

職能單元代碼	KRM3R0867v2
職能單元名稱	設計、建造和維護展場道具
領域類別	行銷與銷售/零售與通路管理
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、設計和建造3-D 道具</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與相關利害關係人闡述說明道具的要求</li> <li>2. 應用圖像或拼貼畫產出符合客戶端規格的畫布背景，以用於特定櫥窗展示</li> <li>3. 製作3-D 道具，以反映展示的宣傳重點、文化主題或產品型態</li> <li>4. 根據相關標準、性能要求和規格，安全地建構用於展示櫥窗的全尺寸道具</li> <li>5. 設計和構建合適的產品展售架，以符合產品屬性</li> <li>6. 建構符合企業形像或標誌的槽板展示架</li> <li>7. 設計和建造道具，以符合給定的窗口或展覽主題</li> </ol> <p>二、維護和修改陳列道具</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 評估現有陳列道具，以決定維護需求</li> <li>2. 整體或部分回收展示道具，並使用不同方法來創建新的道具</li> <li>3. 適時更新陳列道具，以符合商品櫥窗的展示主題</li> <li>4. 客制化陳列道具，以切合主題和意象</li> </ol>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、創造性的設計技能，以產生道具製作的想法</p> <p>二、讀寫技能</p> <p>三、技術技能，以安全地使用用於構造道具的工具、設備和材料</p>

<p><b>職能內涵</b> (K=knowledge 知識)</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>一、適當的材料和媒體，以運用於視覺化行銷</li><li>二、設計的元素和原則</li><li>三、民族、文化風格和裝飾圖案，以用於促銷，展覽，節日和特定活動</li><li>四、與製作道具有關的工作健康和安全 (WHS) 要求</li><li>五、相關標準，性能基準和規格，以支持設計，建造和維護道具</li></ul>
---	---

評量設計參考	<p>一、評量之關鍵面向/職能證明之證據</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 識別和運用關於歷史、文化和季節性主題的研究，以設計商品陳列和展示</li><li>2. 為不同的應用，規劃、協調和實施用以構建道具的相關活動</li><li>3. 利用過去和當前的趨勢，來創造突顯生活方式或企業形象的設計圖像</li><li>4. 在建構道具時，留意和落實工作健康和安全要求</li><li>5. 維護和修改用於一系列展示的道具模型</li></ol> <p>二、評量之情境與評量所需之特定資源</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 一個真實或模擬的零售工作環境</li><li>2. 有關文件，如：<ol style="list-style-type: none"><li>(1) 標準和規範</li><li>(2) 工作健康和安全要求</li></ol></li><li>3. 相關的工具、設備和材料</li><li>4. 相關道具、模型</li></ol> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 在工作場所中的表現觀察</li><li>2. 在模擬顯示的環境中，進行專案評估</li><li>3. 客戶的回饋意見</li><li>4. 回答具體的技能和知識的問題</li><li>5. 檢閱工作績效證明和第三方報告</li></ol>
--------	--

說明與補充事項	<p>【註1】 客戶可能包括：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 外部企業</li><li>2. 內部經理人</li></ol> <p>【註2】 道具可用於零售櫥窗、店內展示、展覽、促銷、企業或社會活動；並且可能包括：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 不對稱的道具</li><li>2. 為主題事件所製作的中心裝飾品</li><li>3. 可再製的模具製作的展示道具</li><li>4. 動態道具</li><li>5. 正式的展示道具</li><li>6. 小型3D 道具</li><li>7. 簡易道具</li><li>8. 混合材料所製作的軟模型</li><li>9. 彩帶</li></ol> <p>【註3】 宣傳重點和文化主題可能包括：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 裝飾藝術和超現實主義</li><li>2. 新藝術風格</li><li>3. 巴洛克和洛可可</li><li>4. 包豪斯與現代主義</li><li>5. 聖誕節、復活節等文化和宗教場合</li><li>6. 古典</li><li>7. 文化主題</li><li>8. 時事，如體育賽事，藝術或娛樂</li><li>9. 解構和後現代主義</li><li>10. 歷史題材</li><li>11. 日本設計</li></ol>
---------	---

	<p>12. 中世紀</p> <p>13. 孟菲斯</p> <p>14. 流行與60年代</p> <p>15. 產品類別的主題</p> <p>16. 季節性主題</p> <p>17. 20年代</p> <p><b>【註4】 產品型態可能包括：</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. 嬰幼兒產品</li><li>2. 書籍</li><li>3. 相機、攝影器材和相關服務</li><li>4. 電腦產品和相關服務</li><li>5. 電器產品</li><li>6. 時裝和配飾</li><li>7. 地板產品和相關服務</li><li>8. 食品和酒類</li><li>9. 鞋類產品和服務</li><li>10. 家具產品</li><li>11. 美髮、美容品</li><li>12. 硬體和相關服務</li><li>13. 珠寶</li><li>14. 音樂和音頻產品及相關服務</li><li>15. 通訊產品和相關服務</li><li>16. 軟裝飾，織布和日用小百貨</li><li>17. 體育產品和服務</li><li>18. 玩具</li></ul> <p><b>【註5】 相關標準、性能要求和規格可能包括：</b></p>
--	--

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 國家標準</li><li>2. 設計大綱</li><li>3. 行業標準</li><li>4. 製造商和供應商標準</li><li>5. 工作健康和安全要求</li><li>6. 規劃的里程碑和時間表</li><li>7. 品質衡量和標準</li></ol>
--	--