**문항1. 웨어러블 디바이스 서비스 기획에 대한 기준을 3가지로 나누고 각 설명을 구체화 하시오**

인터넷 사용 여부

- 항상 인터넷에 연결해서 데이터를 송수신해야 한는 경우

- 필요할 때만 인터넷에 연결하거나 향후 서비스 발전에 따라 인터넷에 연결해야 하는 경우

스마트폰과 연동성 여부

- 각 웨어러블 디바이스에 포함된 하드웨어 모듈의 특징 파악

- 웨얼러블 디바이스와 스마트폰을 비교해 더 효율이 높은 디바이스 선택

- 외부와 연결할 수 있는 서비스 파악

웨어러블 디바이스의 독립성 여부

- 웨어러블 디바이스가 단순히 스마트폰의 알람 역할이라면 : 웨어러블 디바이스 앱을 기획한 것이 아니라 기존 서비스에 추가 디스플에이 공간만 확장한 것

- 인터넷 사용 여부와 스마트폰 연동성 여부 : 웨어러블 디바이스 스스로 실앵이나 제어가 가능한지 판단하는 부분

- 실제 웨어러블 디바이스에 최적화된 서비스를 기획할 경우 : 가능한 독립적으로 서비스할 수 있게 만드는 것이 바람직함

**문항2. 웨어러블 디바이스 서비스 기획의 앞으로의 향방에 대해 설명하시오**

앞으로는 자료를 수집, 분석하고 가공하여 가치 있는 서비스로 발전시키는 일이 훨씬 더 중요해질 것이다. 최근 빅데이터를 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. 순간적인 결과만 체크한 뒤 사라지는 데이터라면 웨어러블 디바이스를 통해 헬스케어 서비스를 구축할 수 없다. 매일 쌓이는 데이터를 한 달, 일 년 단위로 관리할 수 있어야 사용자가 평소의 평균 운동량을 보면서 정기적인 운동의 필요성을 느낄 수 있으며, 목표 운동량에 가깝게 운동하기 위해 노력할 수 있다. 혹은 목표를 달성했을 때는 데이터를 연결해 사람들의 평균 운동량을 지역별, 국가별로 비교함으로써 지속해서 운동하도록 만들 수도 있다. 이처럼 단순히 혼자서 즐기도록 하는 것도 좋지만, 많은 사람과 함께 하고 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 낚싯대를 잡은 악력을 측정하여 물고기의 무게를 파악할 수 있고, 구글 글래스로 잡은 물고기를 인식하여 어종을 파악할 수 있으며, 부가 정보를 추가하여 SNS에 공유할 수도 있다. 기존의 데이터를 웨어러블 디바이스로 보내 이용하는 서비스를 구축할 수 있는 것이다.