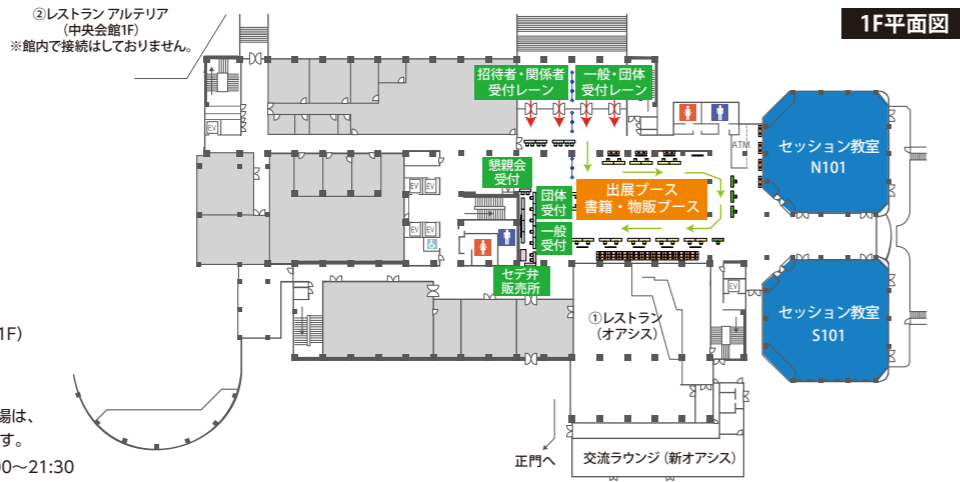


会場マップ

1F

- ① レストラン オアシス (1号館1F)
11:00~16:30
※食事提供は、11:00~14:30
- ② レストラン アルテリア (中央会館1F)
11:00~14:30
※食事提供は、11:00~16:30
- ※Developers' Night (懇親会)会場は、
② レストラン アルテリアになります。
懇親会日時: 11月25日(土) 19:00~21:30
※18:30より入場受付開始



2F平面図

2F

3F

N302 : Ask the Speaker①
N303 : Ask the Speaker②

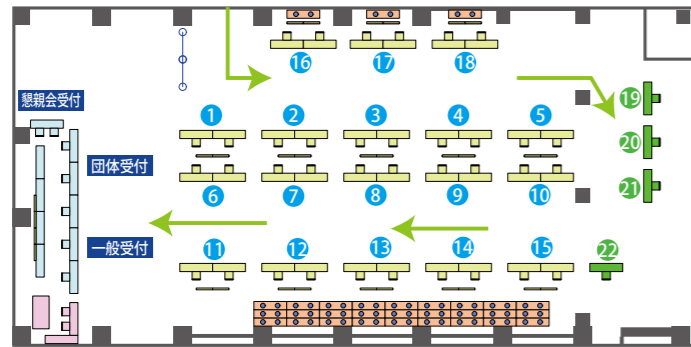


展示ブースについて

オープン: 8:30 終了: 17:30
展示場所: 1F受付前

展示ブースでは、スポンサー企業による、展示ブース・最新製品・サービスをご紹介します。
また、書籍・物販ブースではクリエイターに役立つ専門書籍や、九州の銘菓を特別販売！是非お立ち寄りください。

- 【展示ブース】
- ① エピック ゲームズ ジャパン
 - ② Game Server Services 株式会社
 - ③ ポールトゥウィン株式会社
 - ④ オートデスク
 - ⑤ 株式会社Aiming Team CARAVAN
 - ⑥ 株式会社東陽テクニカ
 - ⑦ 株式会社CRI・モデルウェア
 - ⑧ 株式会社アスク
 - ⑨ 株式会社PALTEK
 - ⑩ Havok
 - ⑪ Diarkis
 - ⑫ 株式会社スパイス
 - ⑬ エルザ ジャパン
 - ⑭ クラスメンツ株式会社
 - ⑮ 株式会社日本HP
 - ⑯ Audiokinetic株式会社
 - ⑰ 株式会社ワコム
 - ⑱ グーグル・クラウド・ジャパン合同会社
- 【書籍・物販ブース】
- ⑲ 株式会社ボーナデジタル
 - ⑳ 株式会社ロジカルビート
 - ㉑ 株式会社サイバーコネクトツ
 - ㉒ 株式会社山口油屋福太郎



セデ弁販売してます！

オープン: 10:30頃 終了: 14:00 受付横
ご来場の皆さまに喜んで頂きたく、博多の名物料理を中心に「九州のおいしさ」を詰め込んだCEDEC+KYUSHUオリジナルのお弁当を作りました！
ここでしか食べられない味をぜひご堪能ください。
価格: 1,000円(税込)
※数量に限りがございます。お早めにお買い求めください。
※教室内での飲食は禁止になります。お食事の際は屋外もしくは②レストラン アルテリアをご利用ください。

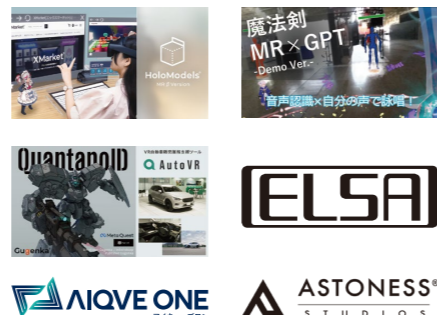


XR・AI 体験コーナー

時間: 10:30~17:30 場所: 2F S205・S206

CEDEC+KYUSHU 2023では、最先端のVR(仮想現実)やAR(拡張現実)、そして話題の「AI」に関するコンテンツをお楽しみいただける「XR・AI体験コーナー」を設置いたします。
新たなテクノロジーが九州に集結する貴重なイベントを、ぜひこの機会にご体験ください！

- ・株式会社Gugenka / MetaQuest3に対応した世界最大のデジタルフィギュア「HoloModels(ホロモデル)」
- ・株式会社 インフィニットループ / VRロボットバトルゲーム「Quantanoid」 & VR自動車販売業務支援ツール「AutoVR」体験コーナー
- ・株式会社アストネス / TalkSkills & MEMAI by Astoness Studios
- ・株式会社バーチャルキャスト / バーチャルキャスト体験コーナー
- ・AIQVE ONE株式会社 / ChatでAIに指示を出す！次世代のゲームテストを体感せよ！「Playable」紹介
- ・株式会社VR IMAGINATORS / Magic Sword Enchanter〜魔法剣MR×GPTデモ版〜
- ・株式会社 エルザ ジャパン / Varjo HMDとバックパック型ワークステーションで高精細ケーブルレスVR体験！



CEDEC+ KYUSHU 2023

Computer Entertainment Developers Conference

2023.11.25 [Sat.]

9:30~18:00 (8:30受付開始)

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)

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: 福岡市

セッションワーキンググループ:
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 / プラチナゲームズ株式会社 / 株式会社gumi



CEDEC+KYUSHU 2023

Computer Entertainment Developers Conference



イベントの詳細は
CEDEC+KYUSHU 2023
公式WEBサイト

cedec-kyushu.jp/2023/

タイムテーブル

2023.11.25 [Sat.]

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)

ENG: エンジニアリング VA: ビジュアルアーツ GD: ゲームデザイン BP: ビジネス&プロデュース SND: サウンド PRD: プロダクション AC: アカデミック・基盤技術

難易度 甘口 🍷 中辛 🍷🍷 辛口 🍷🍷🍷 ビギナー入場可 🟢

	9:30	10:45	12:45	14:00	15:40	17:00
S201	基調講演 既存 IP シリーズのレポートにおける再定義と ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON のポジショニング 株式会社フロム・ソフトウェア / 小倉 康敬 🟢	ENG 招待 🍷🍷 「ソニックフロンティア」においてオープンゾーン実現に向けて取り組んだこと 株式会社セガ / 徳永宇輝、猪熊裕司 🟢	SND ENG 招待 🍷🍷🍷 「グランツーリスモ7」におけるサウンド制作手法 株式会社ポリフォニー・デジタル / 木村雅男、竹内大祐、皆川孝志 🟢	VA ENG 招待 🍷 魔法パルクールってなに？ FORSPOKEN の売りはこうして作られた 株式会社スクウェア・エニックス / 遠山康平、目黒千智 🟢	SND 招待 🍷 2つの地獄は手をつないでやってきた！ ～ファイナルファンタジー XIV / ファイナルファンタジー XVI サウンド開発日誌～ 株式会社スクウェア・エニックス / 祖堅正慶、絹谷剛 🟢	特別招待講演 実は業界人もよく分かっていないアニメーション演出の仕事 株式会社トリガー / 大塚雅彦 🟢
N101		GD 招待 🍷 コンセプトを絶対神とする狂信的ゲーム制作のすゝめ・「違う冬のぼくら」制作事例をとおりとことにより 🟢	VA 招待 🍷 2D兼3Dコンセプトアーティストの経験談とワークプロセス Entei Ryu (kojima Productions) 🟢	GD 招待 🍷🍷 loop8 にみる群体型 AI とその運用について 芝村裕史 🟢	GD 招待 🍷 企業向けじゃない！ 学生やクリエイター個人に向けたマナーミステリーのススメ 佐藤倫 (じゃんきち) 🟢	
S101		VA PRD スポンサー 🍷 「カゲマス」 & 「ダンクロ」を作った Team Caravan ってどんな組織!? アートワーク先行による開発手法やチームワーク協力体制 株式会社 Aiming / 水口雄夫、中林信弥、小林佳那子、藤井拓也 🟢	AC BP 招待 🍷 インディーゲーム開発者たちのリアル 合同会社あそびんど / 村上浩治 株式会社キューマックス / 吉武直志 🟢	ENG 公募 🍷 ヘブンバーズレッドにおける開発環境整備のとりくみ 株式会社 WFS / 西田綾佑、奥村典史 🟢	ENG VA 公募 🍷 「リマスター」との向き合い方について ([パテン・カイトス I & II HD Remaster] の場合) 株式会社ロジカルビート / 堂前嘉樹 🟢	
N201	中継 🟢	BP 公募 🍷 ゲーム業界大解剖！ ～ゲーム制作の基礎知識と攻略法について～ 株式会社サイバーコネクトツー / 松山洋 🟢	VA 公募 🍷 キャラクターゲームの UI 制作と大規模ローカライズ対応の全貌 株式会社サイバーコネクトツー / 阿部風音 🟢	BP 公募 🍷 唐揚げ屋さんから学ぶプロデューサーのお仕事 Orange Butterfly 合同会社 / 中山貴伯 🟢	VA 公募 🍷 CC2 流！ ビジュアルエフェクトアーティスト入門講座 株式会社サイバーコネクトツー / 大塚航輝 🟢	中継 🟢
N202	中継 🟢	VA 公募 🍷 ガンバリオン流・ローポリゴンキャラクタモデル総決算 株式会社ガンバリオン / 近藤紀幸、和田裕也 🟢	BP ENG 公募 🍷 ゲームテストにおける自動化導入の難問をクリアした運用ナレッジ monoAI technology 株式会社 / 片岡辰雄 🟢	AC ENG 公募 🍷 あなたのブラウザゲームを高速化する(かもしれない)WebGPU 入門 Massive Game Technology / 川野竜一 🟢	BP 公募 🍷 オリジナルタイトル「スーパーバレットブレイク」が全世界でパッケージ販売されるまで 株式会社ビサイド / 南治一徳 🟢	中継 🟢
N203	中継 🟢	AC BP 公募 🍷 プロデューサーやディレクターの育成を目指した教育プログラムの取り組みと成果 福岡大学 / 藤野真 🟢	ENG VA 公募 🍷 USD を活用した Houdini と自社開発環境の連携事例 株式会社ガンバリオン / 森下宏樹、富田諭 🟢	PRD 公募 🍷 ゲームのバグを効率的に探す「探索的テスト」の初級テスター向けレベルアップ手法の研究 株式会社ディー・エヌ・イー / 花房輝鑑 🟢	ENG AC 公募 🍷 ゲームエンジン全盛の時代に、あえて新卒研修でソフトウェアエンジニアの作り方を教えてみた 株式会社サイバーエージェント / 清原隆行 🟢	中継 🟢
N204		BP GD スポンサー 🍷 ハイブリッドカジュアルの波に乗り遅れるな Game Server Services 株式会社 / 丹羽一智 🟢	ENG PRD スポンサー 🍷 CI/CD ツールとバージョン管理の連携でビルドプロセスの効率化 株式会社東陽テクニカ / 岩崎健太郎 🟢	ENG SND スポンサー 🍷 CRIWARE 最新情報をご紹介 ～ LipSync VOD 立体音響編～ 株式会社 CRI・ミドルウェア / 我妻大樹、長谷川隆成 🟢	PRD スポンサー 🍷 ゲーム業界の隠れた仕事人 ～ゲームデバッガーという生き方～ ポールトゥウィン株式会社 / 服部賢治、堀米智也、龍益旺、大村拓 🟢	
S207		ENG VA スポンサー 🍷 Unreal Engine 5 の最新グラフィックスを使いこなすための 4 箇の勘所 Epic Games Japan / 篠山範明 🟢	VA ENG スポンサー 🍷 プレミアムな VR 体験を提供する Dell Precision デル・テクノロジーズ 株式会社 / 藤山千翼 🟢	VA スポンサー 🍷 モーショキャプチャー最前線 ～開発のあらゆる要素を実現する Cygames 大阪モーショキャプチャースタジオ取り組み事例～ 株式会社 Cygames / 佐藤義久、嶋田健太 🟢	VA ENG スポンサー 🍷 Maya 活用フルコース ～ゲーム開発 3 社エンジニアのノウハウを添えて～ 株式会社カブコン / 塩尻英樹 株式会社バンダイナムコスタジオ / 沼上広志 株式会社セガ / 籠一博 オートデスク株式会社 / 築島智之 🟢	

※主催者および講演者の許可のない録音、録画等の行為は一切禁止とさせていただきます。 ※収容人数以上の受講希望がある場合は、後日のアーカイブ配信をご案内させていただく可能性がございます。お早めに教室までお越しください。