

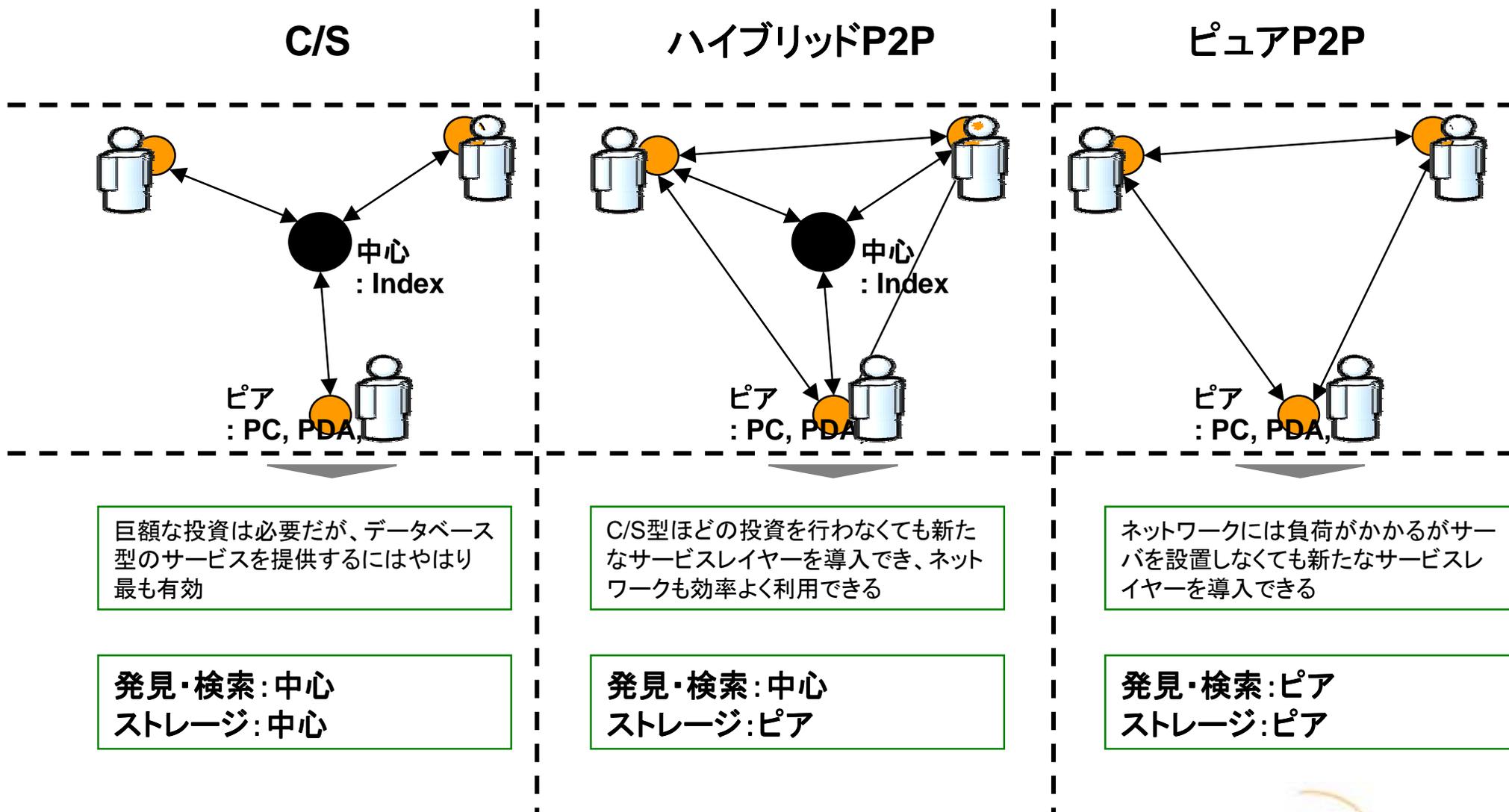
P2Pの今－理想から現実へ－ -ケースで見る2003年のP2P事情-

ネットイヤーグループ株式会社
川崎裕一
yuichi@netyear.net



- P2Pとは
- P2Pの今
 - Groove Networks
 - Kontiki
 - Kazaa
 - Skype
 - Mesh Networks
 - Packet Hop
 - Winny
 - Ariel Networks
 - Skyley Networks
- (追加)ファイル共有の「今」と「これから」
- (追加)P2Pのこれから ; 楽しい未来？
- 弊社のご紹介

P2Pとは



- P2Pとは

- P2Pの今

- Groove Networks
- Kontiki
- Kazaa
- Skype
- Mesh Networks
- Packet Hop
- Winny
- Ariel Networks
- Skyley Networks

- (追加)ファイル共有の「今」と「これから」

- (追加)P2Pのこれから ; 楽しい未来？

- 弊社のご紹介

Groove Networks

- ・ MSなどから3800万ドルを出資。

3,800万ドルをMicrosoft Corp.、Intel Capital、Accel Partnersから出資。1997年の設立以来1億5500万ドル以上の出資額。
MSはGrooveの20%以下の株主。

- ・ MSとの連携強化。

>Workspace ver2.5を通じて。

SharePointとの連携。

GrooveからSharePointの共有フォルダにアクセス。

Outlookとの連携

OutlookからGroove Workspaceにメール送信。

Groove Workspaceのアドレス帳をOutlookで統合、同期。

- ・ イラク戦争で軍に採用。

常時接続が必要ないことから、戦火でインフラがずたずたのイラクでの情報共有にはもってこい。

厳しい条件の元での情報共有ツールとしての知見を蓄積。

脚注；

*Groove Networks - Press Releases - Groove Workspace Extends Its Reach With Web Services

<http://www.groove.net/about/press/releases/Groove25WebServices.html>

*米Groove、P2Pグループウェアの新版をリリース～メールで始まりGroove Workspaceで終わるコラボレーション

<http://internet.watch.impress.co.jp/www/article/2003/0206/groove.htm>



- ・ 各種専門ツールの登場

Groove Virtual Sales Office

個人、営業部隊の最新のフォーキャスト管理。
営業マン向けコーチ用掲示板。
各種資料共有ツール。
共同ブラウジング。
カレンダー。

Workspace Project Edition

プロジェクト管理ツールメーカーである TeamDirectionの「Project」と「Dashboard」2つのプロジェクト管理ツールをバンドル。プロジェクトマネジメントに活かす。

- ・ Webサービスとの連携強化(*)

Groove web servicesを使い、Groove workspaceを使えなかった人、デバイス、アプリケーションに、Groove workspaceを使ったソフトウェアを開発できる素地を提供。

Grooveのクライアントソフトではなく、ウェブブラウザからGroove shared spaceにアクセスし、共同作業を行うことができ、OSやアプリ依存から脱却可能。これによって営業がPocketPC上でブラウザからGrooveを使ったりということもできる(通信はSOAP)。

Grooveは、連携するデスクトップアプリケーションから、サーバ<>PC間連携技術に焦点を当てて、Officeとの連携強化。一方でアプリケーション単体で足元の利益を確保するために、業務に専門特化したバージョンのGrooveをリリース。

[Kontiki](http://www.kontiki.com/ "Kontiki")

- 有力顧客の獲得。

CNET

月間100TBのソフトウェアやビデオが1000万ユーザーによってダウンロードされている。1TB当たり5000ドルをCDNから課されていた。CNETはコンテンツデリバリーをKontikiのDelivery Management System(DMS)に切り替え、ビデオの質を上げ、有料サービスで収益を挙げる一方で92%のコストを削減した(*)。

Nextel、Verisign、Palm(*)

PalmはPalm Zire購入者に対して、セルフサービスのビデオサポートを提供し、結果サポートコールを40%減らした。

- コンテンツ配信ノードの拡大

Kontikiは300万ノード以上を配置しており、毎日平均2万ノード以上はネットワーク上に存在している。また各種ディレクトリサービス、Active Directory、LDAP、IBM/Tivoli policy manager、Radiusに対応。

*ZDNN : Palmなど3社、KontikiのビジネスVoD技術を採用
http://www.zdnet.co.jp/news/0310/14/nebt_25.html

*InfoWorld: Kontiki bolsters digital media delivery: April 21, 2003: By Cathleen Moore: Networking
http://www.infoworld.com/article/03/04/21/HNkontiki_1.html



- ・ MS製品との統合の模索(*)

既存の企業向けアプリケーションへコンテンツ配信グリッドを拡大しようとMSのデスクトップやサーバー製品に新しく統合も検討。Active Xで、IEやOutlookへと統合し、ビデオや他のデジタルコンテンツにアクセスさせ、ウェブページ上やアプリケーション内で再生させる目論見。このために、Windows Media Rights Manager、Content Management Server、Windows Media 9との統合を視野に。

- ・ Kontikiは、米Alwayson Networkが選ぶ成長力が高いスタートアップ100社に選ばれた。

Kontikiは、有力顧客を獲得。P2P型コンテンツ配信を現実のものとして、高いコスト削減効果を実践。コンテンツ配信ノードを着実に増やすと共に、MSとの連携を進め、現実路線をとっている。

Ariel Networks

- ・ 4億5000万円の第三者割当増資

エイパックス・グロービス・パートナーズ株式会社、株式会社イグナイトジャパン、三井住友海上キャピタル株式会社、みずほキャピタル株式会社

- ・ 開発フレームワーク「Ariel Framework(*)」の公開。

開発フレームワークを開発者に対して公開し、同フレームワーク上でのアプリケーションの開発を推奨することで同社のコラボレーションアプリケーションであるAirOneシリーズの価値を向上させる。

Ariel Framework= Ariel SOMAnet+アプリケーション開発のインターフェイス強化、拡張。

*

- ・ コンテンツ配信システム「グリッド・パブリッシャー」

株式会社バガボンドと協力し作成。

- ・「アリエル・エアワン」ver2.0
小・中規模事業所がターゲット。
10ユーザー基本セット78,000円

1. 予定表
2. 掲示板
3. ファイル共有
4. 定型文書
5. ワークグループ・ノード

- ・「アリエル・エアワン・プロ(Ariel AirOnePro)」
多数のプロジェクトを抱えるプロジェクト・マネージャーがターゲット。
プロジェクト管理・推進のためのグループウェア

1. プロジェクト
2. 予定表
3. ToDo
4. 掲示板
5. ファイル共有
6. 定型文書
7. ワークグループ・ノード・プロ

個人から企業へ。コラボレーションからプロジェクトマネジメントへ。

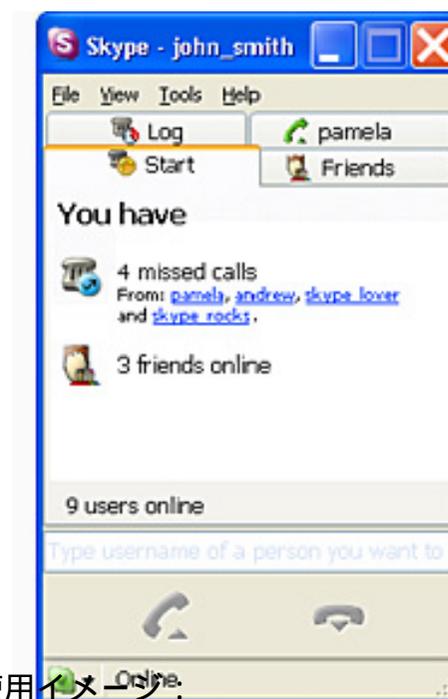
<http://www.skype.com/> title='Skype'>Skype

Niklas ZennströmとJanus Friisによって生み出されたVoIPサービス。彼らはKazaaの作者。

- ・ 驚異的なユーザー数増加。
12月5日現在342万4274ダウンロード。(2003年8月サービス開始)
電話は一人ではかけられないことから、メカトーフの法則(*)にはまる。

Net2Phone、MSN Messengerとの比較。

Skype vs. All The Rest	skype	Net2Phone	MSN Messenger, ICQ, AIM, Yahoo Messenger	Other standard VoIP clients
Works with ANY firewall/NAT setup - nothing to configure	✓	✗	✗	✗
Unlimited FREE calls to users of same application	✓	✗	✓	Sometimes
Sound quality	★★★★ Better than phones	★ Worse than phones	★ Worse than phones	★ Worse than phones
Secure and encrypted communications	✓	✗	✗	✗
100% ad-free	✓	✗	✗	Sometimes



使用イメージ:

*ネットワークの価値は、それを利用する人数の2乗に比例する。



VoIPは以前からもてはやされている技術だが、主流にはなっていない。この理由は、次の3つからもたらされる。

- ・標準的な電話に対してコスト削減において優位性を持つとされているVoIP製品は、これを代替するような品質に達していない。
- ・ファイアウォール(以下FW)やNATのせいで、通話ができる確率は極めて低い。(とある調査によると50%以上の家庭にあるコンピューターはVoIPソフトウェアで通信できない。)
- ・ユーザーインターフェイスが一般的に複雑で、コンフィグの知識や技術スキルが必要とされる。

この問題を解決するために、Skypeで取られているアプローチは次の通りである。

・FW、NAT越え。

ユーザーは特別な設定を行うことなく、FW/NAT越えを行うことができる。これはKazaaで培われた技術である。

・世界中に分散したユーザーディレクトリ

多くのIMや通信ソフトウェアでは、中央ディレクトリを必要とする。エンドユーザー間の接続を確立し、ユーザーネームとIPアドレスとを結びつけるために必要であった。そのため、サーバではユーザーのオン/オフラインのログを管理してきた。だから中央サーバではコストが数百万ドルというコストがかかってきた。そこでSkypeでは、全ての資源をエッジの機能に焦点をあて、開発してきた。KaZaAが用いているFastTRackのP2P技術を用い、分散を行っている。

・賢い経路制御,セキュリティ,シンプルなUI

驚異的な勢いで利用ユーザー伸ばすも、課題は適切なビジネスモデルの構築が急務。現在のハンドセット販売では大きな収益を挙げることはできない。Skypeアプリケーションを普及させた後で、その露出を使った何らかの広告モデルを組み立てるのが定石？

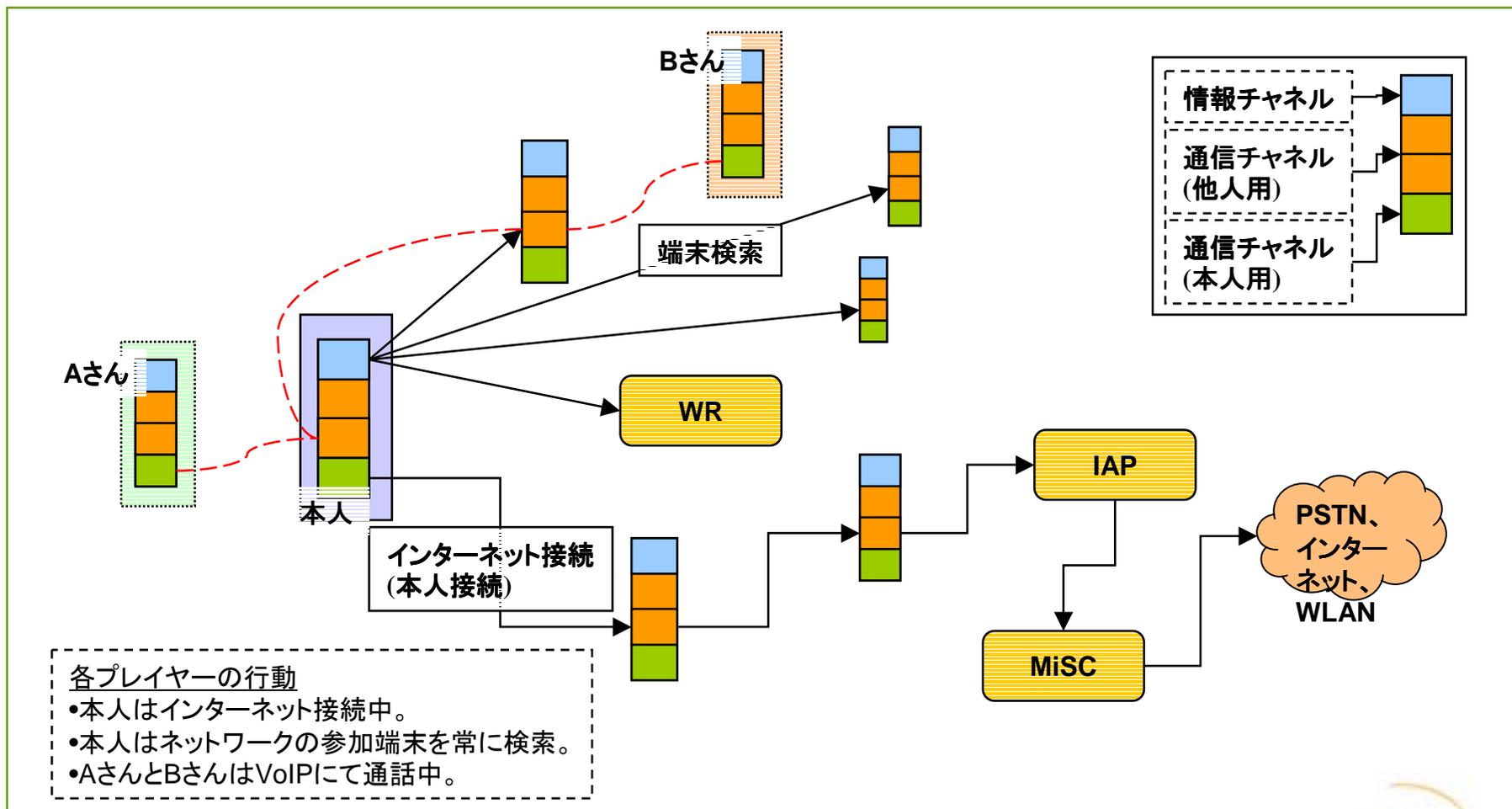
MeshNetworksは、QDMAとアドホックP2Pルーティング技術を組み合わせた技術を持ち、これによりネットワーク上の全てのデバイスをルーター/リピーターにするというコンセプトを打ち出し、実現している。

QDMAは軍事技術から生まれ、戦場において信頼性の高い通信を提供するために設計された。

- 無線環境で生じた信号強度をリアルタイムで変化させることができるアルゴリズム
- 通信エラー修復。
- 最大データレートは6Mbps。
- 先進的な干渉防止と信号受信技術を備え、見通し約5キロの最大到達距離を可能とする。(802.11bは300メートル)
- ±10メートルの位置検知機能を持つ。
- Direct Sequence Spread Spectrum (DSSS)を用いた無線通信技術である。
- ISM及び2.4G周波数帯。

Mesh技術 QDMA(Quadarature Division Multiple Access)

QDMAの場合、他人が使う通信チャンネルが二個用意されているために、モバイル・アドホック・ネットワークでも通信が切れにくい。以下にネットワークを図示する。



- Topology Broadcast based on Reverse-Path Forwarding (TBRPF) を利用している。
 - TBRPFは、ワイヤレス環境でマルチキャスト・ルーティング最適化の為に設計されたプロトコル。
 - 予測リンクステート型プロトコルである。
 - DVMRP(Distance-Vector Multicast Routing Protocol version3)を基礎に拡張している。
 - 下位ルーター(ノード)からの事前報告によってリンクステートを監視、トラフィック制御を行なう。
- Mobile Ad-hoc Networks (MANET)を実現する先進的なプロトコルである。
- 数千ノードまで拡張が可能である。
- インフラストラクチャーを必要としない自己形成、自己組織化、自己治癒を特徴とする。
- 無線、周波数帯、アプリケーションに依存しない。
- 先進的なパケット管理機能によるデータ配信が保証されている。

Winnyとは？

● 簡単な概要は次の通り

Winnyの歴史

2002年4月

2ちゃんねるダウンロード板にて「MXの次はなんなんだ？」スレッド登場

同日

47番目にFreenetのような2ちゃんねらー向けのファイル共有ツールを作成すると書き込み(=47氏)

2002年5月6日

47氏により公式サイト公開、同時にWinnyが初公開。

ユーザー数

FastTrack 349万924人

iMesh 116万4091人

Overnet 91万7504人

eDonkey 29万2869人

MP2P 22万8982人

DirectConnect 11万

8801人

Gnutella 8万6978人

Ares 1万0812人

Filetopia 3734人

Winny+WinMX 118万

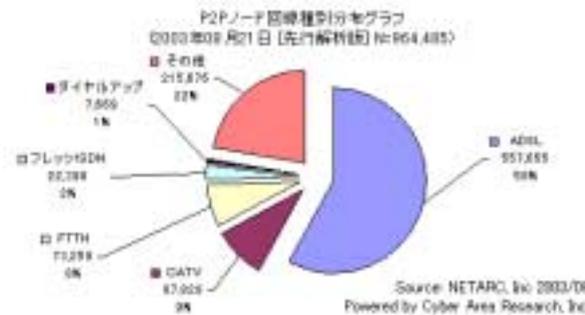
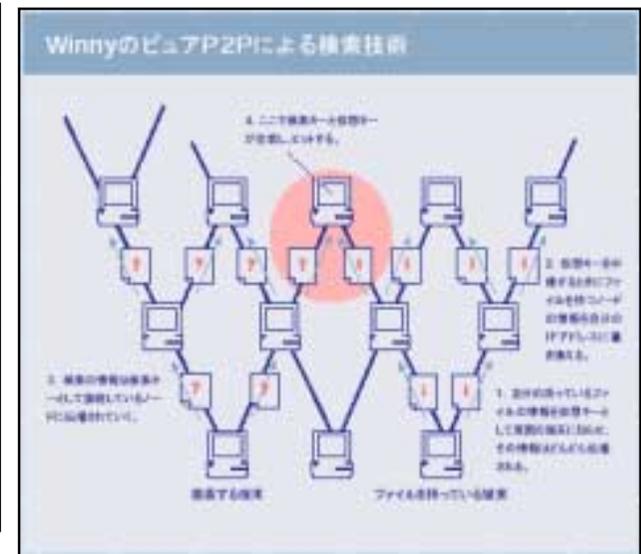
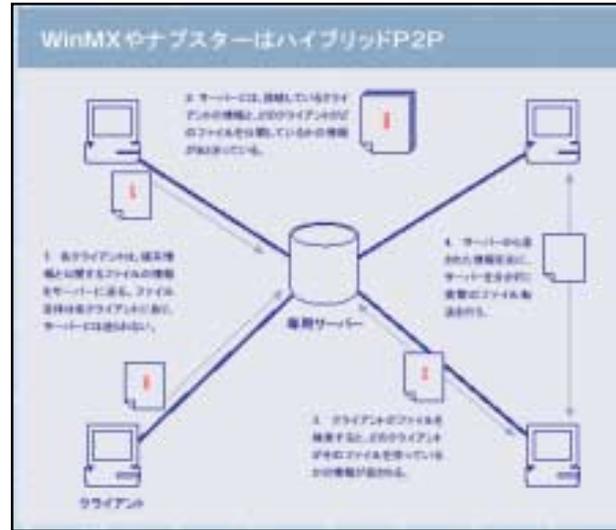
4873ノード(Winny28万

5000ノード、WinMX90

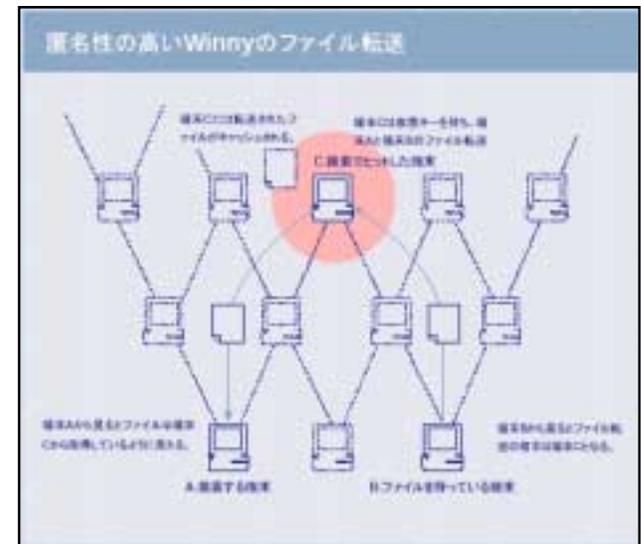
万ノード程度)

(slyck.com, 2003/09/22)

(p2p finder, 2003/09/01)



出典：NETARCウェブサイトより



WinMXとの違いは？

- WinMXは交換、Winnyは共有

Winny

Winny = ファイル共有

<文化>

回線による差別無し。

<機能>

匿名性高い(?)

キャッシュの仕組みによるDL高速化。

分散掲示板機能。

駅の伝言板感覚？

WinMX

WinMX ファイル共有、 = ファイル交換

<文化>

わらしべ長者的。

いちげんさんお断り文化の成熟。

初心者(°°)イッテヨ

現実の資産をネットに手間隙かけて持ち込むことが最大の価値を作り出す。

>参照「だからWinMXはやめられない(津田大介著、インプレス刊)」

回線・ストレージの差別有り。

FTTH=神>CATV>ADSL

Tera=寺の住職>Giga

<機能>

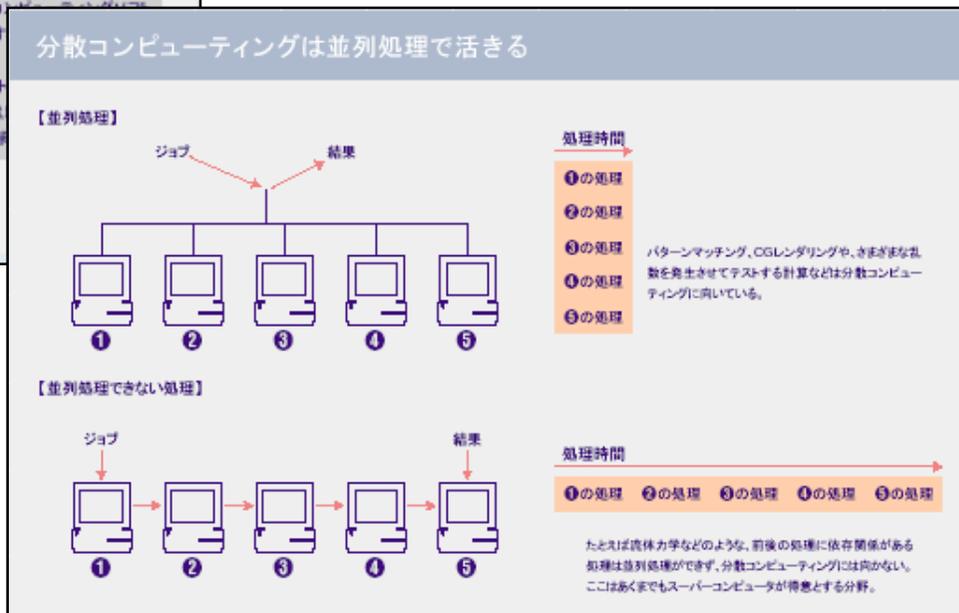
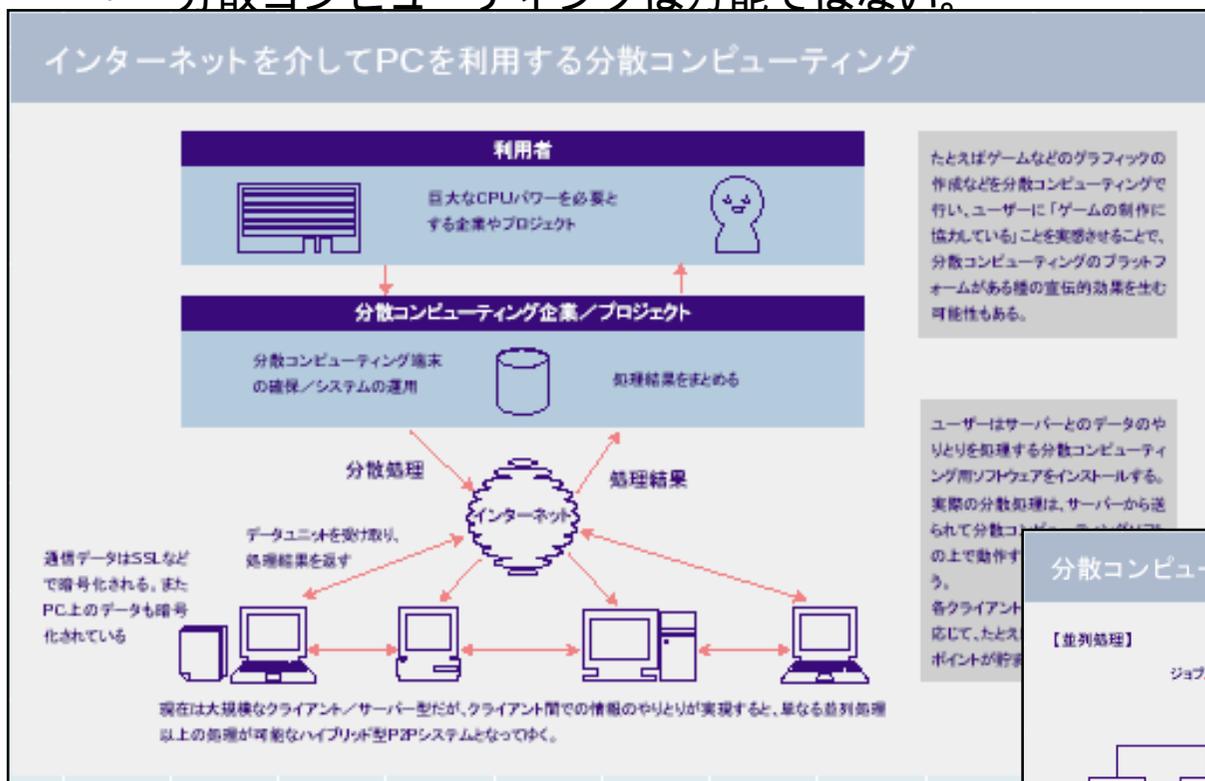
匿名性低い。

ハイブリッドP2Pによるユーザー管理。

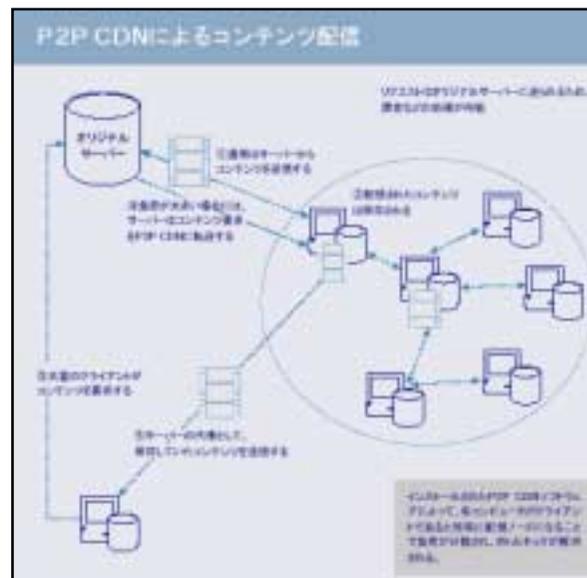
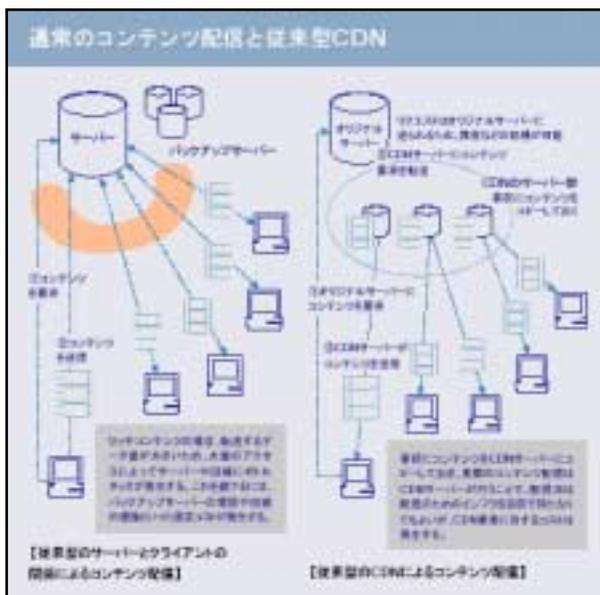
IM機能。

電話感覚？

- 分散コンピューティングは万能ではない。



- P2PCDN概要



事例：米CNET Download.com

・月間100TBのソフトウェア、ビデオが1000万ユーザーによってダウンロードされ、費用1TB当たり5000ドル=50万ドル/月。

KontikiのDelivery Management System(DMS)に切り替え。

92%のコスト削減。他にもPalm、Nextel、VeriSign等の企業でもコスト削減実績あり。

AlwaysOn * AO 100 Companies Comments

<http://www.alwayson-network.com/ao100/comments.php?id=336>



- P2Pとは
- P2Pの今
 - Groove Networks
 - Kontiki
 - Kazaa
 - Skype
 - Mesh Networks
 - Packet Hop
 - Winny
 - Ariel Networks
 - Skyley Networks

• (追加)ファイル共有の「今」と「これから」

• (追加)P2Pのこれから ; 楽しい未来？

• 弊社のご紹介

- QoS論争は一般消費者にまで - Coxもファイル共有ユーザーに帯域制限 -
- ファイル共有アプリケーションの制限
- 日本：ぷらら
- 米国：Cox Communications
 - ヘビーユーザーは\$79.95-\$89.95
 - ライトユーザーは\$24.95-\$29.95
- >>>3倍-4倍程度 >>> why?帯域のうち60%は、5%のKazaaやGroksterのようなファイル共有アプリを使っているユーザーによって使われているから、該当ユーザーが払うべき。
- 今後のブロードバンドサービスでは。。。
 - セッションが断続的なブラウジングやメール等のアプリだけを使うなら安価
 - 持続的なファイル共有に代表されるP2Pのアプリ使うなら高額に
- 結果的に。。。
 - QoS制御商品が馬鹿売れ。
 - P-Cube ;ISP
 - Allot Communications ; Enterprise
 - Ellacoya Networks ;CATV
 - Sandvine ;ISP
 - Packeteer ;Enterprise

ファイル共有の「これから」(1)

- (1)ファイル共有のユーザー数はますます増えていく。
- a.ファイル共有ユーザーの多くは欧米地域に在住し、アジア地域はまだ成長の伸びしろあり。
- 欧米中心に6,000万超。今後は数億レベルに？
- b.アジア地域における著作権に対する考え方の未成熟
- c.アジア地域の急速なブロードバンド化
- ブロードバンド先進国韓国、回線コストの低さで世界1の日本、急速なブロードバンド化が進展する中国

- a+b+c=これまでとは比較にならないほどのファイル共有アプリケーションの普及？

ファイル共有の「これから」(2)

- (2)ポリシーベースのトラフィック管理がファイル共有の親玉トラフィックを減らす。結果的に徐々にファイル共有ユーザー数は減る。
- ・一部のユーザーが巨大なストレージで大量のファイルを溜め込み、大量のトラフィックを発生。
- ・パワーユーザーが用いる回線は、必然的に双方向性が高く且つ高速=CATVやFTTH。
- 大学ネットワーク、企業ネットワーク、個人向けFTTH、CATVサービスに潜む？
- ・ADSLまで攻撃範囲を広げずに、パワーユーザー像を明らかにし、攻撃をかけるのが吉。
- その際に大きな武器になるのが、ポリシーベーストラフィック管理ツール。
- Allot Communications 「NetEnforcer AC-1000」
- ポリシーベースのトラフィック管理ツールに特定のファイル共有アプリのトラフィックを監視、最適化する機能が付加。Kazaa, Gnutella, WinMX, eDonkey, Winny(!)にも対応。

ファイル共有の「これから」(3)

- (3)合法的な価格による使い勝手の高い音楽配信サービスの登場によって、違法で音楽を手に入れることのコストが非常に高くなる。結果的に徐々にファイル共有ユーザー数は減る。
- 現在のファイル共有ユーザーがその行動を続ける理由は
 - 欲しいファイルが手に入らない。
 - 欲しいファイルを手に入れるほど金が無い。
 - 欲しいファイルを作り出すのに手間が掛かる。
- ファイル作成コスト>法的リスクに伴うコスト+ファイル共有アプリで手に入れるコスト
- 故に、これらの条件を全て満たす合法的音楽配信サービスの登場と共に、ファイル共有サービスの成長カーブは一気にマイナスへと突入する。

- 「ファイル共有アプリケーションは今後、減少カーブへと突入する。」
- 理由：
- 1.(1) +、(2) -、(3) - より - 要因が大きく、今後はこれまでのような成長は見られない可能性が大きい。
- 2.しかし(1)の潜在的に高い成長力を持つ市場が存在しており、予断は許さない。

- P2Pとは
- P2Pの今
 - Groove Networks
 - Kontiki
 - Kazaa
 - Skype
 - Mesh Networks
 - Packet Hop
 - Winny
 - Ariel Networks
 - Skyley Networks
- (追加)ファイル共有の「今」と「これから」
- (追加)P2Pのこれから ; 楽しい未来？
- 弊社のご紹介

P2Pと結びつくと楽しそうな8つの分野

- (1)Blog+P2P
- (2)RSS reader+P2P
- (3)BBS+P2P
- (4)Internet archive+P2P
- (5)Instant messaging + P2P
- (6)Grid+P2P
- (7)Web services+P2P
- (8)Search Engines+P2P



(1)Blog+P2P

- (1)Blog+P2P
- >Radio Userland
- <http://radio.userland.com/>
- User centric blog service and peer-to-peer computing?
- Current blog publishing runs on servers (eg. Movable type, blogger, and typepad) but some type of blog systems have foundation with Hybrid system, a server side and a desktop side publishing system (eg. Radio Userland).
-
- Can Decentralized storages and centralized indexes in Blog movement work effectively in the future? Can the integration among Dynamic DNS services, a server on home, any symmetric lines and easy to use and install "desktop publishing " blog system alter individual info publishing?



(2)RSS reader+P2P

- (2)RSS reader+P2P
- >glucose
- <http://glucose.dip.jp/>

- It is too difficult for us to find interesting article and useful reports moreover "The Person" who knows what I really want to know.

- glucose is basically normal RSS reader but in part it uses peer-to-peer network to find a friend or a person who have similar subscription of RSSs to know whether he/she is a person who has an akin trend through favorite lists of RSSs. Alternative approach of finding what we want to know contrasts with several search engines tryout "personalization approach".

- glucose
- -Similarities of favorite RSSs > Navigate Targeted Person
- search engines
- -Personalized search > Result > more adequate search result

(3)BBS+P2P

- (3)BBS+P2P
- >Winny (cached by google)
- http://216.239.59.104/search?q=cache:n9_8NXh2ySwJ:www.geocities.co.jp/SiliconValley/2949/+winny&hl=en&start=1&lr=lang_ja&ie=UTF-8
- >Nych
- <http://nych.info/>
- End user eagerly hopes that more anonymity because of arrestments in file sharing cases such as WinMX, Winny (by ACCS, JASRAC and RIAJ) and Kazaa (by RIAA). Moreover BBS system mounted on Winny is a good decentralized BBS system. In past years extravagant traffics bedeviled 2 Channel. If decentralized BBS system archives five-star user interface, easy to use navigation and configless settings, it is quite interesting for everyone, especially 2 channelers. They love anonymity and spirit of free speech and dislike control and supervision.



(4)BBS+P2P

- (4)Internet archive+P2P
 - >Internet archive
 - <http://www.archive.org/>
- While Now and in the future the existence of numerous diversified web sites is our significant property, increasing cost of datas of network storage oppressed budgets of the project "Internet Archive".
- Internet archiving has faced a limitation based on centralized clustering servers because of several costs - by an administration, an hardware and a services fees. They need, even practically, decentralized storages system in the future. This storage systems may be actualized over existed file sharing systems as networked storage system.

(5) Instant messaging + P2P

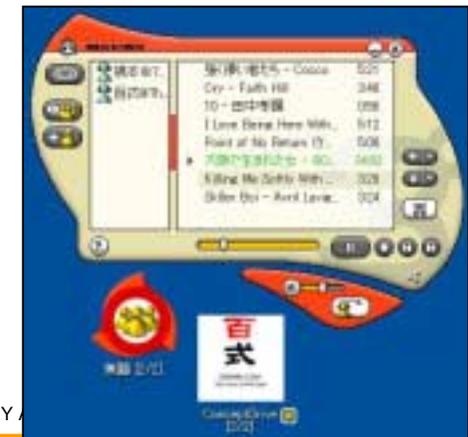
32

- (5) Instant messaging + P2P
- >three degrees
- <http://www.threedegrees.com/>

- Microsoft has released new instant messenger in private. Its name is "three degrees". three degrees includes the function to broadcast music which runs on user's PC. It means that members of a group can listen shared music over streaming but unfortunately they cannot save these musics. As they listen, they can chat about shared musics.

- Daiya Hashimoto, an famous internet geek and a founder of DataSection, has imagined the integration between three degrees and an mood analysis apps "MoodLogic". By analyzing text on IM's chat box in real time to gain mood, an appropriate music is played by this apps in background and share them in groups.

- • MoodLogic
- <http://www.moodlogic.com/>



(6),(7) and (8) is too vague

- (6)Grid+P2P
 - Many references developed by peer-to-peer apps represented (rep. file sharing apps) devotes requirements of Decentralized or distributed storage systems in Grid computing and also Utility computing.
- (7)Web services+P2P
 - Amazon Web Services, Google Web Services and peer-to-peer computing? Maybe so but I can't image an actual image of forecast...;)
- (8)Search Engines+P2P
 - Google is a king of Search engines furthermore a king of internet but a decentralized search engine will be able to threaten Google's dominance.

- P2Pとは
 - P2Pの今
 - Groove Networks
 - Kontiki
 - Kazaa
 - Skype
 - Mesh Networks
 - Packet Hop
 - Winny
 - Ariel Networks
 - Skyley Networks
 - (追加)ファイル共有の「今」と「これから」
 - (追加)P2Pのこれから ; 楽しい未来？
- 弊社のご紹介

会社概要

2003年8月5日現在

35

本社： 〒150-8512 東京都渋谷区桜丘町26-1 セルリアンタワー5F 代表電話 03-5728-0600 代表ファックス 03-5728-0601

設立： 1999年7月7日

資本金： 3億6,625万円

役員構成： 代表取締役 社長 兼 CEO 石黒 不二代

取締役	南 直人	佐々木 裕彦	
取締役(非常勤)	千年 正樹	島田 武史	秋竹 慎一

執行役員	篠塚 良夫	高 京樹	
------	-------	------	--

監査役	橋本 光夫	前田陽司(非常勤)	吉田 正通(非常勤)
-----	-------	-----------	------------

従業員： 約60名

事業内容： インターネット技術をベースにした戦略的マーケティングサービスを提供しています。特に顧客価値の最大化にフォーカスし、クライアントの事業成長を支援いたします。

- 1) 店舗やネットなどのチャネル統合や顧客管理(CRM)を中心とした戦略コンサルティングサービス
- 2) ウェブサイト、携帯電話、情報端末におけるコンテンツ設計および制作や、キャンペーン/プロモーションを企画するユーザー エクスペリエンスデザイン™サービス
- 3) エコマース、ウェブコンテンツ管理システムの構築や、OPTICIAN(ログ解析ツール)、メール配信などのパッケージの販売などのシステム開発サービス

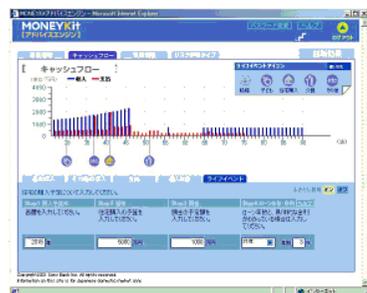
を提供しています。

主要取引先： エヌ・ティ・ティグループ、沖電気工業株式会社、KDDI株式会社、サントリー株式会社、ソニー株式会社、ソニー銀行株式会社、株式会社東京三菱銀行、株式会社東芝、日本電気株式会社、株式会社日立製作所、マネックス証券株式会社、三菱電機株式会社、株式会社UFJ銀行 他(50音順)



クライアント紹介 ～金融マーケット～ (順不同)

ソニー銀行 <http://moneykit.net>



- 内容: 「MONEYkitアドバイスエンジン」と呼ばれる、金融に知識のない顧客でも簡単に使える資産ポートフォリオ・シミュレーションの開発
- 業務: 戦略立案、エクスペリエンス設計、UI設計、ビジュアルデザイン、システム開発・実装
- テクノロジー: FlashとDBサーバーの連携
- 成果: Web年鑑2003 選考委員特選サイト
デジタルコンテンツグランプリ2001ビジネス部門「ユーザビリティ賞」

マネックス証券 <http://www.monex.co.jp>



- 内容: 直接金融の個人市場が活性化したときに、新規顧客を効果的に獲得するために全面リニューアル
- 業務: マーケティング/サイト戦略立案、顧客分析、エクスペリエンス設計、UI設計、ビジュアルデザイン、制作・実装
- ソリューション: インターネットの利用頻度、トレーディング経験の有無、年齢、性別、ライフスタイルなどの切り口から、5つの重要セグメントを設定し、各セグメントごとに最適な体験を提供

東京三菱銀行 <http://www.btm.co.jp>



- 内容: 全社のマーケティングと連携して機動的にウェブを活用するためにマーケティングサイトとして全面リニューアル
- 業務: サイト戦略立案、顧客分析、エクスペリエンス設計、UI設計、ビジュアルデザイン、制作・実装
- ソリューション: トップページにマーケティングに活用できる「カートリッジ」と呼ばれるエリアを定義
- 成果: 資料申込み件数の増加

第一生命 <http://www.dai-ichi-life.co.jp>



- 内容: 創立100周年を記念し、「生涯設計」という企業ポリシーを基盤にリニューアル
- 業務: サイト戦略立案、エクスペリエンス設計、UI設計、ビジュアルデザイン、制作・実装
- ソリューション: 目的を持ってサイトを訪れたユーザーが、目的を適確に遂行できるように「ニーズファインダー」を実装
- 成果: 見積り申込み件数: 169%増
ウェブ見積りからの成約数: 約2倍増
各種申込み件数: 約4倍増
一人あたり閲覧ページ数: 約3倍

UFJ銀行 <http://www.ufjbank.co.jp>



- 内容: 三和銀行サイトより継続して全面リニューアルし、グループブランディングを実現
- 業務: サイト戦略立案、エクスペリエンス設計、UI設計、ビジュアルデザイン、制作・実装、コンテンツ運用
- 成果: ユーザビリティ向上
サイトの統一感

UFJつばさ証券 <http://www.ufj-tsubasa.co.jp>



- 内容: 「商品案内-投資家教育-投資情報」という横の流れを実現した「スパイラルナビ」を実装し、全面リニューアル
- 業務: サイト戦略立案、エクスペリエンス設計、UI設計、ビジュアルデザイン、制作・実装
- 成果: アクセス数の増加
口座開設資料申し込み件数の増加



ネットイヤーグループは、P2Pを専門にするコンサルティングチームを擁しています。これから新しいビジネスモデルとして急成長が見込まれるP2P事業に関する**市場調査から事業戦略策定・アプリケーションの開発までトータルにご支援いたします。**

市場調査プロジェクトの事例紹介

・日米P2P関連企業の動向調査(2001)

某大手通信事業者様向け。
P2P関連ビジネスを展開する企業を大きく6つに分類し、そのビジネスモデル・主要顧客・今後の課題について数十社の調査を実施。

・日米欧P2P関連企業の動向調査(2002)

某大手製造事業者様向け。
P2P関連ビジネスを展開する企業について、コンテンツ流通・コラボレーションという領域に絞り、コンシューマーをターゲットとしたビジネスの展望について主たるプレイヤーの動向調査を実施。

事業戦略策定プロジェクトの事例紹介

・音楽配信ビジネスとP2Pの事業可能性についてのコンサルティング(2001)

某大手製造事業者様向け。
音楽配信のビジネスとP2P関連技術との関連性の調査とビジネスモデルの構築を実施。

・P2Pの事業機会に関わるコンサルティング(2001)

P2P関連事業者が持っている製品や技術と、現在米国を中心に発展しているP2P関連技術との関連性を調査し、P2Pソリューションの開発・展開方策に関わる戦略立案を行った。

デモアプリケーション開発の事例紹介



「近づくほど楽しい！」

～距離感に応じたコミュニケーションを実現するP2Pインスタントメッセージ～

ネットイヤーグループでは、アドホックネットワークにおける新しいコミュニケーションスタイルとして、IEEE802.11bをベースとしたインスタントメッセージ「901IM」を開発いたしました。

「901IM」の特徴は、「友達のバディリストを覗く」機能です。同じホットスポットに入ると、登録している友達のステータスだけでなく、友達の友達のステータスを覗き見ることができます。

近づけば新しい出会いがあり、新しいコミュニケーションが生まれる。ワイヤレスP2Pの特性を生かした新しいコミュニケーションツールです。



サービスを起動すると、バディリストに登録された友達のステータスが確認できます。



ホットスポットに入ると、同じエリア内にいる友達のバディリストを覗くことができます。

同じホットスポットに入ると...

友達の友達が表示される！

- 資料の追加、大変申しわけありませんでした。
- 修正済みファイルは
- <http://nkcp.zive.net/ppt/iw2003ver3.ppt>
- にアップされます(2003/12/05予定)。ご確認ください
れば幸いです。

<http://www.netyear.net>

