문항 1. 스마트 글라스의 기업 원격 작업지원과 작업 트레이닝에의 활용 내용을 서술하시오.

2012년 구글(Google) 사의 '구글 글래스(Google Glasses, Project Glasses)' 공개를 기점으로 등장하였다. 카메라, 명령어 입력이 가능한 인터페이스 장치, 사람의 눈으로 투시한 이미지를 전달하는 장치 등의 하드웨어로 구성되어 있다. 안경 형태로 착용하기 때문에 무게와 렌즈의 화각 등을 고려한 설계가 이루어져야 했으며, 디바이스 구동을 위해 배터리 기술 개발도 필요했다.

별도의 컨트롤러를 사용해 [OLED](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1233283&ref=y) 디스플레이에 증강 현실 정보를 보여주거나, 스마트폰과 연동하여 전화, 문자, 알람 등의 기능을 이용할 수 있다. 또한 사용자의 생활에 맞는 건강 생활이나 운동 정보를 제공하도 한다. 개인용으로는 주로 증강 현실의 정보를 이용하며, 기업 및 산업용으로는 비디오, 제품 생산에 필요한 엔지니어링 설계 등에 활용할 수 있다. 또한 화재 등의 경보나 기타 보안 서비스와 같은 공공 안전, 의료 및 군사 훈련용, 스포츠용 등으로 활용 가능하다.

문항 2. 웨어러블 디바이스의 소비자 활용 중 게임, 내비게이션에의 활용 내용을 서술하시오.

대표적인 웨어러블 디바이스인 스마트 워치와 스마트 밴드는 내비게이션으로 활용할 수 있다.

게임을 활용할 수 있는 웨어러블 디바이스의 형태는 안경이다. 2012년 구글이 발표한 구글 글래스가 대표적이다. 최근 마이크로소프트는 윈도우 10 발표현장에서 무선 홀로그래픽 컴퓨터 ‘홀로렌즈(HoloLens)’를 발표하며 가상 현실을 만들어내는 웨어러블 디바이스를 선보였다.