1. 웨어러블 디바이스란 사용자의 신체에 부착되어 간단한 조작으로 작동될 수 있고, 컴퓨팅을 통해 사용자와 자유롭게 소통할 수 있는 전자기기이다.

웨어러블 디바이스는 사용자의 체온, 심전도, 근전도, 심박동, 근육의 움직임 등 다양한 생체 신호를 지속적으로 수집할 수 있고 주변 환경에 대한 상세 정보 기록이 가능하다는 장점을 가지고 있다.

웨어러블 디바이스 시장은 삼성전자, 애플, 구글 등과 같은 전통적 전자정보통신 분야의 선도 기업뿐만 아니라 나이키, 아디다스와 같은 스포츠 용품과 패션, 유통 등 다양한 분야의 업체들에서 스마트 워치, 글래스, 피트니스 밴드와 같은 혁신적인 제품들로 출시, 개발되고 있다.

2. 웨어러블 디바이스의 향후 활용 분야는 사용자의 운동량을 측정하고 다양한 생체신호를 측정하여 이상 발생시 신속한 의료서비스를 받을 수 있도록 지원하는 피트니스 및 헬스케어 분야와 컴퓨터 그래픽 기술을 활용하여 특정의 가상 환경에서 실제와 유사한 시공간적 체험을 사용자에게 제공하며 교육, 스포츠, 게임 등에 적용될 수 있는 인포테인먼트 (지식전달+엔터테인먼트) 분야 등으로 예상할 수 있다.