**SPL：**“平静技术设计原则”对可穿戴设备的用户交互界面设计具有指导意义。其中，肖红的《多感官人机交互界面》在视觉、听觉、触觉三方面提出了人机交互界面的四种原则，而孙晓华的《可穿戴设备交互设计研究》则为现有的移动式可穿戴设备作出了分类并深入分析了各自的特点，提供了良好的指导性作用。另外，乔静的《可穿戴设备研究热点及趋势分析》以及胡泳待得《未来的传播媒介物联网与可穿戴设备》则指出了可穿戴设备未来在用户交互界面设计领域的发展趋势，给与人警示以及指导。

**GAP：**“平静技术设计原则”首要的注意点是设备需尽可能的减少设备本身所需要的注意力，应减少人们对其投入的时间，以简单明了的交互方式来达到这个目的，在提供信息的同时，创造相对平静的生活。同时，还要注意利用机器无感情的特点，在人们焦虑等负面情绪产生时给予他们及时的帮助。设备可以不具备语言功能，但却需要具备相应的交流方式，或是声音或是颜色，能够让用户在只需要极少注意力的情况下就能够接受到信息，而且，设备本身还需要具备识别用户动作、语言的功能，以此来扩展交互方式和提高交互效率。但是，在具备如此之多功能和要则的条件下，可穿戴设备本身可能会因为功能的驳杂反而显得让用户感觉到复杂，同时大量的功能堆砌或许会让设备更容易的出现故障。因此，如何用最低技术含量去解决这些问题，并且让这些设备对于人们而言更为重要，也是需要注意点的一点。