

开课部别	日间部	学制别	日四技
科目代码		开课代码	
课程名称	VR门店规划管理与设计	学分数/时数	3.0/3.0
授课教师	吕育德	开课班级	
开课期别	单学期	必选修别	
是否使用外语	否	先修课程	否
是否为远距课程	否	课程网址	
中文概述	应用实作型VR技术于门店规划管理与设计之课程。		
英文概述	The practical application of virtual reality technology in store planning management and design.		
教学目标	使学生能了解门店规划与管理之目的及原则，并透过实作型VR技术培养学生其完成虚拟门店规划设计之技巧与方法，以俱备未来门店服务产业之经营管理竞争优势的应用能力。		
学习进路	<p>本课程运用【实虚整合】之教学方式进行。</p> <p>【实】的部份采用《卖场规划与管理》一书为教材，本书以实务及富教育意味的方式，向在校学生及在职人员传达卖场规划与管理的精华，期望读者了解卖场规划与管理的目的与原则，进而学习到其技巧与方法，并运用于未来或现职的实际卖场经营。</p> <p>【虚】的部份以引导学生应用2D、3D计算机软件( FancyDesigner )来完成门店空间规划与设计之呈现，藉由运用VR技术达成教学实体现场所无法完成之规划设计课程。</p> <p>期盼能培养学生俱备 理论概述 + 业界实务 + 设计施作之基础应用能力。</p>		
讲授方法	老师讲授、实机操作。		
评量方式	平时成绩40%、期中报告30%、期末报告30%。		
上课用书	书名	出版书局	编著者
	卖场规划与管理(精华版)	五南图书	谢致慧
周次	每周授课内容		备注
第一周	1、课程学习目标与作业组别分置评分说明。 2、卖场规划 基本概述。 3、开门店的准备条件 讲解说明。		PPT 授课。
第二周	1、基础图学与空间量测记录说明。 2、卖场平面型态与配置机能 讲解说明。 3、计算机3D空间概念解说与相关软件介绍。		PPT 授课。
第三周	1、VR 软件( FancyDesigner)安装与取得说明。 2、VR 软件 基础指令运用及档案转换说明。 3、VR 基础3D虚拟场景建置。		计算机实机操作。
第四周	1、VR 展示空间布置技巧说明。 2、VR 软件 基础灯光 设置与运用。 3、VR 基础3D模型 制作。		计算机实机操作。
第五周	1、VR 设计 出图 与 欣赏。 2、VR 设计 3D空间运镜技巧与影音档 输出制作。		计算机实机操作。
第六周	1、外场规划设计 讲解说明。 1、店头规划设计 讲解说明。 2、店内规划设计 讲解说明。		PPT 授课。

第七周	1、卖场动线规划 讲解说明。 2、便利商店题组 or 外带饮料店题组 虚拟规划设计实作。	PPT 授课 与 计算机实机操作。
第八周	便利商店题组 or 外带饮料店题组 虚拟规划设计实作。	计算机实机操作。
第九周	期中作品报告考核周 (便利商店题组 or 外带饮料店题组)。	计算机实机操作。
第十周	各组提报期末之门店规划设计专题设定(含业种、业态、立地条件之说明)。(1)	PPT上台报告。
第十一周	各组提报期末之门店规划设计专题设定(含业种、业态、立地条件之说明)。(2)	PPT上台报告。
第十二周	1. VR 软件 数字材质制作 说明。 2. 期末之门店规划设计专题 虚拟规划设计实作。(1)	计算机实机操作。
第十三周	1. VR 软件 进阶 3D 模型建置说明。 2. 期末之门店规划设计专题 虚拟规划设计实作。(2)	计算机实机操作。
第十四周	1. VR 软件 动态特效 制作说明。 2. 期末之门店规划设计专题 虚拟规划设计实作。(3)	计算机实机操作。
第十五周	1. VR 软件 色彩 与 照明 制作说明。 2. 期末之门店规划设计专题 虚拟规划设计实作。(4)	计算机实机操作。
第十六周	协助各组学生完成 期末门店规划设计专题制作。(1)	计算机实机操作。
第十七周	协助各组学生完成 期末门店规划设计专题制作。(2)	计算机实机操作。
第十八周	期末成果发表	各组需缴交期末VR作品
课程注意 事项		