

CEDEC+KYUSHU2025

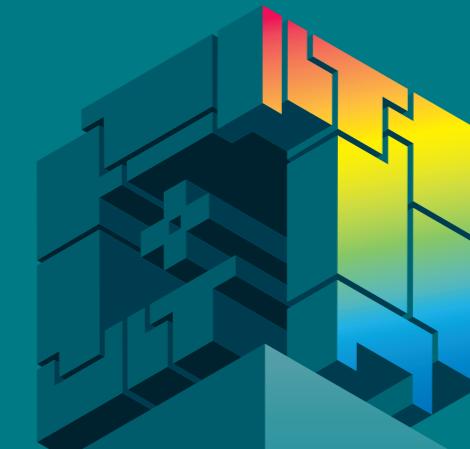
Computer Entertainment Developers Conference

タイムテーブル

2025.11.29 [Sat.]

九州産業大学1号館

④オンライン(タイムシフト配信)
12/3 [Wed.] ~ 12/17 [Wed.] 予定



イベントの詳細は
公式WEBサイト

cedec-kyushu.jp/2025/

ENG : エンジニアリング

VA : ビジュアルアーツ

GD : ゲームデザイン

BP : ビジネス & プロデュース

SND : サウンド

PRD : プロダクション

AC : アカデミック・基盤技術

※2つジャンルの表記がある場合、左がメインジャンル、右がサブジャンルになります。

	9:30-10:30	10:45-11:45	12:45-13:45	14:00-15:00	15:40-16:40	17:00-18:00	
S201	基調講演 オリジナルコンテンツの作り方 トゥーキョーゲームズ株式会社／小高 和剛 株式会社サイバーコネクトツー／松山 洋	VA ENG 招待 中辛 Pokemon TCG Pocket デジタルカード表現とその制作手法 株式会社ディー・エヌ・エー／半田 佑馬 株式会社クリーチャーズ／長屋 悟	BP GD 招待 中辛 原点回帰というリブート 「真・三國無双 ORIGINS」における立ち上げと方針決定の課題 株式会社コーエーテクモゲームズ／庄 知彦	BP 招待 辛口 「都市伝説解体センター」が生まれるまで ～新興パブリッシャーの新規IPがヒットできた理由～ 株式会社集英社ゲームズ／林 真理	ENG PRD 招待 中辛 「龍が如く」シリーズ20周年 超ハイペースでタイトルをリリースし続けるエンジニアチームの秘密 株式会社セガ／伊東 豊、厚 孝	特別招待講演 機動戦士ガンダムシリーズプロデュースについて ～初代から最新作「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」そして50周年へ～ 株式会社バンダイナムコフィルムワークス／小形 尚弘 株式会社サイバーコネクトツー／松山 洋	
N101		ENG PR 中辛 「プロジェクトセカイ カラフルステージ！feat. 初音ミク」新コンテンツ「マイセカイ」でのDiarkis活用事例紹介 株式会社 Colorful Palette／長澤 みづき 株式会社 Diarkis／Sasha CASADA	ENG VA 招待 中辛 Pokemon TCG Pocket デジタルカード制作環境とランタイム描画 株式会社ディー・エヌ・エー／山本 真史、廣田 隆哉	VA AC PR 辛口 AI × 3D 制作の実験と成果 - ゲーム・プロダクション現場での検証事例 AssetHub Inc.／後藤 卓哉	VA ENG PR 甘口/ビギナー 学生・若手必見！テクニカルアーティスト大全～仕事・スキル・キャリアパス、TAの「わからない」を徹底解剖～ 株式会社 Cygames／山田 拓真	ENG 公募 中辛 『NARUTO-ナルト-ナルティメットストーム』家庭用ゲームからスマートフォンへの移植タイトル制作事例 株式会社サイバーコネクトツー／常岡 靖彦	
S101		VA PR 甘口/ビギナー Autodesk AIで実現するクリエイティブ・ワークフローの変革 オートデスク株式会社／加瀬 秀雄、吉田 将宏	ENG PRD PR 中辛 「Jenkinsユーザー向けの乗り換えガイド：UE5のHordeへようこそ！」 Epic Games Japan／Axel Riffard	ENG PRD PR 甘口/ビギナー バージョン管理ってプログラマーだけのもの？～P4Oneが示すデザイナー時代の協業 株式会社東陽テクニカ／岩崎 健太郎 株式会社サイバーコネクトツー／周 家軒	VA 公募 甘口 プロの現場に学ぶ！協力型アートディレクションの実践とヒント 株式会社バンダイナムコフォージデジタルズ／松成 映奈、王 清晨	VA PRD 公募 甘口/ビギナー 「プロジェクトセカイ カラフルステージ！feat. 初音ミク」新コンテンツ「マイセカイ」リリースにおける、デフォルメキャラクターを可愛く魅力的に見せるための工夫とそれを作ったためのチームビルディング 株式会社 Colorful Palette／市川 広大、永留 遼平、山内 龍我	
N202	中継	入替 え (1 5 分)	PRD BP アニメ 甘口/ビギナー 5年後のアニメ作りを支える若手スタッフの業界育成について 一般社団法人日本動画協会／小林 洋子、木須 大輔、長谷川 雅弘、舛本 和也	BP PRD アニメ 甘口/ビギナー 5年後のアニメ業界～クリエイターの在り方と世代交代～ 株式会社ピーエーワークス／堀川 憲司 株式会社トリガー／大塚 雅彦	SND アニメ 甘口/ビギナー アニメ「ダンジョン飯」の音響演出 株式会社音響／吉田 光平 株式会社トリガー／大塚 雅彦	PRD BP アニメ 甘口/ビギナー プロジェクトスタジオQ流「福岡とアニメと技術と」 株式会社プロジェクトスタジオQ 株式会社カラー／鈴木 慎之介 株式会社トリガー／大塚 雅彦	
N203	中継		ENG AC 公募 甘口/ビギナー 現実世界を丸ごとゲーム化！生成AI × AR × GISが生み出す未来のゲーム体験 KLab 株式会社／濱田 直希	VA GD 公募 甘口 「プロジェクトセカイ カラフルステージ！feat. 初音ミク」追加コンテンツ「マイセカイ」開発におけるFigma活用事例 (UIデザイン) 株式会社 Colorful Palette／渡邊 ひな寧、小林 大峰	PRD 公募 甘口 始めて100回目に到達！開発スタッフを育てるための「継続できる」社内勉強会 株式会社サイバーコネクトツー／中川 貴司	VA 公募 甘口 アニメ調エフェクト制作の解説と完成度を高めるためのアプローチについて 株式会社サイバーコネクトツー／上原 優河	SND 公募 甘口/ビギナー フォーリーアーティスト直伝！フォーリーの基礎と、意外なマイク＆編集テクニック 株式会社 evance／渡邊 雅文
N204			BP 公募 甘口 弁護士が解説：はじめてのゲーム販売のための法的支援パッケージ 西村あさひ法律事務所・外国法共同事業／松本 祐輝	ENG 公募 中辛 Cinemachineを活用した様々なカメラワークを実現するための技術～IDOLY PRIDE 360°ライブでの活用例～ 株式会社 QualiArts／我彦 拓磨	ENG 公募 中辛 「フェスパ+」における視聽配信機能を活用したゲームコンテンツの開発事例 株式会社コロプラ／東山 幸弘	ENG 公募 中辛 大規模DAUスマートフォンゲームのサーバー負荷試験実践フロー 株式会社アリボット／齊藤 慶一	ENG 公募 中辛 モバイルゲーム開発におけるエージェント技術活用への試行錯誤～開発効率化へのアプローチの紹介と未来に向けた展望～ 株式会社 QualiArts／住田 直樹、今井 駿汰、長瀬 海斗
S207			SND 公募 中辛 ヘッドホンとDAWさえあれば、あなたもデスクで立体音響～1から始めるDolby Atmos～ 株式会社ジーアングル／福士 達哉	SND 公募 中辛 時間短縮＆クオリティアップ！スタジオシミュレーター プラグインによる次世代の音像コントロール 株式会社ジーアングル／浜崎 史音	AC ENG 公募 中辛 生成AIが切り開くゲームプレイAIの新境地とゲーム開発への活用 株式会社スクウェア・エニックス／狩野竜示、城所憲東京大学／奥村悠希	VA 公募 中辛 「派手さと遊びやすさ！」～俯瞰型バトルで挑んだVFXアーティストの工夫～ 株式会社ガンバリオン／小谷 かおり、富樫 静、野口 瑞貴	SND ENG 公募 中辛 一致率で「聴く/聴かない」を判断：AIで変える音声チェック業務 株式会社ジーアングル／松井 郁弥、関 健太郎

※主催者および講演者の許可のない録音、録画等の行為は一切禁止とさせていただきます。 ※収容人数以上の受講希望がある場合は、後日のアーカイブ配信をご案内させていただく可能性がございます。お早めに教室までお越しください。