

**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 募集する講演内容について
対象となる技術分野ごとの個別の講演テーマ例をご紹介します。
方向性は「CESA ゲーム開発技術ロードマップ 2011」**

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)の3日間、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 2012(略称:CEDEC 2012、セデック Computer Entertainment Developers Conference)」のセッション講演者を公募しています。申込締切は3月19日(月)まで。※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。

これまでに、応募をご検討いただいている皆さんから、今年の CEDEC にふさわしいテーマなど、講演内容に関するお問い合わせをいただいております。そこで、CEDEC2012 運営委員会プログラムワーキンググループ (PRG-WG) では、対象となる技術分野ごとに個別の講演テーマ例を次の通りお知らせします。

この講演テーマ例は、講演内容を限定するものではなく、ひとつの方向性を示すものです。また、応募いただいた講演内容の採択を保証するものでもありません。応募いただいた内容はどの案件も等しく審査させていただきます。※詳細については、CEDEC 公式 Web サイトをご参照ください。

■ 全技術分野に共通した講演テーマの設定について

先ごろ公開した、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」は、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しています。CEDEC の開催や活動と深く連携したテーマとなっており、応募いただく講演内容の方向性を示唆するものです。講演内容を検討される際には、是非、ご参照いただきますことをお奨めします。なお、これらテーマを扱っていただいた場合、次年度のロードマップにフィードバックすることも検討いたします。

■ 各技術分野ごとの個別の講演テーマ例

<プログラミング分野>

- ・ テスト駆動開発の必要性和成功事例・失敗事例
- ・ 独特のコーディングルールの利点と弊害について
- ・ プログラミング作業の自動化事例
- ・ タイニーAI 等、AI の事例の紹介
- ・ インハウスツールの事例紹介

<ゲームデザイン分野>

- ・ ボードゲーム・ARG・遊園地のアトラクション・ソーシャルゲーム・シリアスゲームなど、さまざまなゲーム市場におけるゲームデザインとその特徴
- ・ 斬新なゲームデザインは一体どのようにして生み出されるのか
- ・ 女性ゲームデザイナーの思考とそこから生まれたゲームの事例
- ・ ゲームデザインで脳をだます:意図的な錯覚は引き起こせるか?
- ・ ソーシャルゲームのゲームデザイン。その変遷や最新事情の解説

<サウンド分野>

- ・ サウンドデバッグのための工夫。見えない音の状況をいかに把握するか
- ・ 大量の音声データに対する生産性向上の工夫
- ・ 物理シミュレーションに対する効果音表現手法

<ネットワーク/オンライン分野>

- ・ サーバのスケールアップ事例紹介
- ・ 効率的なデータマイニングの事例
- ・ HTML5 の実用・実装事例
- ・ 広がるサーバサイド技術、データベース実用事例
- ・ ネットワークゲームの不正行為と対策

<ビジネス&マネージメント分野>

- ・ コンシューマーゲーム開発者が取り組むソーシャルゲーム開発の現場
- ・ スマホ時代のソーシャルゲーム。ブラウザ型の次世代スタンダードとは?
- ・ iOS、Android 向けアプリケーション開発環境状況、話題のゲームエンジン最新事情
- ・ アーケードゲームとソーシャルゲームの類似性
- ・ スケジュール管理の鉄則、画期的手法、成功事例
- ・ 認定スクラムマスター座談会
- ・ ゲーミフィケーションへのトライ事例
- ・ ビジネス環境が変化する中でのゲーム業界の未来
- ・ 優秀な人材確保に必要な条件と施策
- ・ 海外版ゲーム、「作ってみたけど売れなかった・・・」その理由とは
- ・ 欧米以外で注目を集めるマーケット、BRICs・VISTA でのゲームビジネス成功例
- ・ 中国・ベトナム・インドなど海外発注最前線
- ・ プロジェクト管理ツールの活用事例
- ・ 工数見積り目の現実

<Interactive 編>

- ・ 触って楽しい
- ・ エンターテインメント性
- ・ 入力インターフェイスの使い方を工夫
- ・ 自慢の自作ゲーム、自分の作ったツール紹介
- ・ 得意分野について俯瞰しての解説

<ビジュアルアーツ分野><プロデュース分野><基盤技術分野>に関する方向性は、別途お知らせします。なお、「アカデミック分野」は、学術系のテーマを中心に、企業研究機関のテーマも含め、本年度より<基盤技術分野>に名称を変更しました。

【CEDEC 運営委員会について】

CEDEC 2012 は、CEDEC の基本方針決定、および企画・管理・運営・収支を統括する CEDEC 運営委員会により運営されます。本年の運営委員会について次の通りお知らせします。CEDEC 運営委員会は、CESA 技術委員からのメンバー、アドバイザーボード、事務局にて構成し、必要に応じワーキンググループを設置して推進します。

- 委員長 齋藤直宏／株式会社バンダイナムコゲームス
- 副委員長 庄司 卓／株式会社セガ
鶴谷武親／ポリゴンマジック株式会社
- フェロー 松原健二／ジンガジャパン株式会社
吉岡直人

<プログラムワーキンググループ>

より優れたセッションの実現のための公募の審査、特別セッションのリクルートを行います。分野別にセッションプロデューサーを採用し、各分野の実務エキスパートで構成しています。

- リーダー 庄司 卓／株式会社セガ
- 運営担当 藤村幹雄／株式会社コナミデジタルエンタテインメント
- プログラミング 南野真太郎(主担当)／ポリゴンマジック株式会社
渡辺雅央／株式会社サイバーコネクトツ
- ビジュアルアーツ 金久保哲也(主担当)／株式会社バンダイナムコゲームス
亀井敏征／株式会社ディンプス
- サウンド 中西哲一(主担当)／株式会社バンダイナムコゲームス
土田善紀／株式会社スクウェア・エニックス
- オンライン/ネットワーク 門脇宏(主担当)／株式会社ディー・エヌ・エー
福田淳史／株式会社コナミデジタルエンタテインメント
- ゲームデザイン 遠藤雅伸(主担当)／株式会社モバイル&ゲームスタジオ
鬼頭雅英／株式会社バンダイナムコゲームス
- プロデュース 未定
- ビジネス&マネジメント 齊藤康幸(主担当)／株式会社ヘキサドライブ
中村樹之／株式会社セガ
- 基盤技術 三上浩司(主担当)／東京工科大学
- インタラクティブ 今給黎隆(主担当)／グリー株式会社
粉川貴至／株式会社セガ
- 海外トラック 吉岡直人(主担当)

<CEDEC AWARDS ワーキンググループ>

コンピュータエンタテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術および開発者を表彰する、CEDEC AWARDS の企画、運営を行います。

- リーダー 狩野直士／株式会社ディー・エヌ・エー
- メンバー 古賀豊／株式会社コーエーテクモゲームス

<CEDEC Digital Library (CEDiL) ワーキンググループ>

CEDEC における発表資料などをライブラリー化して提供する、CEDEC Digital Library (略称 CEDiL) の企画、運営を行います。

- リーダー 植原一充／株式会社バンダイナムコゲームス

<広報ワーキンググループ>

CEDEC の価値を、より広く、深く、わかりやすく発信するための広報戦略企画を行います。

- リーダー 鶴谷武親／ポリゴンマジック株式会社
- メンバー 石田実緒／株式会社バンダイナムコゲームス

<スポンサーシップワーキンググループ>

現代のコンピュータエンターテインメント開発に欠かせない要素である、商用技術を提供されているスポンサーの皆様、CEDEC 参加者の皆様双方にとって、もっとも効果をあげられるようなスポンサーシップスキームを企画します。

- リーダー 小高輝真／株式会社ウェブテクノロジー
- メンバー 近藤広明／Dolby Japan 株式会社
鶴谷武親／ポリゴンマジック株式会社

<システムワーキンググループ>

CEDEC を運営するにあたってのシステム構築、運営を行います。

- リーダー 植原一充／株式会社バンダイナムコゲームス
- メンバー 粉川貴至／株式会社セガ

<アドバイザリーボード>

委員長またはワーキンググループのメンバーの協力依頼に基づき、CEDEC の運営にあたります。

- メンバー 安生健一／株式会社オー・エル・エム・デジタル
稲見昌彦／慶應義塾大学
蝦名寿昌／株式会社コナミデジタルエンタテインメント
木下昌也／株式会社タイトー
小林貴樹／株式会社スマイルブーム
田代昭博／日本マイクロソフト株式会社
津田順平／株式会社コーエーテクモゲームス
中嶋謙互／MMOG 開発者
橋本善久／株式会社スクウェア・エニックス
堀川 勉／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
松山 洋／株式会社サイバーコネクトツ
水谷 崇／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
三宅陽一郎／株式会社スクウェア・エニックス

<事務局>

小林岳人／一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会