**문항1. 스마트 글라스의 기업 원격 작업지원과 작업 트레이닝에의 활용 내용을 서술하시오**

스마트글라스 : 이 기술은 안경형 스마트 폰 기술로 사물인터넷(LOT)디바이스를 보기만해도 자동으로 연결되는 편리성을 구현한 것이 가장 큰 특징으로서

증강현실(AR)인터페이스 기반으로 전화 및 실시간 소통이 가능하면서도 프라이버시가 철저히 보장되어 차세대 스마트폰시장에서 새롭게 사용되고 있는 기술이다

스마트글라스는 마이크로 디스플레이를 이용한 일명의 초소형 프로젝터

라고 생각하면 되는데,

마이크로 디스플레이에서 나온 영상을 영사 렌즈를 통해 프리즘으로 보내고,

이 영상이 프리즘에 의해 사람의 눈에 비춰지는 구조로 이루어지고 있다

​

그리고, 안경테의 측면에는 CPU와 스토리지, 터치패드, 배터리,

마이크, 스피커 등이 탑재되어 있고, 전면에는 고해상도의 카메라가 장착한다

이의 활용의 예는

제조공정에 AR기술을 활용하면 미숙련자가 숙련자의 지시를 원격으로 전달받거나, 관리자가 제조현장을 원격으로 제어하는 등 다른 장소에 있는 여러 사람들의 실시간 비대면 협업이 가능하게 된다. 또한 부품 조립 등 작업 공정 교육에 AR화면을 사용하면 책으로 된 매뉴얼을 볼 때보다 두 손이 자유롭고, 보다 직관적으로 지식 습득이 가능해진다.

작업자가 증강현실 안경(AR GLASS)을 착용하면 필요한 도구나 부품 사용법, 결합 위치 등이 안경에 나타나고, 관리자가 모니터를 통해 도움을 주거나 작업 내용 등을 확인할 수 있다. 실제로 국내에서도 일부 AR기술 개발 기업들이 활용하고 있다

**문항2. 웨어러블 디바이스의 소비자 활용 중 게임, 내비게이션에의 활용 내용을 서술하시오**

몸에 착용 또는 소지하는 형태로 디자인된 웨어러블 디바이스는 생활 속에 가까이

있다 못해 몸의 일부가된지 오래되으며. 착용자 또는 소지자의 주변 환경에 대한 상세 정보나 개인의 신체 변화를 실시간으로 끊이지 않고 지속적으로 수집하고, 적절한 정보의 제공 및 주의 환기 등의 피드백을 주는 디바이스를 웨어러블 디바이스라고 정의한다.
또한, 과거부터 현재까지의 다양한 맥락을 이해하고, 착용자에게 액션이나 피드백을 하므로 제대로 활용만 한다면 착용자 또는 소지자의 신체 능력이나 감각을 확장시킬수 있다.

이러한 웨어러블 디바이스를 통하여 여러가지 활용방안으로서

게임산업분야에서는

 몰입형 HMD는 체험형 게임플랫품으로 특히 주목받고 있어 다양한 애플리케이

션이 서드파트(third party) 개발자로부터 제공받아 HMD형 디바이스에 다른 센서 디바이스를 연동시켜 개발자의 동작을 더욱 현실화 시키고 있음 예를 들어 인체이 센서를 부착 하고 움직임을 HMD에 적용하면 더욱 게임의 몰입도를 높이는데 사용되고 있고

네비게이션부분에서는

 현재 위치에서 사용자가 진행 방향에 따라 목적지까지 안내하여 주는 네비게이션으로 활용되고 있어 이를 바탕으로 사용자의 위치 정보와 차량의 주행상태, 신호등의 상태를 lot서비스에서 분석하여 더욱 정확하고 실용성있는 네비게이션으로 그 기능을 확장시킬수 있다