



Table of Contents

기술

가상 · 증강현실

증강현실과 로봇 기반 극놀이 적용성에 대한 전문가 기초 조사	1
현은자 ¹ , 김정현 ² , 김남규 ³ , 조미현 ⁴ , 한정혜 ⁵ , 최경 ⁶	성균관대학교 ^{1, 6} , 고려대학교 ²
	동의대학교 ³ , 청주교육대학교 ^{4, 5}
현실물체와 가상캐릭터간의 상호작용을 지원하는 증강현실 시스템	4
강창구 ¹ , 오세진 ² , 우운택 ³	광주과학기술원 ^{1, 2, 3}
증강현실을 이용한 모바일 고궁 박물관투어 어플리케이션 개발 - 모바일 현장 저작을 중심으로	7
김재범 ¹ , 박창훈 ² , 고희동 ³	호서대학교 ^{1, 2} , 한국과학기술원 ³
웨어러블 증강현실 환경에서 HMD기반 센서내장 모바일장치를 이용한 3D객체 선택 및 조작 방법	10
하태진 ¹ , 우운택 ²	광주과학기술원 ^{1, 2}
모바일 증강현실 응용을 위한 매쉬업 콘텐츠 생성 기법	13
윤효석 ¹ , 우운택 ²	광주과학기술원 ^{1, 2}

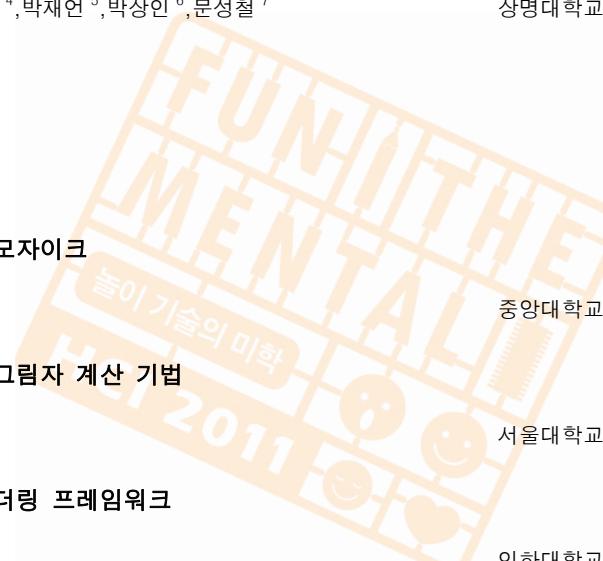
게임

시각 및 촉각 정보를 활용한 물입형 레이싱 게임	16
안효근 ¹ , 김상연 ² , 김다혜 ³ , 정윤희 ⁴ , 이정선 ⁵	한국기술교육대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
스노우 보드 게임을 위한 햅틱 시뮬레이터	19
박원형	한국기술교육대학교
클러스터링 기반 다수 비제스처 거부 모델을 이용한 1인칭 슈팅 게임 인터페이스	22
윤종원 ¹ , 민준기 ² , 조성배 ³	연세대학교 ^{1, 2, 3}
두 손가락 터치의 협업에 기반한 모바일 게임에 대한 연구	25
장현재 ¹ , 최진혁 ² , 김정현 ³	고려대학교 ^{1, 2, 3}

뇌인터페이스

뇌전도 기반 뇌-컴퓨터 인터페이스: 뇌파측정장비와 BCI2000 연동	28
조호현 ¹ , 전성찬 ² , 방현진 ³ , 안민규 ⁴	광주과학기술원 ^{1, 2, 3, 4}
뇌파 기반 뇌-컴퓨터 인터페이스 응용 : 뇌 게임	31
안민규 ¹ , 조호현 ² , 김웅빈 ³ , 김형훈 ⁴ , 박태규 ⁵ , 전성찬 ⁶	광주과학기술원 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
한국형 정서-음악 추천 시스템(MUSAI)을 위한 시계열 데이터 수집 연구	34
서정봉 ¹ , 이재성 ² , 조진혁 ³ , 이재준 ⁴ , 김대원 ⁵	중앙대학교 컴퓨터공학부 ^{1, 2, 3, 4, 5}
음향효과에 의한 ‘각성-이완’ 이 뇌 기능 연결과 자율신경계 변화에 미치는 영향	38
김종화 ¹ , 황민철 ² , 안상민 ³ , 이정년 ⁴ , 박재언 ⁵ , 박상인 ⁶ , 문성철 ⁷	상명대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}

렌더링



오프셋 라인을 이용한 타일 모자이크	42
온용진	
획률 모델에 기반한 실시간 그림자 계산 기법	45
조정현 ¹ , 고형석 ²	서울대학교 ^{1, 2}
정책 기반 설계를 적용한 렌더링 프레임워크	48
권병규 ¹ , 신병석 ²	인하대학교 ^{1, 2}
소나무 이미지 기반의 사실적인 수목화 생성 기법	51
양익석 ¹ , 유영중 ² , 이도훈 ³	부산대학교 ^{1, 3} , 부산외국어대학교 ²
단일영상에 다양한 선을 사용하여 스타일화 하는 시스템	54
손태일 ¹ , 강상욱 ² , 박경주 ³	중앙대학교 ^{1, 2, 3}
다중산란(Multiple Scattering)특성을 활용한 효과적인 피부렌더링	58
박선용 ¹ , 오경수 ²	송실대학교 ^{1, 2}

로봇 및 정보가전

수산물 인식을 위한 알고리즘 개발 및 스마트 폰 어플리케이션 구현	62
송재광 ¹ , 박진산 ² , 최종호 ³ , 한동일 ⁴	세종대학교 ^{1, 2, 3, 4}
피부색 검출과 LRF 센서를 이용한 인물 추적 로봇	65
김명진 ¹ , 송태훈 ² , 정순욱 ³ , 정현욱 ⁴ , 고기훈 ⁵ , 김민경 ⁶ ,	
김형민 ⁷ , 강미영 ⁸ , 이경민 ⁹ , 권기호 ¹⁰ , 전재욱 ¹¹	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11}

스마트폰 상에서 포인트 기반 그래픽스를 이용한 3차원 메이크업 시뮬레이션	68
김현중 ¹ , 이상훈 ² , 최수미 ³	세종대학교 ^{1, 2, 3}
안드로이드 기반 실내 위치 추적 기술	72
오상준 ¹ , 방용찬 ² , 육동석 ³	고려대학교 ^{1, 2, 3}
베이비 사인 인식을 위한 유사도 기반 계층적 은닉 마르코프 모델	75
이태영 ¹ , 김현희 ² , 박광현 ³	광운대학교 ^{1, 2, 3}

멀티미디어

다채널 실감 오디오 렌더링을 위한 상호상관도 제어와 인공 잔향 모델링에 기반한 오디오 업믹싱 기법	78
전찬준 ¹ , 김용국 ² , 조성동 ³ , 김홍국 ⁴	광주과학기술원 ^{1, 2, 3, 4}
UCC 제작자를 위한 협업 필터링 기반의 추천 시스템 설계	81
송주홍 ¹ , 문남미 ²	호서벤처전문대학원 ^{1, 2}
스테레오스코픽 영상의 비대칭성을 고려한 품질 메트릭	84
손호식 ¹ , 정용주 ² , 이성일 ³ , 노용만 ⁴ , 박현욱 ⁵	한국과학기술원 ^{1, 2, 3, 4, 5}
Virtual Shared Space에 기반한 N-스크린 공동야구관람 플랫폼	89
이근영 ¹ , 박호건 ² , 윤선범 ³ , 서동만 ⁴ , 김수현 ⁵ , 고희동 ⁶	한국과학기술연구원 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}

메디컬 어플리케이션

응급호출기의 개발과 낙상판단 알고리즘	92
장덕성	계명대학교
외래환자를 위한 상황인지 기반의 병원안내시스템	96
김소령 ¹ , 김건희 ² , 한만철 ³ , 박현철 ⁴ , 정다영 ⁵ , 박세형 ⁶ , 하성도 ⁷	한국과학기술연구원 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}
복강경 수술 도구의 3차원 위치 및 회전 추적	100
신상균 ¹ , 김영준 ² , 곽현수 ³ , 이득희 ⁴ , 박세형 ⁵	한국과학기술연구원 ^{1, 2, 3, 4, 5}
햅틱 기반의 정맥주사 시뮬레이터	103
신승재 ¹ , 박완주 ² , 조현철 ³ , 박세형 ⁴ , 김래현 ⁵	연합과학기술대학원대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
Treadmill의 전력소비패턴 분석과 physical 게임을 이용한 보행진단 및 건강관리 시스템	106
조현상 ¹ , 김성은 ² , 장홍순 ³	한국산업기술대학교 ^{1, 2, 3}

모델링

확장된 Mesh Zippering을 이용한 공간 가상 스케치	109
남상훈 ¹ ,채영호 ²	중앙대학교 ^{1, 2}
픽셀별 연결리스트를 이용한 실시간 메시 페인팅 기법	112
최재문	중앙대학교
표고수치모델(DEM) 데이터를 이용한 실시간 지형 생성	115
노성남 ¹ ,박제훈 ² ,김선정 ³ ,김은주 ⁴ ,송창근 ⁵	한림대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
모바일 기기에서 조명 영화에 강인한 얼굴 영상 합성	119
권지인 ¹ ,최수미 ²	세종대학교 ^{1, 2}

스윕 곡면을 이용한 혈관구조의 모델링	123
남보은 ¹ ,박선영 ² ,오영택 ³ ,김명수 ⁴	서울대학교 ^{1, 2, 3, 4}

소셜미디어

컨텐츠 추천 시스템을 위한 소셜 웹 사이트 기반의 사용자 프로파일 획득 방법	126
남궁현 ¹ ,김응희 ² ,박형재 ³ ,김홍기 ⁴	서울대학교 ^{1, 2, 3, 4}
커뮤니케이션 정보를 이용한 SNS 자동 생성 및 디스플레이 방법	129
최정아 ¹ ,김형찬 ²	삼성SDS ^{1, 2}
맞춤형 광고를 위한 연령대별 영화 선호도 예측 기법	133
서인식 ¹ ,황규백 ²	송실대학교 ^{1, 2}
모바일 사용자를 위한 컨텍스트 기반 마이크로 블로그 토픽 검출 기법	137
한종현 ¹ ,우운택 ²	광주과학기술원 U-VR 연구실 ^{1, 2}
트위터 기분 상태 청각화 인터페이스	140
오재혁 ¹ ,장성균 ² ,김미경 ³ ,이교구 ⁴	서울대학교 응합과학기술대학원 ^{1, 2, 3, 4}

애니메이션

동작 데이터에서의 동작 생성 규칙 발견 연구	144
박종필 ¹ ,이강훈 ² ,이제희 ³	서울대학교 ^{1, 3} ,광운대학교 ²
가상 환경에서 3차원 커서 기반 객체 선택의 효율성 향상을 위한 Visual Contact Cue 제공 방법	147
박순찬 ¹ ,박진아 ² ,김재일 ³	한국과학기술원 ^{1, 2, 3}
적은 개수의 3차원 모션 센서들을 이용한 실시간 동작 생성	150
김종민 ¹ ,이제희 ²	서울대학교 ^{1, 2}

열 전달에 의한 셀의 수축 시뮬레이션	153
김태형 ¹ , 정소현 ² , 김창현 ³	고려대학교 ^{1, 2, 3}
구부러지는 종이의 제어 가능한 시뮬레이션	157
정소현 ¹ , 김태형 ² , 김창현 ³	고려대학교 ^{1, 2, 3}

어플리케이션

다중 감각 도움을 이용한 드럼 연주 기능 교육 시스템	161
홍경표 ¹ , 이인 ² , 한갑종 ³ , 최승문 ⁴	포항공과대학교 ^{1, 2, 3, 4}
위치기반 지능형 유도 및 제어 서비스를 위한 개인화된 인터랙션	164
조완희 ¹ , 김지호 ² , 박순형 ³ , 송오영 ⁴	중앙대학교 ^{1, 2, 3, 4}
전화를 이용한 원격 제어 및 상황인지 알림 서비스 제공을 위한 음성 기반 인터렉션 방법	167
김경도 ¹ , 송석환 ² , 김지호 ³ , 송오영 ⁴	중앙대학교 ^{1, 2, 3, 4}
감시 시스템을 위한 복잡한 환경에서의 무단 방치/도난 물체 검출	170
김지만 ¹ , 김대진 ² , 구자영 ³ , 임정은 ⁴	포항공과대학교 ^{1, 2} , 삼성테크원 ^{3, 4}
소프트웨어 기반의 OTP 생성방법에 관한 연구	173
유성민 ¹ , 유진승 ² , 장행진 ³ , 류재철 ⁴	충남대학교 ^{1, 3} , 한국과학기술정보연구원 ^{2, 4}

얼굴 및 손인식

Adaboost 기반 실시간 회전된 얼굴 검출 엔진의 하드웨어 설계 및 구현	177
고광진 ¹ , 최종호 ² , 한동일 ³	세종대학교 ^{1, 2, 3}
적외선 영상에서의 Active Shape Model을 이용한 정밀한 눈 외곽선 추출	180
최인호 ¹ , 김대진 ²	포항공과대학교 ^{1, 2}
각성도에 따른 얼굴 움직임 변화에 관한 연구	183
박재언 ¹ , 황민철 ² , 김종희 ³ , 김지혜 ⁴ , 안상민 ⁵ , 이정년 ⁶ , 문성철 ⁷ , 조봉화 ⁸ , 박상인 ⁹	상명대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}
동적 임계값을 이용한 실시간 손 영상 분할 기법	187
나민영 ¹ , 김현정 ² , 김태영 ³	서경대학교 ^{1, 2, 3}
PCA 기반 실시간 손 동작 추종 방법	191
정순묵 ¹ , 정순묵 ² , 송태훈 ³ , 정현욱 ⁴ , 김명진 ⁵ , 고기훈 ⁶ , 김민경 ⁷ , 김형민 ⁸ , 강미영 ⁹ , 이경민 ¹⁰ , 권기호 ¹¹ , 전재욱 ¹²	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12}

영어발표 (기술)

무선 IMU 장치와 두 대의 카메라를 이용한 새로운 6자유도 골프 퍼팅 모션 측정 방법	194
Harinadha Reddy C ¹ ,Shashidhar Patil ² ,채영호 ³	중앙대학교 ^{1, 2, 3}
소셜 네트워크에서 상황 인지 네임 카드 스마트폰 디자인	197
Jiamei Tang ¹ ,김상욱 ²	경북대학교 대학원 ^{1, 2}
모바일 로봇의 모션 플래닝을 위한 스윕라인 알고리즘	200
Afroza Begum ¹ ,김영준 ²	이화여자대학교 ^{1, 2}
스마트폰 사용자간에 친밀 관계의 시각화	206
김바울 ¹ ,김경덕 ² ,김상욱 ³	경북대학교 ^{1, 2, 3}
Camera Based Motion Tracking by Camera Images	210
Tran Lan Anh Nguyen ¹ ,김정한 ² ,이귀상 ³	전남대학교 ^{1, 2, 3}
Cloud Projector: 스마트폰을 활용한 공공디스플레이에서의 콘텐츠 공유	215
김재정 ¹ ,이강욱 ² ,이동원 ³ ,김상태 ⁴ ,이호원 ⁵	한국과학기술원 ^{1, 2, 3, 4, 5}
이미징	
색각 이상자들을 위한 Lch, Lab 색공간과 동적 컬러변환을 이용한 색변환 기법	218
박진산 ¹ ,한동일 ²	세종대학교 ^{1, 2}
새로운 컬러 영상 포스터화 방법	221
김소현 ¹ ,권오열 ² ,진성일 ³	경북대학교 ^{1, 2, 3}
TOF 카메라와 HDR 광원정보를 이용한 3차원 컨텐츠 생성 방법	224
유재덕 ¹ ,조지호 ² ,장인엽 ³ ,이관행 ⁴	광주과학기술원 ^{1, 2, 3, 4}
물체의 움직임을 기반으로 한 비디오 키 프레임 추출 방법	227
장철훈 ¹ ,이승용 ²	포항공과대학교 ^{1, 2}
비디오 기반 3차원 재구성을 이용한 실시간 음향 효과 생성 시스템	230
백진욱 ¹ ,권지용 ² ,이인권 ³	연세대학교 ^{1, 2, 3}
사진트리 구조를 이용한 포토 모자이크의 GPU구현	233
양진석 ¹ ,오경수 ²	숭실대학교 ^{1, 2}
자연어처리	
MeSH 정보를 이용한 생물정보학 논문에서의 저자 주제어 추천 방법	236
봉성용 ¹ ,황규백 ²	숭실대학교 ^{1, 2}

자동 동화 구연을 위한 등장 인물의 자동 역할 분류에 기반한 한국어 음성 합성 시스템	239
안승주 ¹ , 이호준 ² , 박종철 ³	한국과학기술원 ^{1, 2, 3}
비원어민 음성의 발음 교정을 위한 핵심어 검출 기반 발화 오류 검출	242
이민지 ¹ , 오유리 ² , 김홍국 ³	광주과학기술원 ^{1, 2, 3}
성도 모델을 이용한 새로운 포만트 검출 방법에 대한 연구	245
변영관 ¹ , 한희 ²	KGIT ^{1, 2}

햅틱인터페이스I

이차원 순차 선택에서의 능동 및 수동 햅틱 정보 제공을 통한 기억력 향상	248
이호진 ¹ , 한갑종 ² , 이인 ³ , 임성훈 ⁴ , 홍경표 ⁵ , 최승문 ⁶	포항공과대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
모바일 기기용 실시간 이중 채널 진동 촉감 음악 재생기	251
황인욱 ¹ , 최승문 ² , 정문채 ³ , 김선욱 ⁴ , 홍경훈 ⁵ , 사재천 ⁶	포항공과대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
터치스크린 모바일 폰에서 진동 피드백을 이용한 버튼 클릭감 모사	254
박건혁 ¹ , 최승문 ² , 정문채 ³ , 김선욱 ⁴ , 홍경훈 ⁵ , 사재천 ⁶	포항공과대학교 ^{1, 2} , LG전자 ^{3, 4, 5, 6}
음성 인식 및 멀티 터치를 이용한 멀티모달 유저 인터페이스	257
이강욱 ¹ , 김상태 ² , 윤요한 ³ , 김재정 ⁴ , 이동원 ⁵ , 이호원 ⁶ , 조동호 ⁷	한국과학기술원 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}
손가락 기반의 터치스크린 모바일 기기에서 내장된 가속도 센서를 이용한 터치 입력 증강 방법	261
허성국 ¹ , 이기혁 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}

햅틱인터페이스II

모바일 기기와 터치패널 간의 컨텐츠 송수신을 위한 제스처 인터랙션 시스템 개발	264
최정아 ¹ , 김은희 ² , 권문영 ³ , 김보미 ⁴	삼성SDS ^{1, 2, 3, 4}
연성 박형 압력 감지 멀티터치 서피스(Surface)를 이용한 멀티터치 트랙패드의 개발	268
장욱 ¹ , 안영석 ²	센서블유아이 ^{1, 2}
멀티프레스: 키패드에서의 손 떨어짐을 통한 멀티탭 방식 문자입력의 세그멘테이션 문제 해결 방법	271
이승환 ¹ , 한재현 ² , 이기혁 ³	한국과학기술원 ^{1, 2, 3}
클릭 가능한 터치스크린: 모바일 터치 스크린 인터페이스에서의 클릭 피드백	274
황성재 ¹ , 류중희 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}
멀티터치 올-포인트 터치 인터페이스를 위한 터치 제스처 인식 시스템	277
김종구 ¹ , 이칠우 ²	전남대학교 ^{1, 2}

Rehabilitation(재활치료)

마비성 말 장애 음성인식에 대한 지속시간 모델링의 성능효과	280
성우경 ¹ , 박지훈 ² , 김홍국 ³	광주과학기술원 ^{1, 2, 3}
혁-기계 인터페이스: 혁 운동 전위 분석을 이용한 전동 훈체어 조종	283
남윤준 ¹ , 이상민 ² , 최승진 ³	포항공과대학교 ^{1, 2, 3}
손 재활을 위한 기능성 햅틱 게임	286
박완주 ¹ , 신승재 ² , 조현철 ³ , 박세형 ⁴ , 김래현 ⁵	한국과학기술연구원 ^{1, 3, 4, 5} , 연합대학원 ²
최중증장애인을 위한 식사보조로봇의 입력장치	289
송원경 ¹ , 권기범 ² , 송원진 ³ , 안광옥 ⁴ , 김종배 ⁵	국립재활원 재활연구소 ^{1, 2, 3, 4, 5}
워커(walker) 사용 유무가 정상 노인의 보행 동작과 일어서기 동작의 운동학적 변인과 근활성도에 미치는 영향	293
박용현 ¹ , 김영관 ² , 송원경 ³ , 박대성 ⁴ , 김윤혁 ⁵	경희대학교 ^{1, 2, 5} , 국립재활원 재활연구소 ^{3, 4}

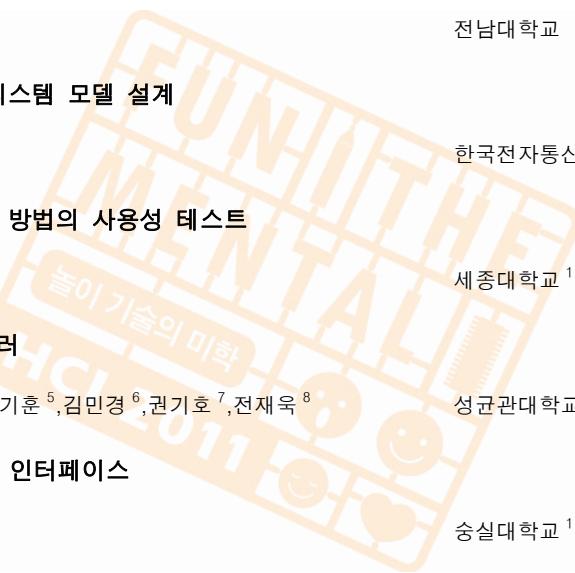
포스터세션I

모바일을 이용한 대기 환경 센서 관리 시스템	297
이주영 ¹ , 김한수 ² , 김형석 ³ , 김지인 ⁴	건국대학교 ^{1, 2, 3, 4}
모바일 인터페이스를 사용한 타일드 디스플레이 기반의 상호작용적인 가상 문화유물 콘텐츠 개발	301
장현철 ¹ , 조성용 ² , 서기영 ³ , 한석희 ⁴ , 박경신 ⁵	단국대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
몰입감 향상을 위한 증강현실 기반의 IR 마커 추출 기법	305
류남훈 ¹ , 이혜미 ² , 유승혁 ³ , 박미정 ⁴ , 김응곤 ⁵	순천대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
손 동작 추적기반 증강현실 벽돌깨기 게임	308
최광운	중앙대학교
유색 반사체에서의 증강 객체의 실사적 표현	311
윤동호 ¹ , 지중현 ² , 고광희 ³	광주과학기술원 ^{1, 2, 3}
구면체의 조명 특성을 이용한 광원의 방향 추정	314
닐리쉬 ¹ , 이석준 ² , 정순기 ³	경북대학교 ^{1, 2, 3}
SURF 자연 마커 생성과 평면 객체 추적을 이용한 증강현실 시스템	318
이아현 ¹ , 이재영 ² , 이석한 ³ , 최종수 ⁴	중앙대학교 ^{1, 2, 3, 4}
증강현실을 이용한 놀이공원 안내책	321
양희경	전남대학교
스테레오 카메라기반 증강현실에서의 손 상호작용	324
백운혁 ¹ , 김기영 ² , 우운택 ³	광주과학기술원 ^{1, 2, 3}

동영상 프레임간의 상호 일관성을 이용한 단일 카메라 자세 안정화 기법	326
이석준 ¹ , 장재석 ² , 정순기 ³	경북대학교 ^{1, 2, 3}
대용량 스토리지 환경에서 중복제거를 이용한 백업시스템 효율화	330
김대균	고려대학교 컴퓨터정보통신대학원
장애인과 노약자를 위한 근력보조 시스템 개발에 관한 사용자 요구	334
이정수 ¹ , 김종배 ² , 송원경 ³	국립재활원 재활연구소 ^{1, 2, 3}
착용형 로봇을 이용한 수중동작 효과구현 연구: 1자유도 시스템에 대한 실험 결과	337
황범수 ¹ , 전도영 ²	서강대학교 ^{1, 2}
중증장애인의 컴퓨터 접근 최적화를 위한 전동휠체어 기반의 컴퓨팅 시스템 설계	340
손량희 ¹ , 김종배 ² , 임명준 ³ , 이정혁 ⁴ , 김형식 ⁵ , 고영준 ⁶	국립재활원 재활연구소 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
단순한 구조의 보조공학용 키보드 인터페이스	343
안재우	모비언스
상하지 근골격 생체역학 모델링 및 시뮬레이션	346
신준호 ¹ , 박원만 ² , 김윤혁 ³	경희대학교 ^{1, 2, 3}
결정 트리를 이용한 보완대체 의사소통 시스템	349
민경선 ¹ , 강상우 ² , 서정연 ³	서강대학교 ^{1, 2, 3}
3족 보행 기반의 보행보조로봇 사용자를 위한 보행 단계 분류	352
장은혜 ¹ , 강상승 ² , 이재연 ³ , 지수영 ⁴ , 조영조 ⁵	한국전자통신연구원 ^{1, 2, 3, 4, 5}
마비 말 장애의 발화 명료도와 음성 인식률 비교	355
황유미 ¹ , 김선희 ² , 정민화 ³	서울대학교 ^{1, 2, 3}
SVM을 이용한 제스처 인식 모바일 게임 시스템	359
이용철	전남대학교
인공감정이 탑재된 스마트폰용 캐릭터 개발	362
함준석 ¹ , 고일주 ² , 여지혜 ³ , 박성호 ⁴ , 황진영 ⁵	송실대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
스마트 폰으로 로봇 암 제어를 위한 벡터 변환	365
이근주 ¹ , 송명진 ² , 김용덕 ³ , 김바울 ⁴ , 류윤지 ⁵ , 김상욱 ⁶	경북대학교 대학원 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
진화로봇을 위한 Self-Adaptive 진화 전략 성능 평가	368
박정국 ¹ , 김경중 ²	세종대학교 ^{1, 2}
로봇을 위한 진화 하드웨어 확장성 연구: Band-Pass Filter 사례 연구	371
박현수 ¹ , 김경중 ²	세종대학교 ^{1, 2}
다중센서를 활용한 지능형 6족 로봇	374
김상훈 ¹ , 송용주 ²	한경대학교 ^{1, 2}

특정 물체를 따라 움직이는 로봇 팔 구현	378
박준철 ¹ , 남승규 ² , 김대식 ³	한국과학기술원 ^{1, 2, 3}
미래로봇컴퓨터의 사용자 적응형 자율 서비스 에이전트	381
구성용 ¹ , 박기루 ² , 권동수 ³	한국과학기술원 ^{1, 2, 3}
 포스터세션II	
3D 입체 영상 전송을 위한 인터넷 기반 네트워크 구조 연구	385
윤주상	동의대학교
실시간 화상 원격 교육을 위한 사이버랩 구축	388
권석면	한국과학기술정보연구원
노인의 족저굴곡 운동 시 관여하는 주동근과 족저굴곡 토크와의 상관관계 분석	391
김경 ¹ , 권대규 ² , 송원경 ³ , 김종배 ⁴	국립재활원 재활연구소 ^{1, 3, 4} , 전북대학교 ²
사람 뇌의 계층적 네트워크 구조 예측	394
배영오	한국과학기술원
에이전트와 사용자 간의 사회적인 판단 게임에서 에이전트의 얼굴 표정에 따른 다채널 감성적인 생체 신호 분석	397
최아영 ¹ , 우운택 ²	광주과학기술원 ^{1, 2}
한글을 위한 P300 Speller 연구	400
이정년 ¹ , 황민철 ² , 김종화 ³ , 안상민 ⁴ , 박재언 ⁵ , 박상인 ⁶ , 조봉화 ⁷ , 김승이 ⁸	상명대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8}
DWT 기반 EEG 신호 분석을 위한 최적 기저웨이블릿 선택 기법	403
강원석	대구경북과학기술원
중증 장애인을 위한 생체신호 인터페이스 개발	407
안광옥 ¹ , 김종배 ²	국립재활원 재활연구소 ^{1, 2}
체중 및 체압 모니터링 시스템	410
김일동 ¹ , 장경배 ² , 손양희 ³ , 강민호 ⁴	국립재활원 재활연구소 ^{1, 2, 3, 4}
전력선 잡음을 감소시킨 심전도 회로	413
황인덕	대전대학교
가속도 센서와 방향 센서를 이용한 동작 인식 시스템	416
임강윤 ¹ , 김영선 ² , 김정현 ³	고려대학교 ^{1, 2, 3}
휴대폰의 자가인식을 통한 진동 발생 환경 인지 방법	419
김민경 ¹ , 송태훈 ² , 정순록 ³ , 강미영 ⁴ , 이경민 ⁵ , 권기호 ⁶ , 전재욱 ⁷	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}
얼굴 구조 기하와 비올라-존스 객체검출기를 이용한 얼굴 정렬 방법	422
이근동 ¹ , Robin Kalia ² , Samir BVR ³	한국전자통신연구원 ^{1, 2, 3}

착용식 센서기반 컴퓨터 인터페이스의 효과적 적용을 위한 지역인식모델 생성 및 확률적 선택	425
민준기 ¹ ,조성배 ²	연세대학교 ^{1, 2}
인간의 심리음향 특성을 이용한 잡음 제거 및 음성 향상 알고리즘	428
전유용	인하대학교
인터렉션 피드백의 시각화를 활용한 디지털 물리치료기기 발명 및 이를 이용한 치료 시스템 연구	431
김현희	홍익대학교
모바일 기기에서 두 개의 선형 공진 진동자를 사용한 합성 진폭 변조의 인지적 특성	434
홍경표 ¹ ,서종만 ² ,김현경 ³ ,최승문 ⁴	포항공과대학교 ^{1, 2, 3, 4}
보행자 자동추적기능을 이용한 지능형 감시시스템 개발	437
김상윤	전남대학교
마인드 어웨어 기반 시각 주의 시스템 모델 설계	440
박창현 ¹ ,배창석 ²	한국전자통신연구원 ^{1, 2}
시점 보간 기반 입체영상 재생성 방법의 사용성 테스트	443
신일규 ¹ ,윤여진 ² ,최수미 ³	세종대학교 ^{1, 2, 3}
외골격 장치 기반의 게임 컨트롤러	447
정현욱 ¹ ,송태훈 ² ,정순록 ³ ,김명진 ⁴ ,고기훈 ⁵ ,김민경 ⁶ ,권기호 ⁷ ,전재욱 ⁸	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8}
멀티카메라 기반 3차원 공간터치 인터페이스	450
안양근 ¹ ,정광모 ² ,홍지만 ³	충실헤대학교 ^{1, 2, 3}
목 움직임 기반 사용자 인터페이스	453
고기훈 ¹ ,송태훈 ² ,정순록 ³ ,정현욱 ⁴ ,김명진 ⁵ ,김민경 ⁶ ,	
김형민 ⁷ ,강미영 ⁸ ,이경민 ⁹ ,권기호 ¹⁰ ,전재욱 ¹¹	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11}



포스터세션III

WeBook: 학습자를 위한 시맨틱 지식구조 기반의 정보 검색 서비스	456
송민아 ¹ ,남궁현 ² ,정진욱 ³ ,김홍기 ⁴ ,윤주현 ⁵	서울대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
LOI 기반의 지역 정보 표현 방법	459
강미영 ¹ ,김형민 ² ,정순록 ³ ,송태훈 ⁴ ,권기호 ⁵ ,전재욱 ⁵	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
연구자 네트워크에 대한 시각화에 관하여	462
정한민 ¹ ,이미경 ² ,김태홍 ³ ,이진희 ⁴ ,성원경 ⁵ ,김도완 ⁶	KISTI ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
메타 데이터를 이용한 블로그 토퍽 모델링	465
심학준 ¹ ,최돈정 ² ,이지형 ³	성균관대학교 ^{1, 2, 3}

영화 컨텐츠 검색에서의 관계 기반 질의 확장	468
양성권	서울대학교 의과대학
소셜 네트워크 기반의 이슈 키워드 도출에 관한 연구 : 마이크로 블로그 중심으로	471
변재희 ¹ , 오정민 ² , 문남미 ³	호서대 벤처전문대학원 ^{1, 2, 3}
동화에서 나타나는 감정 발화문의 특성 분석을 통한 감정 범주의 평가	475
이호준 ¹ , 박종철 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}
컬러 분석을 통한 귀납적 이미지 검색 방법	478
모영일	(주)지앤지커머스
클러스터 기반 정보 검색 기법을 이용한 음악 검색 시스템	481
홍초희 ¹ , 김학수 ²	강원대학교 ^{1, 2}
단어-평점 상관관계 분석을 통한 단문 영화평 평점 예측	484
윤두임 ¹ , 김경중 ²	세종대학교 ^{1, 2}
클러스터 정보 검색 기법을 이용한 음성 기반 채팅 시스템	487
전원표 ¹ , 김학수 ²	강원대학교 ^{1, 2}
채팅에서 언어 습관 자질을 이용한 화자 검증 시스템	490
박영민 ¹ , 서정연 ²	서강대학교 ^{1, 2}
태그 기반 소셜 미디어 디스커버리를 위한 계층적 맥락 표현 기법	493
서영정 ¹ , 우운택 ²	광주과학기술원 ^{1, 2}
스마트폰 센서를 이용한 PC 게임 시스템	496
최지훈	한림대학교
아이폰을 이용한 전술상황공유 증강현실 웨어러블 시스템	499
조준영 ¹ , 신우현 ² , 임만엽 ³	국방과학연구소 ^{1, 2, 3}
유비쿼터스 헬스케어 환경에서의 ISO/IEEE 11073 국제표준 의료정보 전송 포맷 변환기에 관한 연구	502
박찬용 ¹ , 임준호 ² , 박수준 ³	한국전자통신연구원 ^{1, 2, 3}
HMD를 위한 동공 추출 및 시선 검출 시스템	505
송승섭	중앙대학교
유비쿼터스 헬스케어를 위한 ISO/IEEE 11073 PHD 표준 기반 홈 헬스 셋탑박스	508
임준호 ¹ , 박찬용 ² , 박수준 ³	한국전자통신연구원 ^{1, 2, 3}
적외선 카메라를 이용한 시각 장애인을 위한 실내 경로 및 위치정보 안내 시스템	511
이현규 ¹ , 최민국 ² , 왕자욱 ³ , 이상철 ⁴	인하대학교 ^{1, 2, 4} , 중경우전대학교 ³
루비 API를 이용한 3D 렌더링 편의성 증진	514
송태훈 ¹ , 정순욱 ² , 고기훈 ³ , 권기호 ⁴ , 전재욱 ⁵	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}

송기원¹, 김광태², 박경주³중앙대 학교 첨단영상대학원^{1, 2, 3}**포스터세션IV**

휴대전화에서의 한글 입력 방법 고찰 및 개선 방법의 제안	520
정혁	ETRI
스마트폰을 활용한 모바일 미디어 아트 작품 구현	523
이광용 ¹ , 남병철 ² , 배기태 ³	KGIT ^{1, 2, 3}
Time-of-Flight 카메라를 이용한 음기반 암호입력기 프로토타입	526
홍주연 ¹ , 박지영 ² , 김명희 ³	이화여자대학교 ^{1, 2, 3}
3차원 CAD 설계에 효율적인 마우스 보조장치 개발	528
김현 ¹ , 고경범 ² , 김슬기 ³ , 이화종 ⁴ , 최원범 ⁵	서울과학기술대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
3차원 거리 정보를 이용한 손 동작 인식 시스템 구축	531
안현진 ¹ , 이진석 ² , 김대진 ³	포항공과대학교 ^{1, 2, 3}
3D 어플리케이션 스트리밍 서비스를 위한 GPU 공유 방법	535
임충규	한국전자통신연구원
그림책 콘텐츠를 위한 전자책 변환기 설계	539
김유선 ¹ , 김현진 ² , 김우철 ³ , 박상현 ⁴	연세대학교 ^{1, 2, 3, 4}
모바일 어플리케이션을 위한 HMM기반 제스처 인식	542
이용철	전남대학교
순간 포착 촬영 시스템	545
이경민 ¹ , 전재욱 ² , 송태훈 ³ , 정순묵 ⁴ , 강미영 ⁵ , 김형민 ⁶ , 권기호 ⁷	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}
3차원 문화재의 사실적 표면 재질 표현을 위한 Texture Mapping 기술	548
홍현기 ¹ , 황보택근 ²	경원대학교 ^{1, 2}
2차원 슈팅 게임에서의 타격감	552
서진석 ¹ , 김남규 ²	동의대학교 ^{1, 2}
양안식 3D 물리교육 시뮬레이션 시스템	555
정지성 ¹ , 박찬 ² , 오원근 ³ , 류관희 ⁴	충북대학교 ^{1, 2, 3, 4}
2D/3D 정합으로 박스와 캔의 Categorization	558
이문주 ¹ , 김재웅 ² , 이석한 ³	성균관대학교 ^{1, 2, 3}
인체 동작인식을 위한 배경 분할 및 특징점 추출 방법	561
유희종 ¹ , 김태영 ²	서경대학교 ^{1, 2}

RFID와 음성 인터페이스를 이용한 아동용 체감형 게임	564
유재권 ¹ , 이경미 ²	덕성여자대학교 ^{1, 2}
명령-제어 형식의 음성 인터페이스 사용자 중심 설계를 위한 XML	567
이명지 ¹ , 흥기형 ²	성신여자대학교 ^{1, 2}
청각장애인의 위험상황 인지를 보조하기 위한 3-classes 음향 분리	570
김지은 ¹ , 윤호섭 ²	과학기술연합대학원대학교 ¹ , 한국전자통신연구원 ²
부가정보를 이용한 자동 사진분류방법	573
제성관	한국전자통신연구원
그림자를 이용한 가려진 산업 부품들의 HMM 기반 인식 및 자세 추정	576
임지용 ¹ , 서일홍 ²	한양대학교 ^{1, 2}
원근변환을 고려한 원형물체의 가상 사각 특징점 추출	579
김현희 ¹ , 박광현 ²	광운대학교 ^{1, 2}
Canny Edge 필터 기반 잡음에 강인한 윤곽선 검출 엔진의 하드웨어 설계 및 구현	582
최종호 ¹ , 고광진 ² , 한동일 ³	세종대학교 ^{1, 2, 3}
한국 어 단음절 기반에서 어음 인지를 위한 주 파수 밴드 중요도함수	585
황세미	인하대학교
Local Gradient Pattern을 이용한 신뢰성 있는 얼굴 검출	588
전봉진	포항공과대학교
시공간 모션 특징 분석을 통한 시각적으로 유발되는 멀미 유발인자 분석을 위한 동영상의 샷 분류방법	591
최민국 ¹ , 이채원 ² , 김경율 ³ , 이상철 ⁴	인하대학교 ^{1, 2, 3, 4}
신체대칭성 기반의 자세 정보 명세를 통한 하지 자세 추정	594
이성수 ¹ , 이석준 ² , 정순기 ³	경북대학교 ^{1, 2, 3}
겹쳐진 사람 분리를 위한 화소 분류 방법	597
김대환 ¹ , 김대진 ²	포항공과대학교 ^{1, 2}
 포스터세션V	
손 제스처 및 마커 인식을 이용한 이동 로봇 제어	600
박현 ¹ , 박광현 ²	광운대학교 ^{1, 2}
에듀테인먼트 콘텐츠 제작을 위한 포즈 기반 제스처 인식 시스템	603
최윤지	전남대학교
동적 시간 왜곡(DTW)을 이용한 음악 유사도 비교 인터페이스	606
김철환 ¹ , 한병준 ² , 김현우 ³ , 이교구 ⁴	고려대학교 ² , 서울대학교 ^{1, 3, 4}

원격 터치: TV 시청환경에서의 터치 스크린방식을 추구한 인터랙션 방법	609
최상원 ¹ , 한재현 ² , 이기혁 ³	한국과학기술원 ^{1, 2, 3}
감성 인터랙션 경험이 가능한 스마트 샤워부스 프로토타입 구현	612
서동준 ¹ , 박주미 ² , 장성택 ³ , 장성주 ⁴	한국과학기술원 ^{1, 2, 3, 4}
동영상의 소리 분석을 이용한 자동 클립아트 삽입	615
이용호 ¹ , 박지범 ² , 김호준 ³ , 이선영 ⁴ , 이인권 ⁵	연세대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
스마트폰을 이용한 표정인식기반 3D 표정 아바타 합성	618
최인호 ¹ , 김용국 ²	세종대학교 ^{1, 2}
이미지 기반 반투명 물체 형상 복원 및 외관 재현	622
장인엽 ¹ , 서명국 ² , 이승주 ³ , 이관행 ⁴	광주과학기술원 ^{1, 2, 3, 4}
인터랙티브 프리뷰 방식을 적용한 타임라인 기법	625
손의성 ¹ , 최윤철 ²	연세대학교 ^{1, 2}
비사실적 동영상 렌더링을 위한 민화 세이딩	628
정유구 ¹ , 김동호 ²	송실대학교 ^{1, 2}
차트 사이의 잔여 공간을 활용한 텍스처 아틀라스 생성 방법	631
이인 ¹ , 김동호 ²	송실대학교 ^{1, 2}
CSG 렌더링 기법의 병렬화 및 응용	634
조정현 ¹ , 고형석 ²	서울대학교 ^{1, 2}
클럼프를 통한 젖은 Fur의 실시간 렌더링	637
박경훈	건국대학교
3 자유도 자이로스코프를 사용한 대화형 아바타 제어	641
송진의 ¹ , 이강훈 ²	광운대학교 ^{1, 2}
CUDA를 이용한 최대 휘소 투영 볼륨 가시화의 가속화 연구	645
김준호 ¹ , 계희원 ²	한성대학교 ^{1, 2}
동영상을 위한 말풍선 자동 생성 기법	648
이승국 ¹ , 도재윤 ² , 안원빈 ³ , 임상민 ⁴ , 이선영 ⁵ , 이인권 ⁶	연세대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
주성분분석을 이용한 포토모자이크	651
전영재 ¹ , 오경수 ²	송실대학교 ^{1, 2}
높은 동적 범위 수치 데이터를 위한 자동화된 변환 함수 생성 방법	654
이중연	한국과학기술정보연구원
이미지 기반 바늘 삽입 네비게이션	657
나영진 ¹ , 김정 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}

디자인

경험 · 서비스 디자인

모바일 전단지 개발에 따른 사용자 유형화: 배달 관련 모바일 앱을 중심으로 659

김성중¹, 이정연² KGIT^{1, 2}

경험의 시뮬레이션과 상호작용의 서사 662

하상희¹, 김종덕² 홍익대학교^{1, 2}

디지털 제품의 빛을 통한 감성적 인터랙션 경험이 브랜드 이미지 형성에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구:

Macbook의 사례를 중심으로 666

백빛나¹, 김재범², 김명석³ 한국과학기술원^{1, 2, 3}

무엇이 사용자를 실감나게 하는가?: 체감형 3D 디스플레이를 대하는 사용자의 자기중심적, 환경중심적

공간인지관점이 사용자 만족에 미치는 영향에 관한 연구 669

배상원¹, 조한주², 이혜인³, 박준아⁴, 김진우⁵ 연세대학교^{1, 2, 3, 4, 5}

20대 직장 여성을 위한 모바일 어플리케이션 'See & Talk' 673

정혜원¹, 류한영² 이화여자대학교^{1, 2}

디자인과 교육매체

시각적 연상을 통한 드로잉 방법론과 응용도구 개발 692

육은주¹, 권두영² KGIT^{1, 2}

스마트폰을 활용한 새로운 에듀테인먼트 콘텐츠에 관한 연구 695

은혜영¹, 김현석² 홍익대학교^{1, 2}

Codex Reading 경험에 기반한 eBook Design Guideline 개발 699

김철민¹, 김민정², 이은종³ 한동대학교^{1, 2, 3}

사용자중심 디자인

문화적 특성에 따른 모바일 어플리케이션 선호 분석 - 한국과 미국의 모바일 어플리케이션 비교를 중심으로 702

홍성민¹, 김현석², 은혜영³, 정광용⁴ 홍익대학교^{1, 2, 3, 4}

동작분석을 활용한 전동휠체어의 컨트롤러에 대한 디자인평가 706

김종현¹, 홍재수², 전경진³ 한국생산기술연구원^{1, 2, 3}

외래환자를 위한 종합병원 안내 시스템 개발 가이드라인 709

박현철¹, 김건희², 한만철³, 정다영⁴, 이성일⁵, 박세형⁶, 하성도⁷ 한국과학기술연구원^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}

동적 작업 환경 기반의 다수 작업자 간 행위분석을 위한 동선 관찰 시스템 구축 및 분석 712

최예은¹, 장민선², 최지호³, 황인준⁴, 이성일⁵ 성균관대학교 1, 2, 3, 4, 5

시나리오를 기반으로 한 스마트폰 어플리케이션 사용자 맥락 디자인 제안 715

신유경¹, 유현지², 류한영³, 김현욱⁴ 이화여자대학교 대학원 1, 2, 3, 4

유니버설 디자인

경도인지장애 자가진단을 위한 노인용 기능성 게임 720

변상우¹, 박창훈², 김경식³ 호서대학교 1, 2, 3

장애인을 위한 환경 디자인에서 디지털 인터페이스의 가능성 연구 723

박은아¹, 김이경² 한국과학기술원 1, 2

노인의 인지능력과 학습능력을 고려한 인터페이스 디자인 연구 -서울 메트로 티켓 발매기 사용 사례 중심으로 726

황정원¹, 류한영² 이화여자대학교 일반대학원 1, 2

원가를 고려한 유니버설 제품 개발 방안 730

박재일 아주대학교

노년기에 경험하는 삶의 변화를 보완하는 모바일 시스템 디자인 734

이규원¹, 양윤석², 최주희³, 김진우⁴ 연세대학교 1, 2, 3, 4

인터렉션 디자인 I

Generative Tools를 이용한, LED 조명 디자인을 위한 소비자 감성 경험 요구사항 추출 사례 737

황혜선¹, 김기옥², 김용세³, 오지은⁴, 흥연구⁵, 우승현⁶ 성균관대학교 CDI 1, 2, 3, 4, 5, 6

e-Book에서 가독성, 이해도와 만족도 742

이우용¹, 박은일², 조광수³ 성균관대학교 1, 2, 3

웹사이트 사용편의성과 웹 광고 및 브랜드태도 형성의 상관관계 연구 746

정민주¹, 김제용², 송주봉³, 윤명환⁴ 삼성전자¹, 서울대학교^{2 3 4}

온라인 커뮤니케이션 상에서 사용자들의 비언어적 감정 전달에 관한 연구 – 온라인 채팅 사용자들의

생체 신호를 기반으로 749

김승훈¹, 흥주석², 김진우³, 김소영⁴, 여운승⁵ 한국과학기술원 1, 2, 3, 4, 5

인터렉션 디자인 II

인터넷을 활용한 대중 참여 디자인 방법에서의 디자이너 역할의 변화 752

김대업 한국과학기술원

최희준

서강대학교

가변적 모델을 통한 사용자 맥락데이터의 수렴과 확산

760

김현석¹, 윤주현²홍익대학교^{1, 2}

SNS 지인(知人)기반 상품추천의 유용성 연구

764

김현석¹, 윤주현²홍익대학교^{1, 2}**인터렉션 · 스마트폰 디자인**

터치 기반의 모바일 폰을 위한 쇼핑 사이트의 UX 디자인 제안

768

최동우¹, 이상선²국립환경대학교^{1, 2}

상호작용 규칙을 활용한 스마트폰 사용자 인터페이스의 인지적 사용성 분석

775

박상연¹, 권혁태², 윤완철³한국과학기술원^{1, 2, 3}

휴대폰 및 태블릿에 적용되는 Gesture UI의 유사성 검증

778

김태훈¹, 박연우², 박지은³, 흥나영⁴LG전자^{1, 2, 3, 4}

모바일 증강현실 네비게이션 디자인을 위한 정보요소 분석 및 사용성 조사

783

하다윤¹, 반영환²국민대학교^{1, 2}

스마트 폰 환경에서의 웹사이트 이용 시 오류 메시지 제시 시점에 대한 연구

786

최종규¹, 지용구²연세대학교^{1, 2}**인터페이스 디자인**

압력 터치 스크린 적용을 위한 Tactile UI의 개발

791

장영래¹, 김건년², 손지택³더디엔에이^{1, 3}, 응합센서소자연구센터²

다 시점, 다중 사용자의 협업을 위한 3D GUI

795

조미희¹, 김재일², 박예슬³, 박진아⁴한국과학기술원^{1, 2, 3, 4}

EmPress: 압력 감지 키보드에서의 직관적인 감성 소통 방법에 관한 연구

798

박영우¹, 황성재², 이기범³한국과학기술원^{1, 2}, 서울대학교³

터치스크린 인터페이스 상의 질감 이미지와 사용자 제스처에 관한 연구

801

김민지¹, 유현정²이화여자대학교 디자인학부^{1, 2}

동작중심의 이미지 검색 인터페이스 연구

806

윤영원¹, 윤주현²서울대학교 대학원^{1, 2}

Vehicle 인터페이스 디자인

촉각 피드백 방식에 따른 Thumbwheel 장치의 조작감 연구	809
유일선 ¹ ,진병기 ² ,이지환 ³ ,박노훈 ⁴ ,공준호 ⁵ ,윤명환 ⁶	서울대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
제네시스 DIS 기능만족도 및 선호도 분석을 위한 사용행태조사	813
양현승 ¹ ,이기창 ² ,정재웅 ³	현대자동차 ^{1, 2} ,NICE R&C ³
해군 함정 레이더 디스플레이의 EID(Ecological Interface Design)를 위한 WDA(Work Domain Analysis) 적용	816
박영환	고려대학교

Connected Vehicle 환경에서 CSNS서비스 제안을 위한 사용자 리서치	819
정의철 ¹ ,정은주 ² ,김선웅 ³ ,최용훈 ⁴	연세대학교 ^{1, 2, 3, 4}

포스터세션I

디지로그 제품에서 사용자의 오감을 자극하는 감성요소 추출 및 분석	822
기현영 ¹ ,이주환 ²	KGIT ^{1, 2}
매력적 여성이 남성의 사용성 평점에 미치는 영향	825
정일영 ¹ ,김명식 ² ,한광희 ³	연세대학교 ^{1, 2, 3}
디지털 게임의 초점화 연구	828
정광용 ¹ ,김현석 ² ,은혜영 ³ ,홍성민 ⁴	홍익대학교 ^{1, 2, 3, 4}

Place Of Interest: 장소기반 영상 컨텐츠 구축 - 북촌한옥마을을 중심으로	831
황지은 ¹ ,김정도 ² ,김한결 ³ ,남상수 ⁴ ,박철수 ⁵ ,송인호 ⁶	서울시립대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}

애니메이션 캐릭터의 시각적 주의 특성에 대한 관객의 연령별 차이	834
이준모 ¹ ,이주환 ²	KGIT ^{1, 2}

모바일 관람서비스의 사용성 평가에 관한 연구 - 고궁박물관의 '대한제국' 서비스를 중심으로	837
박국희	국민대학교 테크노디자인 전문대학원

멀티 스크린에서의 콘텐츠 UX 평가 프레임워크	841
석왕미 ¹ ,반영환 ²	국민대학교 ^{1, 2}

모바일 버스 정보 서비스의 직관적 인터페이스 제안	845
이진	이화여자대학교

프리미엄 리조트를 위한 서비스디자인 프레임 연구-곤지암 리조트를 중심으로-	848
박미지 ¹ ,윤주현 ²	서울대학교 ^{1, 2}

포스터세션II

개인과 공공의 터치스크린 장비를 위한 다른 종류의 입력 방법의 사용	851
강지영	한국과학기술원
AHP 적용을 통한 최적의 항해용 센서 통합 디스플레이 방식 연구	854
박연택 ¹ , 성창우 ² , 배진호 ³ , 박재출 ⁴ , 김희제 ⁵	(주)엠케이 부설연구소 ^{1, 2, 4} , 제주대학교 ² , 부산대학교 ⁵
U-가로시설물과 모바일커뮤니케이션 융합 된 위치기반소셜네트워킹서비스 인터페이스에 대한 연구	857
조윤정 ¹ , 장명호 ² , 김성아 ³	성균관대학교 ^{1, 2, 3}
디지털 미디어 공간의 사용자 경험 및 특성 연구	860
이예리 ¹ , 임호균 ² , 김미연 ³	연세대학교 ^{1, 2} , 서울디지털대학교 ³
공간정보의 다각적인 활용 위한 3D CAD 개발 연구	863
정은주	연세대학교 대학원
그림책의 스토리텔링을 활용한 어린이 체험 전시물 구현에 관한 연구	866
최지영 ¹ , 노승석 ² , 박진완 ³	중앙대학교 ^{1, 2, 3}
Conceptual map을 활용한 역사 교육 E-learning 개발에 관한 연구	869
임정택 ¹ , 서기슬 ²	성균관대학교 인터랙션사이언스학과 ^{1, 2}
역공간에서 심리적 요인이 사적 정보 공유에 미치는 영향	873
이민주 ¹ , 김재영 ² , 성정환 ³	송실대학교 미디어대학원 ^{1, 2, 3}
리버스 센스타이징 기법의 효용성 탐색 : 플렉서블 인터페이스 컨셉 개발을 중심으로	876
맹승우 ¹ , 이상수 ² , 김대업 ³ , 이건표 ⁴	한국과학기술원 ^{1, 2, 3, 4}
BIM 기반의 협업 디자인을 위한 설계정보 가시화 시스템 구현방안	879
장명호 ¹ , 김영록 ² , 최윤 ³ , 김성아 ⁴	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4}
인체 소리를 활용한 인터랙티브 뮤직 시스템 개발에 대한 기초적 연구	882
김문정 ¹ , 권두영 ²	KGIT ^{1, 2}

포스터세션III

햅틱 QR코드 및 이를 통한 사용자 간 비동기 햅틱 인터랙션	885
김승찬 ¹ , 안드레아 반키 ² , 임수철 ³ , 한병길 ⁴ , 권동수 ⁵	카이스트 ^{1, 2, 3, 4, 5}
아트로봇을 위한 관람자와 오브제의 네트워크 상호작용	888
장승은 ¹ , 김상욱 ² , 김용덕 ³ , 김바울 ⁴	경북대학교 대학원 ^{1, 2, 3, 4}
효과적인 소셜 인터랙티브 미디어 아트 작품의 구성 요건 및 이를 적용한 인터랙티브 미디어 아트 작품 제안	892
하청요 ¹ , 이현진 ²	홍익대학교 ^{1, 2}

설치예술에 있어서 소리의 감성적 표현방법 연구	895
소재석	홍익대학교
동영상으로부터의 3차원적 시공간 구축 작품연구	899
정보원	서강대학교 영상대학원
사운드 스펙트럼을 이용한 미디어아트의 구현 및 작품 분석	904
전지윤 ¹ ,서용덕 ² ,김용구 ³	KGIT ^{1, 2, 3}
실버 세대를 위한 모바일폰 GUI 아이콘 선호도 연구	908
박준형	연세대학교
선박용 HCI 다기능 콘솔의 사용자 요구조건 분석	912
한정희	한국해양연구원 해양시스템안전연구소
보행 보조차의 안정성 강화를 위한 디자인 개선	915
조경환 ¹ ,장경배 ² ,송미진 ³	국립재활원 재활연구소 ^{1, 2, 3}
스마트폰 증강현실 어플리케이션 사용자 인터페이스의 사용성 평가	919
장원석 ¹ ,지용구 ²	연세대학교 ^{1, 2}
시간 기반의 활동 유사성 중심의 온라인 관계 형성에 관한 연구	924
임용선 ¹ ,이혜윤 ² ,이영인 ³ ,오예슬 ⁴ ,이라희 ⁵ ,박수이 ⁶	서울여자대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
자동화 테스트 도구를 활용한 모바일 어플리케이션의 사용성 평가 방법 연구	927
김은경 ¹ ,반영환 ² ,방슬예 ³ ,박수아 ⁴ ,최효정 ⁵	국민대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
LED 디스플레이에 구현된 배경색-문자색의 대비에 따른 감성적 효과-자가응답과 뇌파 결과 분석을 중심으로 이은솔 ¹ ,석현정 ²	930
	한국과학기술원 ^{1, 2}

포스터세션 IV

사이버 대학의 UI 접근성 평가	933
황윤자 ¹ ,나윤성 ² ,안미리 ³	한양대학교 ^{1, 2, 3}
교육과 치유(건강)를 위한 요가 인터페이스 디자인 연구	936
최영민	연세대학교
시각적 재질감을 중심으로 한 촉감어휘의 지각적 공간에 관한 연구	939
성정연 ¹ ,조광수 ²	성균관대학교 ^{1, 2}
범죄 예방 디자인에서의 웨어러블 컴퓨터 기술 적용에 관한 연구	943
김이경 ¹ ,김정민 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}
Words on Time : RFID를 이용한 공간 기반 영어 학습 시스템	947
임수현 ¹ ,황용훈 ²	한국정보통신대학교 ^{1, 2}

Aura: 사용자 접근 기반 사용자별 서비스 제공 인터랙션	950
양필승 ¹ , 이택현 ²	삼성전자 ^{1, 2}
실시간 인터렉티브 소리를 이용한 빛의 착시(Visual Illusion)효과 연구 –인터넷어 퍼포먼스	
〈k-th Time〉 사례를 중심으로	953
윤민철 ¹ , 이승연 ²	동국대학교 ¹ , 상명대학교 ²
확률판단의 오류가 셔플모드 판단에 미치는 영향	956
정일영 ¹ , 한광희 ²	연세대학교 인지과학협동과정 ^{1, 2}
휴지 검출 기반 문장 분리 알고리즘을 이용한 문장 단위 어학 학습기 사용자 인터페이스 디자인	959
고재희 ¹ , 서진욱 ²	서울대학교 ^{1, 2}
내츄럴 유저 인터페이스디자인 모델	962
이상수 ¹ , 이건표 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}
포스터세션V	
모바일 전단지 개발에 따른 사용자 유형화	965
노재인 ¹ , 김성중 ²	KGIT ^{1, 2}
온톨로지 기반의 인텔리전트 웹검색 에이전트의 인터랙션 디자인 - 틈새시간과 미디어 레퍼토리의	
개념의 변화에 따른 정보이용행태를 중심으로	968
이경호 ¹ , 윤주현 ² , 강형모 ³	서울대학교 ^{1, 2} , 엔씨소프트 제팬 ³
소셜 네트워킹을 활용한 디자인 스튜디오의 프로세스 가시화	972
최윤 ¹ , 장명호 ² , 설욱제 ³ , 박대용 ⁴ , 김성아 ⁵	성균관대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5}
웃음꽃 – 지속적인 소셜 프레즌스 유도를 위한 웃음의 시각화	975
맹수연 ¹ , 염지호 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}
디지털패션 분야의 UX(User Experience)디자인 활용에 관한 연구	978
한아영 ¹ , 김이경 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}
Layer 인터페이스 디자인 분석	981
이진욱 ¹ , 지아린 ² , 김종덕 ³	홍익대학교 ^{1, 2, 3}
Connected Vehicle 환경에서 인터넷 포털서비스를 위한 기반연구 -음성인식, 풀브라우징, 터치에 기반한	
효과적 컨텐츠 및 UI 설계를 위하여	984
정의철 ¹ , 임지영 ²	연세대학교 ^{1, 2}
유비쿼터스 환경에서 웨어러블 컴퓨터 활용방안에 대한 고찰: 테마파크에서의 상황인식 상호작용디자인	987
강수련 ¹ , 김이경 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}

실시간 파티를 시스템을 이용한 체험형 인터랙티브 아트의 표현 -"투 하트:Two Heart:To Heart"	
작품을 중심으로	990
유미옥 ¹ ,박경주 ²	중앙대학교 첨단영상대학원 ^{1, 2}
증강현실 기반 위치정보 서비스 어플리케이션의 인터페이스의 디자인 가이드라인	994
이주화 ¹ ,우운택 ²	광주과학기술원 ^{1, 2}
주변환경의 다중감각적 자극에 의한 게임 사용자 인터페이스의 확장	997
유소연 ¹ ,서가영 ² ,이주환 ³	성균관대학교 ¹ ,KGIT ^{2, 3}
터치스크린에서 종복적 시각 피드백에 따른 사용성과 주관적 평가	1000
박지예 ¹ ,한광희 ²	연세대학교 ^{1, 2}
소셜 네트워크의 다차원적 정보시각화에 관한 연구	1004
송숙영	연세대학교
사용자의 시선을 사로잡는 색채	1006
백목련 ¹ ,석현정 ²	한국과학기술원 ^{1, 2}
인문사회	
사회인지연구의 방법론적 탐험	
뉴스 미디어 이용, 정치 대화, 그리고 정치 지식 간의 인과관계 검증	1009
김민규 ¹ ,신인영 ² ,권미홍 ³ ,김주환 ⁴	연세대학교 ^{1, 2, 3, 4}
유능성과 관계성이 내재동기에 미치는 영향	1013
김민규 ¹ ,임은비 ² ,이한샘 ³ ,김은주 ⁴	연세대학교 ^{1, 2, 3, 4}
스마트 미디어 효능감과 아이패드를 통한 학습능력간의 관련성 연구	1019
김정욱 ¹ ,방현덕 ² ,신원호 ³ ,강태우 ⁴ ,권미홍 ⁵ ,김주환 ⁶	연세대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
마우스 조작에서의 수행도 예측을 위한 눈-손 병렬 GOMS 모델	1025
이용호 ¹ ,조성식 ² ,명노해 ³	고려대학교 ^{1, 2, 3}
소셜미디어의 현재와 미래	
온라인 소셜 네트워크 서비스의 플랫폼적 성격에 관한 연구	1028
고건혁	한국과학기술원

트위터 프로필 사진의 유형과 타임라인 메시지 유형, 팔로워 수가 트위터 계정소유자 (TAO)의 인상형성에 미치는 영향-트위터 계정 소유자(TAO)의 온라인 자기 제시(Self-presentation) 요소와 인상 형성 간의 상관관계 연구 1031

전대원¹, 강미리², 공혜진³, 구유리⁴, 진민수⁵, 김주환⁶

연세대학교^{1, 2, 3, 4, 5, 6}

트위터 이용자 특성에 관한 연구 (싸이월드, 페이스북을 비교 대상으로)

1043

이기석¹, 이은혜², 곽경란³, 박지윤⁴, 제래미⁵, 김주환⁶

연세대학교^{1, 2, 3, 4, 5, 6}

스마트폰 어플리케이션 사용 로그 분석, 국내 iPhone 사용자를 중심으로

1051

박병선¹, 조인호², 천연비³, 이우영⁴

서울대학교 응합과학기술대학원^{1, 2, 3, 4}

미래의 기억: 반응적 환경에서의 디지털 경험의 미학적 속성

1056

권희정¹, 김진우²

연세대학교^{1, 2}

영어발표 (Bridging Cognitive Science & HCI)

잠재의식 자극에 의한 정서상태가 게임중의 판단에 미치는 영향

1059

이윤경¹, 신수정², 이남석³, 조광수⁴

성균관대학교^{1, 2, 3, 4}

터치스크린과 전자펜을 이용한 문서작성의 사용성 평가

1062

박은일¹, 조광수²

성균관대학교^{1, 2}

전산언어학 기법을 이용한 효과적인 협동학습 패턴 분석

1065

이남석¹, 임정택², 조광수³

성균관대학교^{1, 2, 3}

포스터세션I

발달장애 아동을 위한 로봇 매개치료 및 통합 모니터링 시스템의 구현

1068

진상현¹, 김영덕², 강원석³, 안진웅⁴

대구경북과학기술원^{1, 2, 3, 4}

교육용 'Social Network 게임'이 중고생 학습 효과에 미치는 영향 연구, 모바일 플랫폼을 중심으로

1070

박혜경¹, 최준호²

연세대학교정보대학원^{1, 2}

패션 매거진 콘텐츠 스마트폰 어플리케이션 사용성 평가 연구

1075

임지영

연세대학교 정보대학원

온라인에서 형성된 관계에 영향을 미치는 요소에 관한 실증적 연구

1079

허송지¹, 장희진², 박주연³, 김자영⁴, 박수이⁵

서울여자대학교^{1, 2, 3, 4, 5}

소규모 IT 운영 조직을 위한 ITSM 운영방안 연구

1082

이응준

고려대학교 컴퓨터정보통신대학원

포스터세션II

스마트폰 증강현실과 환경내재형 부가정보 서버를 이용한 온라인/오프라인 편재형 게임시스템	1086
문봉교 ¹ ,왕설청 ²	동국대학교 ^{1, 2}
MMORPG에서 여성 플레이어의 게임 이용 동기 차이에 대한 연구: 현실의 인간관계가 온라인 행태에 미치는 영향을 중심으로	1090
김지선 ¹ ,우란 ² ,강남준 ³	서울대학교 ^{1, 2, 3}
디지털 게임플레이 패턴과 학습효과	1093
한인숙 ¹ ,신호철 ² ,조광수 ³	성균관대학교 ^{1, 2, 3}
사회 연결망 기반의 개인화된 광고 추천 방법 - 트위터를 중심으로 -	1097
김태은	고려대학교 컴퓨터정보통신대학원
소통지능 검사 지수의 개발 및 타당도 검증	1102
김주환 ¹ ,신인영 ² ,김민규 ³	연세대학교 ^{1, 2, 3}

포스터세션III

소셜 커머스 사용자의 트위터 이용	1110
송준호 ¹ ,박보람 ²	서울대학교 ^{1, 2}
아이트래커를 이용한 트위터에서의 정보선택 형태 연구	1113
현우창 ¹ ,박현규 ² ,김응찬 ³	서울대학교 ^{1, 2, 3}
소셜 네트워킹 서비스의 관계 맺기에 대한 사용자 인식 연구 - 추천 시스템을 중심으로	1116
유상필 ¹ ,고건혁 ² ,한상기 ³	한국과학기술원 ^{1, 2, 3}
페이스북상에서의 대인관계 친밀도 시작화	1120
김미정 ¹ ,한상기 ² ,김지영 ³ ,박자람 ⁴ ,임호경 ⁵ ,정은정 ⁶	한국과학기술원 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}

포스터세션IV

Izhikevich 유형의 뉴런 모델을 이용한 피질의 미니 칼럼 모델링	1125
박선미 ¹ ,이정수 ² ,김대식 ³	한국과학기술원 ^{1, 2, 3}
웹 기반 글쓰기 지원시스템에서 컨셉맵 인터페이스를 이용한 글쓰기 계획의 효과	1128
임정택 ¹ ,신호철 ² ,조광수 ³	성균관대학교 ^{1, 2, 3}
시각 정보처리 능력 향상 훈련이 교차로 환경에서 고령 운전자의 안구 운동 반응에 미치는 영향	1132
김보성 ¹ ,민윤기 ² ,김정아 ³ ,김진호 ⁴	공주대학교 그린홈에너지기술연구소 ^{1, 2, 3, 4}

조운정¹, 안원미², 박지예³, 김명식⁴, 한광희⁵연세대학교^{1, 2, 3, 4, 5}**포스터세션V****소셜 미디어 사용과 사회적 협존감의 상관성**

1139

안원미¹, 한광희²연세대학교^{1, 2}**자기회귀교차지연 모형을 통한 대인관계와 주관적 안녕감의 인과관계 검증**

1142

김민규¹, 신인영², 강미리³, 김주환⁴연세대학교^{1, 2, 3, 4}**UX를 고려한 기술가치 평가방법에 관한 연구**

1146

이동원¹, 김재정², 이강욱³, 이호원⁴한국과학기술원^{1, 2, 3, 4}**스마트폰 사용자의 애플리케이션 이용에 따른 프라이버시 염려에 관한 연구: LBS, SNS, Web-log를 중심으로**김혜영¹, 장예빛², 박현아³, 유승호⁴강원대학교^{1, 3}, 한국과학기술원^{2, 4}**엔터테인먼트 콘텐츠의 각성수준과 개인의 특성이 동영상 시각정보 처리에 미치는 영향:****시선추적을 통한 PPL 광고효과 측정**

1153

박병호¹, 오효선²카이스트^{1, 2}**e-book 수용모델의 정서적 요인에 대한 연구**

1157

신동희

성균관대

모바일 재미요소 연구

1160

조운정¹, 정일영², 한광희³연세대학교^{1, 2, 3}

[논문 외 프로그램]

패널토의

SIGUX: 토종 고급 UX 컨설팅 회사를 꿈꾸다 1163

곽승훈¹,민영삼²,반영환³,배동훈⁴,이동⁵,정성재⁶
Vinyl¹, The DNA², 국민대³,
이노UX⁴,SKT⁵,삼성전자⁶

사회신경과학과 휴먼-로봇 인터랙션의 관점에서 사회적 인터랙션 연구하기 1165

사회: 청돌이와 은순이 (로봇)
발표: 김대식¹,김은주²,박해정³,김주환⁴
한국과학기술원¹, 연세대^{2, 3, 4}

스마트폰 인터페이스 및 앱(App) 진화에 따른 비즈니스모델 발전 전망 1213

김용국¹,김영준²,김재범³,서진호⁴,윤위형⁵
세종대¹, 삼성전자²,
성균관대³,한국 MS⁴, KT⁵

튜토리얼

소셜네트워크 서비스 기술 및 비즈니스 동향 1214

유성준

세종대

3D 입체영상 기술 개요 1215

김남규

동의대학교

경험 가치 기반 제품-서비스 융합 디자인 1229

김용세¹,이상원²,우승현³,홍연구⁴,김영미⁵
성균관대학교 CDI^{1, 2, 3, 4, 5}

감성이 부족한(혹은 자기 감성이 사용자 감성과 부합할지 확신이 안서는) 디자이너에게

감성적 사용경험디자인을 도와주는 프로세스 1237

이은종

한동대학교

장애(시각장애, 척수장애)의 이해 1238

이범석¹,서인환²

국립재활원¹, 한국장애인단체총연합회²

증강현실 기초 1239

김정현

고려대학교

Smartpad에서의 UX 1280

최우식¹,박준석²,이동석³,김성우⁴
LG전자¹, SK^{2, 3}, KT 중앙연구소⁴

최신 CG 기술과 3D 콘텐츠 적용 1281

서재우¹,최병국²,설영호³

한국과학기술원(GSCT)^{1, 2, 3}

창조경영을 위한 생각의 도구, Quick TRIZ 프로세스와 사례 교육 1304

이경원

한국산업기술대학교

이재준

중앙대 정보통신연구원

워크샵

유니버설 디자인과 UI 접근성

1376

안미리¹, 김성남², ³한양대학교^{1, 2, 3}

CT 기술 R&D 정책 및 연구동향 워크샵

1377

¹, ², ³, ⁴ETRI^{2,3,4}

한국의 삶의 질 기술 (Quality of Life Technology) 개발

김종배 외 10명

생체 운동신호감지를 이용한 재활 및 근력보조로봇기술개발

1380

박현섭

생산기술연구원

중증장애인을 위한 QoLT 기반 휠체어결합형 하지 운동/재활훈련 시스템 개발

1406

전도영

서강대학교

QoLT 기술 개발 사업 –지체 부자유성 맞춤형 헬스 운동 시스템 개발

1415

권대규

전북대학교

견착형 상지근력보조시스템

1430

김기훈

한국과학기술연구원

국립재활원의 상지재활운동 시스템 개발 현황 소개

1439

송원경

국립재활원

생체신호 기반의 HCI Interface 기술

1460

김정환

(주)라이프사이언스테크놀로지

시각 및 언어 장애인을 위한 음성합성기 및 AAC 소프트웨어 개발

1495

홍기형

성신여자대학교

지체장애인을 위한 음성워드프로세서 및 음성컴퓨터 소프트웨어 개발

1509

이윤근

ETRI

발성 장애인을 위함 개인 맞춤형 내장형 명령어 인식기 개발

1526

정민화

서울대학교

Articulation Training Support System for the Hearing Impaired

1547

정진우

동국대학교

IT 기반 Free Form 건축을 위한 융합기술	1564
이재홍 ¹ , 안남식 ² , 김동현 ³ , 정재원 ⁴ , 최수미 ⁵	세종대학교 ^{1,2,3,4,5}
사용자인터페이스 국제표준 활성화 워크샵	1615
김지인 ¹ , 정혁 ² , 안재우 ³ , ⁴ , ⁵	¹ , ETRI ² , ³ , Microsoft ⁴ , KIST ⁵
GPU를 이용한 렌더팜 및 클라우드 컴퓨팅으로의 적용	1616
이주석 ¹ , 유현곤 ² , 이경호 ³	엔비디아 코리아 ^{1, 2, 3}
게임 인공지능 최신 기술 소개 및 교육 사례 보고	1617
조성배 ¹ , 김경중 ² , 황규백 ³ , 김은연 ⁴	연세대 ¹ , 세종대 ² , 송실대 ³ , 국가수리과학연구소 ⁴
유비쿼터스 가상현실	
우운택 ¹ , 김홍국 ² , 이성희 ³	광주과학기술원 문화콘텐츠기술연구소 ^{1, 2, 3}
GIST 1	1618
GIST 2	1656
Product & service innovation process와 trend based ideation 방법	1670
채이식	
Effective HCI for immersive English tutoring system	
이규송 ¹ , 이성진 ² , 이연호 ³ , 이치영 ⁴ , 흥경표 ⁵ , 권수옥 ⁶	포항공과대학교 ^{1, 2, 3, 4, 5, 6}
Multimodal HCI for dbcall	1671
Intelligent_Corrective_Feedback	1675
Application of computer vision technology for game-based computer assisted language learning	1737
Immersive virtual environment for CALL	1767
Haptics and tactics for CALL	1801
Corpus-based Approach to Second Language Acquisition	1820
고객 Needs에 기반한 Creative Ideation Workshop	1854
유병철 외 3명	SKT HCI팀
Best practice로부터 DRIP 프로세스를 통한 디자인 인사이트 추출 워크샵	1855
이은종	한동대학교
HLI(Human Light Interaction): LED 감성 조명의 연구와 응용	1856
석현정	한국과학기술원
CG&I 표준화 워크샵 – 모바일 증강현실 기술 및 표준화	1857
우운택 ¹ , 김하진 ² , 이활용 ³ , 유진수 ⁴ , 전종홍 ⁵	GIST ¹ , 한림대 ² , 휴원 ³ , 연세대 ⁴ , ETRI ⁵

사례 발표

Rapid User Research	1858
전성진	(주)pxd
Introducing Artbotics as a community-based interdisciplinary Art & Science collaboration (지역과 관객을 중심으로한 예술과 과학의 융합적 협업으로서의 아트보틱스)	1859
김현주	KGIT
New Approaches for Parallel Programming	1893
최병원	Intel
장애인보조기구의 실제적 적용	
김종배 외 4인	
척수성 근위축증 장애인의 컴퓨터 접근 사례 발표	1894
신형진,임성은	국립재활원
보완대체의사소통에 대하여	1898
김창환,이진현	대구대학교
경수손상장애인의 특수형 휠체어 적용 사례	1910
이의빈,유성문	국립재활원
OCR 기술을 활용한 전자 문서 접근 방법과 시각장애인용 터치스크린 인터페이스 구현 사례	1914
김정호	엑스비전
(재미있는 UX,실사례로 보는) Emotional technology가 Commerce를 만났을 때	1922
곽승훈 ¹ ,조홍래 ²	(주)바이널 ^{1, 2}
Brand Identity 의 효과적 표현을 위한 디자인 가이드라인 – Olleh kt QOOK 브랜드 표준 UX 디자인 가이드라인 개발을 중심으로	2005
홍성무 ¹ ,윤주현 ²	KT ¹ ,서울대학교 ²
창작자와 향유자 모두를 위한 문화복합공간, 국립아시아문화전당	2006
김호동 ¹ ,이기형 ²	문화체육관광부 ^{1, 2}
법무부 지능형 입법지원시스템 - iLaw 사례 발표	2007
정한민 ¹ ,최영현 ²	KISTI ¹ , 홍익대학교 DIC ²
대우증권 BESTez Qway UI Consulting 프로젝트	2013
김성환	팀인터페이스
Christie 의 몰입형 가상현실 디스플레이 시스템 기술	2040
강동욱	크리스티 코리아

모바일웹 UI패턴 및 UI플랫폼 개발사례

2078

김창겸¹, 문승현²

LG CNS 정보기술연구원^{1,2}

Multinational User Research : Striving for Culture-Driven and Culture-Neutral Insight

2103

이선

시노베이트 코리아 (Synovate Korea)



[초청논문]

SIGCHI

Dynamic Query Interface for Spatial Proximity Query with Degree-of-Interest Varied

by Distance to Query Point

2104

조명수¹, 김보형², 정동균³, 신영길⁴, 서진욱⁵

서울대학교^{1, 2, 4, 5}, 삼성종합기술원³

A comparative evaluation on tree visualization methods for hierarchical structures with large fan-outs 2105

송현주¹, 김보형², 이봉신³, 서진욱⁴

서울대학교^{1, 2, 4}, Microsoft Research³

How Users Manipulate Deformable Displays as Input Devices

2106

이상수¹, 김소현², 진보필³, 최은지⁴, 김보아⁵, XuJia⁶, 김대업⁷, 이건표⁸

한국과학기술원^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8}

SIGCHI / SIGGRAPH

An Adaptive Speed-Call List Algorithm and Its Evaluation with ESM

2107

이승환¹, 서정석², 이기혁³

한국과학기술원^{1, 2, 3}

The Haptic Wheel: Design & Evaluation Of A Tactile Password System

2108

Andrea Bianchi¹, Jong Keun Lee², Ian Oakley³, Dong Soo Kwon⁴

한국과학기술원^{1, 2, 3, 4}

Morphable Crowds

2109

주은정¹, 최명걸², 박민지³, 이제희⁴, 이강훈⁵, Shigeo Takahashi⁶

서울대^{1,3,4}, 광운대⁵, The University of Tokyo^{2,6}

Data-Driven Biped Control

2110

이윤상¹, 김성은², 이제희³

서울대^{1, 2, 3}

SIGGRAPH

Real-time Collision Culling of a Million Bodies on Graphics Processing Units

2111

Fuchang Liu¹, Takahiro Harada², 이영은³, 김영준⁴

이화여자대학교^{1, 3, 4},

Advanced Micro Devices, Inc.²

A Practical Simulation of Dispersed Bubble Flow

2112

김도엽¹, 송오영², 고형석³

서울대학교^{1, 3}, 세종대학교²

Detail-Preserving Fully Eulerian Interface Tracking Framework

2113

허남빈¹, 고형석²

서울대학교^{1, 2}

산업체 및 대학 전시

문화체육관광부 아시아문화중심도시추진단

2114

지엘 어소시에이츠

2115

SMI-라이프텍

2117



(주)레이그리프

2119

(주)쓰리디인터페이스

2121

(주)두리시스템테크놀로지

2123

광주과학기술원 바이오컴퓨팅 연구실

2124

2126

2128