IRS Global
Information Research Service Global

IRS 글로벌 홈페이지(www.irsglobal.com)에서는 보다 다양한 산업 보고서 정보를 제공하고 있습니다.

2020 년 일본 연구개발 테마 총서 Vol. 05-휴먼인터페이스

Ⅰ. 일본 산업정책, 연구개발 전략과 동향

1. 일본 산업정책 동향과 전략
1-1. 일본, 레이와(令和) 시대 경제성장 전략
1) 개요
2) 4 대 목표 달성 위한 세부 추진전략
(1) 4 차 산업혁명 시대의 '성장과 분배의 선순환'
(2) 이노베이션을 통한 세계 선도
(3) 지역 활성화를 위한 노력
(4) 디지털 시대의 국제규정 정비 및 국내 데이터 유통기반 정비
(5) 정부와 기업의 디지털 트랜스포메이션(DX)
(6) 데이터 구동기반 사회
1-2. 일본, 포스트 코로나 대응 과학기술혁신 관련 주요 정책 방향
1) 배경
2) 포스트 코로나 대응 R&D 혁신 추진 방향
(1) 양적 측면
(2) 질적 측면
3) 포스트 코로나 대응 과학기술 전략
(1) 데이터 수집·활용에 의한 R&D 전환
(2) 지구환경 문제 대처
(3)「안전·안심」과 관련된 주요 대처
(4) 포스트 코로나 시대의 기술전략
4) 디지털 대학교육 혁신 전략
1-3. 2020 년 일본 산업 10 대 키워드
1) 그간의 10 대 키워드('12~'19)
2) 2020 년 일본 산업 10 대 키워드
(1) 디지털 트랜스포메이션(DX)
(2) 5G
(3) 디지털 헬스
(4) 3D 프린터(Additive Manufacturing(AM))
(5) 글로벌 가치사슬(GVC)
(6) 가상현실(VR)·증강현실(AR)·복합현실(MR)

(7) 스마트시티
(8) 수소사회
(9) 탈탄소화 및 에너지 전환
(10) 신흥국 이노베이션
1-4. 일본 NISTEP, 첨단 미래기술 상용화 시기와 잠재력 전망
1) 개요
2) 미래기술 상용화 시기와 8 대 융합기술 분야

2. 일본 연구개발 정책 동향과 전략
2-1. 일본 연구개발 정책동향과 추진전략
1) 일본, 연구개발·혁신 소위원회 6 대 정책
(1) 비전 공유 및 전략적 자원 배분
(2) 미래를 창조하는 시드(Seeds) 개척
(3) 차세대 산업 주체가 되는 스타트업 육성
(4) 오픈 이노베이션
(5) 혁신을 창출하는 인재 육성
(6) 혁신 지원 기반 정비
2) 일본, 문샷형 연구개발제도 6 대 목표 설정
3) 일본,「학술대형연구 마스터플랜 2020」
4) 일본, 새로운 기술 패러다임 변화에 대응한 과제와 방향
(1) 개요
(2) '산업기술 비전 2020'
5) 문부과학성, 과학기술혁신 2020 년 예산(안)
(1) 미래사회 실현을 위한 첨단연구 강화(747 억 3,000 만엔)
(2) 과학기술이노베이션시스템 구축(478 억 5,400 만엔)
(3) 기초 연구력 강화 및 세계 최고수준 연구거점 구축(3,320 억 500 만엔)
(4) 과학기술 이노베이션 인재 육성 확보(292 억 9,900 만엔)
(5) Society 5.0 실현을 위한 세계적 대형 연구시설 정비 활용(696 억 1100 만엔)
(6) 과학기술 이노베이션 전략적 국제협력 전개(191 억 4,100 만엔)
(7) 사회문제 이슈 해결을 위한 과학기술이노베이션 정책(83 억 9,700 만엔)
2-2. 일본, 주요국 중점 R&D 분야 전략 비교 분석
1) 일본 및 주요국 중점 R&D 분야 전략 비교
2) 중국, 2020 년도 국가 중점 R&D 계획
2-3. 일본 주요 산업별 연구개발 전략
1) 일본, 'Beyond 5G 추진전략'
(1) 글로벌 동향
(2) 일본의 Beyond 5G 추진전략
2) 일본, 환경·에너지 분야 사업 추진 현황
(1) 개요
(2) 환경 과학기술 연구개발
(3) 에너지 과학기술 연구개발

3) 일본, 수소연료 전략 로드맵
(1) 개요
(2) 수소 이용
(3) 수소공급
4) 일본, 항공 모빌리티 혁명 로드맵
(1) 개요
(2) 항공 모빌리티 혁명 로드맵
5) 일본, 스마트시티 주목기술 선정
(1) 개요
(2) 6 대 핵심기술
2-4. 최근 주요 기술별 연구개발 전략
1) 일본, 양자 과학기술 및 나노기술 촉진 전략
(1) 나노 테크놀로지
(2) 양자기술 혁신
2) 일본, 미래 의학 유망기술 연구주제 선정
(1) 인체 첨단 오가노이드(Organoid)
(2) 게놈 편집
(3) 면역 인포매틱스(면역 레퍼토리)
(4) 비정형 데이터 대규모 구조화(진단지원 등)
3) 일본, 재료기술의 전략적 강화 방안
(1) 혁신을 견인하는 재료기술 중점 분야 검토 및 개발
(2) 매력적 재료창출기반 구축
(3) 연구개발의 효율화 고속화 고도화를 통한 생산성 향상
(4) 재료기술 강화에 필요한 정책 추진
4) 일본, '차세대 소재 혁신 전략'
(1) 개요
(2) 혁신전략 주요 내용
(3) 글로벌 주요국 소재기술 동향

Ⅱ. 일본 휴먼 인터페이스(Human interface) 연구개발 테마

1. 일본 휴먼 인터페이스(Human interface) 연구개발 동향
1-1. 일본 학술진흥회(JSPS), 과학연구비 조성사업 추진 현황
1) 2019 년 과학연구비 전체 내역 개요
2) 2019 년 주요 사업별 추진현황
(1) 특별추진연구
(2) 신학술분야 연구
(3) 기반연구
1-2. 휴먼 인터페이스(Human interface) 연구개발 분석(443 과제)
1) 조사대상과 방법
(1) 조사대상(검색어)

(2) 조사방법(DB, 검색기간)

2) 조사 결과 및 내용

(1) 조사결과

(2) 조사내용(조사 항목)

2. 연구개발 지원 사업별 연구테마

2-1. 研究活動스타트支援 사업

1) 견인력 착각을 이용한 햅틱 인터페이스의 인간공학 연구(2019-2021)

2) 멀티모달 자극 반복 제시에 대한 감수성 변화의 정량적 해명(2019-2021)

3) 실제 환경 하에서의 단극 뇌파 신호를 입력으로 한 아치팩트 프리 시스템 실현(2017-2019)

4) 스케치를 통한 복잡 유체 디자인 지원(2017-2019)

5) Pseudo-Haptics 를 이용한 양손에 의한 물체 변형 조작 감각 제시 수법(2017-2019)

6) 만화·애니메이션조의 시각·청각 표현에 의한 로봇의 전신 동작 과장(2016-2018)

7) 웨어러블/임플랜터블 통합 환경을 위한 인체통신기기 설계연구(2016-2018)

8) 광학 시스루 머리탑재형 디스플레이와 시각적응 화상처리를 통한 시각확장기술의 확립 (2016-2018)

2-2. 挑戦的研究(萌芽) 사업

1) 열방사를 이용한 비장착 공간형 촉질감 인터페이스(2019-2022)

2) 압박감 조절에서 스포츠 스킬 획득의 효과 해명(2019-2022)

3) 운동습관이 없는 고령자에 대한 공학·심리학적 접근을 통한 운동지원 방법에 대한 연구 (2017-2019)

4) 테라헤르츠파의 물체투과성에 기초한 자유소재 인터페이스 실현(2017-2019)

5) 원거리 3D 표시를 가능하게 하는 양안 간격의 제한이 없는 나안 DFD 표시 기술의 연구 (2017-2020)

6) 다각협동 연구를 바탕으로 한 바이오 화상정보 처리의 메타모델 구축(2017-2019)

7) 직접 조작·감각 운동을 대체하는 지원기기는 중증심신장애아 사용자 체험을 확장하는가 (2016-2018)

8) 근음도와 감각자극으로 동작기술을 교시함 : 체성감각자극구동형 인간-인간 인터페이스 (2016-2019)

9) 시야협착 조기발견 및 정밀검사를 위한 검사기기 개발(2016-2018)

10) 상지운동 리듬을 통해 하지보행 운동을 안정화시킬 수 있는 보행 어시스트 로봇 개발 (2016-2019)

11) 얇고 유연한 촉각 센서의 비약적 고공간 분해능화와 터치 패널의 고기능화(2016-2018)

12) 안전도를 이용한 운전자의 여유도 추정(2016-2019)

13) 붓 위치를 음색으로 확인할 수 있는 시각장애인용 음향펜 제안(2016-2018)

14) 인크루시브 워크플레이스 디자인에서의 행동관찰 평가지표 연구(2016-2018)

15) 계산기를 통한 사람과 생태계의 상호작용에 의한 야생동물의 피폭 모니터링(2016-2018)

16) 시스템 모델링 툴을 이용한 시스템 사고 학습에 대한 기초적 연구와 실천(2016-2018)

17) 펜형 디바이스에 의한 학습자의 필기행동 취득과 이해도의 모델화(2016-2018)

18) 센서 협조에 의한 폐기물계 바이오매스 환원 물류의 적응적 모달 시프트(2016-2019)

19) 크라이시스형 콘텐츠 체험을 위한 생물리듬을 이용한 공포의 자기 귀속감 증폭기법의 연구(2016-2019)

20) <약한 로봇>에 근거한 관계발달론적인 배움터 구축과 그 응용(2016-2019)

21) 청각정보를 활용한 분위기 제너레이터의 시작(2016-2019)
22) 시선 투영 디바이스를 이용한 사용자 시선 표출 보조(2016-2019)
23) 외부에서 관측할 수 없는 새로운 인증기술의 개발 -광축과 시축의 엇갈림의 개인차 이용-(2016-2018)
24) 공동창상표현 인터페이스를 통한 발달장애인의 신체적 커뮤니케이션 지원(2016-2019)
25) 사람에게는 존재하지 않는 하지의 근육 부위에 인공근 장착이 발끝 출력 특성에 미치는 영향(2016-2018)
26) 돌고래의 행동분석을 토대로 한 인터랙션 시스템 개발(2016-2018)
27) 기포의 생성·제어 기술의 연구 개발과 3 차원 디스플레이에 응용(2016-2019)
28) 트로코이드(trochoid) 이동기구를 이용한 텔레프레젠스 로봇의 개발과 검증(2016-2019)
29) 자기운동 지각 증강을 위한 자기소멸법(2016-2018)
30) 계산론 모델의 예언에 기초한 근육 시너지 조작과 스킬 획득법에의 응용(2016-2019)
31) 대형 화면의 광학 중첩 표시를 실현하고 능동 주사 스크린에 의한 3D 투영 기술의 연구(2016-2018)
32) 촉력각 타부위 제시에 의한 능동적 촉인식 특성 해명(2016-2018)
33) 카메라 내장 볼을 이용한 의사 직진 영상 합성에 관한 연구(2016-2019)
34) 접선진동형 가상력각 제시에 의한 행동유도 연구(2016-2018)
35) 감정전염을 이용한 집단형 감정환기 디스플레이 구축(2016-2018)
36) 운전지원시스템과 사람의 조화를 실현하는 행위주체감 환기기법의 연구(2016-2019)
37) 먹을 수 있는 재귀성 반사재 창출(2016-2018)
38) 계산기 홀로그램과 테라헤르츠 이미징을 이용한 퍼블리케이션 연구(2016-2018)
39) 도전성 잉크로 인쇄 가능한 ROM 과 이에 기초한 지상의 컨트롤러(2016-2019)
40) 학습 없는 발견을 위한 시퀀스 데이터 해석과 가시화(2016-2019)
41) 스마트폰 동영상 카메라를 통한 고속 가시광통신의 실현(2016-2018)
2-3. 若手研究 사업
1) 보행 지원을 위한 시야 협착시 시각 기능 가시화 시스템 개발(2019-2021)
2) 주목적 실현형 착각을 낳는 정보 제시 기술 확립(2019-2022)
3) 좌우 비공간 거리의 능동적 조작을 통한 니오이원 정위능력 확장 시스템(2019-2021)
4) 시운동성 안진을 이용한 주의 위치 추정에 관한 기초연구(2019-2022)
5) 차체 스키마 재구성 및 매핑을 위한 구현 중심 설계(2019-2021)
6) 풀컬러 동영상 표시가 가능한 계산기 합성 홀로그램의 무선 전송 시스템 개발(2019-2022)
7) 편가속도 진동에 생기는 유사력각과 전기자극을 병용한 VR 글로브와 제시제어 기법의 개발(2019-2022)
8) 주의산만 상태의 시계열 해석과 역하 자극을 이용한 주의환기 시스템에 대해(2019-2022)
9) 머리 장착형 디스플레이 상에 제시된 정보가 사람의 심신에 미치는 영향에 대한 해명(2019-2022)
10) 증강 현실 사용 시 일어나는 변화 간과 문제를 해결하는 방법 제안(2019-2022)
11) 3D 프린터의 부드러움 표현 능력을 확장하는 계산론적 퍼블리케이션 연구(2019-2021)
12) 실시간 유발 뇌파 추출기법(2019-2022)
13) 안경형 웨어러블 단말기를 이용한 기관지경 검사 지원(2019-2021)
14) 개별화된 차선 변경 지원을 위한 운전자 행동 모델링 및 필요 시 안내용 스티어링 시스템 적용(2019-2021)

15) 가정용 AC 어댑터의 그라운드 단자가 가진 전압을 이용한 정전 마찰 촉각 디스플레이 (2019-2021)
16) 현장에서 일하는 프로 드로잉 디자이너를 위한 대화적인 셀 애니메이션 제작 지원 툴 (2019-2023)
17) sEMG 를 이용한 물체로의 파지·부하력 추정에 의한 시촉각 변형 제시 시스템의 실현 (2019-2021)
18) 유연한 점토 소재를 이용한 고속 입체 조형 수법(2019-2022)
19) 지속적인 인식 및 지속적 혼합 현실 공간과의 상호작용을 위한 Spatiotemporal haptic 피드백 시스템(2019-2021)
20) 길이가 다른 대상물의 손잡이 동작에 있어서의 사람 파악 전략 연구(2019-2021)
21) 일상생활 하의 행동 모니터링을 통한 인지 기능 및 정신 상태 추정(2019-2021)
22) 디지털 교과서·교재를 위한 usability 기술기반의 확립(2018-2021)
23) 특수 구면 거울을 이용한 전 방향에서 관측 가능한 홀로 그래픽 3D 표시에 의한 증강현실 (2018-2020)
24) 영구자석의 자기력을 이용한 역촉각 피드백 기구의 설계 기법(2018-2020)
25) 화자의 의도를 적절히 전달 가능한 다국어간 대화지원 환경구축에 관한 연구(2018-2021)
26) 청각 자극의 크로스모달 지각에 의한 의사촉력각의 제시(2018-2021)
27) 다모달 햅틱 디스플레이 개발을 위한 얼굴 탐사(2018-2020)
28) 스마트폰 의존이 인간의 입체 시력에 미치는 영향(2018-2021)
29) 자발성 순간에 기초한 집중도 추정과 제어에 관한 연구(2018-2021)
30) 발바닥에 대한 온도제시를 통한 무의식적 입위조절 메커니즘의 해명과 재활에 대한 응용 (2018-2020)
31) 자기효력감의 생기에 의한 정신기능 조절 시스템의 연구(2018-2021)
32) 운동수지 고속 트래킹을 위한 장착형 마커 연구(2018-2022)
33) 코드 이해와 교육에서의 GitHub 의 풀리퀘스트 정보의 유효성 검증(2018-2020)
34) 사람의 예측 기능을 이끌어내는 구기 스포츠 연습 파트너 로봇에 관한 연구(2018-2021)
35) 고속불가시광계측을 이용한 임의 물체의 동적 질감 확장에 관한 연구(2018-2021)
36) 외국인 학생 조정 및 정신 건강 결과 개선을 위한 다국어 사회-운동적 커뮤니케이션 지원(2018-2021)
37) 청력 자재화 기술 확립에 관한 연구(2018-2022)
38) 가상 입체 재단을 위한 손가락 동작을 통한 천 모델 조작을 실현하는 동작 해석 시스템 개발(2018-2021)
39) 파면 인쇄기술을 위한 홀로그래피 전용계산기 시스템 검토(2017-2019)
40) 멀티모달 정보 어웨어 협조학습 플랫폼을 기반으로 한 대화 지원 시스템(2017-2019)
41) 근육의 피로상태를 고려한 작업부하 예측이 가능한 디지털 휴먼모델 개발(2017-2019)
42) 핸들형 전동 휠체어 조작을 지원하는 사일런트 어시스트 기구의 개발과 평가(2017-2019)
43) 현장의 정보 공유·지식승계 촉진을 위한「일에 관한 잡담」활성화에 관한 연구 (2017-2020)
44) 통증 감각을 객관적인 평가를 목표로 한 촉각 자극 정시 장치 연구(2017-2020)
45) 곱셈 출력과 다입력형 ü 변조를 이용한 초다채널 구동법에 의한 음파면 재생(2017-2021)
46) 기모노와 띠를 묶기 위한 3 차원 그래픽스 기술 연구(2017-2020)
47) 정상인을 센서 노드로 이용한 이동 약자를 위한 배리어 프리도 산출 기법의 연구개발 (2017-2020)

48) 순응 특성을 토대로 한 광학 시스루형 HMD 의 지각적 하이콘트라스트화(2017-2019)
49) Eyetifact : 아이웨어 데이터 변환 기반 개발과 실세계 행동 인식 응용(2017-2020)
50) 고해상도 마찰 진동 촉각 디스플레이를 이용한 리얼한 촉감 재현 기술(2017-2019)
51) 광학식 헤드마운트 디스플레이의 게이징 이해(2017-2019)
52) 경시가법 혼색 현상을 이용한 불가시 패턴 투영 기술 개발(2017-2020)
53) 고신축성 니트 기판에 센서 배선 실장 기술과 모션 캡처에서의 응용(2017-2019)
54) 쌍완협조 태스크모델에 의거한 5 지구동형 근전동의수 제안과 의수처방 지원(2017-2020)
55) 웨어러블/임플랜터블 공통 환경을 위한 인체 통신 물리층의 통합적 연구(2017-2020)
56) 광학 시스루 머리탑재형 디스플레이와 시각적응 화상처리를 통한 시각확장기술의 발전 (2017-2021)
57) 휴먼 얼굴 라이브 증강 현실을 위한 동적 프로젝션 매핑 연구(2017-2021)
58) 경피 전기 자극에 의한 머리 말초 신경계에 대한 자극을 이용한 다감각 제시 인터페이스 (2017-2020)
59) 개인에 적응하는 골도입체음상 정위시스템의 개발과 그 응용에 관한 연구(2017-2020)
60) 다중장을 통한 시촉각 제시기반 구축(2017-2021)
61) 편안한 항해를 위한 심층학습 기반 생리학 분류기 피드백(2016-2019)
62) 지위의 차이가 건진동 자극에 의한 운동 착각에 미치는 영향의 해명(2016-2019)
63) 웨어러블 뇌파계를 이용한 실환경 하에서의 워크로드 추정(2016-2019)
64)「물과 안개를 접하는」종합적 상호작용 기술 기반 마련(2016-2019)
65) 쥐는 강약에 의한 동작을 이미지 시 뇌파와 근전위에 의한 손지의지 제작(2016-2018)
66) 최적화 기법과 사람과의 상호작용에 의한 대화형 대피계획 검토시스템에 관한 연구 (2016-2019)
67) 구성론적 접근을 통한 집단행동 분석과 학습지원시스템 구축(2016-2020)
68) 교통참가 입장에 따른 불안전행동의 개인내 변동과 그 생기 메커니즘의 해명(2016-2018)
69) 상호작용에서의 자기 귀속 프로세스 해명(2016-2019)
70) Motion Video Games 를 이용한 노인 인지향상 조사(2016-2018)
71) 몰입형 HMD 를 이용하여 재해시 행동을 학습하는 시스템 개발과 평가(2016-2019)
72) 시각장애인을 위한 블라인드 내비게이션 시스템 개발(2016-2018)
73) 의사를 가진다고 느껴지는 인공물 인터랙션 모델 개발과 평가(2016-2019)
74) 근축 용액 개발에 의한 3D 디스플레이용 곡선 컴퓨터 생성 홀로그래피(2016-2018)
75) 미디어상으로 확장되는 감정과 신체 -조사적·실험적 접근에 의한 영향의 검토- (2016-2018)
76) 치매 케어에서의 원격 조작 안드로이드의 사회화와 유효성에 관한 임상 철학적 연구 (2016-2019)
77) 대상자 요구를 중시한 원격재활·헬스케어에 관한 학제적 연구개발(2016-2019)
78) 감성 표출을 환기시킬 인터페이스 에이전트 개발(2016-2019)
79) 흡기의 시공간 분할 제시를 바탕으로 한 후각 지각 조정 시스템(2016-2019)
80) 행동 분석을 이용한 자폐아를 위한 로봇 테라피에 관한 연구(2016-2018)
81) 4K·HDR 디스플레이에 표시된 주변 시선을 따른 입체 영상이 생체에 미치는 영향 (2016-2020)
82) 전송 오류로 인한 화질 열화의 영향이 없는 계산기 합성 홀로그램 무선 전송 시스템 개발(2016-2019)
83) 청각에 의한 타인의 실체를 지각하는 메커니즘의 해명(2016-2019)

84) 구성적 기법에 기반한 내성적인 사람의 예기 메커니즘 해명과 대화 지원 로봇의 행동 모델 확립(2016-2019)
85) 교차로에서 운전자의 자세에 주목한 주의 산만 상태 추정 시스템 구축(2016-2019)
86) 동적 대규모 환경에서 고속 카메라 위치 추정 방법(2016-2018)
87) 물체 조작을 통한 심적 상태 추정(2016-2018)
88) 발색형 정보제시 기법의 대규모 공간 확장에 관한 연구(2016-2018)
89) 넓은 공간에서의 원격 작업 지시에 효과적인 예기를 가능하게 하는 비언어 표현 전달 기법(2016-2020)
90) 보행자·자전거·자동차를 망라한 고령자를 위한 교통안전 지원기술 개발(2016-2019)
91) 몰입형 가상현실 환경에서의 표정인식 기술 구축(2016-2020)
92) 신체지해석을 바탕으로 한 복합현실형 기능전승시스템 구축(2016-2019)
93) 계측 정밀도와 사용성을 양립하는 비접촉 생체 센서 시스템 연구(2016-2020)
94) 도전성 직물의 화상 처리(2016-2020)95) 시촉각 리다이렉션을 통한 공간 지각 조작과 VR 공간 확장(2016-2019)
2-4. 基盤研究(A, B, C, S) 사업
1) 대규모 사운드 환경을 위한 하드웨어 가속 실시간 사운드 필드 렌더링 시스템(2019-2022)
2) 생활공간에서의 물이나 안개 등 빛 투과 물체를 매체로 하는 내추럴 유저 인터페이스 (2019-2022)
3) 사용자 유인을 위한 복수 가상 에이전트 행동의 집단 상황 생성 모델(2019-2022)
4) 음악과 음악적 사운드의 최적부가로 자율주행 중 차 실내음 환경의 쾌적화에 관한 연구 (2019-2024)
5) 전정안반사를 지표로 한「취미」원인인 감각 불일치의 획기적 정량평가법 개발 (2019-2022)
6) 복강경하 수술지원 로봇을 통한 촉진시스템 개발(2019-2022)
7) 상완 동작을 트리거로 발화 운동 지령을 제어하는 Motion-To-Speech (2019-2022)
8) 뇌활동·안구운동 계측에 의거한 협조작업에서 생기는「장의 공기」 가시화에 관한 연구 (2019-2022)
9) 모바일 단말기의 물리 특성 및 조작 시의 자세가 인지 활동에 미치는 영향(2019-2022)
10) 웰빙 실현을 위한 IT 기질에 따른 양자세 습관 동기부여의 유효성 평가(2019-2022)
11) 이목구비를 이용한 신체적 인입 동작으로 원격자와의 관계를 실감케 하는 인터페이스 (2019-2022)
12) AI 에이전트의 사회적 존재감을 강화하는 감정표현 강조 시스템 개발(2019-2022)
13) 초저녁 보행자와 이동체의 시각적 상호작용 기반 기술(2019-2022)
14) 음장의 역필터 처리에서 음향전달 특성의 영향은 어디까지 보정되어야 하는가? (2019-2022)
15) 다채널 음향 재생을 위한 확산음의 렌더링에 대한 연구(2019-2022)
16) 심층 학습을 이용한 뇌파 응답 식별과 시각적 피드백을 통한 고속 문자 입력 실현 (2019-2022)
17) 재해 시 자조·공조를 지원하는 구조 도구 개발을 위한 다분야 연계 연구(2019-2022)
18) 운동준비전위를 이용한 시간차력각제어를 이용한 가상공간에서의 감각이상기구의 규명과 응용(2019-2022)
19) 사람과 기계가 어우러진 교통사회 실현을 위한 운전지원 기술 개발(2019-2022)
20) 대화 시스템에 명추리를 하게 하기 위한 유도 질문술에 관한 연구(2019-2022)
21) 압전 소자를 이용한 후각 디스플레이 개발(2019-2022)
22) VR 공간에서의 시차량 조작이 인지 과정에 미치는 영향(2019-2022)
23) 독거노인의 외로움을 막는 agent 중개형 원격커뮤니케이션장 연구(2019-2022)
24) 장벽 프리화 정보 지원을 재난 관리의 관점에서 재검토하는 연구(2019-2022)
25) 소리의 고정밀 가상현실 실현을 위한 개인화 머리전달 함수 생성(2019-2022)
26) 자기상 제시에 의한 신체적 아바타 커뮤니케이션 시스템(2019-2022)
27) 귀에서 귀로 소리공간을 전달하는 수음·재생 시스템 개발(2019-2022)
28) 수술을 위한 가상현실 변형성 물리 시뮬레이션 시스템 개발(2019-2022)

29)「실세계에서의 학습방법」을 학습기각 및 재학습시키기 위한 계산론적 학습전략 연구 (2019-2022)
30) 시각자극을 활용한 게임을 통한 ADHD 아이의 행동 억제와 워킹 메모리 훈련(2019-2022)
31) 콜라보레이션 시스템에 내장된 느슨한 인간관계 구축활동 디자인(2019-2023)
32) 형상 변화 디지털 사이니지: 달팽이와 움직임이 가져오는 효과의 해명(2019-2022)
33) 사용자의 가치관과 콘텍스트에 기초한 QoE 평가 및 자유 시점 영상에 대한 응용 (2019-2022)
34) 보행자를 센서노드로 한 광범위·고밀도 장벽 정보의 직감적 가시화 시스템의 연구 (2019-2024)
35) 지식을 바탕으로 한 개인 맞춤형 대화 제어 기능을 가진 멀티모달 대화 시스템 (2019-2023)
36) 저비용 고몰입 로코모션 플랫폼 기반기술 구축(2019-2022)
37) 기능 습득 예측 모델을 핵으로 한 학습지원 AI 기반 구축(2019-2022)
38) 혈압 조절 기능을 모니터하는 이어커프형 웨어러블 디바이스 개발(2019-2023)
39) 원거리 관찰에 필수적인 넓은 시역을 자율적으로 실현 가능한 원거리·대화면 3D 표시 기술 연구(2019-2023)
40) 치매 환자와의 합의 형성 지원 시스템 연구 - 의료 동의, 재산 관리를 예로 들어 - (2019-2022)
41) 고정밀 음장 가청화 플랫폼 구축 - 후기 잔향음 모델과 발음자에 의한 음장 평가 - (2019-2023)
42) 영상 연출 효과를 높이는 스텔스 프로젝션 방식의 기반 구축(2019-2023)
43) 지적 생산성 향상을 위한 인지 유래 조작 잠시에 근거한 PC 작업자의 인지자원 배분 추정 (2019-2023)
44) 체성감각의 상호작용을 이용한 식체험 향상을 위한 식미디어 기반기술에 관한 연구 (2019-2023)
45) 보용해석을 토대로 한 Redirected Walking 의 객관평가지표 확립과 응용(2019-2022)
46) 심층학습을 통한 무음성 발화 인터랙션 연구(2019-2022)
47) 몸에 익히는 VR 기능 훈련을 가능하게 하는 촉각 디바이스 3 차원 집적 스마트 웨어 (2019-2022)
48) 초저레이텐시 영상디스플레이 연구(2019-2022)
49) 사람과 장소의 상호작용을 고려한 지적 감성 활동을 뒷받침하는 청공간 창출 기반 기술 확립(2019-2023)
50) 장애인의 안전을 위한 웨어러블 센싱 시스템(2018-2021)
51) 심층 학습을 이용한 가전용 3D 스캐너 데이터의 초해상 기술 개발(2018-2021)
52) 생체영향 계측과 개인차를 고려한 비선형 수리모델 구축을 통한 AR 멀미 원인 특정 (2018-2022)
53) VR 기술을 이용한 발달장애아·자 대인 커뮤니케이션 스킬 향상 시스템 구축(2018-2022)
54) 몰입형 디스플레이 환경의 시선 유도에 관한 연구(2018-2021)
55) 커뮤니케이션에 있어서 시각적 넌버벌 정보의 효과와 그 모델화(2018-2021)
56) 압축 센싱 스퍼스 모델을 이용한 BCI 에 의한 멀티콥터의 비행 제어(2018-2021)
57) 심층학습을 이용한 커뮤니케이션 시 신체동작과 그 시계열 패턴의 추정(2018-2021)
58) VR 공간에서의 확장 크로스모달리티 개념 실증(2018-2021)
59) 비대칭적인 참여 환경으로 인한 텔레커뮤니케이션의 원활화 방법 연구(2018-2021)
60) 고도의 지능을 가진 컴퓨터가 보내는 시그널 양식과 인간의 수용성에 관한 실증적 연구 (2018-2021)
61) 스마트한 개별 서비스를 위한 멀티 웨어러블 유기 시스템(2018-2021)
62) 협조 작업에서의 리더십 팔로워십 정량 평가와 그 응용(2018-2021)
63) 평상복에 녹아드는 이어폰형 뇌파전극 개발: 일상 뇌파의 광범위한 활용을 위해 (2018-2021)
64) 유동상 인터페이스(물과 같이 되는 모래를 이용한 인터랙션 시스템)의 응용 연구 (2018-2022)
65) 3D 표시물과의 자연스러운 상호 작용을 가능하게 하는 시각적 지각 정보의 추정에 관한 연구(2018-2021)
66) 즐겁고 안전하게 하지 재활을 하기 위한 바닥 투영형 실리어스 게임 개발(2018-2021)
67) 일인칭 시점 영상에 대한 시각적 주의 추정 기술과 주시 유도 가능한 정보 제시의 실현(2018-2021)

68) 원적외선 화상을 이용한 호흡 유속 및 호흡 유량의 비접촉 계측(2018-2021)
69) 웨어러블 수기에 있어서 필적 복원과 인식 기법의 연구(2018-2022)
70) 계산기 합성 홀로그램의 압축 데이터를 이용한 삼차원 동영상의 고속 재생과 실시간 재생 연구(2018-2021)
71) 자율주행시스템 과신억제 인터페이스 설계지침 제안(2018-2021)
72) 의료응용을 위한 인체 프로젝션 매핑 시스템 개발(2018-2021)
73) 어린이의 창작 활동을 보호하는 Internet of Toys(IoT)(2018-2021)
74) 생체신호의 공분산 구조분석을 이용한 동요병 발병 검출법 연구(2018-2021)
75) 뇌파 인터페이스 구축을 위한 수의성·불수의성 안구 운동의 뇌파 특징량의 특정 (2018-2021)
76) 신체적 리듬의 동조에 주목한 생활 지원 로봇 시스템(2018-2021)
77) 무전원 RFID 태그를 이용한 물건 찾기 지원 시스템(2018-2021)
78) 고속 스마트 카메라군에 의한 3 차원 인체 동작 계측에 관한 연구(2018-2021)
79) VR 체험자가 본질성을 느끼는 동작 표현을 위한 CG 아바타의 조작 지원 기술 연구 (2018-2021)
80) 전자서적을 통한 점자 접근 방법의 확립과 보급에 관한 연구(2018-2021)
81) 센서가 장착된 패시브 고기능 RFID 디바이스를 활용하는 실세계 인터래션 기법의 연구 (2018-2021)
82) 운전 미경험자의 기량 획득을 모의한 실수를 저지르며 성장하는 운전 육성 모델 구축 (2018-2021)
83) 자동차 실내공간이 운전자의 운전 여유에 미치는 영향의 정량화(2018-2021)
84) 물체의 형상 등을 인식시키는 마커를 이용한 멀티모덜 인터페이스의 연구개발 (2018-2021)
85) 불편의 효용을 살리는 사람-물건계의 디자인론(2018-2021)
86) 의사 신체 이동감의 정량적 평가법의 개발과 그것을 이용한 다양한 이동감 생성 수법의 확립(2018-2021)
87) 무선시각 동기 뇌파계 개발과 다수 동시 뇌파계측을 통한 공감에 관한 연구(2018-2021)
88) 비 평면 홀로그래픽 렌즈 배열 화면을 이용한 라이트 필드 3D 디스플레이(2018-2021)
89) 고령 조선자의 휴먼 에러를 예방하는 AR 조선 지원 시스템 개발(2018-2022)
90) 각막 표면상의 디스플레이 반사상을 이용한 가시광 시선 계측 기술(2018-2021)
91) 심층 학습 - 인지적 성과변동 인식 및 개선(2018-2022)
92) 폭주와 조절이 모순되지 않는 2 안 스테레오 초다안 방식 망막 투영형 3 차원 디스플레이 개발(2018-2022)
93) 신체 기능을 향상시키는 소프트 이그조스케르톤의 개발과 스포츠의 확장(2018-2021)
94) 인터넷을 위한 컴퓨터 비전(2018-2021)
95) 잠재·현재의식 평가에 기초한 대화 로봇의 지속적 이용을 실현하는 대화 기술의 개발 (2018-2021)
96) 복구와 관측의 융합에 기반한 감소 현실감의 고도화(2018-2022)
97) 어음상태와 내력의 변화가 가져오는 손목 표면의 요철 변화현상의 규명과 장착형 디바이스로의 응용(2018-2021)
98) 차세대 HMD 를 위한 1000volume/s 초고속 부피 디스플레이 개발(2018-2021)
99) 자기장을 이용한 무선 햅틱 인터페이스의 개발과 그 응용(2018-2021)
100) 커뮤니티의 재구축을 가능하게 하는 트러스트로서의 관계 자산의 가시화·운용 시스템 (2017-2020)
101) 간호용구·용품 개발을 위한 간호 실천 체험 언어화 지원시스템 구축(2017-2020)
102) 고시미동 및 사상관련 fNIRS 신호해석에 의거한 인지기능 모니터링(2017-2020)
103) 익스피리언스 디자인에 착안한 프로젝트형 학습의 설계와 평가방법 연구(2017-2020)
104) 안구 측면 화상을 이용한 시선 제스처의 식별(2017-2020)
105) 기계학습을 이용한 조기 생체정보 및 활동상황 변화 검지 시스템 개발(2017-2020)
106) 시각장애인의 영상감상에 있어서 음성합성 이용의 가능성과 새로운 전개(2017-2020)
107) 청각장애학생의 주체적인 배움을 뒷받침하는 정보 보장 시스템의 개발과 평가 (2017-2020)
108) 촉지 위치 추적과 촉화 특징량에 따른 도형 이미지 해명(2017-2020)
109) 디자이너에 기대어「기분」을「모양」으로 만드는 심층 학습형 디자인 지원 시스템 (2017-2020)
110) 학습가치를 높이는 콘텍스트 공유 과정의 해명과 그 수업 실천을 지원하는 도구 개발

(2017-2020)
111) 계통적 해석에 기초한,「귀여운」느낌의 국제적 다양성의 명확화(2017-2020)
112) 감정 전염을 통해 사람의 심적 상태를 향상시키는 대화 로봇의 연구개발(2017-2020)
113) 휴대기기에 의한 섭식 자동기록 시스템 개발(2017-2019)
114) 잠수부(잠수사)를 위한 차세대 구강 내 센싱 시스템 개발(2017-2020)
115) 변화의 간과 현상에 주목한 사람의 주의 상태에 적응하는 정보 제시 인터페이스의 창출(2017-2020)
116) 공중 영상과 공중촉각의 융합에 관한 기초연구(2017-2020)
117) 다문화 공생사회에 기여하는 에이전트 및 로봇 비언어 행동 연구(2017-2020)
118) 옵티컬 플로우에 기반한 자동차 주행속도 지각 해명 및 예측모델 구축(2017-2020)
119) MEMS 기술을 이용한 고밀도·고정밀도 촉각 디바이스의 개발(2017-2021)
120) 플레이어의 게임 체험을 향상시키는 입체 형상 입출력 인터페이스의 개발과 평가 (2017-2020)
121) 음성과 한 손 손가락 터치 입력에 의한 머니퓰레이터 조작 인터페이스(2017-2020)
122) 대화의 장 참여를 지원하는 대화 로봇의 개발과 평가 분석(2017-2020)
123) 화자의 상태에 적응하는 화속 변환 회화 시스템의 음성·영상 처리와 그 모델화 (2017-2020)
124) 디지털 펜을 이용한 3 차원 입체 필기 실용화 및 차세대 기술 검토(2017-2020)
125) 시청각·후각·바람촉각의 협조적 표시 장치를 이용한 현장감 효과에 관한 연구 (2017-2020)
126) 크로스모달 자극에 의한 미촉감 착각의 VR 인터페이스 응용에 관한 연구(2017-2020)
127) 근전도·뇌파 동시계측을 통한 Pseudo-Haptic 생기조건에 관한 검토(2017-2020)
128) 객관적 가독성 측정을 위한 문서에서 인공 눈 움직임 생성(2017-2020)
129) 가상·확장·현실 공간에서 글을 올릴 수 있는 공중 필기 인터페이스 개발(2017-2020)
130) 비정상적인 애플리케이션 환경에서의 퍼셜 콘텐츠 큐레이션 실현(2017-2020)
131) 공중수서문자의 3 차원 궤적분할기법 개발과 공중서명 인증에의 응용(2017-2020)
132) 실시간 처리가 가능한 돌발성 잡음 제거 시스템 개발(2017-2020)
133) 광원 환경의 정합성을 유지하는 증강 현실형 현장감 통신 기법(2017-2020)
134) 촉감각 향상 기능을 가진 손가락 운동 학습 시스템 연구(2017-2021)
135) 학습형 음성대화 기능을 가진 외관검사 로봇의 개발(2017-2020)
136) 타일드 디스플레이를 이용한 범용적 웨어러블 디스플레이 개발(2017-2020)
137) 증강현실감을 이용한 간단하고 고품질 질감제시 연구(2017-2020)
138) 초고정밀, 초광시야각 3D 홀로그래픽 표시를 위한 대규모 픽셀 계산 기술(2017-2020)
139) 대규모 이벤트 데이터를 부감하기 위한 가시화 기법 연구(2017-2020)
140) 자기운동 중 음공간 지각의 공간 비대칭성(2017-2020)
141) 자율이동 디지털 테이블 월 연계를 통한 작업공간 최적화 모델과 시스 (2017-2020)
142) 높은 시인성을 가진 종합적인 시각화 플랫폼 개발(2017-2020)
143) 다용도형 일본수화 언어 데이터베이스 구축에 관한 연구(2017-2021)
144) 기계 가독 시대의 문자과학의 창성과 응용전개(2017-2022)
145) 심층근육의 운동기능·감각기능 훈련을 위한 운동지각 통합 어시스트 시스템(2017-2020)
146) 다양한 장애가 있는 응시자에 대한 합리적 배려를 실현하는 시험 출제 시스템 개발 (2017-2020)
147) 고령자·장애인 등 사회적 약자의 기술 수용과 인간 중심 설계의 임상적 조사 연구 (2017-2020)
148) 의료 AR 시스템 고도화를 위한 수술실 및 장기를 대상으로 한 3D 위치 검출법 (2017-2022)
149) 생리행동 계측에 기반한 VR 을 위한 시각-햅틱스 제시 환경의 가이드라인 설계 (2017-2020)
150) 프로젝터 카메라계의 비안정 평형상태를 활용한 공예품 연출에 관한 연구(2017-2020)
151) 불구속 인터랙션을 실현하는 풍력을 이용한 공중조우형 역촉각 제시에 관한 연구 (2017-2020)
152) 웨어러블 센서에 의한 돌봄 케어 스킬 정량화(2017-2021)
153) 부드러운 체성 감각 제시 디바이스로 다가가는 것을 촉진하는 동작·행동 지원 (2017-2020)
154) 일시적인 강한 기류가 지적 작업에 대한 집중에 미치는 영향에 관한 실험 연구

(2017-2020)
155) HMD 취약점을 원리적으로 해소하는 데스크톱 광시야 3D 영상표시 연구(2017-2020)
156) 계측에 기초한 손모델의 구축과 조작 시뮬레이션의 정밀화(2017-2020)
157) 변형과 고착 미끄럼 분포의 물리 계산에 근거한 역촉각적 질감 제시를 가진 가상현실 (2017-2020)
158) 경로를 토대로 한 보행자·퍼스널 모빌리티 내비게이션 기반 구축(2017-2021)
159) 불특정 인칭 시점 영상을 이용한 커뮤니케이션형 교시 영상 미디어(2017-2021)
160) 연쇄적 상호행위를 지원하는 초시공간 원격대화 시스템 연구개발(2017-2020)
161) 복수의 진동 자극을 이용해 인간의 운동 수정을 유발시키는 웨어러블 디바이스 (2017-2022)
162) 일상생활 하의 행동·상태 연속 추정에 근거한 저스트인 타임 행동 변용 개입 기법의 개발(2017-2020)
163) 플레일 예방을 위한 인간 지원 디바이스에 관한 의치간공 연계 연구(2017-2021)
164) 수장촉각전달을 통한 수술수기의 원격 VR 현장훈련 기반 구축(2017-2022)
165) 크로스모달 과정을 통한 행동변용 연구(2017-2021)
166) 퍼스널 퍼블리케이션 시대를 위한 대화적 실세계 형상 처리 기술(2017-2020)
167) 가변 형상상을 이용한 보행 이동 인터페이스(2017-2022)
168) 혁신적인 고해상도 나안입체 표시와 프로토타입 의료응용 실현(2017-2021)
169) 작곡·연주·신호의 수리모델에 따른 음악의 생성과 해석 연구(2017-2020)
170) 문자과학 - 문자의 기능의 다면적 해명(2017-2018)
171) 비접촉에서의 분포촉각 제시가 생체에 미치는 효과의 계통적 해명과 응용전개 (2016-2021)
172) 전동 어시스트 휠체어의 사용자 특성 적응형 제어법과 조작 훈련 시스템 개발 (2016-2019)
173) 전두엽 혈류분리도 측정을 이용한 자폐증 스펙트럼 환자의 평가와 훈련프로그램 개발 (2016-2020)
174) 다양한 시각장애인이 회화 등을 이해·감상하기 위한 보다 효과적인「컬러 촉도」연구 (2016-2019)
175) 특례 자회사-교육기관의 산학연계를 통한 차세대 인재육성에 관한 조사·실천연구 (2016-2019)
176) 지역 커뮤니티 과제 가시화에 따른 협조 행동 유발 가능성(2016-2019)
177) 디지털 디바이스에 의한 젊은이의 시각 및 자율신경 기능에 미치는 영향(2016-2019)
178) 컴퓨터 요약 필기문 작성 지원 시스템 개발과 청각장애인 지원에 관한 연구(2016-2019)
179) 태블릿 단말을 활용한 손가락 점자의 감정 타점 교시 시스템 개발(2016-2019)
180) 치매 예방을 목표로 한 공감적 감정표현을 하는 애니멀형 동공 반응 로봇 개발 (2016-2019)
181) 마이비젼에 의한 보행 지원 시스템-노인의 자발적 보행개선을 위해(2016-2019)
182) 장식 의수들의 외관에 파지 기능을 갖춘 경량·저비용의 전동 의수 개발(2016-2019)
183) 정경화상에서 정보추출을 통한 시각장애인 지원시스템에 관한 연구(2016-2020)
184) 주변 환경의 분위기를 전달하는 시각장애인용 내비게이션 시스템 개발(2016-2019)
185) 의료기기 불량 대처 행동을 바탕으로 의료직에 대한 회복력 교육 구축(2016-2019)
186) 초중등교육 현장에서 여러 표시장치의 효과적인 활용 지원기반 구축과 검증(2016-2019)
187) 청각장애 학생에 대한 실기 연습을 지원하는 촉각정보 제시에 관한 연구(2016-2019)
188) 디자인 교육이 의료와 연계하기 위한 기법 연구(2016-2019)
189) 지역의 역사적 문화를 알리기 위한 경관 시뮬레이션 시스템 기반 구축(2016-2019)
190) 자리의 분위기를 읽고 대면에서 적극적으로 원격으로 완만하게 연결되는 커뮤니케이션 시스템(2016-2019)
191) 스마트초커: 경부 장착형 생체·생활정보 상시 모니터링 시스템 개발(2016-2019)
192) 경청 에이전트를 위한 멀티모달 정보를 이용한 응답 모델 연구(2016-2019)
193) 다양한 체험형태의 복합에 의한 다수 참여형 복합현실감 엔터테인먼트 기반 연구 (2016-2019)
194) VR 파노라마를 이용한 가상 3 차원 공간 모델의 구축과 경관 평가 시스템 개발 (2016-2017)
195) 스트로크와 탭을 사용하는 스마트 워치를 위한 문자 입력 기법과 전용 터치보드 개발 (2016-2019)
196) 후각순응을 고려한 향기자극이 사람의 통각에 미치는 영향(2016-2019)

197) 믹스트리얼리티를 위한 나안 3D 디스플레이(2016-2019)
198) 물리적 메타포로 인한 여러 모바일 디바이스의 연계를 이용한 콘텐츠 디자인 (2016-2020)
199) 계산기 합성 홀로그램의 화질 평가 방법에 관한 연구(2016-2021)
200) 운전자의 무의식적인 뇌활동과 주의력 간의 관계에 따른 안전한 자율주행 시스템 개발(2016-2019)
201) 초고화질 영상 시청 시 입체 인지 메커니즘 탐구(2016-2021)
202) 실제 장면의 라이트필드와 가상물체와의 CG 화상 합성에 관한 연구(2016-2019)
203) 신체적 아바타를 통한 자기참조에 의한 커뮤니케이션 지원 시스템(2016-2019)
204) Sund: 청각적 근거리 거리 시뮬레이션(2016-2019)
205) 유니버설 이동체 조종 인터페이스의 연구(2016-2019)
206) 신체적 인입 동작으로 원격자와의 관계를 실감케 하는 원격 회의용 인터페이스 (2016-2019)
207) 어깨춤형 로봇을 이용한 동방향형 원격작업지도 지원법 연구(2016-2019)
208) 전자식 영상법을 이용한 복공간의 구축(2016-2019)
209)「현실세계에서 배우는 법」학습을 위한 학습분석 방법론 개발(2016-2019)
210) 상황에 따라 유발되는 기능 장애 시 유효한 문자 입력 방법(2016-2019)
211) 시각장애인과 비장애인을 위한 공유 크래프트 아트 지원 환경 실현(2016-2019)
212) 물리미디어의 정보표현 기반기술 연구(2016-2020)
213) 활성화된 실공간 연출을 가능하게 하는 동적 프로젝션 매핑에 관한 연구(2016-2019)
214) 증강현실감에서의 고유감각과 전정감각의 크로스모달리티를 이용한 운동지각제어방식 (2016-2019)
215) 착촉각을 이용한 인간의 창조성을 촉진하는 쌍방향 다자유도 촉각 디바이스(2016-2019)
216) 전방위 안정화 화상과 과거 화상 이력에 따른 시점·시선 방향을 변경할 수 있는 시각 공유 연구(2016-2019)
217) 시각 자극 제시 타이밍 제어에 의한 뇌파를 이용한 문자 입력의 고속화(2016-2019)
218) 복합현실감과 가상현실을 이용한 향토예능 계승 지원 효과(2016-2019)
219) 확률적 보간에 의한 문자의 3 차원 회전각도 추정의 고정밀도화(2016-2019)
220) 협동학습의 에이전트 기반 리플렉션에 관한 종합적 검토(2016-2019)
221) 가혹현상 대응능력 향상을 위한 상황 적응적 시스템 실현에 관한 연구(2016-2019)
222) 모델 어웨어한 데이터 구동 제어 이론의 심화·실현·확대(2016-2020)
223) 지팡이·휠체어·의수의족의 신체화 모델의 실험적 검토를 통한 신체 지각에 관한 고찰 (2016-2020)
224) 행동발현에 내재된 안구운동과 관련된 시각처리기구 해명(2016-2019)
225) 장소 상황 추정을 가능하게 하는 신체동작 빅데이터의 문리융합형 연구(2016-2020)
226) 촉지안내도 표시법의 규격에 요구되는 사람의 피부감각 특성에 기초한 표시법의 확립 (2016-2019)
227) 멀티모달 사일런트 음성인식 기술에 관한 연구(2016-2020)
228) 대규모 플랜트 운전·조작에서의 회복력 향상에 관한 연구(2016-2019)
229) 싱귤러리티와 인류의 생존에 관한 종합적 연구(2016-2020)
230) 센서 디바이스에 의한 집단 논의에서의 신체 동조 취득과 지적 생산성 모델화 (2016-2019)
231) 심적 부하 시 전액부 NIRS 신호응답의 생리학적 메커니즘(2016-2019)
232) 운전자동화의 고령자의 행동분석에 기초한 운전시스템 설계(2016-2019)
233) 복합현실형 시각자극에 의한 R-V Dynamics Illusion 의 연구(2016-2020)
234) 고정밀도 런타임 캘리브레이션 시선 계측 기법과 그 응용(2016-2020)
235) 신체투영학의 확립을 통한 노인 수완의 조작 범위와 제어 능력의 확장(2016-2019)
236) 지속적인 4 차원 AR 환경의 구축(2016-2019)
237) 포괄적인 음장 가청화 시스템 구축(2016-2019)
238) 초고속 PROCAMS 와 파티클형 디스플레이에 응용(2016-2020)
239) 낚싯대 효과의 탐구와 멀티모달 인터랙티브 태블릿에의 응용(2016-2019)
240) 인간접속형 텔레프레젠스를 통한 행동지원 연구(2016-2019)
241) 고속 프로젝션을 기반으로 실현하는 멀티모달 인터랙션 환경(2016-2019)
242) 전자 홀로그래피를 이용한 3D 무응력 HMD 개발(2016-2020)
243) 고령자의 학습: 인지적 제어, 감정, 동기부여를 고려한 학습기제의 해명과 지원 검토 (2016-2020)

244) 홀로그램 스크린을 통한 입체영상 표시기술 연구(2016-2019)
245) 초인 스포츠를 위한 개인별 환경신체 다이내믹스 동정기술과 신체능력 확장기술 연구(2016-2019)
246) 원인 귀속 조작에 의한 정동 액추에이션 수법(2016-2019)
247) 정보투영 기반기술 확립을 위한 화소 단위에서의 통신을 가능하게 하는 영상투영 시스템 실현(2016-2019)
248) 비접촉에서의 분포 촉각 제시에 의한 상호작용 연구(2016-2017)
249) ADVISE 이론에 따른 자유 청취점 고화질 3 차원 음공간 시스템 개발(2016-2019)
2-5. 特別研究員奨励費 사업
1) 아날로그 필터 기능을 가진 직물 전극에 의한 웨어러블 심전 측정(2019-2022)
2) 착시를 이용한 프로젝터 표현 색역의 지각적 확장(2019-2021)
3) 가역 불가시 정보를 물체에 삽입하는 퍼블리케이션 기법의 연구(2019-2021)
4) 중장비의 원격조작 고효율화를 위한 인지심리학 지식을 바탕으로 한 영상제시 기법의 구축(2019-2021)
5) 신체의 추가와 좌우 분단에 의해 자기를 두 갈래로 확장하는 연구(2019-2021)
6) 촉착각 현상을 이용한 역각 편견을 통한 동작 교시(2019-2022)
7) 실물체의 형상·반사 특성을 제어할 수 있는 프로젝션 매핑을 이용한 현실 확장 기술(2019-2022)
8) 시각장애인에 의한 소리로 작도하는 지도 에디터의 개발과 이동 지원·공동 작업에 응용(2018-2021)
9) 다감각 리다이렉티드 걷기 기법의 연구(2018-2021)
10) 수중 가상현실 환경에서의 촉각 피드백에 대한 연구(2018-2020)
11) 실시간 추적과 실시간 투영을 이용한 구체형 인터랙티브 디스플레이에 관한 연구(2018-2020)
12) 전기 자극을 이용한 촉각 통신 제어를 통한 촉각 현장감 커뮤니케이션 실현(2018-2020)
13) 장착형 장치를 이용한 일상의 자연스러운 표정계측 기술 구축(2018-2020)
14) 아바타화한 장소를 매개로 한 상호작용에 의한 시민참여형 마을 만들기(2018-2020)
15) 도전섬유를 이용한 어음상 센싱과 그 응용(2018-2020)
16) 전문지와 제조실천지를 융합한 취락부흥지원 구축 : 방사선 측정조사의 사회적 응용(2018-2021)
17) 박쥐 액티브 센싱에서 배우는 체감형 차세대 음향 센싱 기법의 추구(2018-2021)
18) 가상현실 구축 환경에 관한 인간공학적 설계·평가(2018-2020)
19) 원격지에서 영유아와 접촉하는 텔레보육 로봇을 이용한 놀이성립 지원시스템 검토(2017-2021)
20) 긴장이나 스트레스로 인한 증후군을 검지 억제하는 웨어러블 시스템 연구(2017-2020)
21) 행위 주체감 생기를 이용한 인간 기계 협조 시스템 구축(2017-2020)
22) 고현장온열각에 의한 상호작용 창출을 위한 분포열 인터페이스 개발 연구(2017-2020)
23) 태도 변용을 위한 객체화된 자기와의 대화 시스템 실현과 필드에서의 검증(2017-2019)
24) 사람의 세세한 수작업 계측을 위한 3 차원 모션 센서 시스템의 실현과 실제 응용(2017-2020)
25) 공간분할형 가시광선 통신을 이용한 로봇 조작 인터페이스 구축(2017-2019)
26) 천의 습함을 착각적으로 재현하는 방법의 검토(2017-2020)
27) 외골격 로봇에 의한 사용자와 로봇의 상호작용을 고려한 멀티태스킹 운동지원 학습(2017-2019)
28) 멀티터치 입력을 이용한 사용자 인터페이스 연구(2017-2019)
29) 진동 스피커를 이용한 비접지형 역각 제시 및 멀티모달 감각 제시(2017-2020)
30) BMI 기술을 위한 뇌파 패턴 분류 기법의 연구개발(2016-2018)
31) 2D 프린터 기술을 이용한 인터랙티브 오브젝트 출력에 관한 연구(2016-2018)
32) 불수의 운동 제어에 의한 운동 교시 시스템 실현(2016-2019)
33) 발성 상상시의 뇌파를 이용한 사일런트 스피치 인터페이스(2016-2019)
34) 텔레프레젠스 로봇을 이용한 양방향 작업공간 공유형 원격회의 지원시스템 개발(2016-2018)
35) 포옹형 커뮤니케이션 미디어를 이용한 감정지원을 통한 학습촉진 시스템 실현(2016-2018)
36) 사람의 신체 인지 특성의 이해를 토대로 한 사이보그형 인터페이스 연구(2016-2019)
37) 사람·사물·코트의 미디어성에 주목한 지역 커뮤니티 디자인 연구(2016-2019)

38) 사람의 물체 인식 기능을 응용한 로봇의 인식 방법 개발(2016-2018)
39) 영상 처리와 생리 신호 해석을 조합한 감정 라이프로그 실현(2016-2019)
40) 단안식 증강현실에 대한 시각적 주의 특성 검토 -현실 세계에서의 간과 문제 해결-(2016-2018)
41) 신체 및 접촉 대상에 대한 영상 중첩 투영이 촉질감 지각에 미치는 영향 해명(2016-2018)
42) 확장된 물리적 물체 선택 및 조작을 위한 복수 입력 모달리티 활용(2017-2019)
43) 전기 자극과 기계 자극을 병용한 촉각 디스플레이 제시 알고리즘 연구(2017-2020)
2-6. 新学術領域研究(研究領域提案型) 사업
1) 저작근전음 피드백을 이용한 식질감 지각 메커니즘 규명(2016-2018)
2) 고속 비전 프로젝터에 기초한 동적 질감 재현(2016-2018)
3) 고속 프로젝션을 이용한 질감과 형상을 재현하는 하이퍼리얼 디스플레이(2018-2020)
2-7. 国際共同研究加速基金(国際共同研究強化) 사업
1) 상대 에이전시 이론에 기초한 인간관계 제어기법 개발(2017–2019)
2) 촉각정보의 기록·제시가 가능한 액티브 골도음 센싱(2016–2018)
3) 풀 파라락스 3D 영상을 실현하는 온디맨드 광선 재생 기술 연구(2016–2018)
4) 인간의 외계공간 인식 과정에 기초한 자기운동 감응형 가상시청각공간 형성기술 확립(2016–2018)