

日本最大のゲーム開発者向けカンファレンス

「CEDEC 2010」講演者の公募を本日より開始 ＜ショートセッション(20分)＞および＜ポスター展示＞を新設 応募者全員に特典をご用意

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、日本最大のゲーム開発者向けカンファレンス「CEDEC 2010(CESA デベロッパーズカンファレンス 2010)」を、日経BP社(社長:平田保雄、所在地:東京都港区白金)の共催のもと、8月31日(火)～9月2日(木)の3日間、パシフィコ横浜(横浜市西区みなとみらい)にて開催することを決定しました。

本日、CEDEC 2010における講演者の公募を開始しました。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、ゲーム開発者、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。公募の締め切りは3月31日(水)です。

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

CEDEC は、ゲーム産業全体の技術力向上を目的とし、産学官の垣根を越え、最新の開発技術やビジネス情報を共有する国際的な技術カンファレンスです。昨年、CEDEC は規模を大幅に拡大し、152 のセッションを実施、国内外から約 200 人の講演者が登壇しました。

前回の講演者からは、「発表に際し、これまでの経験をまとめる作業により、自身の強みや今後への課題が明確になった」「交流のない他社の方とも話ができて刺激を受けた」「自分の専門分野以外の内容も聴講でき有意義だった」(講演者アンケートより抜粋、要約)など、講演により大きなメリットが得られたとの評価を受けました。また、講演者の約 93%が「次回も参加したい」「都合が合えば参加したい」と回答するなど、高い満足度を示しています。

本年の CEDEC では、新たに＜ショートセッション(20分)＞および＜ポスター展示＞による講演枠を設けます。従来の＜セッション(60分)＞＜パネルディスカッション(60分)＞＜ラウンドテーブル(60分)＞に加え、さまざまな講演スタイルを用意することで、講演者、受講者のニーズを幅広くとらえることを目的としています。

採択された方へは受講パスの進呈や講演者限定パーティーへの招待などの特典を提供します。また、応募者全員に、受講パスの CESA 会員価格への割引、基調講演優先入場などの特典を提供します。

※新設する2つのセッション形式の概要および、公募特典、公募要綱は添付資料をご覧ください。

◆CEDEC 組織委員会に新メンバー

CEDEC の運営、プログラム策定などを行う組織委員会に、英 EIDOS 社・CTO の Julien Merceron 氏や、株式会社モバイル&ゲームスタジオ・取締役会長の遠藤雅伸氏など新たに6人を迎え、計41人の体制となりました。海外講演者の招へいや、幅広い見地での講演者の選定など、一層の質の向上を目指して活動してまいります。

※CEDEC 組織委員会のメンバー一覧は添付資料をご覧ください。

以上

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

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この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 cedecspeaker@cesa.or.jp

【添付資料1】

●新設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

<ショートセッション(20分)>

20分のショートセッションを3本まとめて、通常のセッションとして提供するもので、特定のテーマに関して、簡潔にプレゼンテーションするスタイルです。短い時間ならではのシャープな講演形式となります。

60分間のセッションに比べて、講演にかかる負荷を下げることで、よりカジュアルに応募できることを意図しています。

なお、1セッションを構成する3本のショートセッションの組み合わせは、CEDEC組織委員会下のプログラム委員会にて選定します。

<ポスター展示>

CEDEC会場内に専用の展示スペースを設け、発表内容をポスター形式で掲示するスタイルです。

特定の時間帯は、講演者の方がポスター前でプレゼンテーションするコアタイムとして設定します。

また、電源やインターネット回線などの用意がありますので、機材を使ったデモンストレーションをすることも可能です。

※従来からあるセッション形式は以下の通りです。

<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。

●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 2010 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 2010 パスを CESA 会員価格にて提供

<採択者特典>

- ・CEDEC 2010 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:講演者を含む3名様分のパスを無償で提供します。
ショートセッション、ポスター展示:1名様分のパスを無償で提供します。
※講演者が規定数を超える場合、また関係のスタッフの方へは、該当セッションのみ入場可能なパスを必要分用意します。
- ・講演者限定パーティーに招待
講演者同士の交流を目的としたパーティーの開催を予定しています。同パーティーに無料で招待します。
※CEDEC 2010 全参加者が集うパーティー「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/>

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この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 cedecspeaker@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、2010 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。
 - CEDEC 2009 までは、セッション分野を応募者の方にご記入頂いていましたが、CEDEC 2010 からは CEDEC 組織委員会下のプログラム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)
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), MB (モバイル), BM (ビジネス&マネジメント), AC (アカデミック), BoF (Birds of Feather; 新分野), SP (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、アジャイル開発手法)
- ・ 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。
 - 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。
 - 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、現代のゲーム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、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。
 - 審査を行うプログラム委員会は、ゲーム業界の方により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いないこととお約束いたします。
- ・ 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>

- ・ 応募フォーム記述内容に基づく審査
 - CEDEC プログラム委員会にて内容を審査し合格の判定をいたします。
 - CEDEC プログラム委員会は必要に応じ CEDEC アドバイザリーボードとの議論を踏まえ合格の判定を行う場合があります。
 - 合格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 2010 年 4 月~5 月頃を予定しています。
- ・ 追加資料(プレゼンテーション資料、内容説明等)をご提出頂いての審査
 - CEDEC プログラム委員会は、必要に応じ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(本番用に近いプレゼンテーション等)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合格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 2010 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/>

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この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 cedecspeaker@cesa.or.jp

【添付資料3】

(所属と肩書は、原則として2010年1月現在のものです。表記は所属会社での表記を優先しています。)

CEDECはCESAの技術委員会(委員長:松原健二/コーエーテクモホールディングス株式会社 代表取締役社長)の活動の一環として実施しています。CEDEC 2010においては以下のように組織委員会を設置しました。

●CEDEC 組織委員会

CEDEC 2010における運営の基本方針決定、および企画・管理・運営・収支を統括します。下部組織として、プログラム委員会と実行委員会、および事務局を持ちます。

■ 委員長

吉岡直人/株式会社スクウェア・エニックス リサーチ・センター チーフ・テクノロジスト

■ 副委員長

斎藤直宏/株式会社バンダイナムコゲームス コンテンツ制作本部 制作ディビジョン 技術部サウンド部 ゼネラルマネージャー

※技術委員長の松原は吉岡・斎藤の両名とともにCEDEC2010の組織委員を兼任します。

<実行委員会>

ゲーム業界におけるCEDEC意義の浸透と協力関係の構築、広報といったエヴァンジャライズとイベント設計・運営実務を担当します。

■ グループリーダー

鶴木健栄/マイクロソフト株式会社 ホーム&エンターテインメント事業本部 XNA グループリードプログラムマネージャ

■ メンバー

会田寛/株式会社コーエー ソフトウェア事業部 ソフトウェア事業推進部 シニアリーダー <新任>

石島照代/有限会社ムーンアンドサンダードロップス <新任>

狩野直士/株式会社コーエー ソフトウェア事業部ソフトウェア2部 マネージャー

小林岳人/社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

<プログラム委員会>

より優れたセッションの実現のための公募の審査、特別セッションのリクルートを行います。分野別にセッションプロデューサーを採用し、各分野の実務エキスパートで構成しています。

■ プログラミング

岩崎哲史/株式会社スクウェア・エニックス 技術開発部 ゼネラルマネージャー

■ ビジュアルアーツ

水谷崇/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント JAPAN スタジオグラフィックデザイン部 シニアデザイナー <新任>

■ サウンド

近藤広明/Dolby Japan 株式会社 プロダクトマーケティング部 マーケティング・マネージャー

■ オンライン

砂塚佳成/デジイズ株式会社 取締役 開発部長

■ ゲームデザイン

遠藤雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ 取締役会長 <新任>

■ プロデューサー

田代昭博/マイクロソフト株式会社 ホーム&エンターテインメント事業本部 XNA グループ グループシニアマネージャー

■ モバイル

岡本征史/株式会社ゲームズアリーナ 東京開発部 部長

■ ビジネス&マネジメント

庄司卓/株式会社セガ CS 研究開発統括部 CS R&D 推進部 部長

■ アカデミック

稲見昌彦/慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授

植原一充/株式会社バンダイナムコゲームス コンテンツ制作本部 制作ディビジョン技術部プロジェクトサポート課 マネージャー

■ 海外トラック

Julien Merceron/EIDOS CTO <新任>

■ 特別企画

新井瞬/株式会社サイバーフロント 開発部

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

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この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 cedecspeaker@cesa.or.jp

<アドバイザーボード>

組織委員会・プログラム委員会・実行委員会・事務局のいずれかのメンバーの協力依頼に基づき、CEDEC の実行やプログラムに対するアドバイザーを務めます。

■ メンバー

安生健一／株式会社オー・エル・エム・デジタル 研究開発部門 デジタルエフェクト/R&D スーパーバイザー
板垣貴幸／株式会社 AQ インタラクティブ 人事総務部
今給黎隆／株式会社バンダイナムコゲームス コンテンツ制作本部 制作ディレクション 技術部 プロジェクトサポート課 ソフトウェアテクノロジスト
蝦名寿昌／モバイルコンテンツ事業本部 制作統括部 副部長
古賀豊／テクモ株式会社 プロデュースチーム 課長
小林貴樹／株式会社スマイルブーム 代表取締役社長
佐橋秀樹／株式会社ハドソン コンシューマーコンテンツカンパニー 制作支援部 部長
三部幸治／株式会社タイトー CTO・執行役員
杉山明／株式会社オー・エル・エム・デジタル プロデューサー
田中啓介／株式会社スクウェア・エニックス 開発部
津田順平／株式会社コーエー 技術支援部 シニアエキスパート
土田善紀／株式会社スクウェア・エニックス 開発部 サウンド室 テクニカルディレクター
手島孝人／株式会社ポリフォニー・デジタル
福田淳史／株式会社コナミデジタルエンタテインメント スタジオ IT センター オンライン制作グループ 統括マネージャー <新任>
堀川勉／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ソフトウェアプラットフォーム開発部 1 課 課長
前島一仁／株式会社ゲームポット エンターテインメント事業本部長代理
松山洋／株式会社サイバーコネクトツウ 代表取締役社長
山路和紀／株式会社プレミアムエージェンシー 代表取締役社長

■ オブザーバー

梅澤孝司／オートデスク株式会社
川西裕幸／マイクロソフト株式会社 デベロッパー&プラットフォーム統括本部 プラットフォーム エバンジェリスト
新清士／国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本) 代表
松嶋延幸／株式会社カプコン CS 開発統括

以上

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

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(株式会社フルハウス 内) TEL. 03-5413-1988 FAX. 03-3401-8085 e-mail cedec2010@fullhouse.jp

●この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 cedecspeaker@cesa.or.jp