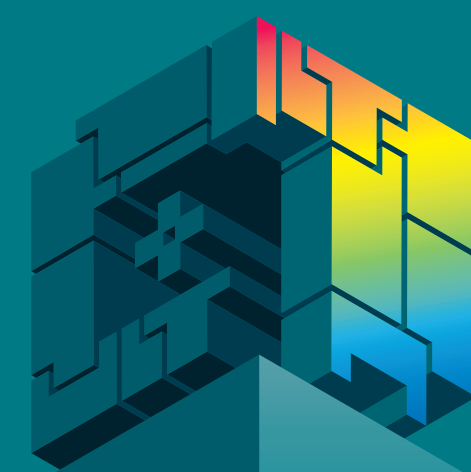


CEDEC+KYUSHU2025

Computer Entertainment Developers Conference

九州産業大学1号館

⊕ 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 V A：ビジュアルアーツ G D：ゲームデザイン B P：ビジネス&プロデュース SND：サウンド PRD：プロダクション A C：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	<div>基調講演</div> <div>オリジナルコンテンツの作り方 トゥーキョーゲームス株式会社／小高 和剛 株式会社サイバーコネクトツー／松山 洋</div>	入替 え (15分)	<div>VA ENG 招待 中辛</div> <div>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</div>	昼休 み (60分)	<div>BP GD 招待 中辛</div> <div>原点復帰というリポート 『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ックモゲームス／庄 知彦</div>	入替 え (15分)	<div>BP 招待 辛口</div> <div>“『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</div>	入替 え ・ 中休 み (40分)	<div>ENG PRD 招待 中辛</div> <div>「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</div>	入替 え (20分)	<div>特別招待講演</div> <div>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</div>	
N101	<div>ENG PR 中辛</div> <div>「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 活用事例ご紹介 株式会社 Colorful Palette／長澤 みずき 株式会社 Diarkis／Sasha CASADA</div>		<div>ENG VA 招待 中辛</div> <div>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</div>		<div>VA AC PR 辛口</div> <div>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</div>		<div>VA ENG PR 甘口／ビギナー</div> <div>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</div>		<div>ENG 公募 中辛</div> <div>『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</div>			
S101	<div>VA PR 甘口／ビギナー</div> <div>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</div>		<div>ENG PRD PR 中辛</div> <div>「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</div>		<div>ENG PRD PR 甘口／ビギナー</div> <div>バージョン管理ってプログラマーだけのもの？ー 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</div>		<div>VA 公募 甘口</div> <div>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</div>		<div>VA PRD 公募 中辛</div> <div>「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るための 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</div>			
N202	<div>中 継</div>		<div>PRD BP アニメ 甘口／ビギナー</div> <div>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</div>		<div>BP PRD アニメ 甘口／ビギナー</div> <div>5 年後のアニメ業界 ～クリエイターの在り方と世代交代～ 株式会社ビーエーワークス／堀川 憲司 株式会社トリガー／大塚 雅彦</div>		<div>SND アニメ 甘口／ビギナー</div> <div>アニメ「ダンジョン飯」の音響演出 株式会社音専／吉田 光平 株式会社トリガー／大塚 雅彦</div>		<div>PRD BP アニメ 甘口／ビギナー</div> <div>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</div>		<div>中 継</div>	
N203	<div>中 継</div>		<div>ENG AC 公募 甘口／ビギナー</div> <div>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</div>		<div>VA GD 公募 甘口</div> <div>「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 ひな肇、小林 大峰</div> <div>PRD 公募 甘口</div> <div>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</div>		<div>VA 公募 甘口</div> <div>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</div>		<div>SND 公募 甘口／ビギナー</div> <div>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</div>		<div>中 継</div>	
N204			<div>BP 公募 甘口</div> <div>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</div>		<div>ENG 公募 中辛</div> <div>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</div>		<div>ENG 公募 中辛</div> <div>『フェスバ+』における 視聴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</div>		<div>ENG 公募 中辛</div> <div>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 株式会社アプリボット／齊藤 慶一</div>		<div>ENG 公募 中辛</div> <div>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、 長濱 海斗</div>	<div>ENG 公募 辛口</div> <div>Google ADK を活用したエンタメ翻訳 合同会社パプカイヤ／増淵 大輔</div>
S207			<div>SND 公募 中辛</div> <div>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～ 株式会社ジークラ／福士 達哉</div>		<div>SND 公募 中辛</div> <div>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 株式会社ジークラ／ 浜崎 史音</div>		<div>AC ENG 公募 中辛</div> <div>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／狩野竜生、城所憲 東京大学／奥村悠希</div>		<div>VA 公募 中辛</div> <div>「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</div>		<div>SND ENG 公募 中辛</div> <div>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 株式会社ジークラ／松井 郁弥、関 健太郎</div>	

※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。