

日本最大のゲーム開発者向けカンファレンス

「CEDEC 2010」講演者の公募、締め切り迫る！

応募するだけで様々な特典が！

さらに、採択されると受講パスやパーティーへの招待も!!

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、会長:和田洋一、所在地:東京都港区西新橋)が主催、日経BP社(社長:平田保雄、所在地:東京都港区白金)が共催する日本最大のゲーム開発者向けカンファレンス「CEDEC 2010(CESA デベロッパーズカンファレンス 2010)」にて、ゲーム開発に関連する最新技術やビジネス情報を発表する講演者の公募を3月31日(水)に締め切ります。

応募はCEDEC公式ウェブサイトよりダウンロードできる応募フォームにて受け付けます。応募資格は、ゲーム開発者、および関連する仕事に従事している方、研究者、学生です。国内外からの応募も受け付けます。

<CEDEC公式ウェブサイト> <http://cedec.cesa.or.jp/>



CEDECへの公募の意義について、株式会社カプコン常務執行役員である稲船敬二氏と株式会社サイバーコネクトツー代表取締役社長である松山洋氏が以下のように述べています。

いま、ゲーム業界は最悪の状態にあります。どこにいても、いい話はほとんど聞こえてきません。「会社がやりたいようにやらせてくれない」、「不況だから予算がない」、こんな話ばかり聞くことが多いです。

確かに、僕はカプコンの常務執行役員です。だからといって好き勝手にできるわけじゃないし、制約の多さはみんなと同じか、それ以上です。

それでも絶対、いいゲームを作ってやるぞって思います。こんな時だからこそ、僕ががんばりたい。僕と同じように思っている開発者はきっと多いはず。自分が出来ないことを人の所為にしらない、そんな開発者の”がんばるストーリー”を、「CEDEC 2010」でぜひ聞かせてください。

株式会社カプコン 常務執行役員
稲船 敬二

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 e-mail cedecspeaker@cesa.or.jp

弊社もほんの数年前までは“聴く側”でした。登壇するのは“誰かがやればいい”なんて思っていた時もありました。

ある瞬間に、その考えは“裏返りました”。

“ねーちゃん！あしたっていまさッ！”ってね。

“誰かが～”なんて思ってたらなあんにも変わらないんだな、と。

“話すことなんて特にないです。”とか“語れるほどの技術は無いです。”とか思ってたら何も始まらない。

うちも毎回、無理して語ってます。自分たちを追いこんででも、きっと、伝えなきゃいけないことがそれぞれにあるんだと思っています。

元来、我々クリエイターは“刺激”を受けて育つ生き物。ぜひ“お互いに”刺激を与えあいましょう！（暴言かもしれませんが）内容はなんだっていい。

きっと魂は同じはずです。目覚めよ、『チームJAPAN』！！

株式会社サイバーコネクツラー 代表取締役社長
松山 洋



【CEDECについて】

CEDEC は、ゲーム産業全体の技術力向上を目的とし、産学官の垣根を越え、最新の開発技術やビジネス情報を共有する国際的な技術カンファレンスです。昨年、CEDECは規模を大幅に拡大し、152のセッションを実施、国内外から約200人の講演者が登壇、参加者数は2600名を超え、過去最大の規模となりました。

CEDEC 2010では、新たに<ショートセッション(20分)>および<ポスター発表>による講演枠を設けました。従来の<セッション(60分)><パネルディスカッション(60分)><ラウンドテーブル(60分)>に加え、さまざまな講演スタイルを用意することで、講演者、受講者のニーズを幅広くとらえることを目的としています。

採択された方へは受講パスの進呈や講演者限定パーティーへの招待などの特典を提供します。また、応募者全員に、受講パスのCESA会員価格への割引、基調講演優先入場などの特典を提供します。

※新設する2つのセッション形式の概要および、公募特典、公募要綱は添付資料をご覧ください。

以上

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 e-mail cedecspeaker@cesa.or.jp

【添付資料1】

●新設するセッション形式について

公募の詳細は公式ウェブサイト(<http://cedec.cesa.or.jp/>)をご覧ください

<ショートセッション(20分)>

20分のショートセッションを3本まとめて、通常のセッションとして提供するもので、特定のテーマに関して、簡潔にプレゼンテーションするスタイルです。短い時間ならではのシャープな講演形式となります。

60分間のセッションに比べて、講演にかかる負荷を下げることで、よりカジュアルに応募できることを意図しています。

なお、1セッションを構成する3本のショートセッションの組み合わせは、CEDEC組織委員会下のプログラム委員会にて選定します。

<ポスター発表>

CEDEC会場内に専用の展示スペースを設け、発表内容をポスター形式で掲示するスタイルです。

特定の時間帯は、講演者の方がポスター前でプレゼンテーションするコアタイムとして設定します。

また、電源やインターネット回線などの用意がありますので、機材を使ったデモンストレーションをすることも可能です。

※従来からあるセッション形式は以下の通りです。

<セッション(60分)>:通常のセッション形式です。1人もしくは複数のスピーカーがレクチャーするスタイルです。

<パネルディスカッション(60分)>:あるテーマについて、複数のスピーカーが討論するスタイルです。

<ラウンドテーブル(60分)>:モデレーターと参加者が口の字状に着席し、あるテーマについて全員で討論するスタイルです。

●応募者および採択者特典

応募者全員、および選考の結果、採択された方には以下の特典を用意します。

<応募者特典>

- ・CEDEC 2010 基調講演への優先入場
一般入場口とは異なる優先入場口を設けます
※CEDECパス(有料)が別途必要です。
- ・CEDEC 2010 パスを CESA 会員価格にて提供
- ・Developers Night チケット優先購入権

<採択者特典>

- ・CEDEC 2010 パス無償進呈
セッション、パネルディスカッション、ラウンドテーブル:講演者を含む3名様分のパスを無償で提供します。
ショートセッション、ポスター発表:1名様分のパスを無償で提供します。
※講演者が規定数を超える場合、また関係のスタッフの方へは、該当セッションのみ入場可能なパスを必要分用意します。
- ・講演者限定パーティーに招待
講演者同士の交流を目的としたパーティーの開催を予定しています。同パーティーに無料で招待します。
※CEDEC 2010 全参加者が集うパーティー「Developers Night」への参加は、講演者の方も有料となります。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 e-mail cedecspeaker@cesa.or.jp

【添付資料2】

●公募要綱

応募にあたっては、CEDEC 公式サイト(<http://cedec.cesa.or.jp/>)よりダウンロードした応募フォームの4ページ目以降の項目を全てご記入いただき、cedecspeaker@cesa.or.jp へ電子メールに添付してお送りください。締め切りは、2010年3月31日です。

- ・ ご応募は、1件ずつ個別ファイルにてお送りください。1本のメールに、複数ファイルを添付して頂いても結構です。
- ・ 分野指定は不要です。
 - CEDEC 2009 までは、セッション分野を応募者の方にご記入頂いていましたが、CEDEC 2010 からは CEDEC 組織委員会下のプログラム委員会で分野分けを行います。
 - 最終的なセッションは、以下の分野に分類されます。(複数分野の場合もあります)
PG (プログラミング), VA (ビジュアルアーツ), GD (ゲームデザイン), SND (サウンド), NW (オンライン), PD (プロデューズ), MB (モバイル), BM (ビジネス&マネジメント), AC (アカデミック), BoF (Birds of Feather; 新分野), SP (特別分野; ノン ジャンル)
 - 上記に係る制作技術やソフトウェア開発手法なども対象です。(例:VAにおけるツール開発技術、アジャイル開発手法)
- ・ 各項目は、なるべく平明、かつ具体的にご記入願います。
 - 過去の CEDEC において、実際の内容と、プログラム上の説明による受講者の方々のご期待が一致している程高評価が得られる強い傾向が見られます。特に「タイトル案」、「受講者が得られる知見」、「受講者に期待するスキル / 経験」は非常に重要です。
 - 例:「受講者に期待するスキル / 経験」
 - ×: ゲーム開発にたずさわる方ならどなたでも
 - : 描画系開発者
 - ◎: GPU プログラミングの実務経験
- ・ 「セッション概要」はできるだけ1枚に収めて、簡潔に、かつ具体的にご説明下さい。
 - セッション案説明の都合上、図などの必要がある場合、2~3以内枚を目安として追加して頂いても構いません。
 - 機密保持などの理由で、当フォーム提出時に明示できない情報がある場合は、伏せて頂いても結構です。
- ・ 内容が商用技術の販売促進目的と思われる場合は、スポンサーシッププログラム(有償)の提案を差し上げる場合があります。
 - 商用技術は、現代のゲーム開発において重要な要素ですので、講演される方、受講される方の双方にとって適切なセッションスタイルを用意させていただきます。販売促進を主目的とせず、受講者の方の開発力向上に寄与すると判断された場合は、セッション候補として審査を進めさせていただきます。
- ・ ご応募頂いた内容は、CEDEC 運営目的以外には使用いたしません。
 - 審査を行うプログラム委員会は、ゲーム業界の方により構成されていますが、このメンバーが所属する組織の利益のために、ご応募頂いた内容を流用する事は決していないこととお約束いたします。
- ・ ご記入にあたっては、日本語、もしくは英語でお願いいたします。

<お送りいただいたセッション案は、以下の手順にて審査を実施いたします>

- ・ 応募フォーム記述内容に基づく審査
 - CEDEC プログラム委員会にて内容を審査し合格の判定をいたします。
 - CEDEC プログラム委員会は必要に応じ CEDEC アドバイザリーボードとの議論を踏まえ合格の判定を行う場合があります。
 - 合格とさせて頂いたセッション案については、CEDEC 事務局よりご連絡し、実施詳細に向けたやりとりを開始させていただきます。ご連絡は2010年4月~5月頃を予定しています。
- ・ 追加資料(プレゼンテーション資料、内容説明等)をご提出頂いての審査
 - CEDEC プログラム委員会は、必要に応じさらに情報提供をお願いすることがあります。CEDEC 事務局よりご連絡し、詳細な内容が判る資料(本番用に近いプレゼンテーション等)の提出を依頼させていただきます。この資料を基にして審査し合格の判定をいたします。
 - 追加資料をお願いする場合、ご連絡は2010年5~6月を予定しています。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 e-mail cedecspeaker@cesa.or.jp