좌장 이름	번호	방배정	날짜	논문명	분야	소주제	발표순서	발표자	소속
박영우	ST01	CH01	02월 9일	불면증 디지털 치료제를 위한 중증도에 따른 사용자 니즈 탐구	기술	의료/QOLT	1	신지선	연세대학교
				저시력 보행자를 위한 모바일 길찾기 어플리케이션 사용성 평가 연구			2	조태우	GIST
				Period Independent Transportation Mode Detection for People with Mobility Disabilities: A Pilot Study with DenseNet			3	황성진	한양대학교
				통증 커뮤니케이션을 위한 구부러짐 및 비틀림 표현 장치 디자인			4	김동윤	울산과학기술원
				사회공포증 검사와 치료를 위한 VR 시스템 설계			5	윤정원	서강대학교
유일선	ST02	CH01	02월 9일	The Thousand Character Classic VR: 체화된 학습을 위한 콘텐츠 반영형 가상현실-트레드밀 한자 교육 플랫폼	기술	가상/증강현실 및 그래픽스 1	1	안은솔	광주과학기술원
				딥러닝을 이용한 신체 움직임 기반 감정인식 연구: 예비 데이터 수집 및 분석 기법을 중심으로			2	조영욱	한양대학교
				멀미 감소를 위해 최적으로 시야각을 제한하는 방법			3	송나은	건국대학교
				HMD 기반 가상현실 상호작용에서 개인화된 포비티드 렌더링의 효과에 대한 예비 연구			4	김지환	한양대학교
				가상현실에서의 시각에 따른 보행방향의 차이와 멀미의 상관관계 분석			5	조준영	건국대학교
김주섭	ST03	CH01	02월 9일	국립대전현충원 활성화를 위한 디지털서비스 제안	기술	가상/증강현실 및 그래픽스2	1	김수림	한밭대학교
				가상현실 산림 치유 시스템 개발			2	박영범	한림대학교
				Simultaneous progress for degree show on real-world and 3D metaverse MEUM			3	원종윤	동명대학교
				Digital Fairness : 가상현실 환경 내 시선 추적을 통한 사용자 행동 분석을 기초로			4	정우영	한양대학교 기술경영전문대학원
				VR 공간의 중력방향을 나타내기 위한 3D지도의 작성 방법 제시 Presentation of a 3D map to indicate the direction of gravity in the VR space			5	박준용	서울대학교
강현민	ST04	CH01	02월 10일	GoodO: 멀티 카메라를 활용한 자동 사진 구도 개선 앱	기술	상호작용/융복합기술 1	1	송승윤	포항공과대학교
				스트레스 인지 및 관리를 위한 AI 기반 지원 어플리케이션(MIndScope)의 개발과 사용자 스터디			2	정민곤	아주대학교
				로봇 공기청정기 "에어봇"의 자동화 시스템 디자인 연구: 자동화 시스템의 사용성에 대한 질적 연구를 중심으로			3	정경진	연세대학교
				발 제스처의 사용자 인식 설문 조사 및 적용 가능성 탐색			4	전화승	광주과학기술원
				저비용 조건부 자율주행 시뮬레이터 개발 및 평가			5	황지우	강원대학교
박규동	ST05	CH01	02월 10일	개인비서 서비스를 통한 스마트 공장 사용성 증대 방안 : 중소 금형부품가공 기업 중심으로	기술	상호작용 융/복합 기술2	1	강상균	고려대학교
				음성 운전 보조 에이전트 개발을 위한 디자인 요구사항 조사A Survey on Design for Development of Voice Driving Assistance Agent			2	김민지	강원대학교
				고속도로 주행속도 변화가 근긴장도와 시각집중도에 미치는 영향			3	신주은	한양대학교
				VANAS: 신경망 구조 탐색을 위한 시각적 분석 시스템			4	최지원	성균관대학교
				Color Codes for Visual Art Appreciation: A Memorability Study			5	루이스	성균관대학교
송진영	ST06	CH01	02월 10일	머신러닝 프로세스의 이미지 및 문자열 데이터 입력에 대한 전처리 방법 추천 시스템 설계	기술	정보처리1	1	김현지	대구대학교
				Comparison of Face Tracking and Eye Tracking for Scrolling a Web Browser on Mobile Devices			2	Temirlan Dzhoroev	울산과학기술원
				음원 데이터 증강을 통한 한국어 SVS(Singing Voice Synthesis) 개발			3	이승현	서강대학교 컴퓨터공학과
				미디어 아트 속 청년 프레카리아트의 기술적 재현			4	차유나	서울미디어대학원대학교
				블록체인 기술에 대한 이해도가 암호 화폐 지갑의 신뢰에 미치는 영향			5	장혜지	POSTECH
최아영	ST07	CH01	02월 10일	딥러닝 Segmentation 기반의 다크써클 측정 기법	기술	정보처리2	1	서순용	룰루랩
				AmslerTouch: Self-testing Amsler Grid Application for Supporting a Quantitative Report of AMD Symptoms			2	신동훈	서울대학교
				비 전문 공장관리자들을 위한 PLC모니터링 대쉬보드 사용성 평가 및 분석			3	이지은	고려대학교
				자동차 실내 조명의 패턴에 대한 운전자 감성 평가			4	김태수	KAIST
				악성 비율과 키워드에 근거한 악성 댓글 완화 설명 구조 제안			5	전계원	성균관대학교
				Closed: An Online Recruitment Platform for the Offline User Study Research		웹 디자인,인터페이스 디자인,사용자 경험	6	Alish Mehralizade	Korea Advanced Institute of Science and Technology
전수진	SD01	CH01	02월 9일	AI 기반 피트니스 서비스에서 사용자 여정에 대한 디자인 제언: 사용자 경험과 디자인 기회 영역을 중심으로	디자인	UX 디자인방법론1	1	윤수정, 이기원	성신여자대학교
				지역상권 활성화를 위한 UX디자인 지원방안			2	최주희	한밭대학교
				맥도날드에서의 사용자 대기 경험 개선 방향 연구-키오스크 화면 내 마이크로 인터랙션을 이용한 화면 밖으로의 시선 이동 유도를 중심으로-A study on the improvement direction of user waiting experience at McDonald's- Focusing on induction of gaze movement out of the screen using micro interaction within the kiosk screen-			3	장현수	국민대학교
				사용자 여정 시각화 서비스의 UX 디자인 개선에 관한 연구 -뷰저블 애널리틱스를 중심으로 -			4	정지현	서울여자대학교 일반대학원 인터랙션디자인전공
				자율주행자동차 변형 스티어링 휠 UX디자인			5	박현우	홍익대학교 학생연구원
이승연	SD02	CH02	02월 9일	자원 사용을 줄이는 친환경 행동에 영향을 주는 제품서비스 디자인 전략 분석	디자인	UX 디자인방법론 2	1	김혜원	서울대학교
				자동차 음성 어시스턴트 피드백 조명			2	김태수	KAIST
				디자인 씽킹에 기반한 남북한SW경제협력 플랫폼 비즈니스 모델 디자인			3	김규희	국민대학교
				Designerly thinking을 적용한 공동디자인과정의 전략적 시사점 제안			4	정경일	홍익대학교
				'눈치'로 파악하는 우리 층만의 규칙 : 코리빙 하우스 내 1 인 가구의 암묵적 규칙을 통한 사용자 조사 "Read" our floor's rules! : Investigating the unspoken rules of a one-person household"Read" our floor's rules! : Investigating the unspoken rules of a one-person household's co-living house			5	김민주	서울대학교
김한종	SD03	CH02	02월 9일	MAS(Mindfulness Assisted Seat-Cushion): 아두이노 기반 명상 보조용 인터랙티브 쿠션 디자인 및 개발	디자인	사용자경험 디자인	1	강철승	국민대학교 테크노디자인 대학원
				사용자 니즈를 반영한 이모티콘 추천 시스템 제안 - 카카오톡 이모티콘 플러스 서비스를 중심으로 Emoticon Reflection System Reflecting User Needs - Case study with Kakao Talk Emoticon Plus Service			2	이채은	국민대학교테크노디자인대학원
				사물인터넷 기반 스마트홈 환경의 브랜드 경험(BX)에 대한 개념적 고찰			3	김민수	홍익대학교 산업미술대학원
				인터랙티브 제품의 온보딩 경험 만족도 향상을 위한 매뉴얼 디자인 연구			4	강예원	고려대학교
				" 대체가 아닌, 새로운 뱅킹" :사용자-기계 대화를 통한 은행 서비스의 VUI 유즈 케이스 탐색			5	류명균	서울대학교
윤재영	SD04	CH02	02월 9일	Research on Touchpoints in Participatory Design Research Activity with Older Adults	디자인	감성디자인	1	Jiabei Jiang	
				대표 온라인 소셜 네트워크 서비스들의 포용적 경험 분석:트위터, 인스타그램, 틱톡, 제페토			2	김빛누리	홍익대학교 산업미술대학원
				위치기반 취미 모임 큐레이션 앱 클랙(Clack): 1인 가구 MZ세대의 인적 교류를 위한 서비스 디자인			3	김문준	연세대학교 커뮤니케이션대학원
				인터랙션 프로토타이핑 원격교육을 위한 가상현실 어플리케이션 디자인			4	조혜영	KAIST
				Ai 일상 모니터링 분석을 활용한 맞춤형 육아 멘토링 서비스 제안Proposal of customized parenting mentoring service using Ai daily monitoring analysis			5	유리예	홍익대학교
김아욱	SD05	CH02	02월 9일	사용자 생활 습관 개선을 위한 모바일 헬스케어 앱 서비스 연구	디자인	모바일 헬스케어	1	이유정	성신여자대학교 대학원
				비대면 홈 트레이닝 서비스의 사용자 경험 향상을 위한 어플리케이션 프로토타입 개선 연구			2	박가현	성신여자대학교 일반대학원
				공용 공간에서의 개인 AI 스마트 홈 기기에 대한 사용자 경험 연구 : 집을 중심으로(Challenges and Opportunities in Designing Personal AI Smart Home Devices at Home)		공간/환경을 위한 UX디자인	3	고다솜	성신여자대학교 일반대학원
				정보 공간 항행 지식 습득 체계 기반 인포테인먼트 사용성 매뉴얼 UX디자인 연구			4	천세아	고려대학교
				전시박람회 온라인가상전시 설계 프레임워크 및 사용자경험 요소에 관한 연구 -CES2021 온라인 가상전시 사이트 운영 기업 사례를 중심으로-- CES2021 온라인 가상전시 사이트 운영 기업 사례를 중심으로 -			5	오성락	국민대학교 비즈니스IT전문대학원
정형구	SD06	CH02	02월 10일	사용자 경험 연구 중심 스마트 유모차 설계	디자인	모바일 기반 상호작용1	1	김경태	홍익대학교
				오픈에어 피트니스를 위한 개인용 스테퍼-모빌리티 제품과 서비스			2	허균	홍익대학교 세종
				소셜 빅데이터 및 설문조사를 기반한 고령자의 비대면 서비스 사용 경험 연구 – 무인 티켓 발급 및 온라인 쇼핑을 중심으로			3	강경란	국민대학교
				성인 자녀-부모 관계개선을 위한 인공지능 기반 서비스 디자인 연구			4	조하은, 남주연	홍익대학교
				디자인적 사고 방법론에 따른 여행 계획 공유 앱 디자인			5	정현학	서울시립대학교
김동환	SD07	CH02	02월 10일	코로나19시대 직장인의 엘리베이터 탑승대기 경험을 위한 앱 디자인	디자인	모바일 기반 상호작용2	1	강민설	서울시립대학교
				효과적인 지속 사용 유도를 위한 가족 중심 헬스케어 보험서비스 연구: 응원 메시지 디자인을 중심으로			2	고은이	국민대학교
				20 대를 위한 다도 가이드 라인 제안 모바일 어플리케이션 "다다(韡茶)"			3	윤희경	서울대학교 디자인과
				모바일 디지털 헬스케어 어플리케이션의 지속 사용 동기부여 디자인 연구 : 경쟁과 금전적 보상을 중심으로			4	민윤기	국민대학교
				참여형 음악 플레이리스트 App, 'blop'			5	두소진	서울대학교
이주환	SD08	CH02	02월 10일	웹 사용 패턴 시각화 분석을 기반으로 한 사용성 평가 도구 개선에 관한 연구	디자인	서비스디자인	1	팽예영	서울여자대학교
				차량 내 인포테인먼트 기능군별 정보 안내 방식 분석 : 비디오 관찰 기법을 중심으로			2	이승은	고려대학교
				ConCreate: 브랜드 정체성 유지를 위한 그래픽 디자인 편집 프로그램			3	장서연	한국과학기술원
				핀테크 서비스에서의 지각된 보안 영향 요인 유형화에 관한 연구			4	이진영	서울여자대학교
				게더타운을 활용한 2D 메타버스 졸업작품전을 위한 서비스 디자인			5	이지미	동명대학교
김은령	SI01	CH02	02월 10일	국・영문 챗봇 데이터에 나타난 우울감의 특성과 차이점	인문사회	HCI 커뮤니케이션	1	진효진	기초과학연구원
				코로나19 이후 Z세대의 식생활 변화 연구			2	윤여은	홍익대학교 대학원
				메타버스에서 공간의 의미에 대한 교육적 탐색: 메를로-퐁티의 『지각의 현상학』을 중심으로			3	이효경, 오송민	한양대학교
				What should be considered to redesign Netflix for Middle-aged South Korean People?			4	이원재	울산과학기술원
				소셜 미디어 텍스트 분석을 통한 사회 정의 연구			5	추연주	성균관대학교
				1인칭 메타버스 게임의 HUD UI와 공간 UI가 사용자 경험에 미치는 효과			6	김명지, 이영현	광운대학교
이환용	CT01	CH03	02월 09일	가상 현실에서의 멀티 모달, 딥러닝 기반의 사이버 멀미 예측	기술	가상/증강현실 및 그래픽스기반 기술	1	정다영	아주대학교
				Walk With Me: 활동량 증진을 위한 증강현실 애완동물		모바일 기반 상호작용 및 서비스 기술,인터랙션 디자인,모바일 HCI	2	김희연	포항공과대학교
				정량적인 기준 기반의 Fashion style에 관한 연구: 전문가 지식 및 딥러닝 결합 모델링 중심으로		음성/비전/감성/생리 및 뇌 인터페이스/장치,상호작용 융/복합 기술	3	노태형	한양대학교
				마우스 광센서와 OpenVR을 이용한 가상현실 운동화와 발판 HW&SW 솔루션		가상/증강현실 및 그래픽스기반 기술,상호작용 융/복합 기술	4	조준영	건국대학교
				Plantrowth: 식물 육성 및 관리 서비스		음성/비전/감성/생리 및 뇌 인터페이스/장치,모바일 기반 상호작용 및 서비스 기술,소셜 상호작용 및 서비스 기술	5	김영우	아주대학교
김현경	CT02	CH04	02월 09일	Test-Helper : 비대면 시험 서비스	기술	음성/비전/감성/생리 및 뇌 인터페이스/장치,웹/정보검색/자연어처리,상호작용 융/복합 기술	1	고예준	아주대학교
				reBalance: A Customizable Data Visualization Approach to Keeping a Balanced Health		인터랙션 디자인,인터페이스 디자인,정보디자인	2	곽상경	한국과학기술원
				전기차 P2P 공유 플랫폼 서비스 제안		모바일 기반 상호작용 및 서비스 기술,경험디자인/서비스디자인,사용자 경험	3	박민혁	연세대학교
				음악 커버 영상 제작을 위한 애플리케이션 설계 및 개발		모바일 기반 상호작용 및 서비스 기술,모바일 디자인,모바일 HCI	4	권준혁	광운대학교
				자연어처리 기술을 활용한 유튜브 악성 댓글 자동 블라인드 시스템		웹/정보검색/자연어처리,상호작용 융/복합 기술	5	이재은	광운대학교
최용순	CD01	CH05	02월 09일	고음역 소음 방향성 분석하는 기계학습과 시각화 디자인	디자인	음성/비전/감성/생리 및 뇌 인터페이스/장치,모바일 기반 상호작용 및 서비스 기술,인터랙션 디자인	1	임영선	서강대학교
				명화와 함께 하는 AI명상 서비스 제안에 관한 연구-사용자의 명상 서비스 경험 개선과 기존 명상 서비스와의 차별화를 중심으로-		모바일 기반 상호작용 및 서비스 기술,경험디자인/서비스디자인,사용자 경험	2	조희주	성신여자대학교
				제주 해변 공간과 박물관 공간 사이에서 실시간 원격 사용자 기반 인터랙티브 미디어 아트 개발 사례		상호작용 융/복합 기술,미디어아트/텐져블 미디어	3	유림	서강대학교 대학원
				기존 사이트의 인터페이스 개선을 위한 사용성 연구: 한동대학교 역량개발 사이트 사례를 중심으로		인터페이스 디자인,경험디자인/서비스디자인,사용자 경험	4	박소령	한동대학교
이여름	CD02	CH03	02월 10일	AI를 접목한 사용자 참여형 러닝 프로그램 서비스 디자인-개인 건강 및 맥락 데이터 분석을 중심으로	디자인	경험디자인/서비스디자인	1	김다솜	성신여자대학교
				AdelaiDepth 를 사용한 2D 디지털 사진 기반의 인터랙티브 사진 웹 프로토타입		웹 디자인,인터랙션 디자인	2	신동우	서강대학교
				데이터 기반 디자인 방법론을 적용한 대학생의 정서적 안정감 지원 서비스 디자인 연구 - AI 챗봇 '헬로우봇' 서비스 리디자인을 중심으로		디자인방법론,모바일 디자인,경험디자인/서비스디자인	3	손세미	홍익대학교
				일반대화와 전공추천이 가능한 대화형 전공추천 챗봇		웹/정보검색/자연어처리,소셜 상호작용 및 서비스 기술,모바일 HCI	4	연희연	서강대학교
				비대면 기반의 패션쇼 서비스 제안		모바일 기반 상호작용 및 서비스 기술,경험디자인/서비스디자인,사용자 경험	5	박민혁	연세대학교
박재현	CI01	CH04	02월 10일	데이터 증강을 이용한 커뮤니티 질의응답 모델 학습	인문사회	웹/정보검색/자연어처리	1	신형진	충북대학교
				관광지 데이터를 기반으로 음악을 활용한 여행 콘텐츠 개발 연구_강원도 관광지를 중심으로		모바일 기반 상호작용 및 서비스 기술,모바일 디자인,문화 콘텐츠	2	황재원	홍익대학교
				SCENE, 관람객-예술가의 양방향 소통을 증진시키는 비대면 OTT 플랫폼 설계		모바일 디자인,경험디자인/서비스디자인,문화 콘텐츠	3	김도이	성신여자대학교
				모방학습 기반 아동 사회성 훈련 기능성 게임 기획 연구Imitation-based functional games to enhance children's social skills		게임 및 콘텐츠 제작기술,게임/영상디자인,사용자 경험	4	박소령	한동대학교