

報道関係各位

2014年12月19日

WebRTC Conference Japan実行委員会

WebRTC Conference Japan 日本で初開催！

リアルタイム・コミュニケーション技術のオープン標準
「WebRTC」をテーマとした日本初のカンファレンスを開催します

今、世界中のWeb技術者から注目を集めている技術「WebRTC」。

WebRTCの本質は、リアルタイム・コミュニケーション技術のオープン標準です。Webアプリやモバイルアプリでの利用が既に始まっているだけではなく、IoT (Internet of Things) 分野でも活用されはじめており、WebRTCが世界をどのように変えるのか、今こそ真剣に考えるべきだと言っても過言ではないでしょう。

このイベント「WebRTC Conference」は、WebRTCをテーマとした日本初のカンファレンスです。WebRTCの現状と可能性について、技術的な観点だけではなく、ビジネス的な観点からも存分に学べる場を目指します。

開催概要

名称：	WebRTC Conference Japan
Webサイト：	http://webrtcconference.jp/
日程：	2015年2月5日(木)、6日(金)
開催地：	ソラシティ カンファレンスセンター 2F JR御茶ノ水駅徒歩1分・東京メトロ新御茶ノ水駅直結
参加人数：	有料参加者200名 協賛社、講演者など関係者100名 合計300名（予定）
参加費：	一般参加者向け 2dayチケット 32,400円（税込み） WebRTC開発者向けの特別チケットを準備中（詳細は後日発表） 一般参加者には、WebRTC対応ロボット「Romo ^{※1} 」をプレゼント！

主なセッション：

- ・ 基調講演 Real Time Communications (RTC) on the Web – use cases and deployments
- ・ 基調講演 エンタープライズ環境におけるWebRTC活用のポイント
- ・ IoTの現状とWebRTC活用の可能性
- ・ WebRTCの活用事例・製品事例
- ・ WebRTCの裏側 シグナリングと TURN/STUN のプロトコル解説
- ・ コンタクトセンターの未来

- WebRTCを使ったあんなことやこんなこと！WebRTCアプリだらけのライトニングトーク大会！
- WebRTCエキスパート座談会：WebRTCが世界に与えるインパクトを探ろう
- WebRTC Data Channelの活用方法とその可能性
- ネイティブモバイルアプリでもWebRTCを活用する
- WebRTCがビデオ会議システム市場に与えるインパクトを探る
- WebRTC関連技術の標準化動向
- ウェブの進化と未来 ～ Beyond HTML5 ～

セッションタイトルは変更される可能性があります。詳細は、<http://webrtcconference.jp/session/> をご覧ください。

WebRTCについて

WebRTCは、音声、映像、データのリアルタイム・コミュニケーション技術のオープン標準です。IETF^{※2}とW3C^{※3}において標準化が進められています。従来の技術と比較すると、仕様が公開されている、ネイティブアプリ^{※4}とWebアプリ^{※5}の両方で利用できる、相互接続できる、特許使用料が不要、ロイヤリティフリーなどのメリットがあります。

代表的な用途は、ビデオ会議、コンタクトセンター、ファイル交換などが挙げられます。CDN^{※6}、対戦ゲーム、家電、ロボット、IoT等の様々な分野でも活用され始めており、WebRTCの可能性に注目が集まっています。

WebRTC Conference Japan実行委員会について

WebRTC Conference Japan実行委員会は、WebRTCというイノベーティブな技術の認知度・注目度を高めることを目指し、2014年11月4日に設立されました。

委員長

小松健作(NTTコミュニケーションズ株式会社)

実行委員

インフォコム株式会社

NTTアドバンステクノロジー株式会社

NTTコミュニケーションズ株式会社

セールス・オンデマンド株式会社

ダイアロジック・ジャパン・インク

日本オラクル株式会社

株式会社ニューフォリア

本件に関するお問い合わせ先

WebRTC Conference Japan実行委員会

広報担当 馬場、仲、白石、水嶋

webrtcconferencejapan-contact@googlegroups.com

※1 Romo: <http://www.romotive.jp/>

※2 IETF: The Internet Engineering Task Force。インターネットで利用される技術の標準化を策定する組織。

※3 W3C: World Wide Web Consortium。World Wide Webで利用される各種技術の標準化を推進するために設立された標準化団体。

※4 ネイティブアプリ: OS上で直接実行されるアプリケーション・ソフトウェア

※5 Webアプリ: Webブラウザ上で実行されるアプリケーション・ソフトウェア

※6 CDN: Content Delivery Network。コンテンツを効率的に配信するネットワーク型プラットフォーム。