** 会場 **九州産業大学1号館**
〒812-8503 福岡市南区松丘2-3-1

参加費
一般 3,500円 / 一般団体 3,000円 / 学生 1,000円 / 学生団体 800円
前売価格
一般 4,000円 / 一般団体 3,500円 / 学生 1,500円 / 学生団体 1,000円
学生価格
一般 5,000円 / 学生 2,500円

※CEDEC+KYUSHU 2019チケット購入サイト(PassMarket)からお申し込みください。
URL: <http://cedec-kyushu.jp/2019/entry.html>

主催: CEDEC+KYUSHU 2019 実行委員会
共催: CESA

CEDEC+KYUSHU 2019 告知チラシ

エンタメ業界最前線の技術カンファレンス
CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE
Computer Entertainment Developers Conference Online

オンライン開催決定!
会期 **2021.11.27 SAT - 11.28 SUN**

基調講演
『テイルズオブアライズ』で挑戦する長寿シリーズの継承と進化
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
富澤 祐介氏 登壇決定!
モデレーター: 株式会社サイバーコネクトブレイク/代表取締役 松山 洋

特別招待講演
作詞・作曲を手掛けたアーティスト/プロデューサー
DECO*27氏 登壇決定!
モデレーター: happy dragon LLC 代表 くりゅう氏 (音楽コンシェルジュ)

CEDEC+KYUSHU2021 ONLINE 告知バナー

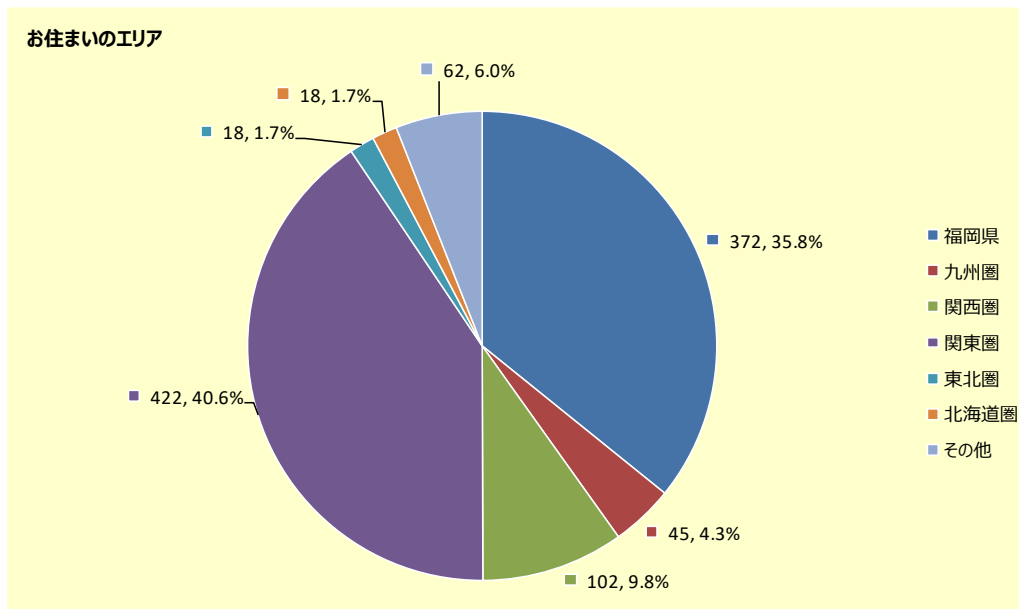
「CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE」開催データ

■ 受講者属性

地域別参加者数

★あなたのお住まいのエリアを教えてください。

回答	件数	割合
福岡県	372	35.8%
九州圏	45	4.3%
関西圏	102	9.8%
関東圏	422	40.6%
東北圏	18	1.7%
北海道圏	18	1.7%
その他	62	6.0%
合計	1,039	100.0%

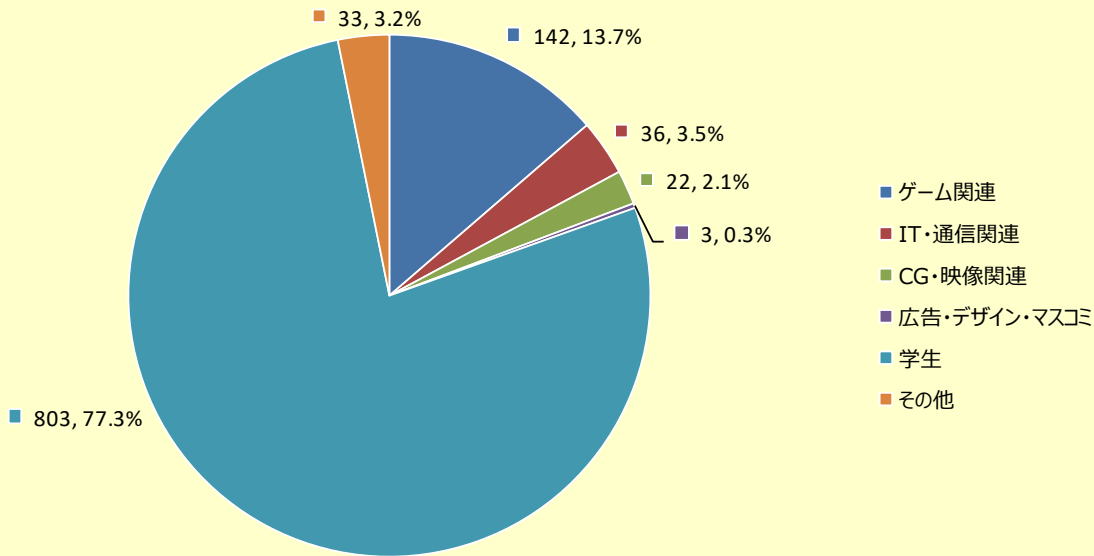


業種別参加者数

★あなたの仕事の業種を教えてください。

回答	件数	割合
ゲーム関連	142	13.7%
IT・通信関連	36	3.5%
CG・映像関連	22	2.1%
広告・デザイン・マスコミ	3	0.3%
学生	803	77.3%
その他	33	3.2%
合計	1,039	100.0%

お仕事の業種



■取材メディア

- ファミ通ドットコム【基調講演レポート,各講演レポート】
『テイルズ オブ』シリーズの危機を救う、『テイルズ オブ アライズ』で挑戦した継承と進化【CEDEC+KYUSHU 2021】
(<https://www.famitsu.com/news/202112/07242500.html>)
- 4gamer【各講演レポート】
サイバーコネクトツーがパブリッシング業務に初挑戦。「戦場のフーガ」の開発・販売で浮き彫りになった課題とは
(<https://www.4gamer.net/games/575/G057551/20211201106/>)

フロムゲーの硬派な背景やキャラは、どのように作られているのか。グラフィックス制作における実例の数々が紹介された
(<https://www.4gamer.net/games/463/G046388/20211130134/>)
- IGN JAPAN【各講演レポート】
視覚に訴えるストーリー作りの秘密
——『オーバーウォッチ』などに関わったクリエイターが解説する“ビジュアルストーリーテリング”という手法
(<https://jp.ign.com/cedec-kyushu-2021/56595/feature/cedeckyushu-2021>)

その他「6 媒体 16 記事」を掲載

■「CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE」セッションプログラム

『テイルズ オブ アライズ』で挑戦する長寿シリーズの継承と進化

株式会社バンダイナムコエンターテインメント/富澤 祐介
株式会社サイバーコネクトツー/松山 洋 (モデレーター)

基調講演

DECO*27 クリエイティヴを作り続けられる秘伝のタレ (コンテンツづくり・マーケティング・チームワーク)

DECO*27
ふくりゅう (モデレーター)

特別招待講演

『メガトン級ムサシ』音楽で作るムサシの世界観 NEW

レベルファイブ/西郷 憲一郎、砂川 翔也

九州企業

SND

自社初パブリッシングタイトル『戦場のフーガ』開発に学ぶ短期開発の課題と対策

サイバーコネクトツー/松山 洋

九州企業

PRD

BP

PERACON殿堂入り経験者が(偉そうに)語る「ヒラメキに頼らない!!『面白い』の考え方」

ガンバリオン/芳賀 徹

九州企業

GD

個人情報の保護となりすまし対策～KLabのゲーム内通貨の払戻のシステムの場合～

KLab/山田 雅人、高田 貴司

九州企業

ENG

シェーダーを活用した3Dライブ演出のアップデート～『ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS』(スクスタ)の開発事例～

KLab/細田 翔

九州企業

ENG

VA

フロム・ソフトウェアのゲームグラフィックス制作の拘り - より印象的な絵を目指して -

フロム・ソフトウェア/末武 睦大、井手 匠、立石 美央

九州企業

VA

GD

アニメCG制作におけるTAの役割と実践内容について～パイプライン・Blender開発～

プロジェクトスタジオQ/俵 ひかる、白川 勇気

九州企業

ENG

グッバイ、コンプ！ゲームエンジンを使ったCG映像制作【実録編】

モンブランピクチャーズ/吉田 真也、内山 知亜莉

九州企業

VA

ENG

体験型エンターテインメントとは何か？～広がるゲーム的手法～

エレメンツ/石川 淳一

九州企業 GD BP

DirectX12のComputeShader入門 ～そろそろ知っておいたほうがいいのかも～

川野竜一

九州企業 ENG

ぼんやりとした『イメージ』を『音楽』にするまで ～外注作曲家の制作過程～

ノイズクロック/白澤 亮、藤岡 竜輔

招待 SND

自社インディーゲーム“TriniyS”リリースまでの軌跡

Indie-us Games/中村 匡彦、兵藤 大翔

招待 BP ENG

VRイベントの裏側見せます ～IPと3Dモデル資産のVR活用の可能性～

バーチャルキャスト・インフィニットループ/松井 健太郎

招待 BP

中小企業における自社エンジン開発とXMLスキーマを使用したゲームデータ運用方法

トイロジック/林 祐一郎

招待 ENG

ビジュアルストーリーテリング NEW

Tonko House/栗田 唯

招待 VA AC

導き、指標とするイラストレーション

Cygames/六倉 千尋、山邊 純、斎澤 一誠

スポンサー VA

最近のUnityに関するギモンのアレコレ、お答えします！

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン/山村 達彦、大下 岳志、池和田 有輔

スポンサー ENG VA

サーバーを開発・運用せずにオンライン機能開発。GS2の最新事例

Game Server Services/丹羽 一智

スポンサー ENG BP AC

大規模・複雑化するゲーム開発を強力にサポートするPerforceソリューション

東陽テクニカ／岩崎 健太郎

スポンサー ENG AC

日本からコンテンツをグローバルに発信していくときのヒント

バンダイナムコネクスス／西 優美子

スポンサー BP VA PRD

制作現場のリアルから見てきたデバイスの選び方

日本H P／島崎さくら、株式会社サイバーコネクトツー／谷口 純一、福元 俊介

スポンサー ENG VA

Unreal Engine 4開発Tips & Twinmotionの機能と活用例

Epic Games Japan／澤田 祐太郎、小林 浩之、鈴木 孝司、杉山 明

スポンサー VA ENG

ゲーム開発者からプレイヤーまで、皆さんを熱くするマシンがここにあります！

デル・テクノロジーズ／松本 匡史、佐藤 大佑

スポンサー VA ENG

さらば音声再生遅延！ -CRI ADXの新機能SonicSYNCを使って、より魅力的なアプリをユーザーへ！

CRI・ミドルウェア／日置 優介、大町 祥輝

スポンサー SND ENG

CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE の様子

▼開会



▼各講演の様子



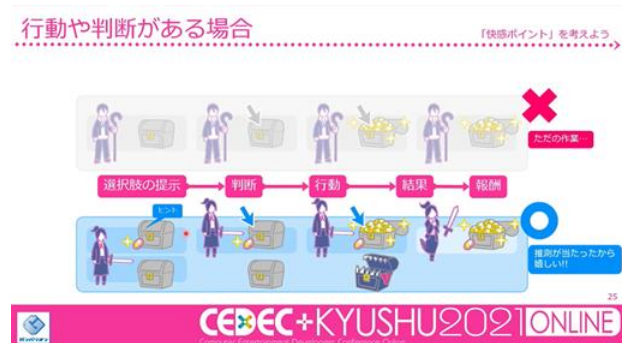
基調講演



特別招待講演



招待講演



九州企業講演



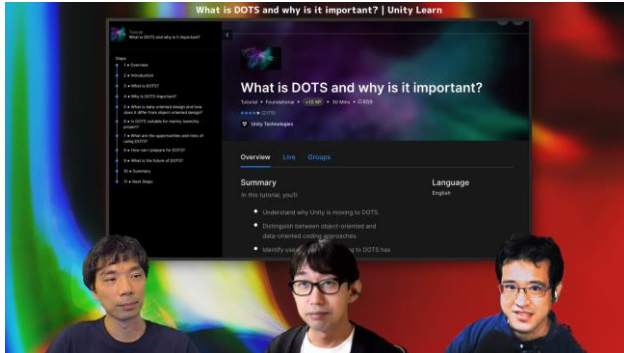
九州企業講演



九州企業講演



スポンサーセッション



スポンサーセッション

ZCentral Remote Boost

導入のきっかけは出張時のリモートアクセス

アーティストの作業はWindows標準のリモートデスクトップでは困難だったが導入後は効率をほぼ落とさずに作業が出来るように！

利用シーンは広がり育児休業からの復帰でも活用

優秀な人材の現場復帰の助力に！
育児での急なトラブルがあっても、在宅勤務という選択肢が生まれた！

コロナ禍の緊急事態宣言！テレワークに大活躍 ※事例化もいただきました

経営陣からコロナ禍での在宅勤務移行に関する相談。
ノウハウは既にあったため緊急事態宣言前には全スタッフがスムーズにテレワークに移行完了！

CEDEC+KYUSHU2021 ONLINE

スポンサーセッション

CEDEC+KYUSHU2022

Computer Entertainment Developers Conference

GS2の活用箇所



スポンサーセッション



スポンサーセッション



スポンサーセッション

▼閉会



CEDEC+KYUSHU 2019 (リアル開催) の様子

こちらは 2019 年 11 月 23 日(土)にリアル開催を行った「CEDEC + KYUSHU2019」の様子です。

会場の様子など参考までにご覧ください。

今回は入場人数の制限や密にならない為の環境づくり、アクリル板や消毒液の設置など十分な感染対策をいたします。

▼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

CEDEC+KYUSHU 2019 の様子

▼イベント・展示関連



VR 体験会



VR 体験会



サブホール物販



協賛品設置

▼スポンサーブースの様子

