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

웨어러블 디바이스 서비스를 기획할 때 다음과 같은 사항들을 고려해야 한다.

**1. 인터넷 사용 여부**

1) 항상 인터넷에 연결해서 데이터를 송수신해야 하는 경우

1. 필요할 때만 인터넷에 연결하거나 향후 서비스 발전에 따라 인터넷에 연결해야 하는 경우

**例** : 웨어러블 디바이스용으로 트위터 앱을 제작한다고 가정

와이파이로 인터넷에서 바로 연결해서 가져올지? 기존 스마트폰에 설치된 블루투스를 이용해 가져올지? 선택해야 한다.

**2. 스마트폰과의 연동성 여부**

1) 각 웨어러블 디바이스에 포함된 하드웨어 모듈의 특징 파악

2) 웨어러블 디바이스와 스마트폰을 비교해 더 효율이 높은 디바이스 선택

3) 외부와 연결할 수 있는 서비스 파악

**3. 웨어러블 디바이스의 독립성 여부**

1) 웨어러블 디바이스가 단순히 스마트폰의 알람 역할이라면

 - 웨어러블 디바이스 앱을 기획한 것이 아니라 기존 서비스에 추가 디스플레이 공간만 확장한 것

2) 인터넷 사용 여부와 스마트폰 연동성 여부

- 웨어러블 디바이스 스스로 실행이나 제어가 가능한지 판단하는 부분

3) 실제 웨어러블 디바이스에 최적화된 서비스를 기획할 경우

- 가능한 독립적으로 서비스할 수 있게 만드는 것이 바람직함

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

웨어러블 디바이스 서비스 기획과 향방

앞으로는 자료를 수집, 분석하고 가공하여 가치 있는 서비스로 발전시키는 일이 훨씬 더 중요하다.

데이터를 확보했으나 올바르게 분석하지 못한다면 단편적인 서비스만 구현하게 된다.

그 결과 향후 서비스 업그레이드나 매출 증가에 큰 문제가 발생한다.

**例** : 나이키 퓨얼밴드 사용자를 통해 얻은 운동량 및 걸음 수 데이터

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 평균 운동량을 보면서 정기적인 운동의 필요성을 느낄 수 있으며, 목표 운동량에 가깝게 운동하기 위해 노력할 수 있다.

혹은 목표를 달성했을 때 데이터를 연결해 사람들의 평균 운동량을 지역별, 국가별로 비교함으로써 지속해서 운동하도록 만들 수도 있다.

**☞** 많은 사람과 함께 하고 있다는 심리를 자극해 사용자가 참여하게끔 하는 서비스를 만들어야 한다.

데이터가 충분히 모인다면 데이터를 활용하는 앱 서비스도 만들 수 있다.

**例**) 낚시가 취미인 사람 : 자신이 잡은 물고기의 무게, 크기 등을 알고 싶거나 잡은 물고기를 자랑하고 싶을 것이다. 이 경우 스마트 장갑으로 낚시대를 잡은 악력을 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 있다.