

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
2019年9月4日(水)～6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2019年2月1日(金)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:早川英樹、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2019年開催日程を、2019年9月4日(水)から9月6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 2019」セッション講演者の募集要項を決定しました。募集期間は、2019年2月1日(金)から3月31日(日)まで。募集要項は、別紙のとおりです。この募集要項の詳細は、本日より、「CEDEC」公式ウェブサイト(<http://cedec.cesa.or.jp/>)にて公開いたします。

CEDECは、2018年に20回目という節目を迎えました。CEDECでは、これまでのコンピュータエンターテインメント開発環境変化に呼応して、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実施してきました。

特に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の急速な普及とネットワークの発達等々は、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。2016年にはスマートフォンをはじめとするモバイル端末の個人保有率が80%を超え、今後、「スマートフォンの普及と利用時間増に伴い、スマートフォンを起点としたネットによるサービス消費は一層増加する」とされています。(出典:平成29年版 情報通信白書)

こうした背景のもと、2019年に21回目を迎えるCEDECは、さらなる変貌を遂げるであろうコンピュータエンターテインメント開発を支える技術の発展を期した次の10年の始まりともいえます。CEDEC2018の受講者数が8,890名と過去最大を記録したことは、コンピュータエンターテインメント開発者各位がますますのスキルアップを求め、情報共有の促進を求める意欲の高まりを示すものです。次の10年に向けたCEDECの講演者を広く募集します。



CEDiL(略称:セディル。正式名称:CEDEC Digital Library)ウェブサイトでは、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 2018セッション資料と合わせて、1,700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。2018年度版は、2019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 2019 セッション講演者 募集要項

- 募集内容** CEDEC 2019 では以下の8形式による各セッション講演者を募集。
＜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
- 公募対象** コンピュータエンターテインメントの開発・研究、および関連する業務にかかわるすべての方
- 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 サイトにて公開します。
- 応募受付** 2019年2月1日(金)～3月31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** 2019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 2019 受講パス無償進呈
(最大3名様分。ショートセッションは講演者1名様分、インタラクティブセッションは最大2名様分)
・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 2019 パスをCESA会員価格にて提供
・CEDEC 2019 基調講演への優先入場(要・別途受講者パス)
・CEDEC 2019 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** 講演者募集に関する問い合わせ:CEDEC 事務局(e-mail speaker@cedec.jp)