

HoloLens / kapeat ja temaattiset ikkunanäytöt- v1.

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Teknologiavälineet:	HoloLens 2
Työkaluversio:	
Päivämäärä:	huhtikuu 2023
College:	Escola de Comércio de Lisboa, Portugali
Kirjoittaja (vapaaehtoinen):	Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patrícia Videira (Business Team)
Oppitunnin (oppituntien) aihe:	# Vähittäiskauppa; #Visual Merchandising; #Markkinointi; #Myynnin edistäminen; # Kauppa ja myynti; # Johtaminen # Vähittäiskaupan edistäminen# Lisätty todellisuus

HoloLens / kapeat ja temaattiset ikkunanäytöt

Tarkoitus: Mitä toivot tai toivot tapahtuvan? (Aikomukset eivät useinkaan ole mitattavissa tai konkreettisia, mutta ne auttavat sinua suunnitteluprosessin kehittämisessä.)

1. Kaupan alaan liittyvät ammatit ovat nykyisin hyvin kilpailukykyisiä, ja niissä tarvitaan yhä enemmän ammattilaisia, jotka pystyvät ajattelemaan ja tekemään asioita eri tavalla. Uskomme, että juuri heidän koulutuksensa ja ammatillisten kurssiensa suorittamisen aikana he joutuvat kohtaamaan suurimmat haasteet. Nykyään teknologia itsessään ei ole enää mikään uutuuus. Todellinen haaste on se, mitä voimme tehdä sen avulla ja miten voimme hyödyntää sen mahdollisuuksia opiskelijoidemme koulutuksen hyväksi.
2. Kun otetaan huomioon nämä laitteet - HoloLens - ja sitä kokeileva opetusryhmä, päätavoittemme on auttaa kehittämään luovuuden ja kriittisen ajattelun kaltaisia avaintaitoja pienten näyttelyalueiden (kuten kapeikkojen, jotka ovat pienimuotoisempia näyttelyalueita, jotka ovat olemassa yhdessä koulutusyrityksistämme) suunnittelun ja projisoinnin yhteydessä ja jotka palvelevat erityisesti Window Shopping-, Commerce- ja Sales and Marketing -opiskelijoita ennakoimaan tuotteiden sijoittelua myymälätilaan. Lisätty todellisuus näyttää siis tässä yhteydessä keinolta edetä pidemmälle, kun otetaan huomioon koulun käytettävissä olevat todelliset ja fyysiset resurssit (jotka ovat suhteellisen pienet), näkökulmana lisätä ja parantaa erilaisten esineiden manipulointia ja loputtomia sommittelumahdollisuuksia kolmiulotteisessa tilassa.
3. Tarkoituksemme on, että opiskelijat ymmärtävät tämäntyyppisiä harjoituksia tehdessään, että niiden avulla ei ole tarkoitus korvata täysin sitä todellisuutta, jonka he tuntevat ja jonka parissa he työskentelevät päivittäin (ja joka on suurelta osin se todellisuus, jonka he kohtaavat työmarkkinoilla), vaan että he oppivat ja tuntevat, että oikean teknologian avulla he voivat edetä sen yli etsimällä luovia ratkaisuja, jotka voivat myöhemmin johtaa käytännön ratkaisuihin, jotka voivat olla yksinkertaisia, mutta jotka osoittautuvat tehokkaiksi. Tarkoituksemme on, että oppilaamme oppivat käsittelemään tällaisia laitteita ja että he ymmärtävät ne luovan prosessin jatkeena eivätkä lopullisena ratkaisuna ongelmaan tai haasteeseen, joka heidän on ratkaistava.

Toivotut tulokset: Yksi tai useampi mitattavissa oleva ja konkreettinen tavoite, johon opettaja pyrkii tällä oppitunnilla/näillä oppitunneilla.

1. Opi käyttämään HoloLens-ohjelmistoa;
2. Käytä HoloLensia visuaalisen markkinoinnin välineenä eri koulujen pedagogisissa laboratorioissa (ECL Store, ECL Food Store) ja koulutusyrityksessä;
3. Tavoitteena on myös motivoida oppilaita oppimaan joidenkin oppiaineiden teknistä sisältöä ja auttaa heitä kehittämään luovuutta edistäviä työmenetelmiä.

Esityslista: Miten aiot saavuttaa tavoitteet? Kuvaus oppituntisuunnitelmasta / opetustoiminnasta / työmenetelmistä.

1. **Ongelman tunnistaminen:** Tässä harjoituksessa on tärkeää, että opiskelijat pystyvät selkeästi tunnistamaan ongelman, joka tulee järjestelmällisesti esiin heidän ammattiurallaan: miten saada kaupan näyteikkunoista ja niiden sisällä olevista tuotteista riittävän houkuttelevia, jotta asiakkaat ostavat).
2. **Haaste:** Käytä HoloLensia välineenä tuotteiden esillepanon parantamiseksi ja siten asiakkaiden huomion herättämiseksi.
3. Kun toiminta on määritelty ja neuvoteltu, opiskelijat jaetaan ryhmiin, ja kunkin työryhmän tulee:

- a. Valitse liiketoiminta-alue (esimerkiksi Urheilu);
- b. Valitse HoloLensissä sovellus 3D Viewer, valitse galleriasta tuoterivi (esimerkiksi pallot);
- c. Samalla kukin ryhmä voi koristella näyttelytilan toimialaansa edustavilla elementeillä, jotka on järjestettävä teknisesti oikein ja tiettyjä sommittelumalleja (pyöreä, pyramidin muotoinen jne.) noudattaen;
- d. luoda HoloLensin avulla erityisiä näyttelyalueita kullekin tuotetyypille.

Roolit: Kuka helpottaa mitä? Kuka osallistuu? Mitä odotamme opiskelijoilta?

1. Opettaja helpottaa työkalun käyttöä
2. Osallistujat ovat Business Teamin opettajia ja opiskelijoita.
3. Hankkeen tavoitteet ovat:
 - auttaa opiskelijoita hyödyntämään teknologiaa liiketoiminnan edistäjänä;
 - osoittaa opiskelijoille (ja saada heidät ymmärtämään), että teknologia on olennaisen tärkeää liiketoiminnan ympäristökestävyyden kannalta;
 - uudet teknologiat ovat tärkeitä pedagogisia välineitä, joilla voidaan lisätä nuorten motivaatiota ja sitoutumista oppimisprosessiin.

Säännöt: Säännöt tai periaatteet kertovat siitä, miten haluatte oppia ja työskennellä yhdessä.

1. Opettajien ja eri liiketoiminta-alojen eli kaupan, myynnin ja markkinoinnin sekä visuaalisen markkinoinnin opettajien ja opiskelijoiden välinen tiimityö edellyttää tietyn tyyppisiä sääntöjä, jotka on täytettävä:
 - jokaisella opiskelijalla on kussakin ryhmässä oma roolinsa, johon lisätään tietty vastuu (esimerkkejä näistä rooleista ovat viestintä, teknologiset laitteet, hyvinvoinnin ja hyvän ympäristön ylläpitäminen kaikkien kesken jne.);
 - Koko toiminnan ajan on tärkeää, että kukin ryhmä selittää mukana oleville opettajille, mitä vaihtoehtoja he käyttivät haasteen ratkaisemiseksi, jotta he voivat saada asianmukaista palautetta;
 - Toiminnan alussa järjestetään kaikkien oppilaiden kanssa tiedotustilaisuus, jossa heille selitetään kaikki laitteiden toimintaa koskevat säännöt, jotta he voivat käyttää niitä turvallisesti ja nauttia niiden mahdollisuuksista;
 - Toiminnan lopussa on jälleen hetki, jolloin oppilaat voivat yhdessä arvioida toimintaa, jakaa mielipiteitä siitä, mikä meni hyvin, mikä huonommin ja mitä voitaisiin parantaa vastaavassa harjoituksessa (metakognitio).

Aika: Kuvaa aikapolku: Mihin aikaan aloitamme / lopetamme / pidämme tauon? Milloin on aikaa pohdinnalle? Mitä tapahtuu kontaktiaikojen välillä?

1. Toiminta kestää **4 tuntia**:
 - 1 tunti todellista tuote-esittelyä varten määritellyssä tilassa;
 - 1 tunti HoloLensin kirjautumiseen, kuvien valitsemiseen 3D-näkymässä ja lasien käyttöön tutustumiseen.
 - 1 tunti toiminnan tulosten arviointiin.
 - 1 tunti toiminnan arviointiin (keskustelun muodossa): itsearviointi, heteroarviointi, yhteisarviointi ja metakognitio.