

CSP/ASPのクリエイター、エンジニアのためのデモ&コンファレンス開催

**CONTENTS NETWORK**  
Contents Creation &  
Delivery Networking Technology EXPO

**EXPO COMM**  
**WIRELESS JAPAN**  
The Only One Exhibition Specialized in Wireless Technologies since 1995.

# 次世代インターネット／モバイルインターネット コンテンツ開発 & 配信技術展

～新たなコンテンツ市場の創造に向けて～

**企画資料**

Ver1.0



株式会社リックテレコム／日本イージェイケイ株式会社

# 目次

---

- 企画主旨(1)
- 企画主旨(2)
- 企画の市場背景(1)
- 企画の市場背景(2)
- 開催概要
- 開催テーマ
- 開催コンセプト／集客エンジン
- 来場対象(1)
- 来場対象(2)
- 製品対象(一例)
- 本企画の対象領域・市場(1)
- 本企画の対象領域・市場(2)
- イベント構成(1) 全体イメージ
- イベント構成(2) コンファレンス
- イベント構成(3) 展示会場
- お問い合わせ先

# ■ 企画主旨(1)

## 1. コンテンツクリエイター、エンジニアが主役のイベント

PCで動画を見たり音楽を聴くのはもはや当たり前、今では携帯電話でテレビを見たり、フルブラウジングしたり、ブログを更新したりと、ユーザーは時間や場所に制限されることなく、様々なコンテンツに接する機会を得ました。

通信/ITビジネスは、コンテンツクリエイターや開発企業のエンジニアが主役の時代を迎えようとしています。本イベントは、コンテンツのプロがコンテンツを生み出すためのアイデアやヒント、ビジネス情報を入手できる場として開催いたします。

## 2. 多様化するコンテンツ配信チャンネルにもフォーカス

デスクトップPCやモバイルPCはもちろんこと、今では携帯電話・PHS、携帯ゲーム機、ネットワークAV機器など多種多様な端末に、大容量コンテンツがネットワークを介して配信されています。

配信チャンネル(プラットフォーム)の多様化に合わせて、配信技術も進化しています。本イベントでは、ゲーム、音楽、放送、ブログ、メディア、ビジネスなどの各種コンテンツの開発環境に加えて、インターネットを介しての配信技術やサービス、ソリューションにも注目していきます。

## ■ 企画主旨(2)

ワイヤレスジャパンはこれまで、モバイルコンテンツ分野のビジネス情報を積極的に発信してまいりました。ただ、昨今の同分野における技術進歩は、ビジネス情報の枠に納まりきれなくなってきました。

そこで、ワイヤレスジャパン2007では、コンテンツクリエイターやコンテンツ開発企業のSE(システムエンジニア)、ネットワークエンジニアのための開発技術、製品、サービス、ソリューション等を紹介する専門イベントを企画するにいたしました。

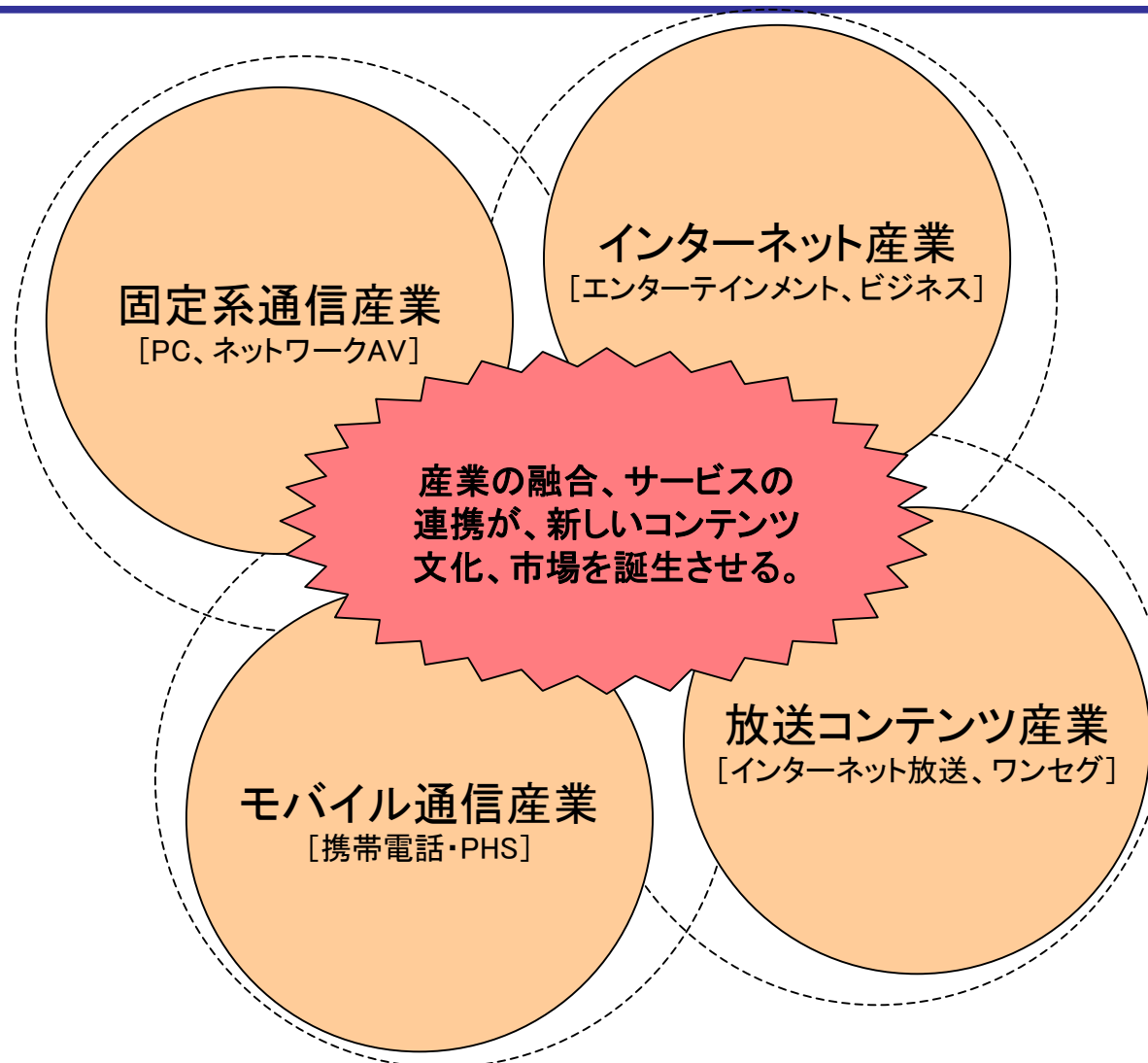
近年、携帯電話/PHSのデータ通信サービスに定額制が導入され、また通信速度の高速化・広帯域化が進んできたことで、モバイル環境におけるインターネットコンテンツの利用シーンは飛躍的に拡大しました。

同時に、フル楽曲のダウンロード・再生や、Webサイトのフルブラウジング、デジタル放送の視聴機能に代表されるように、端末の高機能化も進んできました。

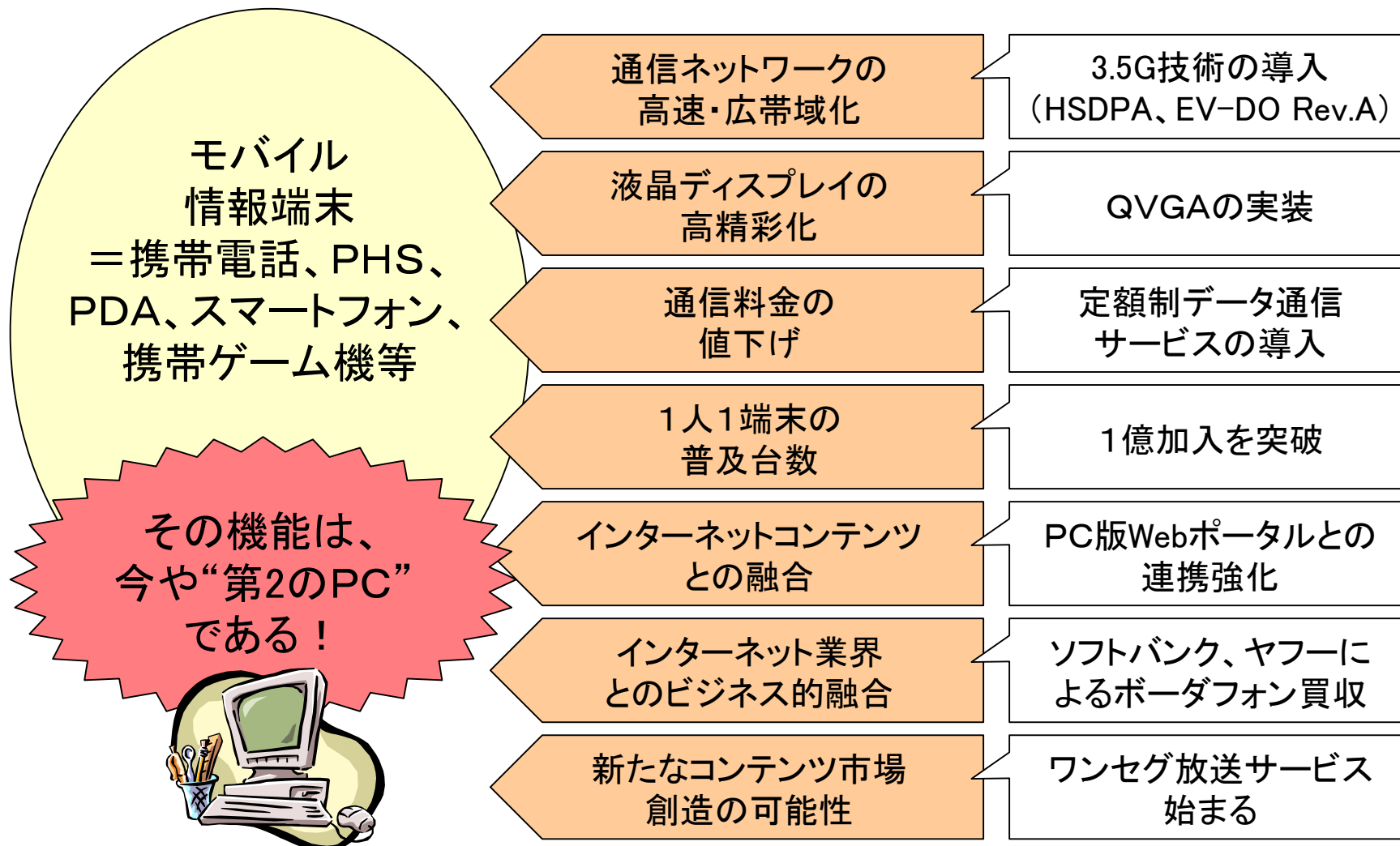
こうしたモバイルインターネット利用環境の変化によって、今後ますます、モバイル環境と家庭内・企業内におけるインターネットコンテンツサービスのシームレスな連携が加速するものと思われます。

ワイヤレスジャパンは、FMCやWeb2.0といったキーワードの出現に象徴される新しいコンテンツ文化、市場の創出に貢献してまいります。

# ■ 企画の市場背景(1)



## ■ 企画の市場背景(2)



## 開催概要

- 名称: 次世代インターネット/モバイルインターネット  
「コンテンツ開発&配信技術展2007」
- 開催日時: 2007年7月18日(水)~20日(金)
- 開催場所: 東京ビッグサイト 東ホール/会議棟
- 同時開催: ワイヤレスジャパン2007(第12回)

主催: 株式会社リックテレコム

共催: 日本イージェイケイ株式会社

後援(予定): 順不同

モバイルコンテンツフォーラム(MCF)

モバイル マーケティング ソリューション協議会(MMSA)

韓国文化コンテンツ振興院(KOCCA)

(財)CG-ARTS協会

(財)デジタルコンテンツ協会

(財)インターネット協会

(社)デジタルメディア協会(AMD)

次世代デジタルコンテンツ配信フォーラム(NeDIC)

音楽関連モバイルコンテンツ事業者協議会(AMCP)

## ■ 開催テーマ

---

■コンテンツ開発&配信技術展は、以下の3つのテーマを掲げて取り組みます。



### 1. 次世代コンテンツビジネスの拡大に貢献する！

- ・PCインターネットとモバイルの融合＝FMCの可能性を探る。
  - ・光時代のブロードバンドインターネットの可能性を探る。
- 



### 2. コンテンツ サービス プロバイダー(CSP)、および アプリケーション サービス プロバイダー(ASP)のための情報発信に注力！

- ・コンテンツ(アプリケーション)開発に役立つ  
製品、技術、サービス、ソリューション情報を発信。
- 



### 3. 柔軟な発想で、コンテンツ開発の新たな方向性を提示！

- ・FMC、ワンセグ、Web2.0、インターネット放送ビジネスで活躍する  
CSP/ASP等の企業戦略やケーススタディを紹介。



# 開催コンセプト／集客エンジン

## ■コンセプト

1. B to B (to C)コンセプトの専門イベントです。  
to Bには、SOHOや学校／教育機関の教職員／学生を含みます。
2. 現場の第一線で活躍するプロフェッショナルのための、  
また、未来のクリエイターのためのデモ&コンファレンス型イベントです。

## ■集客エンジン

1. ワイヤレスジャパン2007と同時開催し、来場者の相互乗り入れを実施します。
  - ・モバイルコンテンツ業界との相乗効果を発揮
2. DM(ダイレクトメール)を活用したプロモーション[合計30万部超配布!]
  - ・20万部を超えるワイヤレスジャパンDMへの同梱
  - ・後援団体、協賛企業、出展企業、講演企業を通じた配布
  - ・デザインやWeb開発に関連のある教育プログラムを提供する  
各種専門学校や美術大学へのDM配布
3. Webを活用したプロモーション
  - ・公式サイトを通じたプロモーション展開(一般来場者向けサイトは2007年5月上旬公開)
  - ・後援団体、協賛企業、出展企業、講演企業との相互リンク
  - ・通信/IT/デザイン分野等のメディアパートナー様と一体になっての、  
事前・事後プロモーション展開(2006年実績:アイティメディア、日経BP、インプレス、他)
4. メールを活用したプロモーション
  - ・リックテレコム/日本イージェイケイ各社の法人顧客DBを活用したメール配信(10万件超)
  - ・後援団体、協賛企業、出展企業、講演企業を通じた配信
  - ・デザイン分野のメディア様への広告出稿と連携したメール配信

# ■ 来場対象(1)

## 1. コンテンツ サービス プロバイダー(CSP)、および アプリケーション サービス プロバイダー(ASP)のクリエイター、とその卵たち

- ・企画担当者/プランナー
- ・CGデザイナー/グラフィックデザイナー
- ・アニメーター/映像クリエイター
- ・Webデザイナー
- ・CGプログラマー
- ・画像処理技術者

- ・ゲーム業界
- ・音楽業界
- ・放送業界
- ・Webコンテンツ業界
- ・広告代理店/販売代理店
- ・ソフトウェアハウスなど

## 2. CSP、ASPのエンジニア、とその卵たち

- ・SE(システムエンジニア)
- ・ネットワークエンジニア
- ・情報システム担当者

## 3. コンテンツ配信事業者(プラットフォーム提供事業者)

- ・携帯電話/PHS事業者
- ・ISP(インターネット サービス プロバイダー)
- ・CATV事業者

## 4. 学校/教育機関

- ・教職員
- ・学生

従来からのCSP/ASP層

## ■ 来場対象(2)

### 1. 新たなマーケティング手法として、ビジュアルを前面に押し出したWebコンテンツ展開を検討している企業

例えば

- ・高額商品を開発／販売している自動車メーカーや住宅メーカー
- ・静止画では伝えにくい商品を開発／販売しているメーカー

### 2. ビジネス現場にビジュアルコミュニケーションの導入を検討している企業

例えば

- ・営業拠点間でのテレビ会議システムを検討している企業
- ・遠隔地からの映像監視システムを検討している企業

### 3. 新たなマーケティング手法として、Web2.0の営業展開を検討している企業

例えば

- ・商業店舗のスタッフ／会社経営者による写真や動画を積極的に用いたブログ

新規顧客の開拓

# ■ 製品対象(一例)

## 1. CSP、ASPのクリエイター向け

- ・2Dデザインソフト
- ・3D(CG)デザインソフト
- ・CADソフト
- ・Webコンテンツ開発ソフト
- ・プログラミングソフト
- ・オーサリングソフト
- ・専用PC(ワークステーション)——など

## 2. CSP、ASPのエンジニア向け

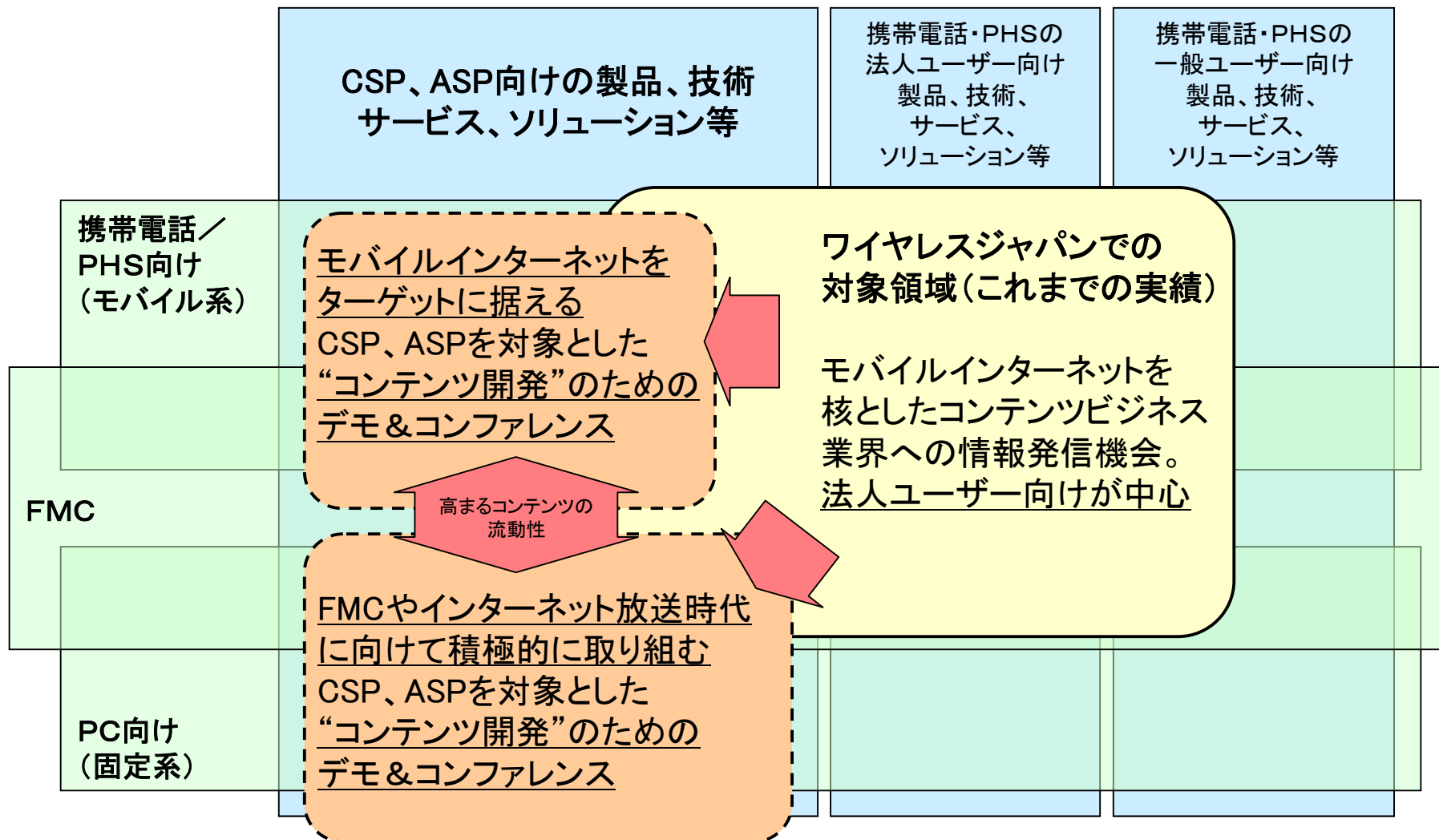
- ・SDP(サービスデリバリープラットフォーム)サービス  
[インフラ提供/システム開発支援/汎用サービス支援/業務支援等]
- ・ライブ中継システム
- ・オンデマンド配信システム
- ・負荷分散システム
- ・運用監視/運用支援システム
- ・SEO対策ソリューション
- ・セキュリティシステム
- ・ゲーム/音楽/映像コンテンツ等の開発環境
- ・コロケーションサービス(ホスティング/ハウジングサービス) ——など

## 3. モバイルコンテンツ/ブロードバンドコンテンツ/ワンセグコンテンツ

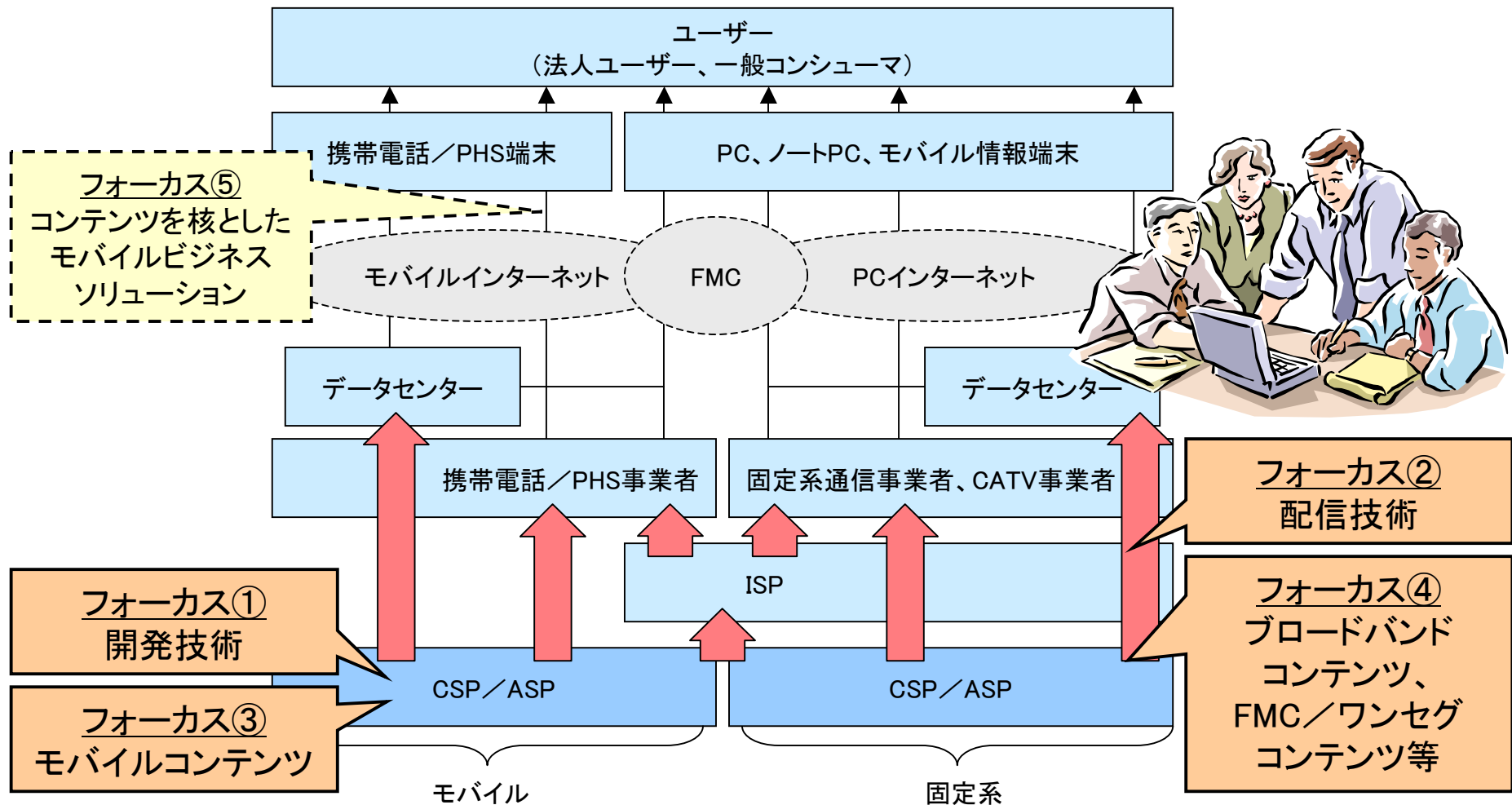
※コンテンツ配信事業者(携帯電話/PHS配信事業者/ISP等)を対象としたコンテンツや、業界に向けてPRしたいコンテンツ、あるいは海外でヒットとしているコンテンツなど

## 4. コンテンツを核にした各業界向けのモバイルビジネスソリューション

# ■ 本企画の対象領域・市場(1)



# ■ 本企画の対象領域・市場(2)



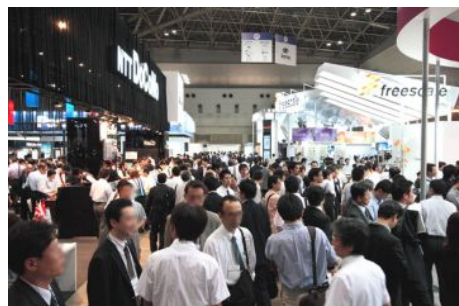
# ■ イベント構成(1) 全体イメージ

## 1. 専門コンファレンス(案)

- ・クリエイター向けの技術解説(教育プログラム)
- ・エンジニア向けの技術解説(教育プログラム)
- ・開発事例やビジネスモデル等を中心としたケーススタディ
- ・コンテンツ業界のビジネス動向
- ・有名プロデューサー/デザイナー等によるトークショー

## 2. 専門展示(案)

- ・最新開発ツールのデモンストレーション
- ・開発環境/配信環境等の再現
- ・各種ソリューションの展示
- ・各種ハードウェア製品の展示
- ・各種ソフトウェア製品の展示
- ・最新コンテンツの紹介



※写真:ワイヤレスジャパン2006会場風景

# ■ イベント構成(2) コンファレンス

		2006年7月18日(水)	2006年7月19日(木)	2006年7月20日(金)
東京ビッグサイト 607+608号室	定員: 250名	[終日: 10:00-18:00] <b>基調講演プログラム</b>  案: ・「光時代のブロードバンド キャストイング事業構想」 ・「通信キャリアのモバイル プラットフォーム戦略」 ・「有名CGデザイナー/ 映画プロデューサーによる講演」等	[終日: 10:00-18:00] <b>クリエイター向け専門 プログラム</b>  案: ・モバイルコンテンツデザイン技術解説 ・3DCGモデリング技術解説 ・2Dペイント技術解説	[終日: 10:00-18:00] <b>クリエイター向け専門 プログラム</b>  案: ・Webデザイン技術解説 ・Flash技術解説 ・CGアニメーション技術解説
東京ビッグサイト 東3ホール入口	定員: 60名		[終日: 10:00-18:00] <b>エンジニア向け専門 プログラム</b>  案: ・最新配信テクノロジー解説 ・負荷分散技術解説 ・ブロードキャストイングビジネス事例	[午前: 10:10-13:20] <b>一般企業向け専門 プログラム</b>  案: ・Webコンテンツを活用した営業事例 ・インターネット放送を活用した プロモーション事例

※上記コンファレンスプログラムは、主催事務局が用意した企画イメージ案です。



# ■ イベント構成(3) 展示会場



8

## お問い合わせ先

---

株式会社リックテレコム

コンベンション企画部

担当: 田中大介 / 伊東直人 / 江尻之子

TEL: 03-3834-8134 FAX: 03-3834-8009

Eメール: [wj2007@ric.co.jp](mailto:wj2007@ric.co.jp)

日本イージェイケイ株式会社

担当: 菅野 耐 / 鈴木淑子

TEL: 03-5772-1321 FAX: 03-5772-1324

Eメール: [wj-info@ejk-japan.co.jp](mailto:wj-info@ejk-japan.co.jp)