**1. 스마트 글라스의 기업원격지원과 트레이닝의 활용**

스마트 글라스를 통한 커뮤니게이션으로 원격에서 작업을 지원할 수 있습니다.

자신의 시선이나 상황을 원격지에 있는 베테랑 작업자와 공유하면서 작업지시를

받을 수 있으며, 원격의 지원을 통해 혼자서는 해결할 수 없었던 작업도 현장에

있는 작업자만으로 해결할 수 있습니다.

스마트 글라스 전면에 붙어 있는 카메라를 이용 베테랑 작업자의 시선을 녹화해 두고,

이를 숙련도가 낮은 작업자들의 교육에 활용하며, 숙련도가 낮은 작업자는 베테랑 작업자

시선에 관한 영상을 핸즈프리한 상태로 디스플레이를 통해 확인가능합니다.

단어와 그림만으로는 전달하기 어려운 작업들 역시 시선 영상의 관람을 통해 더욱 직관적으로 이해할 수 있습니다.

**2. 웨어러블 디바이스의 소비자 활용 중 게임, 네비게이션의 활용 내용을 서술하시오**

① 게임

몰입형 HMD는 체험형 게임 플랫폼으로 특히 주목하고 있는데 팔에 착용한 스마트 워치의 가속도 센서를 활용하여 팔에 움직임을 감지하고, HMD게임 상태에서 팔을 내려치는 동작으로 연결 더욱 몰입도 있는 게임을 완성할 수 있습니다.

② 네비게이션

스마트 글라스 기술을 이용 자신의 진행 방향에 따라 디스플레이에 지도가 펼쳐지고 목적지까지 안내해 주는 것이 가능하도록 합니다.

사람의 위치 정보와 차량의 주행 상태, 신호 등의 상태를 IoT 서비스에서 분석하여 더욱 정확하고 유연한 내비게이션 시스템이 실현될 가능성이 있습니다.