

CEDEC 2017 2017年8月30日(水)~9月1日(金) パシフィコ横浜にて開催 セッション講演者は、2017年2月1日(水)から募集開始

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:岡村秀樹、所在地:東京新宿区西新宿)では、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」(CEDEC=セデック:Computer Entertainment Developers Conference)の2017年開催日程を、2017年8月30日(水)から9月1日(金)に決定しました。会場は、これまで通りパシフィコ横浜会議センター(神奈川県横浜市)です。

また、開催決定に合わせて、「CEDEC 2017」セッション講演者の募集要項を決定しました。公募期間は、2017年2月1日(水)から4月2日(日)までです。募集要項は、別紙のとおりです。

CEDEC 2016は、210セッション、展示ブースは43、スポンサー数61社の規模での開催となりました。2016年は、多くのVRデバイスが一般に販売されたことで「VR元年」と言われました。こうした中、VR技術の特集した「VR Now!」を企画し、関係するセッション、デバイスやソリューションの展示、デモンストレーションを実施し、大きな注目を浴びました。

参加者数は、3年連続で6,000人を超え、過去最高の6,768人(2015年:6,373人)を記録しました。特に本年は学生だけが購入できる受講者パスを設けた結果、参加者に占める学生の割合が昨年を1.6ポイント上回る10.83%に、人数にして約200人増加して500人を超えました。このことから、CEDECが次世代のゲーム開発を担う人材の育成にも寄与し始めているものと推察します。



CEDiL(略称:セディル。正式名称:CEDEC Digital Library)ウェブサイトでは、CEDEC2016をはじめ過去のCEDECで発表されたセッションの資料などの情報が公開されています。コンピュータエンターテインメント開発者をはじめ、関連する産業、アカデミック、メディア等の方々にとって貴重な情報源となっています。現在、CEDEC 2016セッション資料と合わせて、合計1,586セッションの資料等を公開しています。CEDiLでは、無料の会員登録を行うことでセッション資料がダウンロード可能となるほか、セッション動画も閲覧できます。

(URL <https://cedil.cesa.or.jp/>)



CEDEC 運営委員会では、ゲーム開発にかかわる様々な技術における最新動向と、近い将来に活用される可能性のある技術等を編さんした「CESA ゲーム開発技術ロードマップ」を2009年から毎年公開しています。CEDEC でのセッションなどの傾向などから、近い将来の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ます。2016年度版の公開は、2017年1月を予定しています。

「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. 050-3419-7725 FAX.050-3730-3968
e-mail press@cedec.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 e-mail info@cedec.jp

CEDEC 2017 セッション講演者 募集要項

- 募集内容** CEDEC 2017では以下の各形式につきましてセッションを公募いたします。
- <レギュラーセッション(60分)> : 講演者が登壇し、講演して頂く形式です。
 - <ショートセッション(25分)> : レギュラーセッションより短い時間で講演して頂く形式です。
 - <パネルディスカッション(60分)> : あるテーマについて数人の討論者が討議を行う形式です。
 - <ラウンドテーブル(60分)> : テーブルを囲んで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。
 - <インタラクティブセッション> : 会場内に展示スペースを設け、発表内容の掲示及びデモンストレーションをして頂く形式です。
 - <ワークショップ> : 参加者の作業する環境を整えて実施する参加型学習の形式です。
 - <チュートリアル> : 主に入門、初心者を対象に基礎的な部分から応用までを解説し、一通りの基本的な内容を学べる形式です。
 - <CEDEC CHALLENGE> : 決められたテーマや制限内で作成された成果物に対して、レビューやコンテストを実施する形式です。
- 対象技術分野** 次の部門に関連した技術やアイデア、ノウハウなど
エンジニアリング、プロダクション、ビジュアル・アーツ、サウンド、ゲームデザイン、ビジネス&プロデュース、アカデミック・基盤技術、ほか
- 応募方法** CEDEC 公式Web サイト(<http://cedec.cesa.or.jp/>)上のWeb 応募フォームに、必要な項目を記入し、ご応募ください。
※記載方法等詳細は、順次CEDEC 公式Web サイトにて公開いたします。
- 応募受付** 2017年2月1日(水)～4月2日(日)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** 2017年4月～6月頃、CEDEC 事務局より応募者に直接ご連絡します。
- 特 典**
- <講演採択者>
 - ・CEDEC 2017受講パス無償進呈
 - ・講演者同士の交流を目的としたパーティへのご招待
 - <応募者全員>
 - ・CEDEC 2017受講パスをCESA会員価格にてご提供
 - ・CEDEC 2017基調講演への優先入場(要・別途受講者パス)
 - ・CEDEC 2017ステッカー
- 個人情報** ご応募いただ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
e-mail speaker@cedec.jp