

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 2011」講演者公募、締切まで残り1カ月！ CEDEC Digital Library (CEDiL) に検索機能を追加

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:和田洋一、所在地:東京都港区西新橋)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「CEDEC 2011(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)」にて、コンピュータエンターテインメント開発に関連する最新技術やビジネス情報を発表する講演者の公募を3月31日(木)まで受け付けています。

応募は CEDEC 公式ウェブサイトよりダウンロードできる応募フォームにて受け付けます。応募資格は、コンピュータエンターテインメント開発者、および関連する仕事に従事している方、研究者、学生です。国内だけでなく海外からの応募も受け付けます。

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

また、CEDEC Digital Library (CEDiL)に本日より検索機能が追加されました。CEDiL は、CEDEC で発表された講演の資料などの情報をインターネット上に公開するデジタルライブラリーです。CEDEC の資料は、コンピュータエンターテインメントの開発者だけでなく、関連する産業、アカデミック、メディア等に関わる方々にとって貴重な情報源であり、さまざまな活用を期待することができます。

CEDiL の利用は、会員利用者登録を行って頂く事で、各種 CEDEC 資料等をダウンロードし閲覧することができます。(会員登録は無料)。2011年2月18日のサービス開始より、過去の CEDEC 資料約 520 件を公開しています。今後講演の動画配信などサービスや機能の拡充を進めてまいります。

<CEDiL 公式ウェブサイト> <http://cedil.cesa.or.jp/>



◆昨年講師および CEDEC 運営からのメッセージをご紹介します

昨年の CEDEC2010 で講演を行って頂いた講師の方々より、CEDEC2011 の講師公募を検討しているの方々へのメッセージを頂いております。

来場者は自分を写す鏡だと思います。

自分への問いかけ、自分の思いを伝え、それを目の前の人たちと共有する。

業界に役立つとか、講演者としての使命感とかを意識する必要はありません。

ウケなかったら、批判されたら…、そんなことに迷うことも一切無用です。

自分の延長線に来場者がいるのです。

それから、言葉とスクリーン(パワポ)に頼るな…。これも付け加えたいと思います。

株式会社メディアクリエイト 代表取締役
細川 敦

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

●本件に関するお問い合わせ先

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 CEDEC事務局

TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 (CEDEC 担当)

e-mail info@cesa.or.jp

CEDEC 2011

リアクションだけの人生はつまらない！アクションを起せばリアクションが返ってきます。
どんな一歩も大きな変革を起す可能性があると思います。ゲーム開発に関わるあらゆる職種、仕事がどんなに価値があり誇れることか、それを知っている我々が業界の枠をも超えて届ける良いチャンスだと思います。
まずは一歩を踏み出してみてください。

株式会社イニス 代表取締役社長
原田 雅子

所属する組織が伝統的に行っていたり、ご自身が良かれと思って採用(考案)している開発手法が本当にベストな解なのか？疑問に思っている開発者は、大勢いらっしゃると思います。そんな方々の中で更に危機感をお持ちの方は、独自に技術情報を入手したり、汎用ミドルウェアの機能を評価・吸収するなど自己研鑽に励んでいるかと思えます。

これって、1つの流派、1つの道場で鍛錬し続けている武道のように思えます。

武道の世界では、自身の流派の力を試すために「他流試合」というものがあります。
CEDEC は、正にその「他流試合」に思えてなりません。

どうか、皆さん、この「他流試合」に出場して下さい。ご自身の力を試しに来て下さい。

更に、今年度の CEDEC は名称を変更した意味合いも含めて「異種格闘技」戦の場であるといえます。

ゲーム業界を外から見ていた皆さん、この「異種格闘技」戦へ是非ご参戦ください。
異質な力を見せて下さい、混じりあって互いに高みを目指しましょう。

勝っても負けても(うまくいってもいなくても)、得られるフィードバックは、今までご経験された知識習得とは比較できない程価値があるものと想像します。

皆さんの応募をお待ちしております。

CEDEC 2011 プログラムワーキンググループ リーダー
庄司 卓

以上

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

●本件に関するお問い合わせ先

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 CEDEC事務局

TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 (CEDEC 担当)

e-mail info@cesa.or.jp

CEDEC 2011

【添付資料1】

●公募するセッション形式について

公募の詳細は公式ウェブサイト(<http://cedec.cesa.or.jp/>)をご覧ください

＜セッション(60分)＞:通常のセッション形式です。1人もしくは複数のスピーカーがレクチャーするスタイルです。

＜パネルディスカッション(60分)＞:あるテーマについて、複数のスピーカーが討論するスタイルです。

＜ラウンドテーブル(60分)＞:モデレーターと参加者が口の字状に着席し、あるテーマについて全員で討論するスタイルです。

＜ショートセッション(20分 / 30分)＞:複数セッションを1パックとして実施するスタイルです。短い時間ならではのシャープで、かつあるテーマについて多様な見方を提供する講演形式です。

＜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、発表内容を掲示するスタイルです。特定の時間枠をコアタイムとし発表者がプレゼンテーション、デモンストレーションを行う機会も設けます。(CEDEC 2010における「ポスター展示」の発展形です)

●応募者および採択者特典

応募者全員、および選考の結果、採択された方には以下の特典を用意します。

＜応募者特典＞

- ・CEDEC 2011 基調講演への優先入場
一般入場口とは異なる優先入場口を設けます
※CEDEC パス(有料)が別途必要です。
- ・CEDEC 2011 パスを CESA 会員価格にて提供

＜採択者特典＞

- ・CEDEC 2011 パス無償進呈
セッション、パネルディスカッション、ラウンドテーブル:講演者にパスを無償で提供します。ただし、最大3名様分とし、講演者が4名を超える場合、また関係スタッフの方については、該当セッションのみ入場可能なパスを必要人数分ご用意いたします。
ショートセッション、インタラクティブセッション:講演者1名様分のパスを無償で提供します。講演者が規定数を越える場合、また関係スタッフの方については、該当セッションのみ入場可能なパスを必要人数分ご用意いたします。
注:パスの進呈は、1名様1枚に限定します。同一の方が、複数セッションで採択された場合でも、提供されるパスは1枚のみであることにご注意下さい。
- ・講演者パーティご招待
講演者同士の交流を目的としたパーティの開催を予定しています。こちらへ無料でご招待いたします(CEDEC 2011 全参加者が集うパーティ「Developers' Night」への参加は講演者の方も有料となります)。

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

●本件に関するお問い合わせ先

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 CEDEC事務局

TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 (CEDEC 担当)

e-mail info@cesa.or.jp



【添付資料2】

●公募要綱

応募にあたっては、CEDEC 公式サイト(<http://cedec.cesa.or.jp/>)よりダウンロードした応募フォームの 4 ページ目以降の項目を全てご記入いただき、cedecspeaker@cesa.or.jp へ電子メールに添付してお送りください。締め切りは、2011 年 3 月 31 日です。

- ・ ご応募は、1 件ずつ個別ファイルにてお送りください。1 本のメールに、複数ファイルを添付して頂いても結構です。
- ・ 分野指定は不要です。
 - 皆様のご記入内容を鑑み、CEDEC 運営委員会で分野分けを行います。
 - 最終的なセッションは、以下の分野に分類されます。(複数分野の場合もあります。下記にない分野となる場合もあります)
 - ◇ PG (プログラミング), VA (ビジュアルアーツ), GD (ゲームデザイン), SND (サウンド), NW (オンライン), PD (プロデュース), BM (ビジネス&マネージメント), AC (アカデミック), BoF (Birds of Feather; 新分野), MX (特別分野; ノンジャンル)
 - 上記に係る制作技術やソフトウェア開発手法なども対象です。(例:VA におけるツール開発技術、PG におけるアジャイル開発手法など)
- ・ 各項目は、なるべく平明、かつ具体的にご記入願います。
 - 過去の CEDEC において、実際の内容と、プログラム上の説明による受講者の方々のご期待が一致している程高評価が得られる強い傾向が見られます。特に「タイトル案」、「受講者が得られる知見」、「受講者に期待するスキル / 経験」は非常に重要です。具体的、かつ明確にご記入下さい。
 - 例:「受講者に期待するスキル / 経験」
 - × : ゲーム開発にたずさわる方ならどなたでも
 - : 描画系開発者
 - ◎ : GPU プログラミングの実務経験
- ・ 「セッション概要」はできるだけ 1 枚に収めて、簡潔に、かつ具体的にご説明下さい。
 - セッション案説明のご都合上、図などの必要がある場合、2~3 以内枚を目安として追加して頂いても構いません。
 - ビデオ等の形式で補足資料をご提出頂いても結構です。
 - 機密保持などの理由で、当フォーム提出時に明示できない情報がある場合は、伏せて頂いても結構です。
- ・ 内容が商用技術の販売促進目的と思われる場合は、スポンサーシッププログラム(有償)の提案を差し上げる場合があります。
 - 商用技術は、現代のコンピュータエンターテインメント開発において重要な要素ですので、講演される方、受講される方の双方にとって適切なセッションスタイルを用意させていただきます。販売促進を主目的とせず、受講者の方の開発力向上に寄与すると判断された場合は、通常セッション候補として審査を進めさせていただきます。
- ・ ご応募頂いた内容は、CEDEC 運営目的以外には使用いたしません。
 - 審査を行う CEDEC 運営委員会は、ゲーム業界の方を主に構成されていますが、このメンバーが所属する組織の利益のために、ご応募頂いた内容を流用する事は決してないことをお約束いたします。
- ・ ご記入にあたっては、日本語、もしくは英語でお願いいたします。

<お送りいただいたセッション案は、以下の手順にて審査を実施いたします>

A) 本応募フォーム記述内容に基づく審査

- CEDEC 運営委員会にて内容を審査し合格の判定をいたします。
- 採択とさせて頂いたセッション案については、CEDEC 事務局よりご連絡し、実施詳細に向けたやりとりを開始させていただきます。ご連絡は 2011 年 4 月~5 月頃を予定しています。

B) 追加資料をご提出頂いての審査

- CEDEC 運営委員会は、必要に応じ、応募フォームの記述内容に加えさらに情報提供をお願いすることがあります。CEDEC 事務局よりご連絡し、詳細な内容が判る資料の提出を依頼させていただきます。この資料を基にして審査し採択可否の判定をいたします。
- 追加資料をお願いする場合、ご連絡は 2011 年 5~6 月を予定しています。

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

●本件に関するお問い合わせ先

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 CEDEC事務局

TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 (CEDEC 担当)

e-mail info@cesa.or.jp