

CEDEC 2016

2016年8月24日(水)～26日(金)開催決定

セッション講演者は、2016年2月1日(月)から公募開始

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2016年開催日程を、2016年8月24日(水)から26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(神奈川県横浜市)です。

また、開催決定に合わせて、「CEDEC 2016」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、2016年2月1日(月)から4月3日(日)までです。募集要項は、別紙のとおりです。

CEDEC2015は、224セッション、展示ブースは51、スポンサー数69社と、2014年に次ぐ規模となりました。参加者数は、2014年に続き6,000人を超える6,373人を記録しました。セッションで取り上げられたコンピュータエンターテインメント開発手法や技術では、「プロシージャル」や「ディープ・ラーニング」等に注目が集まったほか、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントによるバーチャルリアリティシステム「Project Morpheus (プロジェクト モーフィアス)」(現 PlayStation VR)や、新たにOculus VRの「Oculus Rift」の最新プロトタイプ「Crescent Bay」の体験デモが同時に行われるなど多くの話題も提供しました。

CEDEC 運営委員会では、CEDEC2016においても次世代のコンピュータエンターテインメント開発に新たな道標が示されるものと期待しています。



CEDiL(略称:セディル。正式名称:CEDEC Digital Library)ウェブサイトでは、CEDEC2015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 2015セッション資料と合わせて、合計1,191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年版の公開は、2016年2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.050-3122-4017 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

- 募集内容** CEDEC 2016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・アイデア
エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、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** 2016年2月1日(月)～4月3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** 2016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 2016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 2016受講パスをCESA会員価格にてご提供
 - ・CEDEC 2016基調講演への優先入場(要・別途受講者パス)
 - ・CEDEC 2016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