

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス
CEDEC 2012 講演者の公募申込受付を開始

同時公開

過去の CEDEC 講演映像データベース「CEDEiL」に 2011 年分を追加
ゲームの近未来を予測する「CESA ゲーム開発技術ロードマップ 2011 年版」

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、会長:和田洋一、所在地:東京都港区西新橋)は、2012年8月20日(月)~8月22日(水)まで、神奈川県横浜市西区みなとみらい「パシフィコ横浜 会議センター」を会場に開催する日本最大のコンピュータエンターテインメント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(略称:CEDEC = セデック Computer Entertainment Developers Conference)」のセッション講演者の公募申込受付を開始しました。

申込締切は3月19日(月)まで。募集要項は、下記の通りです。

応募規定等の詳細は、CEDEC 公式 Web サイト(<http://cedec.cesa.or.jp/>)をご参照下さい。

応募資格は、コンピュータエンターテインメント開発・研究、および関連する業務に従事している方であれば、研究者、学生など、国籍、年齢、職業などまったく問いません。

これまで、ゲームデザイナー、ソフトウェア技術者、サウンド・エンジニア、アニメーター、ビジュアルアーティスト、商品企画者など、多様な分野の皆さんに登壇いただいております。特に、前回のCEDEC 2011からは、ゲーム開発技術がさまざまなコンテンツ制作分野に波及し、またコンピュータエンターテインメントの多様化が進展しつつあることを受け、ゲーム業界に限らず広範なデジタルコンテンツ開発・制作分野からも講演者を募集し、さまざまな講演をいただきました。ご応募いただいた内容は、CEDEC運営委員会による審査を行い採否を決定します。応募者特典、採択者特典なども用意しています。多数の皆さんからの応募を期待しています。

CEDEC 2012 セッション講演者募集要項

募集内容 CEDEC 2012 セッション講演者

<セッション 60分> : 1人もしくは複数のスピーカーがレクチャーします。

<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します。

<ラウンドテーブル 60分> : モデレーターと参加者が、あるテーマについて全員で討論します。

<ショートセッション 20分 / 30分> : 関連する複数のセッションをセットにして実施します。

<インタラクティブセッション> : 会場内の展示スペースで発表内容を掲示します。所定の時間にプレゼンテーション、デモンストレーションを実施します。

対象技術分野 次の部門に関連した技術・アイデア

コンピュータ・プログラミング、ビジュアル・アーツ、ゲームデザイン、サウンド、ネットワーク、プロデュース、ビジネス & マネージメント、アカデミック、新分野、ほか

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

本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(Publicity Bureau 内) TEL. 03-5715-3375 FAX. 03-3472-7843 e-mail cedec-press2012@publicity-bur.co.jp

本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 e-mail info@cesa.or.jp

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とします。
例：ビジュアル・アーツにおけるツール開発技術、プログラミングにおけるアジャイル開発手法など。
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への参加をご提案する場合があります。

| | |
|-------|---|
| 応募方法 | CEDEC 公式 Web サイト(http://cedec.cesa.or.jp/)よりダウンロードした所定の応募フォームに必要事項を記載し、CEDEC 事務局宛て(cedecspeaker@cesa.or.jp)電子メールに添付して送付。 記載方法等詳細は、CEDEC 公式 Web サイトをご覧ください。 |
| 応募受付 | 2012 年 1 月 15 日(日)～3 月 19 日(月)必着 |
| 採択審査 | 応募いただいた内容を CEDEC 運営委員会が審査し、講演者としての採択を決定します。 必要に応じて、追加資料を提出いただく場合があります。 |
| 採択発表 | 2012 年 4 月～5 月頃、CEDEC 事務局より応募者に直接ご連絡します。 |
| 特 典 | < 講演者採択者 > ・CEDEC 2012 受講者パス無償進呈。 ・講演者の皆さんの交流を目的としたパーティへのご招待。 < 応募者 > ・CEDEC 2012 受講者パスを CESA 会員価格にてご提供。 ・CEDEC 2012 基調講演への優先入場(要・別途受講者パス)。 |
| 個人情報等 | ご応募頂いた内容および個人情報は、CEDEC 運営目的以外には使用いたしません。 |
| 問合せ先 | CEDEC 事務局 TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 e-mail info@cesa.or.jp |

CEDEC 講演資料データベース CEDEC Digital Library「CEDiL」に CEDEC2011 年分資料を追加

CEDEC 講演映像および資料等の情報をインターネット上に公開するデータベース CEDEC Digital Library「CEDiL」に CEDEC2011 の講演資料を追加し、1 月 15 日から一般公開いたしました。

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

CEDEC は、ゲームや映像コンテンツなどを含むコンピュータエンターテインメントの開発・研究に携わるプロフェッショナル、および関連するビジネスに従事している方々が一堂に会し、各位が持っている開発技術情報やビジネス情報を公開・共有することで、各位の開発力向上を図るとともに、関連する業界全体の発展を目指すものです。

1999 年の第 1 回開催以来、コンピュータエンターテインメント開発のカンファレンスとして、回を重ねるごとに規模を拡大し、内容の充実を図って参りました。その講演資料は、コンピュータエンターテインメントの開発者はもちろん、関連する産業、学際、メディア等に関わる方々にとって貴重な情報源となることから、2011 年 2 月から無料会員利用登録を行っていただくことでダウンロード・閲覧できるサービス「CEDiL」を開始しました。

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

本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(Publicity Bureau 内) TEL. 03-5715-3375 FAX. 03-3472-7843 e-mail cedec-press2012@publicity-bur.co.jp

本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 e-mail info@cesa.or.jp

「CEDiL」は、開設以来、多彩な分野の皆さんにご利用いただいております。これまで、CEDEC2011 講演内容は参加いただいた皆様への先行公開とりましたが、1月15日から CEDiL 会員の方はどなたでもダウンロードできるようになりました。公開している講演資料は、昨年公開時の約 520 点に CEDEC2011 等の講演資料 150 点を加えた、計 670 点。

物理プログラミング、インタラクティブサウンドなどの制作技術やゲームハードウェアトレンドといった将来予測、マネタイズといったビジネスシーンにフォーカスしたセッション資料を始め、近年注目されるソーシャルコンテンツのノウハウに関連する資料等、コンピュータエンターテインメントにおける貴重で魅力的な内容となっております。

「CESA ゲーム開発技術ロードマップ 2011 年版」を公開 <http://cedec.cesa.or.jp/2011/roadmap/>

CEDECを主管するCESA技術委員会およびCEDEC運営委員会では、先ごろゲームの近未来を予測する「CESA ゲーム開発技術ロードマップ 2011 年版」を公開しました。「CESA ゲーム開発技術ロードマップ」は、ゲーム開発者、関連する業界関係者、研究者や学生の活動指針として役立てていただくことを目的に、ゲーム開発にかかわるさまざまな技術における最新の動向と、近い将来に活用される可能性のある内容をロードマップとして公開するものです。

対象としている技術分野は、プログラミング、ビジュアル・アーツ、ゲームデザイン、サウンド、ネットワークの 5 分野。2009 年に初めて公開され 3 回目となる 2011 年版では、ゲーム開発において重要と思われる技術テーマを選び出し、簡潔かつ判りやすく表現することで、概要をいち早く理解し、調査、研究、議論に活用できる内容となっていることが大きな特徴となっています。

【内容】

| | |
|-----------|---|
| プログラミング | プログラミング一般、コンピューターグラフィックス、AI、物理、アニメーション |
| ビジュアル・アーツ | レンダリング、アニメーション、ハイエンド・オーサリング、ミッドレンジ・オーサリング、グラフィックデザイン |
| ゲームデザイン | ゲームシステム (アイデアの出し方、元になる要素、操作しやすいインターフェースの生かし方) 生産性と品質の向上 (アイデアを生かすために生産性をあげる技術) 気にしなければならぬ周辺技術 (アイデアの元になる未来に予想される技術) |
| サウンド | 音響効果 (音楽・効果音・音声を使った演出表現) 信号処理技術 (DSP/シンセサイズ・波形生成・合成・解析など) 開発ツール・オーサリング環境 |
| ネットワーク | 個人所有データ、サービスプラットフォーム、ゲームとコミュニティ、インフラストラクチャ |

以上