

문항1. 스마트 글라스의 기업 원격 작업지원과 작업 트레이닝에의 활용 내용을 서술하시오

원활한 점검 작업을 위해 현장 작업자용 기기로는 활용하는 스마트글라스를 선택한다. 스마트글라스는 양 손이 모두 자유로운 환경에서 작업을 수행할 수 있고, 안전모에 탈착이 가능한 형태로 현장 작업자가 사용하기 편리하다는 점에서 강점을 갖는다.

기존 스마트폰 기반 원격지원 솔루션의 경우 두 손이 자유롭지 못해 산업현장에 적용이 어려웠다면 VIRNECT Remote 솔루션은 스마트글라스에서도 업무환경을 제공하기 때문에 현장 맞춤형 작업 효율을 극대화 할 수 있다.

초보자도 쉽게 현장에서 AR을 통한 스마트 글라스에 투영된 작업 매뉴얼을 보고 쉽게 작업을 할 수 있다. 또한 비대면 시대에 전문자의 현장 투입이 어려운 경우 접근 가능한 작업자가 현장에 투입 전문가와의 쌍방향 원격 지원으로 문제를 해결 할 수 있다

문항2. 웨어러블 디바이스의 소비자 활용 중 게임, 내비게이션에의 활용 내용을 서술하시오.

웨어러블 디바이스 중에서도 안경형기기는 증강현실 게임에 사용되고, 음성 인식, 네비게이션, 음성통화, 메시지 전송, 통역, 일상정보 등의 기능을 포함한다. 기능성 게임(Serious Game)은 웨어러블 디바이스가 적용될 수 있는 최적의 킬러 콘텐츠 영역으로 주목 받고 있다. 기능성 게임은 각 산업 영역에 걸쳐 게이미피케이션(Gamification)요소를 통해 사용자의 높은 몰입도를 이끌어내고 교육, 치료, 성과 달성등의 특수 목적을 실현시키는 것이다.

증강 현실(Augmented Reality, AR)은 실제 환경에 가상 사물이나 정보를 합성하여 원래의 환경에 존재하는 사물처럼 보이도록 하는 그래픽 방법이다. 현실세계의 실제 환경위에 가상의 형상을 결합시켜 현실의 효과를 더욱 증가시키는 것으로서 완전한 가상세계를 전제로 하는 가상현실과는 다른 영역이다. 증강현실을 통해 일상적인 사물(object)과 장소(place)가 네트워크로 연결되어 사용자의 상황에 적합한 서비스를 제공하기 위한 정보처리와 정보교환을 수행하게 된다. 예를 들면, 과거 컴퓨터 게임의 주인공인 슈퍼마리오가 주어진 임무를 수행할 때마다 나오는 보너스 포인트인 코인을 습득하듯이 안경형 웨어러블 디바이스를 착용한 사용자는 자신이 운동을 할 때 목표지점을 통과할때마다 실제 거리에 증강현실로 투영된 아이콘을 습득하는 체험을 할 수 있는 것이다. 마치 현실에서 가상의 게임을 주인공처럼 체험할 수 있는 것과 마찬가지로이다.

실제로 상당수의 구글 글래스의 애플리케이션들은 이러한 체험형 훈련방법과 게임등이 등장하고 있다. 달리기를 할 때 자신과 상대방의 운동기록을 증강현실로 보여주는 Race Yourself, 좀비가 출현하여 사용자를 추격하는 듯한 상황을 연출하는 Zombies, Run 등이 대표적인 사례이다