

1. 웨어러블 디바이스 서비스 기획에 대한 기준을 3가지로 나누고, 각 설명을 구체화 하시오
  - 웨어러블 디바이스는 사용자가 이동 또는 활동 중에도 자유롭게 사용할 수 있도록 신체나 의복에 착용 가능하도록 작고 가볍게 개발되어 사용자와 소통 가능한 차세대 전자기기로 정의
  - 최근 차세대 웨어러블 디바이스는 차세대 컴퓨팅 분야로 주목받고 있고 활용 범위가 일상생활뿐만 아니라 피트니스 웰빙 헬스케어 의료 인포테인먼트 군사 산업 영역으로 확산
  - 다양한 스마트 기기들과의 연결을 통해 데이터 정보 수집이 가능 하고 휴대성과 사용 편리성이 높아져 차세대 웨어러블 디바이스 기기 확산 속도가 높아지고 있는 것이 특징
  
2. 웨어러블 디바이스 서비스 기획의 앞으로의 향방에 대해 설명하시오.
  - 시장조사기관 IDC는 세계 웨어러블 시장이 올해 말까지 15.3%성장할 것이며, 세계 웨어러블 기기의 출하량은 2019년 2억 7900만대로 증가할 것이라 전망
  - IoT(사물인터넷), 반도체, 인공지능(AI) 등의 발전으로 웨어러블 기기가 스마트폰을 보조하는 단순한 디지털기기 수준이 아닌 스마트홈이나 대형시스템과 접속, 가정 및 업무용의 활용도를 확대시킬 전망
  - (스마트워치) 2023년에도 지속적인 성장을 예상하지만, 애플과 전통적인 시계 브랜드 등 강력한 브랜드들의 가격안정제 유지에 반하여 저렴한 가격을 내세운 경쟁 업체들의 등장으로 평균 판매가격 감소
  - (이어웨어) 현재 피트니스 및 건강 코칭, 통신 및 엔터테인먼트, 보청기 및 의료기기 등으로 사용되고 있는 이어웨어는 디바이스의 통신 및 엔터테인먼트 기능이 강화되면서 2023년에는 시장 점유율 31%를 예상
  - (손목밴드) 전체적인 출하량은 소폭 늘어나지만, 시장 전체 비중의 경우 2023년 18.1%대로 줄어들 것으로 예상