

「技術マップ2015（コンテンツ分野）」のコンテンツ分野の技術ロードマップに示された50分野 より抜粋

詳細は、http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/1507map.pdf

にてご確認ください。

1. 創造・制作・入力	3. 表現・体験
1.1 撮影・スキャン	3.1 e-Learning（電子学習）
1.2 オーサリング	3.2 超高精細映像（スーパーハイビジョン）技術
1.3 3DCG 技術	3.3 高臨場感音響システム
1.4 エンドユーザープログラミング	3.4 超臨場感システム
1.5 ゲーム制作技法の応用技術	3.5 立体（3D）映像技術
1.6 感情センシング	3.6 サービスロボット技術
1.7 位置情報技術	3.7 VR（人工現実感）・AR（拡張現実）技術
1.8 デジタルヘルス・フィットネス（自動健康診断・生体診断）	3.8 電子書籍技術
1.9 動態センシング	3.9 デジタルサイネージ
1.10 プロシージャル技術	3.10 ライブストリーミング
1.11 画像認識・画像合成	3.11 可視化技術
1.12 音声合成・音声認識	3.12 パーソナルファブリケーション
1.13 ユーザーインタフェース技術	4. 処理・保管・検索
1.14 ウェアラブル	4.1 知的情報処理
2. 流通・配信・共有	4.2 データ変換・データ転送
2.1 ネットワーク技術	4.3 検索技術
2.2 圧縮技術	4.4 クラウド・コンピューティング
2.3 メタデータ・タギング	4.5 データベース技術
2.4 ICタグ	4.6 Webの重要度識別システム
2.5 電子マネー	4.7 感性工学
2.6 エージェント技術	4.8 ジュロンテクノロジー
2.7 自動翻訳	4.9 コンテンツ評価技術
2.8 コンテツ自動変換技術	5. セキュリティ
2.9 ライフログ	5.1 個人情報保護検索
2.10 インフォーマルコミュニケーション	5.2 個人認証技術
2.11 オンラインコミュニティ技術	5.3 著作権管理技術（DRM）
2.12 空間共有	