

näky tietoverkkoyhteyden HW ja akut. Lisäksi järjestelmään voidaan kytkeä USB-laitteita (esim. kamera) ja erilaisia kontekstin tunnistamista varten tarvittavia antureita. Näyttöelementti on kiinnitetty silmälasihin. Järjestelmää käytetään Twiddlerillä. Arvioi järjestelmän hyvyttä puettavan suunnittelun ohjeiden perusteella (näkyviä laitteita). Pohdi myös mihin ja miten sijoittaisit USB-kameran, mikrofonin ympäristön melun havaitsemista varten sekä kiihtyvyyssanturit asennon mittaamista varten huomioiden suunnittelun puettavuuden ehdoilla. Tässä vielä muistinvirkistykseksi luettelo ohjeista:

Guidelines for Wearability:

1. Placement (where on the body it should go)
2. Form Language (defining the shape)
3. Human Movement (consider the dynamic structure)
4. Proxemics (human perception of space)
5. Sizing (for body size diversity)
6. Attachment (fixing forms to the body)
-
7. Containment (considering what's inside the form)
8. Weight (as its spread across the human body)
9. Accessibility (physical access to the forms)
10. Sensory Interaction (for passive or active input)
11. Thermal (issues of heat next to the body)
12. Aesthetics (perceptual appropriateness)
13. Long-term Use (effects on the body and mind)

Otettu lähteestä: **Design for wearability**
Gemperle, F.; Kasabach, C.; Stivoric, J.; Bauer, M.; Martin, R.
Page(s): 116-122, Proceedings of the 2nd International Symposium on Wearable Computers, ISWC'98, Pittsburgh, PA, USA, Oct. 19-20, 1998. IEEE.