

2021 차세대컨버전스정보서비스학회 동계학술대회 프로그램

2021년 12월 29일(수), 제주대학교 아라컨벤션홀		
학술대회 현장등록 13:00~		
13:30~15:30	Sessions	
	Session 101 제주대학교 아라컨벤션홀 세미나실 III(포스터)	
	Session Chair : Prof. 김정윤	
	인공지능 기반 통합진단 솔루션 모델에 대한 연구 김재승, 박동균	선(線)에 의한 직관세계와 형상 표현 연구 안미연
	A Strategic Suggestions for Mobile SNS Industry focusing on the Case of Line 한주희	프로젝션 맵핑을 위한 객체 영역 중심 실시간 깊이 맵 스타일 전이 김범수, 신주영, 정창훈, 서상현
	VR 헤드셋의 컬러에 대응하는 개발환경 설계 김현서	템포 시그니처(Tempo Signature)로 표출되는 기억 표상과 가창 운동성 재현과정에 관한 연구 임중목
	딥러닝을 사용한 OLED 디스플레이의 컬러 특성화 연구 김환, 김동호	깊이 영상을 이용한 가상공간 홀로그램 효과 진영훈, 백순화
	자취생을 위한 공공데이터 기반의 생활정보 연구 윤정빈, 김대혁, 이주광, 유해영	Smart City Construction Model Applied Blockchain and DID 홍성혁, 김세민
	브랜드캐릭터에 따른 감정 이모티콘 표현의 연구 이상화	문화예술 활동을 촉진하는 문화 자본의 역할에 관한 연구 김현진, 김연희
	실세계 실내 공간 구조 3차원 재구성을 위한 CNN 기반 포인트 클라우드 코너 탐지 기법 유재석, 정용훈, 서상현	미디어아트 전시특성에 따른 전시공간 연출에 관한 연구 김태숙, 김연희
	15:30~16:00	휴식
	16:00~18:00	Sessions
Session 201 제주대학교 아라컨벤션홀 세미나실 III(포스터)		
Session Chair : Prof. 김정윤		
게임 IP를 이용한 트랜스미디어 스토리텔링 전략 연구: <리그 오브 레전드>를 중심으로 김은정, 김정윤		한글 교육을 위한 기능성 보드게임 개발의 실증적 연구 이은정, 김정윤

게임 에셋 데이터 분석을 위한 데이터 수집 연구 강호성, 김정윤	홀트레이닝 자전거를 이용한 게이미피케이션 활용연구 엄동현
게임 배치를 위한 한국 스타일 빌딩 절차적 생성에 대한 제안 오영욱, 김정윤	시선추적 기반 가상현실 힐링 콘텐츠 제작에 관한 연구 강동현, 남상훈
환경 교육용 보드게임 카드 디자인 연구 -리:월드(Re:World)를 중심으로- 김범석, 김정윤	360 VR 영상에서 시선 유도 연출 기법과 사용자 실재감에 대한 연구 최하람, 남상훈
빅데이터를 활용한 한국 게임 산업 이슈분석 나주찬, 김정윤	딥러닝을 활용한 마스크 착용여부 판단 심원형, 이승현, 이원형
색광과 조명효과 통한 보스몬스터 던전 분위기 연출 방법 김정현, 김정윤	Style transfer를 활용한 게임에서의 그래픽 디자인 생성 이승현, 심원형, 이원형
시점 변화에 따른 게임 오브젝트 입체감 변화 연구 조아현, 김정윤	실시간 렌더엔진기반 렌더링에 관한 비교연구 김금영

2021년 12월 30일(목), 제주대학교 아라컨벤션홀

14:00~18:00	학술대회 위원회 회의 (제주대학교 아라컨벤션홀 세미나실 II)
-------------	--