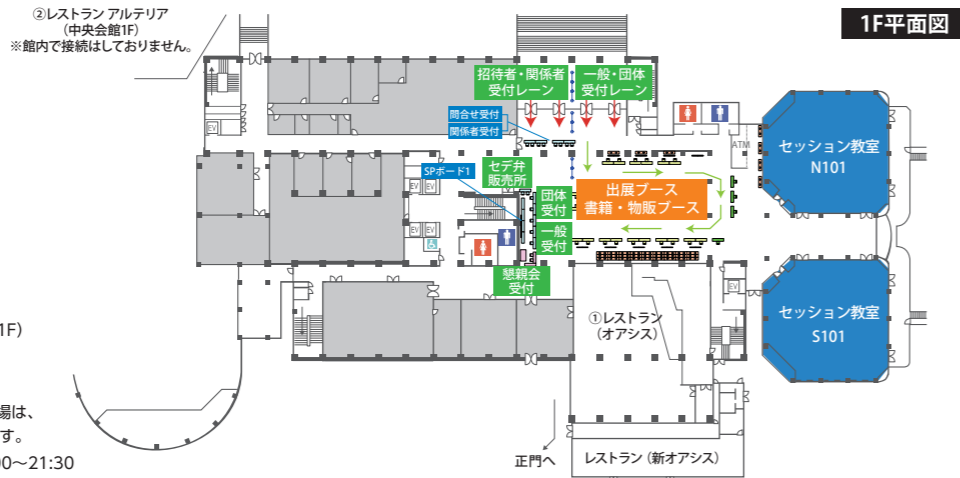


会場マップ

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23日(土) 19:00~21:30
※18:30より入場受付開始



2F

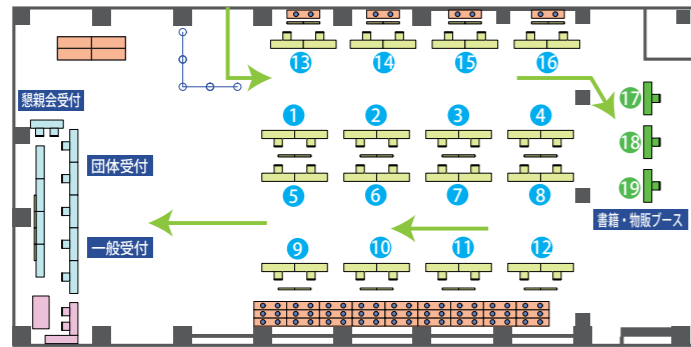


展示 / 物販コーナー

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】 | ⑨グラスメソッド株式会社 | 【書籍・物販ブース】 |
| ①Epic Games Japan | ⑩Sheer Tianyi Technology LLC | ⑦株式会社ボーンデジタル |
| ②アリバクラウド・ジャパンサービス株式会社 | ⑪株式会社TOKAIコミュニケーションズ | ⑧株式会社サイバーコネクトツ |
| ③株式会社CRI・ミドルウェア | ⑫株式会社山口油屋福太郎 | |
| ④株式会社Diarkis | ⑬株式会社ワコム | |
| ⑤株式会社AZSTOKE | ⑭日本マイクロソフト株式会社 | |
| ⑥株式会社東陽テクニカ | ⑮葦洋エレクトロ株式会社 | |
| ⑦株式会社ナンバーナイン | ⑯ポールトゥウィン株式会社 | |
| ⑧アカマイ・テクノロジーズ合同会社 | ⑰株式会社日本HP | |



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い、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N201、②レストランアルテリアもしくは屋外をご利用ください。



各種会場コンテンツ

講演タイトル展示コーナー

会場内2FのS205教室では、講演で取り扱うタイトルに関する展示を行う展示スペースを設置いたします。
展示を見ていただくことで、より講演の理解が深まりますので、是非ご来場くださいませ！

開催日時 2024年11月23日(土) 12:00~16:40
開催場所 九州産業大学1号館 2F S205

Epicよろず導入相談所

Unreal Engineを使ってみたい！Epic Games Storeでゲームを出してみたい！けど分からないことがたくさんある... 詳しい人に相談したい... などなど、そんなEpicのツールやサービスの導入にまつわる悩み、不安に、Epic Gamesの専門スタッフが为您解答します！

開催日時 2024年11月23日(土) 9:00~17:30
開催場所 九州産業大学1号館 2F S206

CEDEC+ KYUSHU 2024

Computer Entertainment Developers Conference

主催：CEDEC+KYUSHU 2024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

2024.11.23 [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(タイムシフト配信)

セッションワーキンググループ：

- 公募セッション
株式会社ポリフォニー・デジタル / 株式会社ガンバリオン
株式会社サイバーコネクトツ / グランディング株式会社
株式会社レベルファイブ / プラチナゲームズ株式会社
- アニメ業界コラボ講演
株式会社トリガー / 株式会社コミックス・ウェブ・フィルム
株式会社グラフィニカ / 株式会社A-1 Pictures



OFFICIAL SPONSORS

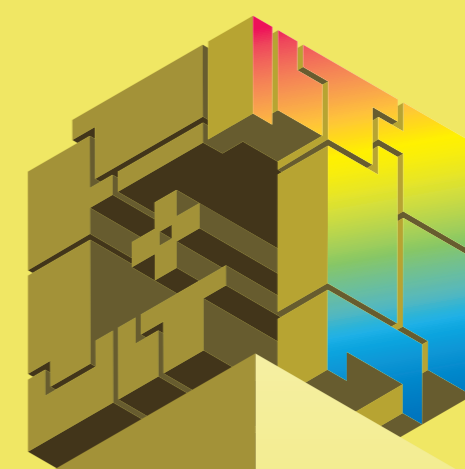


インディーゲームコーナー



CEDEC+KYUSHU 2024

Computer Entertainment Developers Conference



イベントの詳細は
公式WEBサイト

タイムテーブル

2024.11.23 [Sat.]

九州産業大学1号館

⊕ オンライン(タイムシフト配信)

cedec-kyushu.jp/2024/

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

	9:30-10:30	10:45-11:45	12:45-13:45	14:00-15:00	15:40-16:40	17:00-18:00
S201	基調講演 ペルソナのこれまでとこれからの話 株式会社アトラス/和田 和久 株式会社サイバーコネクトツー/松山 洋 (モデレーター)	SND 招待 甘口/ビギナー イトケン流! ゲーム音楽制作術 フリーランス/伊藤 賢治 株式会社ガンバリオン/光原 孝之 (モデレーター)	VA 招待 中辛 鉄拳アニメーションの流儀 株式会社バンダイナムコスタジオ/山岸 剛朗	BP 招待 甘口/ビギナー 「不思議のダンジョン 風来のシレン」における コミュニティ機能とその変遷 株式会社スパイク・チュンソフト/篠崎 秀行	ENG VA 招待 中辛 『GRANBLUE FANTASY: Relink』続・最高の「没入感」 を実現するカットシーン制作手法とそれを支える技術 株式会社 Cygames / 中村 大吾	特別招待講演 たくさんの人が関わるアニメ制作の現場 フリーランス/斎藤 圭一郎 株式会社サイバーコネクトツー/松山 洋 (モデレーター)
N101		VA ENG 公募 ENG 公募 中辛 甘口/ビギナー 今ならだれでもテクニカル アーティストになれる!? ChatGPTを使って、ア ートからテクニカルアー ティストになる方法 株式会社サイバーコネ クトツー/堂中 成希	ENG VA 公募 辛口 地理空間情報のススメ! オープンデータ×デー タドリブんなプロシージャル処理による都市の 樹木自動配置 シリコンスタジオ株式会社/大道 博文	VA 公募 中辛 大規模キャラクター版権タイトルの背景制作事例 - 逆境を乗り越え完成に至るまでの道のり - 株式会社サイバーコネクトツー/島川 大輔	VA 公募 中辛 より魅力的な破壊表現を目指して! ~ゲーム開発における処理と工夫~ 株式会社ガンバリオン/小田 一生、深澤 和寛	ENG 公募 中辛 モバイルオンラインゲーム開発を支える早く、 安く、使いやすいサーバインフラ構築 KLab 株式会社/山田 雅人、高橋 慶充
S101		ENG 公募 辛口 ニューラルネットワークを用いた高精度なオブ ジェクトカリングシステムの提案 株式会社ポリフォニー・デジタル/于 承中、 内村 創	SND 公募 甘口/ビギナー 次世代のサウンド! Dolby Atmos の新斬な使 い方! 臨場感抜群! ASMR との組み合わせで 新たなサウンドを作り出す! 株式会社ジューアングル/中山 誠一、福土 達哉	AC ENG 公募 中辛 使ってみました? DirectX12 Ultimate Massive Game Technology / 川野 竜一	BP 公募 中辛 中国のゲーム業界事情とゲームビジネスの変化。 実は規制が経済を加速させた Xiamen Leona Software Co.,Ltd. / 高橋 玲央奈 日中エンターテインメント経済推進協議会/ 山野辺 一記	SND 公募 中辛 プログラムが書けなくても大丈夫! BP だけで実現す る UE でのアニメーションサウンド実装の効率化テ クニック! 株式会社プラスシグナル/中島 洋介、佐々木 凜太郎
N202	中継	ENG PR 中辛 ENG PR 中辛 enish の グローバ ルゲームを支える Alibaba Cloud のコ ンテナ技術、最新事 例のご紹介 アリババクラウド・ジャ パンサービス株式会社 /王 智勇	BP PRD PR 甘口/ビギナー 国産 webtoon 『神血の救世主』『俺だけ最強 超越者』ヒットの秘密 株式会社ナンバーナイン/小林 琢磨 株式会社サイバーコネクトツー/松山 洋 (モデレーター)	ENG AC PR 中辛 ENG AC PR 中辛 超低レイテンシーと 転送コストの課題を 解決する Akamai Connected Cloud アカマイ・テクノロジ ズ合同会社/大石 太郎	PRD AC PR 甘口 ゲーム開発を支える必須ツールとキャリア形成のヒ ント ~プロフェッショナルたちの経験から探る~ 株式会社東陽テクニカ/岩崎 健太郎 株式会社セガ/粉川 貴至 株式会社バンダイナムコスタジオ/吉田 卓哉 株式会社ヒストリア/佐々木 瞬 株式会社 Cygames / 大塚 裕 株式会社サイバーコネクトツー/櫻野 正雄	中継
N203	中継	VA ENG PR 中辛 Unreal Engine 5 レンダリングフロー総おさらい (2024) Epic Games Japan / 篠山 範明	ENG GD PR 中辛 クロスプレイを支えるクライアント技術 ~ ネットワークミドルウェアの知られざる物語 ~ 株式会社 Diarkis / 森島 遼、市原 楓	SND ENG PR 中辛 最先端の自動化技術で大幅コスト削減から 日本初のクリエイティブへと繋げる 『RIGODCKS/SKYSQUARE』の今!! 株式会社 AZSTOKE / 中島 健太郎、武田 紗史奈	SND PR 甘口/ビギナー 『NARUTO X BORUTO ナルティメットスト ームコネクションズ』ミドルウェアを活用した音 と動画の実装術 株式会社サイバーコネクトツー/福田 憲克 株式会社 CRI・ミドルウェア/川口 貴志	中継
N204		BP GD 公募 甘口/ビギナー たこ焼きコンテストから学ぶディレクターのお 仕事 Orange Butterfly 合同会社/中山 貴伯	AC 公募 甘口/ビギナー ゲームを作るう~ゲーム開発で得られるもの~ 九州産業大学/隅田 康明	ENG PRD 公募 甘口/ビギナー ゲーム会社の業務効率化に生成 AI は役立つか? 株式会社スクウェア・エニックス/遠藤 輝人、 森 友亮	VA PRD 招待 甘口/ビギナー プレイヤーの隣に寄り添う! ゲームの「UI デザイン」という仕事 株式会社バンダイナムコゲームス/太田垣 沙也子	GD ENG 公募 中辛 サガ エメラルド ビヨンドのゲームバランスは如何にして 作られたのか? - 人の成したこと、AI の成したこと - 株式会社スクウェア・エニックス/三宅 陽一郎、 柴田 伯一
S207		PRD VA アニメ 甘口/ビギナー 『ダンジョン飯』スタッフによるアニメ制作クロ ストーク 株式会社 TRIGGER / 宮島 善博、志太 駿介、 土肥 志文、郡安 俊兵、安部 葵	BP アニメ 甘口/ビギナー ゲーム産業とアニメ産業の融合とその未来 株式会社グラフィニカ/平澤 直	BP アニメ 甘口/ビギナー 「すずめの戸締まり」ワールドツアーから見える 新海誠作品の海外展開 株式会社コミックス・ウェーブ・フィルム/ 角南 一城	BP アニメ 甘口 『A-1 Pictures』20 年におけるアニメスタジオ成 長の鍵 株式会社 A-1 Pictures / 清水 暁 (本講演のタイムシフト配信はございません)	

※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。