

エンタメ接触データから見えてくる 若者消費のヒント

エンターテインメント・コンテンツ/ゲームのマーケティングデータから
若者マーケティングの新しい切り口とヒントを考える

日時 2016年9月6日(火) 15:00~17:30(開場 14:40)

費用 無料 (先着40名)

場所 株式会社 日本リサーチセンター 1Fホール (東京都中央区日本橋本町)

講演1 15:10~16:00

「エンターテインメント接触動向から見える最新の若年層消費の動向」

カドカワ株式会社 ゲーム情報ポータル事業本部

但木 一真 氏

講演2 16:00~16:50

「ゲームマーケットの変遷に伴うゲームユーザーの行動変化」

株式会社ゲームエイジ総研 取締役 シニアコンサルタント

参鍋 誠二郎 氏

講演3 16:50~17:30

「WET (Weekly Experience Tracking) とユーザーデータ収集の提案
~2016 リオ五輪を題材に~」

株式会社日本リサーチセンター 営業企画3部

ヒューマンビッグデータ ユニット

会場:

日本リサーチセンター1Fホール
東京都中央区日本橋本町二丁目7番1号
NOF日本橋本町ビル

(電車でのアクセス)

JR総武本線新日本橋駅 徒歩3分
東京メトロ日比谷線小伝馬町駅 徒歩6分
東京メトロ銀座線・半蔵門線三越前駅 徒歩5分
都営浅草線人形町駅 徒歩8分



会場へのアクセスマップ
(QRコード)

参加のお申し込み

セミナー特設サイトよりお申し込みください。
<http://www.nrc.co.jp/news/160802.html>



セミナー特設サイト (QRコード)