

CEDEC+KYUSHU2023

Computer Entertainment Developers Conference

スポンサープログラムのご案内

CEDEC+KYUSHU2023 実行委員会

「リアルでの直接的な技術交流」と「全国への情報発信」を両立！

「CEDEC+KYUSHU」は地方でのゲーム業界活性化を目的に、2015年より連続開催しているゲームクリエイター向けカンファレンスです。本年度は「リアルでの直接的な技術交流」と「九州から全国への情報発信」を両立するため、昨年と同様のハイブリッド形式にて開催いたします。さらに今年はセッション数やコンテンツを増やし、「リアルタイムでのライブ配信」にも挑戦いたします。さらにボリュームアップしたCEDEC+KYUSHUに是非ご期待ください！

コンセプト	九州・アジアで学ぶコンピューターエンターテインメントの最先端と未来 ～コンテンツ産業からサービス産業まで知見が広がるCEDEC+～
開催日	2023年11月25日（土）～ ※アーカイブ配信は2週間を予定
会場	九州産業大学 1号館（福岡県福岡市東区松香台2-3-1）+ オンライン配信 ・ライブ配信：全講演をオンラインにてライブ配信 ・タイムシフト配信：リアル開催後、2週間を予定
目標参加人数	リアル会場：2,000名目標 ※2022年実績/約1200人 オンライン視聴：3,000名目標 総受講者数：5,000名
予定セッション数	約40セッション
主催	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 株式会社レベルファイブ / 株式会社サイバーコネクトツ / 株式会社ガンバリオン 九州産業大学（芸術学部・理工学部） / 九州産業大学 大学院 情報科学研究科 / CESA CEDEC運営実行委員会
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 / 特別協力	福岡市（後援）、株式会社アウリン（特別協力）、福岡インディーゲーム協会（特別協力） GMOペパボ株式会社（特別協力）

前回のCEDEC+KYUSHU 2022の様子

昨年開催した「CEDEC+KYUSHU 2022」は、3年ぶりとなるリアル開催、さらに後日オンラインにて全セッションを配信するハイブリッド形式にて開催いたしました。総受講者数は**3,300名**を超える過去最大の数となり、リアル・オンラインともに大盛況となりました。



【基調講演】株式会社Cygames
Cygames流！最高のコンテンツを作る極意



1F展示ブース



【懇親会】Developers' Night

受講者数、受講者属性

1. 受講者数

- ・一般：1,119名
- ・学生：2,247名

総合受講者数：3,366名

2. リアル参加者

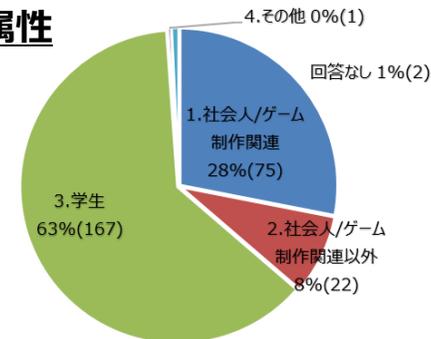
- ・一般：426名
- ・学生：547名
- ・関係者：263名

総参加者数：1,236名

3. タイムシフト配信

- (22/11/25~12/9)
- ・総視聴数：3,838名
- ・ユニーク視聴者：1,466名

4. 受講者属性



「CEDEC+KYUSHU 2023」では、本カンファレンスをより盛大なものにする為に、ご参加、ご協賛を頂ける企業様及び団体様を募らせて頂いております。今回は5種類のメインメニューをご用意いたしました。

		ダイヤモンド スポンサー	プラチナ スポンサー	ゴールド スポンサー	チラシinsert 協賛	ロゴ掲載 協賛
価格		150万円	80万円	40万円	10万円	5万円
募集数		4社	9社	12社	5社程度	10社程度
特典	講演セッション枠提供（60分）	○	○	-	-	-
	展示ブース提供	○	○	○	-	-
	会場バックパネルロゴ掲載	○	-	-	-	-
	入場パスのロゴ掲載	大	小	-	-	-
	参加者へのメール広告	○	○	-	-	-
	入口設置ボードのロゴ掲載	大	中	小	-	-
	会場セッション間広告上映	1分	30秒	15秒	-	-
	受付でチラシ等の封入配布	2種まで	1種	1種	1種	-
	各種プロモーション媒体でのロゴ掲載	特大	大	中	小	小
	招待参加パスの提供	5名	4名	3名	2名	2名

- 会場「Take Free コーナー」へのチラシ等の設置はどのプランでもご利用可能となります。
- 受付終了後、全プラン申込多数により申込が規定枠を超えた場合CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会内にて協議しましたのち、お返事させていただきます。
- 招待参加パスはセッション受講も可能なパスになります。別途、スポンサーパス（セッション受講不可）も5名分までお渡しいたします。

前ページでご紹介した特典の他、以下の**追加オプション**をご用意しております。
合わせてご検討の程よろしくお願いいたします。

追加オプション	価格	募集数	備考
参加者配布トートバッグへのロゴ掲載	80万円	1社限定	数量：2,000枚印刷
公式Webサイト トップバナー（大）	20万円	2社限定	掲載期間：2023年9月～
公式Webサイト トップバナー（小）	10万円	3社限定	掲載期間：2023年9月～
インディーゲームコーナー特別協賛	30万円 ※追加ではなく単体で協賛頂く場合は 50万円で受付可能	4社程度	本年初の試みとして、インディーゲーム開発者が無料展示できるインディーゲームコーナーを設置いたします。 つきましては、オプションとして インディーゲームコーナーを支援する特別協賛プラン をご準備いたしました。 詳細は15～16pをご確認ください。
インディーゲームコーナー機材協賛	モニター等の貸し出し	1社	

その他スポンサープラン	価格	募集数	備考
書籍・物販販売コーナー出展プラン	5万円	2社限定	・会場内に設置する物販コーナーのブース提供 ・Webサイトの紹介記事

- 追加オプションはダイヤモンドスポンサー、プラチナスポンサー、ゴールドスポンサーより申込順で優先となります。
- 受付終了後、全プラン申込多数により申込が規定枠を超えた場合CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会内にて協議しましたのち、お返事させていただきます。

【実施形式】

CEDEC+KYUSHU 2023はリアルとオンラインのハイブリッド開催になります。
セッションは原則、「現地会場にて講演を実施」する形をお願いいたします。

■ 現地会場での講演について

タイムテーブルを作成し、そのスケジュールに沿って会場でのリアル講演を行います。講演者の方には運営委員会が用意する講演会場（九州産業大学1号館教室）にお越しいただき、プレゼンテーションを行っていただきます。

■ オンライン配信について

現地会場での講演はオンライン配信いたします。（ライブ配信＋アーカイブ配信）

※講演の音声とスライド投影のキャプチャを配信いたします。映像データの編集は原則不可になりますのでご了承ください。

① リアルタイムでのライブ配信

- 視聴対象：レギュラーパス、オンラインパス購入者
- 配信期間：ライブ配信（全セッション）

② アーカイブ配信

- 視聴対象：レギュラーパス、オンラインパス購入者
- 配信期間：講演翌日～2023/12/10 23:59 ※配信期間は、期限の延長等、変更になる場合があります。

※講演映像はイベント終了後にお渡しすることが可能です。各協賛社様のWebページや動画チャンネルで公開も問題ございません。

【基本設備】

ブースサイズ：W3,600mm×D1,000mm

パネルサイズ：W1,800mm×H2,100mm

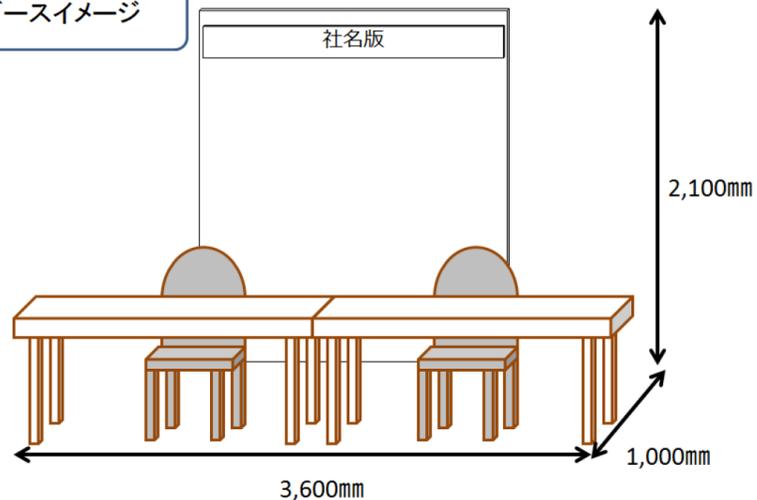
社名サイン（W1,800×H450）

会議テーブル：（W1,800×H700×D450）×2本

イス×2脚

電源幹線工事（1kwまで）、電源100V2口コンセント

展示ブースイメージ



■参考写真（CEDEC+KYUSHU 2022）



- 会場内およびDeveloper's Nightに設置のバックパネルにロゴを掲載いたします



※写真は2022年Developer's Nightのものです。

※2022年実績より ※パネルはイメージです。

■ 入場パスへのロゴ掲載

※ダイヤモンド・プラチナスponsor対象



■ 入口設置ボードへのロゴ掲載

※ダイヤモンド・プラチナ・ゴールドスponsor対象



■ 配布物封入後受付で配布

※ダイヤモンド・プラチナ・ゴールド・チラシ封入スponsor対象



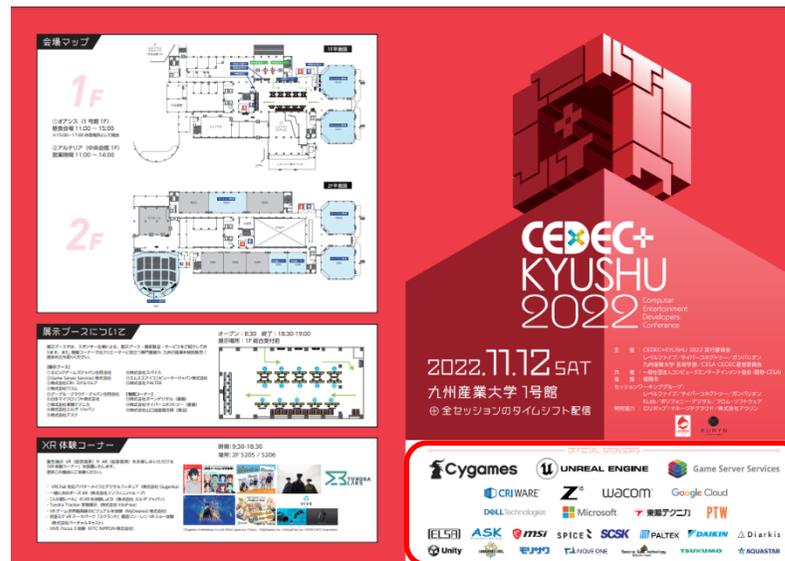
※2019年実績より

■各種プロモーション媒体（Web等）へのロゴ掲載



■リーフレット、デジタルタイムテーブルへの広告掲載

会場で配布するリーフレットにロゴを掲載いただけます。（A3/二つ折り予定）



■ オンラインタイムシフト配信の視聴ページ

オンラインプラットフォームにログインし、セッションを選択する形で参加者がタイムシフト配信を視聴します。

- ①ロゴ掲載：視聴ページ下部にループで掲載いたします。
- ②イベントガイドのページ作成：視聴ページ右のイベントガイドで表示できるスポンサーページを作成いたします。
(概要テキスト / Youtube 広告PV埋込 ※60秒~120秒程度 / Webサイトリンク / 担当への問い合わせ / 資料ダウンロード)
- ③視聴画面：セッション再生前にスポンサーロゴの掲載 (プランごとに一覧でロゴ掲載いたします)

EventRegist-enaivle (エネイブル) DEMO CONFERENCE

エネイブル) DEMO CONFERENCEのご視聴、誠にありがとうございます。

イベントガイド

オンラインイベント開催だけで満足してませんか?

①ロゴ掲載

②イベントガイド

EventRegist イベントレジスト様...

EventRegist Basic + のご紹介

動画一覧

ウェブサイトへ 資料ダウンロード

見届依頼書 商談申込書

お問い合わせ

各動画配信サービスと連
らの申込者のみへのオン
どこまで視聴したかを社内で
の各セッションと関連した統合管理が可能な
アンケートツール

EventRegist enaivle YouTube vimeo zoom jstream LIVE slido

※通常時イベントガイドには「セッション情報」「アンケート」「スポンサー一覧」などのメニューが表示される予定です

追加オプション

受講者、講演者、関係者に配布するトートバッグにロゴを掲載いたします



※CEDEC+KYUSHU 2022実績より

1社限定！

■仕様

- ・材質：コットン
 - ・サイズ：w260 h330(mm)
 - ・カラー：1C
- 販売価格：¥800,000(×2,000個～)**

※ダイヤモンドスポンサー、プラチナスポンサー、ゴールドスポンサーより
申込順で優先となります。

- 公式Webサイトトップにロゴを掲載いたします



2021年11月26日
講演視聴についてを追記いたしました。

2021年11月22日
アーカイブに関するお知らせを追記いたしました。

2021年11月17日
タイムテーブルを公開いたしました。

2021年11月11日
全セッション情報を公開いたしました。

2021年11月9日
特別招待講演情報を公開いたしました。

関連リンク

CEDEC2021
Computer Entertainment Developers Conference

CEDEC Digital Library

Tweets by @cedeckyushu

CEDEC+KYUSHU @cedeckyushu

CEDEC+KYUSHU 2022公式サイトの更新が完了いたしましたのでお知らせいたします。ご不便おかけしましたこと心よりお詫言います。11/14更新

※2021年実績より

■公式Webサイト バナー (大)

・サイズ：横960x縦70px

2社限定！

販売価格：¥200,000

■公式Webサイト バナー (小)

・サイズ：横310x縦70px

3社限定！

販売価格：¥100,000

■2022年公式サイト アクセス実績

(2022年5月31日~12月31日)

ページビュー：139,936回

ユーザー数：28,678人

平均滞在時間：1分31秒

ダイヤモンドスポンサー、プラチナスポンサー、ゴールドスポンサーより申込順で優先となります。

本年初の試みとして、インディーゲーム開発者が無料展示できるインディーゲームコーナーを設置いたします。つきましては、**インディーゲームコーナーを支援する特別協賛プラン**を追加オプションにご準備いたしました。

本企画に賛同し、インディーゲーム開発者を支援して頂ける企業様は、ぜひとも追加で協賛をご検討いただけますと幸いです。

インディーゲームコーナー概要

<企画概要>

無料出展を希望する開発者を九州・全国から募集し、選考の元15～20タイトルを選出。CEDEC+KYUSHU 2023会場内のホールにて作品の展示及び体験ができるブースを展開。

CEDEC+KYUSHU 2023に参加する受講者や学生、登壇者に話題のインディーゲームに触れてもらい、**タイトルのPR**をするとともに**開発者間の知見交換の機会**を提供します。

会場	九州産業大学1号館 2階 サブホール (メイン教室前のホール)
出展数	15～20タイトル (予定) ※無料
展示内容	ゲームの展示 ゲームの試遊・体験



※参考:福岡インディーゲームエキスポ2022

■ 協賛メリット

- インディーゲームが注目される機会を創出できる
- インディーゲーム分野におけるリーディングカンパニーであることの認知を高められる
- 有望なインディーゲーム開発者と接点を持てる

特典内容		インディーゲームコーナー 特別協賛	インディーゲームコーナー 機材協力
募集数		4社程度	1社
協賛金		他プランと同時申し込みの場合：30万円 単体で申し込みの場合：50万円	機材（モニターの貸し出し）
追加特典	インディーゲーム コーナー内	-インディーゲームコーナー入口パネルにロゴ掲載（大） -インディーゲームコーナー紹介Webページにロゴ掲載 ※インディーゲームコーナー特別協賛として掲載いたします	-インディーゲームコーナー入口パネルにロゴ掲載（小） -インディーゲームコーナー紹介Webページにロゴ掲載 ※インディーゲームコーナー機材協賛として掲載いたします
	他 インディーゲーム コーナー外での特典	-インディーゲーム出展者に代行でメール配信（2回） -各種プロモーション媒体でロゴ掲載（小） -招待参加パスの追加提供（3名分） 【単体で協賛の場合以下も適応】 -会場セッション間広告上映（15秒） -受付でチラシ等の封入配布	-インディーゲーム出展者に代行でメール配信（1回） -各種プロモーション媒体でロゴ掲載（小） -招待参加パスの追加提供（2名分）

- ダイヤモンドスポンサー、プラチナスポンサー、ゴールドスポンサーより申込順で優先となります。「インディーゲームコーナー特別協賛」のみでの申し込みも可能です。
- 受付終了後、全プラン申込多数により申込が規定枠を超えた場合CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会内にて協議しましたのち、お返事させていただきます。

■ インディーゲームコーナー入口パネル (仮)



2F平面図



※レイアウトイメージ画像になります

■ スポンサー一覧（順不同） 参加企業全26社

ダイヤモンドセッションスポンサー



プラチナセッションスポンサー



ゴールドスポンサー



チラシ封入プラン



バナーロゴ協賛

The banner features the event logo on the left, a central white hexagon with the text '開催決定' (Event Decided), and a 3D graphic of interlocking puzzle pieces on the right. Below the logo, the date and venue are listed in white boxes.

CEDEC+KYUSHU2023
Computer Entertainment Developers Conference

開催決定

会期 2023.11.25 Sat.
会場 九州産業大学1号館 ⊕ オンライン(ライブ配信・タイムシフト配信)

■お申込みについて

- お申込みのご希望や出展に関するお問い合わせは下記よりお問い合わせください。
- お申込みに関しては別紙の協賛お申込書に必要事項をご記入の上、下記担当窓口までメールにてお申込みください。
- 受付終了後、申込多数により申込が規定枠を超えた場合は「CEDEC+KYUSHU2023実行委員会」内にて協議しましたのち、お返事させていただきます。
- ブース出展希望場所についてはご希望に添えない場合がございます。ご了承くださいませ。
- 申込み口数に制限はございません。・価格は税込みです。
- スポンサー数には限りがあるためご希望に添えない場合がございます。

【お申込締切】8月31日（木）

CEDEC+KYUSHU2022実行委員会 スポンサー担当窓口
株式会社サイバーコネクトツー 広報課 白水 寛太、入部 春彦
TEL : 092-483-5848 FAX : 092-415-4440 e-mail : k_shirouzu@cc2.co.jp