



開催概要

「CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE」開催概要

■開催趣旨

日本最大のゲーム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)」はコンピュータエンターテインメント産業の発展を担うデベロッパーを対象に、最新のテクノロジー、先進事例、ビジネス情報等の発信と共有を促進する事による開発技術の向上を目的としています。

「CEDEC+KYUSHU」は地方でのゲーム業界活性化を目的に 2015 年に初開催、その後、アジアに誇れるゲームクリエイター向けのカンファレンスとして、2019 年まで連続開催を続けてきました。

昨年は福岡県内を始め、九州、全国のクリエイターや学生を中心に約 1,800 名以上の方々にご来場頂き、大盛況となりました。2020 年度も 5 年連続開催を目指して準備をしてきましたが、コロナウィルスの社会情勢を鑑みてリアルイベントでの開催を中止し、オンラインでの開催を実施することに変更いたしました。

本年度は実施形態の変更に伴い、2021 年 1 月 30 日(土)～1 月 31 日(日)の 2 日間でオンライン開催を実施いたします。またコロナ禍の中、九州からゲーム業界を盛り上げたいという思いのもと 2020 年度のみ登録制の無料配信としました。

ゲーム業界のさらなる活性化を目指し、クリエイターの糧となるような新しい形での「CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE」を目指して参ります。是非ご期待ください！

■開催概要

名 称	CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE
会 期	2021 年 1 月 30 日(土)～1 月 31 日(日)
会 場	オンライン
内 容	デジタルエンターテインメント技術の講演
対 象	コンピュータエンターテインメント開発技術者・クリエイター、学生
予定セッション数	約 16 セッション
受講視聴者数	2,000 人
参加費	参加の費用はありません。事前登録制の無料配信となります。登録方法、視聴方法は後日発表いたします。
主催	CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE 実行委員会
共催	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)
後援	福岡市
特別協力	ロリポップ! マネジドクラウド (GMO ペパボ株式会社)
公式サイト	http://cedec-kyushu.jp/2020/

■主催 (CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE 実行委員会)

実行委員長	株式会社レベルファイブ
副実行委員長	株式会社サイバーコネクトツー
委員会メンバー	株式会社ガンバリオン、九州産業大学 芸術学部、CESA CEDEC 運営実行委員会

2020 年 開催会場

■開催会場について

CEDEC+KYUSHU 2020 の開催会場は、オンラインとなります。

2019 年 開催実績

■ 開催概要

名称	CEDEC+KYUSHU 2019
会 期	2019 年 11 月 23 日 (土)
会 場	九州産業大学
主催	CEDEC+KYUSHU2019 実行委員会
共催	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)
公式サイト	http://cedec-kyushu.jp/2019/

■ 来場者数

	CEDEC+KYUSHU 2019
1. WEB 受付	518
2. 団体受付	1,036
3. 関係者	366
4. 当日受付	21
合計	1,941



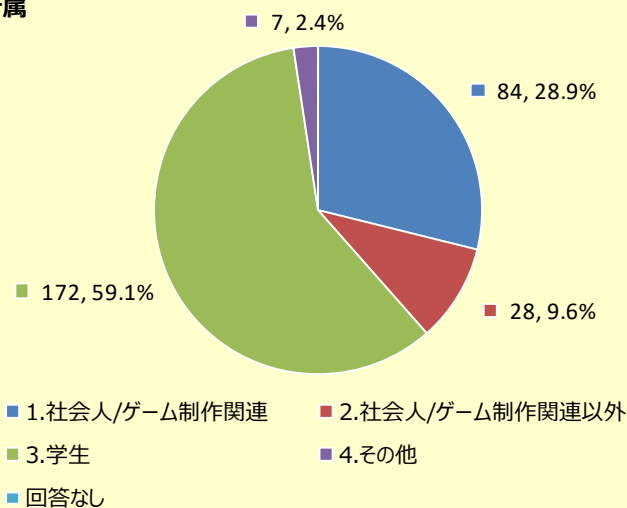
CEDEC+KYUSHU2019 告知チラシ

「CEDEC+KYUSHU 2019」開催データ

■ 受講者属性

Q1.所属	件数	割合
1.社会人/ゲーム制作関連	84	28.9%
2.社会人/ゲーム制作関連以外	28	9.6%
3.学生	172	59.1%
4.その他	7	2.4%
回答なし	0	0.0%
合計	291	100.0%

Q1.所属



Q1.所属：詳細

2.社会人/ゲーム制作関連以外

CG映像 / CG関係 / IT / IT / WEB / 飲食業 / 行政 / 広告制作 / サービス業 / 大学教員 / 電気関係人事 / 半導体製造

4.その他

教員 / 専門学校講師 / 専門学校職員 / ニート / フリーター

■ 取材メディア

- ファミ通.com【取材・リポート】
ヨコオタロウ氏が“サイトウが日野神と戦う RPG”のシナリオを即興作成！ 基調講演“宇宙で 2 番目にダメなゲームの作り方”
(<https://www.famitsu.com/news/201911/30187714.html>)
- ファミ通.com【レポート】
スクエニ齊藤陽介 P が Vtuber になってその楽しさを実演！『特別招待講演 Virtual Cast を GEMS COMPANY と一緒に使ってみた』
(<https://www.famitsu.com/news/201912/08188176.html>) …など

■「CEDEC+KYUSHU 2019」セッションプログラム

時間	講演内容	社名/登壇者 (敬称略)
9:50～	【基調講演】宇宙で2 番目にダメなゲームの作り方	株式会社ブッコロ/ヨコオタロウ 株式会社サイバーコネクトツー/松山 洋 (モデレーター)
11:10～	ゲーム開発者が知っておくべき最新映像技術動向	西川 善司
	Houdini キャラクターアニメーション事始め～新しいキャラクターコントロールを目指して	株式会社ポリフォニー・デジタル/山部 道義、鈴木 英樹
	メタ AI から見たゲームデザインの分類	株式会社スクウェア・エニックス/水野 勇太
	フォトグラメトリとプロシージャルを用いた最新ハイエンドゲーム 3DCG 背景制作手法 ～ハイエンドゲーム開発の経験がない会社がいかにしてそれらを生み出したか～	Cygames/吉富 直隆
	年間損失 2 億円！～万年赤字のゲームアプリ事業部を事業譲渡され 4 か月で黒字にした経験から～	株式会社キューマックス/吉武 直志
	ゲーム開発環境、もっと楽にできるよ♪マインクラフトでも実践している DevOps でゲーム開発を効率化しよう！	日本マイクロソフト/逆井 瑞奈、梅津 寛子
	エンタープライズ分野向け UE4 最新情報	Epic Games Japan/杉山 明
13:20～	フォーリー収録の制作事例	北田 雅也、北垣 杏里
	カービィチームの開発力を最大化せよ！ー内製フレームワークで大事にしたことー	株式会社ハル研究所/中野 宏晃、鶴岡 友和、野下 徹也
	Procedural Hard surface Modeling メカデザインを周波数で分解したモデリング手法の紹介	株式会社ポリフォニー・デジタル/齋藤 彰
	ゲーム会社の 1DAY インターンを超圧縮版で体験!『面白い』を形にするための論理的思考講座」	株式会社ガンバリオン/芳賀 徹、近藤 はるか
	『妖怪ウォッチ 4++』魅力的な世界観をクリエイトするビジュアル表現術～2Dと3Dで想像をカタチにする秘訣～	株式会社レベルファイブ/梁井 信之、田中 悠路
	『カートライダー』プロジェクトマネージャーが語る、韓国オンラインゲーム運用 14 年目における人気再急上昇の秘訣	ネクソンコリア/キム・ドンヒョン
	Google for Games – 次のレベルのゲーム開発	グーグル・クラウド・ジャパン合同会社/吉村 光平
	「最高のコンテンツを佐賀から世界へ」～クオリティと信頼性～	Cygames/平岡 徹也、森田 竜成
14:40～	ゲーム音楽演出を進化させるインタラクティブミュージックと音楽的ゲームデザイン	岩本 翔
	アニメーション制作に役立つ中国武術のバトルモーション	株式会社バンダイナムコスタジオ/元梅 幸司、株式会社スクウェア・エニックス/小山 雅晃
	Quake2 RTX リアルタイムレイトレーシングレンダリングパスの解説	NVIDIA/竹重 雅也
	シノアリスの世界観を表現するためのデザインとは - ver.2.0 -	株式会社ボケラボ/栗田 昭
	Unreal Engine 4 で広大な世界を構築する際にひそむ罠	株式会社サイバーコネクトツー/宇佐見 公介
	オリジナルアニメ「メカウデ」少人数体制での 3DCG を活用した 2D アニメ制作とそのワークフロー	TriF スタジオ/河村 翔太

時間	講演内容	社名/登壇者 (敬称略)
14:40~	大規模ゲーム開発環境を支えるサーバー・インフラアーキテクチャへの取り組み事例	ディライトワークス株式会社/鈴木 健生、王 秦如
	Unity と DOTS で作るハイパフォーマンスなゲーム開発	Unity Technologies Japan 合同会社/山村 達彦
	xR 機材大比較&海外ロケーション VR 施設紹介	IntoFree Inc./西川 美優
	ゲーム開発マネジメントの教育プログラムの開発・実践と今後の展望	福岡大学/藤野 真、篠原 巨司馬、和田 剛明、森田 泰暢
16:10~	ユーザビリティとアートの両立-SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE の背景グラフィック制作-	株式会社フロム・ソフトウェア/中谷 洋貴、井手 匠
	DirectX リアルタイムレイトレーシングによるトゥーンレンダリング表現の可能性	ディライトワークス株式会社/鈴木 克史
	広大なフィールド制作における問題点と解決方法	株式会社ガンバリオン/吉田 遼平、小田垣 寛樹
	クリエイティブチーム ebi tec labo による「可愛い」動きの定義と研究	株式会社サイバーエージェント/海老沼 宏之、庄司 拓弥
	2年で現地スタッフ 30 名！カナダ・モントリオール現地開発スタジオ設立とその経過	株式会社サイバーコネクトツ/山之内 幸二、宮崎 太一郎
	モンスターストライクを支える技術とは？ ハイブリッド・クラウド利用のすすめ	日本アイ・ビー・エム株式会社/高良 真穂、株式会社 ミクシィ/吉野 純平
	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
	業界を目指す人たちに知ってもらいたい「TA」という仕事のリアル	株式会社 D・A・G/村上 学
17:30~	誰でも Vtuber になれる！-Virtual Cast を GEMS COMPANY と一緒に使ってみた-	株式会社スクウェア・エニックス/齊藤 陽介、GAMS COMPANY/星葉日向夏
	ディファードレンダリング上で表現するアニメルックの追求とその手法	株式会社サイバーコネクトツ/芦塚 慧祐
	Automatic Scenario Building System による、A I のプロット自動生成の成果とゲームシナリオの新しい作り方。	株式会社エッジワークス/山野辺 一記、慶應義塾大学理工学部開放環境科学専攻オープンシステムマネジメント専修/川野 陽慈
	レベルデザインとシネマティックシーンの構造的な枠組みをエクストリームに解説	Orange Butterfly 合同会社/中山 貴伯
	大規模モバイルオンラインゲームにおける安定運用のための仕組み	KLab 株式会社/作田 政幸、山田 雅人
	AWS GameTech 最高のゲームを制作し、届けるために必要なもの	アマゾンウェブサービスジャパン/下田 純也、三上 卓也
	ゲームグラフィックスに必要な数学の基本 ~知ってるようで忘れてる数学の初歩から応用まで~	ASO ポップカルチャー専門学校(ASO Popculture College)/川野 竜一

CEDEC+KYUSHU 2019 の様子

▼会場の様子



▼各講演の様子



基調講演（メインホール）



各教室セッション



各教室セッション



各教室セッション



各教室セッション



各教室セッション

CEDEC+KYUSHU 2019 の様子

▼イベント・展示関連



VR 体験会



VR 体験会

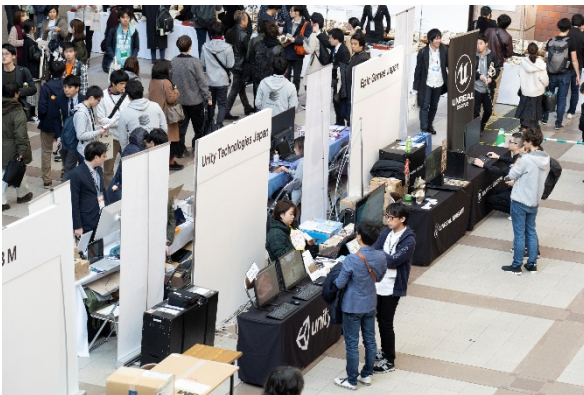


サブホール物販



協賛品設置

▼スポンサーブースの様子



CEDEC+KYUSHU 2019 の様子

▼Developers' Night(懇親会)



乾杯 ヘキサドライブ 齊藤 康幸 様



乾杯



歓談



歓談