

智慧零售商店

智慧數位實務課程



指導老師
羅彥棻

旨在提升採買效率、減少人力以及提供更多人們需要的私人空間，同時降低人群互動所帶來的壓力，結合人臉辨識、物品辨識、動作辨識等科技。



建四甲 / 陳昱穎



服二乙 / 許睿心



服二乙 / 魏婕仔



媒二乙 / 蕭辰娜

動機

以設計科系常出入的「40 號美術社」作為發想，意識到動線問題以及店舖擁擠所導致的不便，決定把平常複雜的空間結合智慧零售進行系統化的改善，讓顧客以最有效率且直接的方式完成商品的購買。

目的

運用智慧科技達成流水線順暢且快速的購買體驗，期望能減輕人流過大所引起的堵塞和不必要的時間消耗。

概念呈現

入口採用人臉辨識，並將空間分為文具區、布料區、輔料區、建材區和特殊機器租借區等，購買時採用動作辨識系統辨識商品，（如：A 區第 1 排第一列，比出貨架上所標示的對应手勢），結束選購後至結帳區域，採用初始的人臉辨識紀錄得知身分，並且加總所選購的商品進行結帳。

空間展現

- 布料 / 木材區

大量的小塊布樣陳列在大牆上，經過動作辨識後，能在結帳區選取同種布料不同的顏色或花樣，木材依同原理執行。

- 輔料區

各種服裝製作用品與材料

- 機器區

特種機器，採用人臉辨識，開始使用便會自動計時，使用完後到結帳區因人臉辨識得知用了多少時間和什麼機器，遍計算價錢。



店面外觀

以白色呼應乾淨、簡約的概念，並用顏色區劃分大類型的不同，色彩同時可作為顧客的動線指引。

攝影機

(人臉辨識、動作辨識)



木材區

操作螢幕

特殊機器區

攝影機

(人臉辨識、動作辨識)



布樣展示區

服裝輔料區

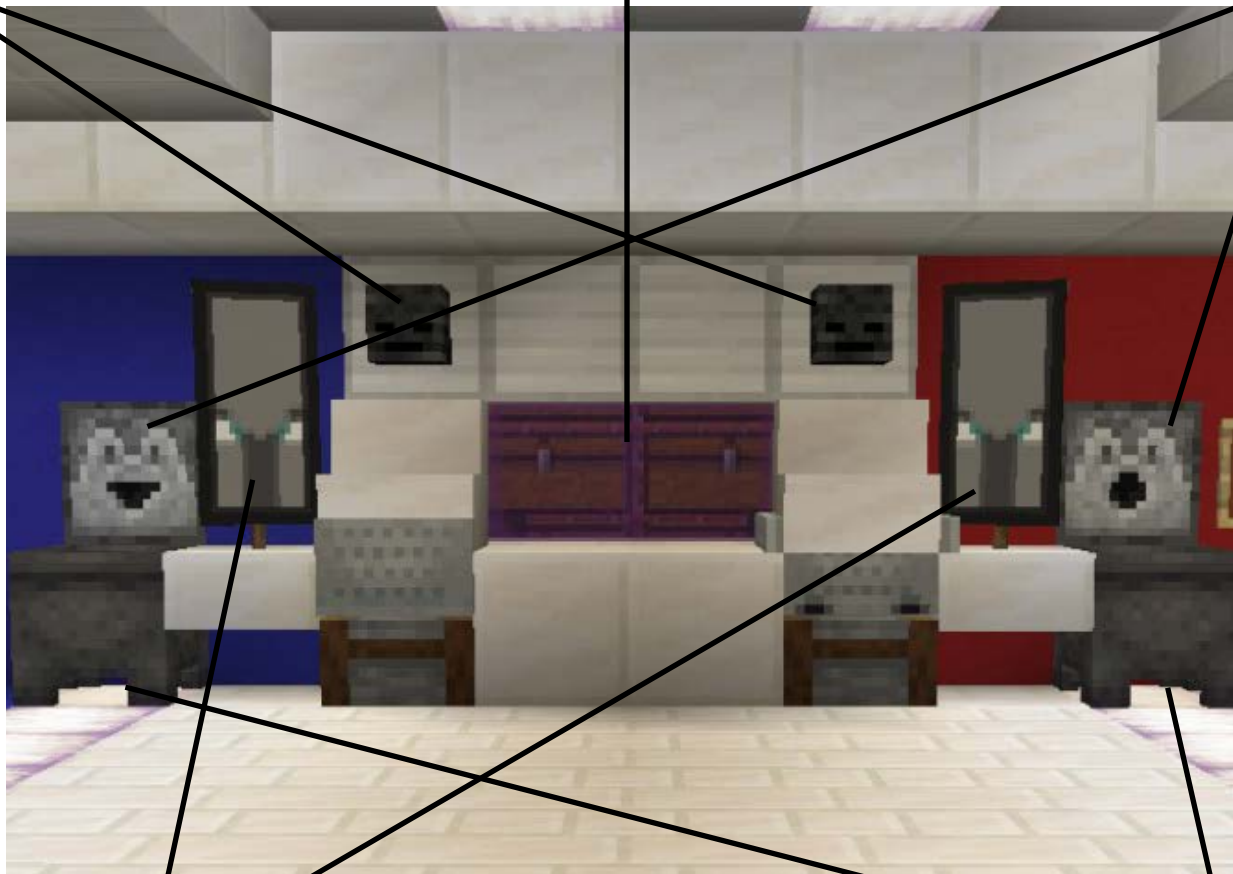
攝影機

(人臉辨識、動作辨識)

玻璃窗

(可檢視倉庫內部出送貨過程)

商品裁切出口



操作螢幕

打包區

戰情室



電子螢幕

數據分析

T h a n k Y o u