**문항1. 웨어러블 디바이스 서비스 기획에 대한 기준을 3가지로 나누고, 각 설명을 구체화 하시오. (65점)**

웨어러블 디바이스 서비스 기획에 대한 기준은 인터넷 사용 여부, 스마트폰과의 연동성 여부, 웨어러블 디바이스의 독립성 여부로 나눌 수 있다.
먼저, 인터넷 사용 여부에 따라 웨어러블 디바이스 서비스 기획에 대한 기준을 나누면 다음과 같은 두가지 경우를 고려해야 한다.
항상 인터넷에 연결해서 데이터를 송수신해야 하는 경우와 필요할 때만 인터넷에 연결하거나 향후 서비스 발전에 따라 인터넷에 연결해야 하는 경우이다.
예를 들어 웨어러블 디바이스 용으로 트위터 앱을 제작한다고 가정해보면, 트위터는 항상 인터넷에 연결하여 데이터를 송수신 해야 하는 서비스이다. 따라서 트위터의 뉴스 피드를 읽어오는 방식, 즉 와이파이로 인터넷을 바로 연결해서 가져올지, 기존의 스마트폰에 설치된 트위터 앱에서 블루투스를 이용해 가져올지를 선택해야 한다.
다음으로, 스마트폰과의 연동성 여부에 따라 웨어러블 디바이스 서비스 기획에 대한 기준을 나누면 서비스를 기획할 때 반드시 상황에 맞게 기획해야 하며, 스마트폰과 연동성 여부를 고민할 때에는 다음 사항들을 고려해야 한다.
각 웨어러블 디바이스에 포함된 하드웨어 모듈의 특징을 파악해야 하며, 웨어러블 디바이스와 스마트폰을 비교해 더 효율이 높은 디바이스 선택, 외부와 연결할 수 있는 서비스를 파악해야 한다.
마지막으로, 웨어러블 디바이스의 독립성 여부에 따라 웨어러블 디바이스 서비스 기획에 대한 기준이다.
웨어러블 디바이스가 단순히 스마트폰의 알람 역할이라면, 웨어러블 디바이스 앱을 기획한 것이 아니라 기존 서비스에 추가 디스플레이 공간만 확장한 것이다. 그러므로 사용하다 보면 번거롭고 귀찮은 기능이 될 수도 있다. 앞서 소개한 인터넷 사용 여부와 스마트폰 연동성 여부는 사실 웨어러블 디바이스 스스로 실행이나 제어가 가능한지 판단하는 부분이라고 할 수 있다.
실제, 웨어러블 서비스의 실제화 된 서비스를 기획할 경우 가능한 독립적으로 서비스할 수 있게 만드는 것이 바람직하다. 그러므로 다음 두 가지 부분을 고려해야 한다.
서비스가 디바이스에 의존적인지, 서비스에서 디바이스가 보조 수단인지 등을 고려해야 한다.
웨어러블 디바이스는 디바이스를 중심으로 어떤 서비스가 파생될 수 있는지 고려해 서비스를 기획할 수 있으며, 먼저 서비스를 기획한 후 사용할 디바이스로 무엇이 가장 적당한지 판단할 수도 있다.
서비스 기획에 필요한 아이디어를 도출하는 방법에 따라 여러가지 선택지가 등장할 수 있는 셈이다.

**문항2. 웨어러블 디바이스 서비스 기획의 앞으로의 향방에 대해 설명 하시오. (35점)**

현재 나와 있는 웨어러블 디바이스 서비스는 아직 시작 단계이므로 현재 구상되고 있는 여러 가지 기능은 사실 웨어러블 디바이스나 사물 인터넷 서비스의 겉모습일 뿐이다. 앞으로는 자료를 수집, 분석하고 가공하여 가치 있는 서비스로 발전시키는 일이 훨씬 더 중요해질 것이다.
최근 빅 데이터를 활용한 서비스 비즈니스 전략이 많이 나오고 있다. 그 이유는 어떤 서비스가 데이터를 확보했으나 올바르게 분석하지 못한다면, 단편적인 서비스만 구현하게 될 것이고, 향후 서비스 업그레이드나 매출 증가에 큰 문제가 발생하기 때문이다. 예를 들어, 나이키 퓨얼 밴드 사용자를 통해 얻은 운동량 및 걸음수 데이터 등에 대해 생각해보자. 순간적인 결과만 체크한 뒤 사라지는 데이터라면 웨어러블 디바이스를 통해 헬스 케어 서비스를 구축할 수 없다. 매일 쌓이는 데이터를 한달, 일년 단위로 관리할 수 있어야 사용자가 평소에 평균 운동량을 보면서 정기적인 운동에 필요성을 느낄 수 있으며 목표 운동량에 가깝게 운동하기 위해 노력할 수 있다. 혹은 목표를 달성했을 때는 데이터를 연결해 사람들의 평균 운동량을 지역별, 국가 별로 비교함으로써 지속해서 운동하도록 만들 수도 있다. 이처럼 단순히 혼자서 즐기도록 하는 것도 좋지만 많은 사람과 함께하고 있다는 심리를 자극해 사용자가 참여하게끔 하는 서비스를 만들어야 한다. 또한, 데이터가 충분히 모인다면 데이터를 활용하는 앱 서비스도 만들 수 있다. 예를 들어, 낚시가 취미인 사람이라면 자신이 잡은 물고기의 무게, 크기 등을 알고 싶거나 잡은 물고기를 자랑하고 싶을 것이다. 이 경우 스마트 장갑으로 낚시대를 잡은 압력을 측정하여 물고기의 무게를 파악할 수 있고, 구글 글래스로 잡은 물고기를 인식하여 어종을 파악할 수 있으며, 앞서 살펴봤던 부가 정보를 추가하여 SNS에 공유할 수도 있다. 기존의 데이터를 웨어러블 디바이스로 보내 이용하는 서비스를 구축할 수 있는 것이다.