

Zappar as a Tool to Create a Personal Business Card – v2:

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Technologie hulpmiddelen:	Zappar
T oolversie:	Betaalde versie
Datum:	oktober 2022
Middelbare school:	Escola de Comércio de Lisboa
Auteur (optioneel):	Helga Duarte; Marc Rodrigues; Patrícia Videira (Zakenteam)
Onderwerp van de les(sen):	# Retail business; #Visuele merchandise; #Marketing; #Verkoopbevordering; # Handel en verkoop; # Directie: # Retailpromotie.



Funded by
the European Union



Zappar als hulpmiddel voor Salles Verhoging / productpromotie

Intentie : wat wil of hoop je dat er gebeurt? (Intenties zijn vaak niet meetbaar of tastbaar, maar helpen je bij het ontwikkelen van het ontwerpproces.)

1. Met behulp van een Zappar- code kunnen studenten een digitale visitekaartje krijgen

Gewenste resultaten : Een of meer meetbare en tastbare doelen die de leraar nastreeft met deze les(sen).

1. Leer hoe u de software Zappar gebruikt ;
2. Gebruik de Zappar -code als hulpmiddel om digitale visitekaartjes te maken;
3. Meet de impact van de Digital Business Card als communicatiebelasting.

Agenda : HOE ga je de doelen bereiken? Beschrijving van het lesplan / onderwijsactiviteiten / werkvormen.

1. **Probleemidentificatie** : van persoonlijke presentatie een dynamisch en een digitaal proces maken
2. **Uitdaging** :
 - Maak een individueel digitaal visitekaartje voor een professioneel gesprek
 - Leraren wijzen elke leerling een profiel toe en loggen in op hun pc en downloaden de zappar- app op hun mobiele telefoon.
3. Elke student gebruikt zijn eigen Curriculum Vitae als referentie om zijn kaart te ontwikkelen.
 - a. maak een nieuw project aan bij Design Legacy
 - b. voeg een titel toe voor het project en kies een omslagafbeelding om het project te identificeren
 - c. Kies een zelfportret voor op de kaart;
 - d. Kleur achtergrond en lay-out bewerken;
 - e. Voer hun eigen persoonlijke informatie in de kaart in, zoals: naam, achternaam, mobiel nummer, functietitel en e-mail;
 - f. Video's en social media-knoppen invoegen;
Zappar maakt een zapp -code voor de Business Card waarmee studenten hun eigen kaart in AR kunnen zien (kies "Trigger-instellingen", download de afbeelding als PNG, sla op op uw computer);
 - g. Print een kaart met de Zappar- code en test.
4. Debat over de toegevoegde waarde van deze technologie voor persoonlijke presentatie en de kennis die elke student heeft opgedaan over het gebruik van nieuwe technologieën.

Rollen : wie faciliteert wat? Wie doet er mee? Wat verwachten we van de leerlingen?

1. Docent faciliteert het gebruik van de tool
2. De deelnemers zijn docenten en studenten van het Business Team
3. De doelen van het project zijn:
 - studenten als zakelijke facilitators;
 - studenten realiseren zich dat technologieën fundamenteel zijn voor de ecologische duurzaamheid van het bedrijfsleven



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

- nieuwe technologieën zijn belangrijke pedagogische hulpmiddelen om de motivatie en betrokkenheid van jongeren bij het leerproces te vergroten.

Regels : Regels of principes gaan over hoe je wilt leren en samenwerken.

1. Teamwerk tussen docenten en studenten uit verschillende bedrijfsgebieden, namelijk Commerce, Sales & Marketing, Visual Merchandising

Tijd : Beschrijf het tijdspad: Hoe laat beginnen / eindigen / pauzeren? Wanneer is het tijd voor bezinning? Wat gebeurt er tussen de contactmomenten?

1. De activiteit duurt 2.30 **uur** :
 - 15 minuten voor de uitdaging
 - 10 minuten om in te loggen op Zappar en een project aan te maken
 - 1 uur om de kaart in Zappar te maken
 - 35 minuten tot de presentatie van hun eigen persoonlijke visitekaartjes door de student
 - 30 minuten om de resultaten van de activiteit zelfevaluatie, hetero-evaluatie, co-evaluatie en metacognitie te evalueren