

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 2019

「PERACON 2019」テーマは「あやまる」に決定 Web応募受付開始

YouTube Liveによる無料ライブ配信 82セッション決定

セッションのWeb視聴ができる「タイムシフトパス」、オンライン限定で販売



テーマ:「Keep on Moving!」

会期:2019年9月4日(水)~9月6日(金)

会場:パシフィコ横浜(横浜市西区みなとみらい)

開催規模:セッション数 241、展示ブース数 48、スポンサー数 84

▽セッション情報 <https://cedec.cesa.or.jp/2019/session>

▽スポンサー展示情報 <https://cedec.cesa.or.jp/2019/exhibit/sponsor>

▽スポンサー情報 <https://cedec.cesa.or.jp/2019/outline/sponsor>

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 2019」(略称:CEDEC 2019、CEDEC=セデック:Computer Entertainment Developers Conference)の恒例となったコンセプトシートコンテストのテーマ、会期中に無料ライブ配信するセッションが、このほど決まりました。

■コンセプトシートコンテスト「PERACON 2019」、テーマは「あやまる」 Web応募受付開始

PERACON(ペラコン)は、事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚(ペラ)にまとめて競う、誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。

世間を賑わしているコンプライアンス問題。悪意を持っていなくても、ふとした誤りや認識不足から重大な違反を起こしている場合もあります。そんな時、すぐに謝れば問題解決は早いのですが、言葉の綾でごまかそうとすると、返って炎上して大問題になってしまうこともしばしばです。今年のPERACONは、昨年のグダグダ具合を謝罪する意味も込めて、「あやまる」をテーマのキーワードとします。わざわざ平仮名なのは、「謝る」でも、「誤る」でも、喜多川歌麿が狂歌では「綾丸」を号としていたなどのこじつけでも、広く意味を取れるような配慮としました。しかし、複数の意味を企画に盛り込む作戦は過去に大量の愚作を生んでいます。参加者の「あやまる」は何かを、ワンポイントで絞った「なるほど、これがあつたか」的なセンスで表現した作品を期待しています。今年はWeb応募のみで、会場応募は、ありません。締め切りは、9月4日(水)の23時59分です。応募された作品は会期中会場のパネルに貼り出されます。

URL <https://cedec.cesa.or.jp/2019/event/peracon>

■YouTube Liveによるセッションの無料ライブ配信スケジュール決定※別紙一覧参照

本年は、昨年の75セッションを上回る82セッションをYouTube Liveからライブ配信することが決定しました。

詳しくは、公式WebサイトURL <https://cedec.cesa.or.jp/2019/session/live> をご覧ください。

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

■会期後、セッションのWeb視聴ができる「タイムシフトパス」、オンライン限定で販売中

事前受講申し込みは終了しましたが、「タイムシフトパス」はCEDEC公式Webサイトからのオンライン販売限定で、9月6日(金)19時まで購入が可能です。「タイムシフトパス」はCEDEC 2019のセッション動画をWeb視聴できる視聴専用パスです。視聴期間は9月5日(木)午前10時から9月20日(金)17時まで。価格は13,500円(税込)となっています。なお、「タイムシフトパス」では、CEDEC会場での聴講はできません。「タイムシフトパス」についてはCEDEC公式Webサイトをご覧ください。

URL <https://cedec.cesa.or.jp/2019/outline/application>

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

●本件に関する報道関係者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

■CEDEC 2019 YouTube Liveライブ配信スケジュール<8月27日(火)現在>

URL <https://cedec.cesa.or.jp/2019/session/live>

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

開催日時	セッション タイトル・講演者
9:45~11:05	基調講演 ゲームの、そのさらに先へ - 新たな体験の創造に向かって エンハンス 水口 哲也
11:20~12:20	どんな物語にしたいか共有する~『エースコンバット 7』のナラティブ制作手法~ 株式会社バンダイナムコスタジオ 鬼頭 雅英 株式会社バンダイナムコスタジオ 糸見 功輔
	Game Server Services ではじめる サーバー開発運用しないゲーム開発 Game Server Services 株式会社 丹羽一智
	コンテナ環境の新たなセキュリティの考え方 -DevOps から DevSecOps へ マクニカソリューションズ株式会社 野原 峰彦
	心地よいインタラクティブゲームのための効果的な音楽的演出とその作り方 エンハンス 武藤昇
	「強い」を作るだけが能じゃない！ディープラーニングで 3D アクションゲームの敵 AI を 作ってみた 株式会社 Luminous Productions 上段 達弘
11:20~11:45 (ショートセッション)	AR 環境におけるより良いフォント選びのガイドラインについて フォントワークス株式会社 キム ミンヨン/電気通信大学 櫻井翔
11:50~12:15 (ショートセッション)	生データのままで、リアルタイムに分析するなら Splunk Splunk Services Japan 合同会社 横田聡, CISSP
4 日 (水)	エースコンバット 7 VR が実現したエースパイロット体験のひみつ 株式会社バンダイナムコスタジオ 山本 治由 株式会社バンダイナムコスタジオ 夢湖 久治
	UE4 でマルチプレイヤーゲームを作ろう Epic Games Japan 鈴木 孝司
	業界最先端の VFX 制作の現場と SPARKGEAR の最新機能について 株式会社スパーク 岡村 雄一郎/株式会社スパーク 広本 則行 キャラクターをより魅力的に！ゲーム向けリップシンクミドルウェア 株式会社 CRI・ミドルウェア 上田 賢次郎/株式会社 CRI・ミドルウェア 柴田 修作
	Unity C# × gRPC × サーバーサイド Kotlin による次世代のサーバー/クライアント通信 ~ハイパフォーマンスな通信基盤の開発と MagicOnion によるリアルタイム通信の実現~ 株式会社アプリボット 竹端 尚人/株式会社 Cysharp 河合 宜文
14:00~14:25 (ショートセッション)	オンラインゲームのレイテンシを極限まで下げる！世界最大規模のプライベートバック ボーンとエッジコンピューティングの活用事例 ライムライト・ネットワークス・ジャパン株式会社 伊与木 基正
14:50~15:50	自動車業界とゲーム業界技術の融合 株式会社デンソー 小口 貴弘/株式会社デンソー 服部 陽介
	スポットインスタンスという AWS でゲームサーバーの堅牢性を高めるシステム設計 アマゾンウェブサービスジャパン株式会社 畑史彦
	ゲーム開発者とゲームメディアの理想の関係とは？ 株式会社ディー・エヌ・エー 佐々木 悠/株式会社マレ 平 信一
16:30~17:30	LAMP で構成されたモバイルゲームのバックエンドの Kubernetes への移行事例 株式会社SNK 泊 久信/株式会社SNK 中村 裕也
	アナログゲームの制作に見る、ゲームの面白さとは カナイ製作所 カナイセイジ/グランディング株式会社 菅沼 正夫 OKAZU brand 林 尚志
	「Press Button, Drink (French) Coffee」 UE4 におけるビルドパイプラインとメンテナンス の全体像 Epic Games Japan アクセル リファール
	ゲームの開発・運営環境バッチリですか？~Amazon Game Tech でまだまだ♪できる~ アマゾンウェブサービスジャパン株式会社 下田純也/Twitch Travis Brown/ アマゾンジャパン合同会社 畠中俊巳

開催日時	セッション タイトル・講演者
4日 (水)	16:30~17:30 「リンクスリングス」での Photon 採用事例および、Photon CTO による最新サービス Photon Quantum の紹介 GMO クラウド株式会社 萩原 竜二/株式会社サムザップ 石井 岳 株式会社サムザップ 二宮 章太/Exit Games クリストフ・ウェグマン 心理的安全性を高め「気づき」を尊重する生産性の高いチームを目指して ～ティール組織・マインドフルネスのチームへの導入の試み～ 株式会社バンダイナムコスタジオ 深澤 宏仁/ 株式会社バンダイナムコスタジオ 片岡 洋一朗
	17:50~18:50 エースコンバット7における”空の革新”について 株式会社バンダイナムコスタジオ 菅野 昌人 組織的に Game x AI を推進していくための方法論 ～『逆転オセロニア』の一步先へ～ 株式会社ディー・エヌ・エー 田中 一樹/株式会社ディー・エヌ・エー 岡田 健 ルミナス・エンジンへのリアルタイムレイトレーシング実装事例の紹介 エヌビディア 合同会社 竹重 雅也/株式会社 Luminous Productions 荒牧 岳志
	17:50~18:15 (ショートセッション) 「出来らあっ!!」「え!?ゲーム開発で社会貢献を!？」 株式会社ゲーム・フォー・イット 後藤 誠/おなかつソフト 伊藤 周 半年でリリースできる柔軟な動画配信アプリサーバ開発事例 グリー株式会社 堀口 真司/株式会社 WrightFlyerLiveEntertainment 鈴木 康士郎 カナダ市場へ進出: Embedded Industry in Education - 積極的な学生の雇用で開発コスト削減を(VFS & カナダ大使館)
	18:20~18:45 (ショートセッション) バンクーバー・フィルム・スクール (VFS) / Original Fire Games キャロリナ・マストレッタ/ バンクーバー・フィルム・スクール (VFS) ネッサ・ガウーディオ Google Play のスマホゲームのセキュリティを高める手法と API のご紹介 グーグル合同会社 松内 良介/グーグル合同会社 ロドリゲス オスカル
	10:00~11:00 ハイエンドキャラクターグラフィックス using LUMINOUS ENGINE 株式会社 Luminous Productions 黒坂 一隆/株式会社スクウェア・エニックス長谷川 勇/ 株式会社 Luminous Productions 蓮尾 雄介/株式会社 Luminous Productions 岸 明彦 Unity ではじめるオープンワールド入門 アーティスト編 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 大下岳志 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 山村達彦 デザイン部署からはじめる働き方デザイン デライトワークス株式会社 今井 仁 Alibaba Cloud で構築するゲーム基盤 ～対談:なぜマイネット社が Alibaba Cloud を選んだのか?～ SB クラウド株式会社 有馬 茂人/株式会社マイネット 堀越 裕樹/ 株式会社ビヨンド 佐藤 聖賢 スマホゲームリリース時に絶対サーバを落とさないための負荷試験 株式会社 Cygames 伊藤 英知
	11:20~12:20 自動運転時代の新たな モビリティサービスへの挑戦 株式会社ディー・エヌ・エー 左向 貴代 Unity ではじめるオープンワールド入門 エンジニア編 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 山村達彦 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 大下岳志 エンジニアから見た「カジュアルゲーム」の魅力 AppLovin 株式会社 萬野 有生/エウレカスタジオ株式会社 馬場 紘弥/株式会社マジ カント 矢嶋 孝康/Geisha Tokyo, Inc. 田口 聖久 リバースエンジニアリングとチート事例から学ぶセキュリティ対策 株式会社 DNP ハイパーテック 國澤 佳代 Mesh Effect Shape: 2D カートゥーン調デザインから、その魅力のままにアニメーションする 3D エフェクトメッシュを軽量かつ効率良く作る! マーザ・アニメーションプラネット株式会社 高橋 聡/マーザ・アニメーションプラネット株 式会社 Brent Forrest/マーザ・アニメーションプラネット株式会社 松成 隆正
13:30~14:30 『Tales of ARISE』におけるレンダリング技術と高速化 株式会社バンダイナムコスタジオ 小林 弘幸 Unity2018/2019 における最適化事情 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 黒河優介	

開催日時	セッション タイトル・講演者
5 日 (木)	<p>地球を守るサウンド制作 ～EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAINにおけるサウンド実装について～ 有限会社サウンドエイムス 田村 幸多郎/有限会社サウンドエイムス 斎藤 孝之</p> <p>「1000人で巨大モンスターを狩れ！」サーバソリューション Strix Cloud と Unreal Engine でリアルタイム通信レイドバトルをつくらう 株式会社ソフトギア 宮永直樹/株式会社ソフトギア 加藤 正彦</p> <p>毎週リリースするスマホ向けコンテンツにおける回帰テストの自動化と、テスト結果の可視化を含むテストワークフローの提案 株式会社バンダイナムコスタジオ 狩野 真次</p>
	<p>【対談】一流クリエイターに聞く、魅力的なキャラクターを生み出す秘訣とは！？ 漫画家 鈴木みそ/株式会社カプコン 塗 和也 アークシステムワークス株式会社 石渡 太輔</p> <p>コロブラの開発中タイトル事例 ～Unity 最新技術でコンソール級のモバイルゲームを実現～ 株式会社 コロブラ 荒木和也 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 黒河優介</p> <p>家庭用ゲーム開発におけるゲームエディタの基礎設計と、安定かつ高速なアセット管理について 株式会社バンダイナムコスタジオ 多田 航</p>
	<p>『GameSynth 2019.2』 ～サウンド・ゲーム・アニメクリエイター達のために、さらに進化した最新機能をご紹介！～ Tsugi 合同会社 ニコラス フールネル</p>
	<p>Unity2019 年注目機能まとめ ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 大前広樹 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 京野光平 a.k.a ntny</p> <p>品質と開発スピードの両立と、OSS のリスク低減策のご紹介 日本シノプシス合同会社 吉井 雅人/日本シノプシス合同会社 土谷 宜広</p> <p>CLIP STUDIO PAINT によるビジュアルデザイン事例 株式会社セルシス 武田 暁雄/株式会社サムザップ 飯田 隼一 株式会社サムザップ 森田 柚香/株式会社アプリポット 鍛冶 健人</p> <p>ゲームと音楽の世界におけるパーソナライズされた空間オーディオ / Personalized Spatial Audio in Gaming and Music EmbodyVR, Inc. マリエル・ヤコブソン</p> <p>大規模開発のための LUMINOUS ENGINE のログ分析と自動テスト 株式会社 Luminous Productions 岩崎 浩</p>
	<p>16:30～17:30</p>
6 日 (金)	<p>9:45～11:05</p> <p>基調講演 AI の諸問題に対する日本語的アプローチ 公立大学法人札幌市立大学 中島 秀之</p>
	<p>11:20～12:20</p> <p>パネルディスカッション ゲームと機械学習の最前線 ～現状と未来を正しく捉えるために～ 株式会社ディー・エヌ・エー 奥村純/株式会社スクウェア・エニックス 三宅陽一郎 株式会社バンダイナムコスタジオ 長谷 洋平</p> <p>SIE「toio(トイオ)」で広がるロボットトイの世界 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 田中 章愛 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 八重田 岳</p> <p>脱人力！脱ブラックボックス！ 気軽にビルドとデプロイし、開発を可視化/効率化するクラウド活用術 日本マイクロソフト株式会社 梅津 寛子/ 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 矢木 一匡 / 日本マイクロソフト株式会社 廣瀬 一海</p> <p>スマホゲーム「10年継続」を見据える運営術 ～運営 60 本超えのマイネットが掲げる“PARADE”とは？～ マイネット 上原 仁</p> <p>リアルタイムレイトレーシングの導入と最適化事例 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 川名 勇気</p>
	<p>11:20～11:45 (ショートセッション)</p> <p>Defense of Unity Games Intertrust Technologies Corporation 長尾 豊</p>
	<p>11:50～12:15 (ショートセッション)</p> <p>PlayCanvas:Web をもっと身近に！ゲーム資産を WebGL で活かす GMO クラウド株式会社 津田 良太郎 GMO クラウド株式会社 宗形 修司/GMO クラウド株式会社 城戸 雄大</p>

開催日時	セッション タイトル・講演者
6 日 (金)	<p>セッション タイトル・講演者</p> <p>ミリシタ運営術！！ 株式会社バンダイナムコスタジオ 池田 早人/株式会社 バンダイナムコスタジオ 保科 一成/株式会社 バンダイナムコスタジオ 佐々木 克</p>
	<p>エンタテインメント x 教育 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 秋山 賢成 Mirrativ アプリ開発における、理想のユーザー体験実現に向けたアプローチ 株式会社ミラティブ 夏澄彦</p>
	<p>5G 時代に対応した『モノビットエンジン 5G』を初公開！ HoloLens 対応した通信クラウド最新情報も！ モノビットエンジン株式会社 中嶋 謙互/モノビットエンジン株式会社 安田 京人 プロシージャルゲームコンテンツ制作ブートキャンプ 2019 Part 1 バリエーション生成 SideFX 多喜 建一/株式会社ポリフォニー・デジタル 齋藤 彰/株式会社ポリフォニー・デジタル 山部 道義/株式会社ポリフォニー・デジタル 永友 瑛里子</p>
	<p>感情を揺さぶるメタ AI ～ゲームへの実装方法とバランス調整への応用事例～ 株式会社スクウェア・エニックス 里井 大輝</p>
	<p>PlayStation®VR の振り返り 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 秋山 賢成 シリコンスタジオで開発中の Mizuchi for DCC Tool について シリコンスタジオ株式会社 辻 俊晶/シリコンスタジオ株式会社 河野 駿介</p>
	<p>CLIP STUDIO PAINT でのディープレイヤーニング活用事例と AI フレームワーク ailia SDK の紹介 株式会社アクセル 品部 仁志/株式会社セルシス 片岡 猛 視聴者を参加者にしてしまう技術：トーナメント実況編 Genvid Technologies Japan 中嶋謙互</p>
	<p>プロシージャルゲームコンテンツ制作ブートキャンプ 2019 Part 2 機械学習 SideFX 多喜 建一/株式会社 Cygames 岸川 貴紀 Orange Jellies 堀川 淳一郎</p>
	<p>AI は自分でボードゲームの勝ち方を見つけられるか？ モリカトロン株式会社 森川幸人/モリカトロン株式会社 松原卓二 モリカトロン株式会社 成沢理恵/日本将棋連盟 女流二段 北尾まどか</p>
	<p>画像データを美しいまま圧縮！ 完全再構成された OPTiX ImageStudio 8 の新 UI と効果 株式会社ウェブテクノロジー 小野 知之/株式会社ウェブテクノロジー 浅井 維新 IP タイトルを成功させる 3 つの視点～ライセンス・プロモーション・プロデュース～ 『ダンまち～メモリア・フレーゼ～』の事例 グリー株式会社 野澤 武人/グリー株式会社 小泉 義英 グリー株式会社 武田 豊</p>
	<p>大規模モバイルゲーム運用におけるマスターデータ管理事例 株式会社ディー・エヌ・エー 人西 聖樹</p>
	<p>コンピュータハードウェア技術トレンド フリーランス 後藤弘茂</p>
	<p>AI にゲームをデバッグさせることは出来るのか？ ～ゲーム AI 専門会社モリカトロンの挑戦～ モリカトロン株式会社 本城 嘉太郎</p>
<p>機械学習ベースの自動プレイエージェントを用いたバランス設計効率化の追求 グリー株式会社 福沢 嘉琳/グリー株式会社 森田 想平</p>	
<p>17:50～18:15 (ショートセッション)</p> <p>SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE と Déraciné における Bink ビデオと Oodle データ圧縮の導入事例 株式会社フロム・ソフトウェア 瀧田航一朗/RAD Game Tools, Inc. 阿部剛寿</p>	
<p>18:20～18:45 (ショートセッション)</p> <p>Markdown を使ったドキュメントサイト構築 株式会社ヒューマンサイエンス 米倉 裕基/株式会社ヒューマンサイエンス 殿岡 理恵</p>	