

CEDEC 2018

2018年8月22日(水)～8月24日(金)
パシフィコ横浜にて開催
セッション講演者の募集開始は、2018年2月1日(木)から。

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2018年開催日程を、2018年8月22日(水)から8月24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 2018」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、2018年2月1日(木)から4月1日(日)まで。募集要項は、別紙のとおりです。

CEDECは、1999年の第1回開催以来、2018年は20回目という節目を迎えます。この20年の間に、コンピュータエンターテインメントを取り巻く環境は、大きな変貌を遂げました。家庭用テレビゲーム機の進化、インターネットの拡充、SNSの発達、VR、ARの実用化、携帯電話からスマートフォンへの移行等々は、コンピュータエンターテインメント開発技術とそれを支える要素技術の発達に大きな影響を与えてきました。

こうした大きな環境の変化に呼応して、CEDECではコンピュータエンターテインメントの開発に直接関わる技術に加えて、新たなエンターテインメントを生み出す芸術性の喚起や、斬新な発想をも触発するさまざまな分野から、プロデュースやマーケティングなどのビジネス分野に至るまで、多彩なセッションを行ってきました。

CEDECスタート当初は1,000人に満たなかった受講者は、本年から遡ること4年連続で6,000人を超え、CEDEC 2017は7,997名が参加するに至り、コンピュータエンターテインメント開発者のスキルアップと情報共有の促進、業界関係者の裾野を広げる事に寄与してきたものと自負しております。こうした意味でCEDEC 2018は、次世代に向けた新たな礎を築きあげるべく鋭意準備を進めてまいります。



CEDiL(略称:セディル。正式名称:CEDEC Digital Library)ウェブサイトでは、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 2017セッション資料と合わせて、1,500以上のセッション資料等を公開しています。CEDiL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。2017年度版は、2018年1月の公開を予定しています。

「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 2018 セッション講演者 募集要項

- 募集内容** CEDEC 2018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** 2018年2月1日(木)~4月1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** 2018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 2018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 2018受講パスをCESA会員価格にてご提供
 - ・CEDEC 2018基調講演への優先入場(要・別途受講者パス)
 - ・CEDEC 2018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** 講演者募集に関しては、CEDEC 事務局(e-mail speaker@cedec.jp)へお問い合わせ下さい