

# HoloLens / montras temáticas e de nicho- v1.

MaFEA – Making Future Education Accessible  
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Ferramentas tecnológicas:	HoloLens 2
Versão da ferramenta:	
Data:	abril de 2023
Faculdade:	Escola de Comércio de Lisboa, Portugal
Autor (opcional):	Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patrícia Videira (Equipa de Negócios)
Objeto da(s) lição(ões):	# Comércio a retalho; #Merchandising visual; #Marketing; #Promoção de vendas; #Comércio e venda; #Gestão #Promoção de retalho# Realidade aumentada

## HoloLens / montras temáticas e de nicho

**Intenção:** O que é que deseja ou espera que aconteça? (Muitas vezes, as intenções não são mensuráveis ou tangíveis, mas ajudam-no a desenvolver o processo de conceção).

1. Atualmente, as profissões ligadas à área do comércio são muito competitivas e exigem cada vez mais profissionais capazes de pensar e fazer diferente. Acreditamos que é durante o período de formação e de conclusão dos seus cursos profissionais que estes devem ser confrontados com os maiores desafios. Atualmente, a tecnologia por si só já não é uma novidade. O verdadeiro desafio é o que podemos fazer com ela e como podemos usar o seu potencial para beneficiar a educação dos nossos alunos.
2. Perante este equipamento - HoloLens, e a equipa docente que o está a experimentar, o nosso principal objetivo é ajudar a desenvolver competências-chave como a criatividade e o pensamento crítico, num contexto de conceção e projeção de pequenas áreas de exposição (como os nichos, que são áreas de exposição em menor escala que existem numa das nossas empresas de formação) e que servirão, sobretudo para os alunos de Montras, Comércio e Vendas e Marketing anteciparem a colocação de produtos no espaço da loja. A realidade aumentada surge, pois, neste contexto como uma forma de ir mais longe, dados os recursos reais e físicos de que a escola dispõe (que são relativamente pequenos), numa perspetiva de acrescentar e melhorar a manipulação de diferentes objectos e as infinitas possibilidades de composição num espaço tridimensional.
3. É nossa intenção que os alunos, ao realizarem este tipo de exercício, compreendam que não é fundamental substituir totalmente a realidade que conhecem e trabalham diariamente (e que será, em grande parte, a realidade que encontrarão no mercado de trabalho), mas que aprendam e sintam que com as tecnologias certas podem projetar-se para além dela, numa procura de soluções criativas que mais tarde poderão resultar em soluções práticas que até podem ser simples, mas que se revelam eficazes. A nossa intenção é que os nossos alunos aprendam a manipular equipamentos como este e que os entendam como uma extensão do processo criativo e não como uma solução definitiva para um problema ou desafio que tenham de resolver.

**Resultados desejados:** Um ou mais objectivos mensuráveis e tangíveis que o professor pretende alcançar com esta lição/estas lições.

1. Aprender a utilizar o software HoloLens;
2. Utilizar o HoloLens como uma ferramenta de Visual Merchandising nos diferentes laboratórios pedagógicos da escola (ECL Store, ECL Food Store) e na empresa de formação;
3. Outro objetivo é motivar os alunos a aprender o conteúdo técnico de algumas disciplinas e ajudá-los a desenvolver métodos de trabalho que incentivem a sua criatividade.

**Agenda:** Como é que vai atingir os objectivos? Descrição do plano de aulas / actividades educativas / métodos de trabalho.

1. **Identificação do problema:** Exposição de produtos pouco atractivos na loja (neste exercício, o que importa é que os alunos sejam capazes de identificar claramente um problema que surgirá sistematicamente nas suas carreiras profissionais: como tornar as montras das lojas e a disposição dos produtos no seu interior suficientemente atractivas para que os clientes comprem).

2. **Desafio:** Utilizar o HoloLens como uma ferramenta para melhorar a apresentação dos produtos e, conseqüentemente, atrair a atenção dos clientes.
3. Uma vez definida e negociada a atividade, os alunos serão divididos em grupos de e cada grupo de trabalho deve:
  - a. selecionar uma área de negócio (por exemplo, Desporto);
  - b. no HoloLens, seleccione a aplicação 3D Viewer, na galeria seleccione uma linha de produto (por exemplo, Bolas);
  - c. Entretanto, cada grupo pode decorar o espaço de exposição com elementos representativos da sua área de negócio, dispondo-os de forma tecnicamente correcta e seguindo modelos de composição específicos (circular, piramidal, etc.);
  - d. utilizando os HoloLens, criar áreas de exposição específicas para cada tipo de produto.

**Papéis:** Quem facilita o quê? Quem participa? O que é que esperamos dos alunos?

1. O professor facilita a utilização da ferramenta
2. Os participantes são professores e estudantes da equipa de negócios
3. Os objectivos do projeto são:
  - ajudar os estudantes a tirar partido das tecnologias como facilitadores de negócios;
  - mostrar aos alunos (e fazê-los compreender) que as tecnologias são fundamentais para a sustentabilidade ambiental das empresas;
  - as novas tecnologias são ferramentas pedagógicas importantes para aumentar a motivação e o empenhamento dos jovens no processo de aprendizagem.

**Regras:** As regras ou princípios dizem respeito à forma como se pretende aprender e trabalhar em conjunto.

1. O trabalho de equipa entre professores e alunos de diferentes áreas de negócio, nomeadamente Comércio, Vendas & Marketing, Visual Merchandising, requer um certo tipo de regras que têm de ser cumpridas:
  - em cada equipa, cada aluno tem um papel diferente, ao qual é acrescentada uma responsabilidade específica (alguns exemplos destes papéis são a comunicação, o equipamento tecnológico, a manutenção do bem-estar e do bom ambiente entre todos, etc.);
  - Ao longo da atividade, é essencial que cada grupo explique aos professores que os acompanham quais as opções que tomaram para resolver o desafio, para que possam obter o feedback adequado;
  - no início da atividade há um briefing com todos os alunos onde lhes são explicadas todas as regras de funcionamento do equipamento, para que o possam utilizar em segurança e usufruir das suas potencialidades;
  - no final da atividade, há novamente um momento com os alunos para avaliar a atividade, partilhar opiniões sobre o que correu bem, o que correu menos bem e o que poderia ser melhorado num exercício semelhante (metacognição).

**Tempo:** Descrever o percurso temporal: A que horas começamos / terminamos / fazemos intervalos? Quando é o momento de reflexão? O que acontece entre os tempos de contacto?

1. A atividade dura **4 horas**:
  - 1 hora para exposição real do produto no espaço definido;
  - 1 hora para iniciar a sessão no HoloLens, escolher as imagens no visualizador 3D e explorar a utilização dos óculos.
  - 1 hora para avaliar os resultados da atividade.

- 1 hora para avaliar a atividade (sob a forma de um debate): autoavaliação, heteroavaliação, co-avaliação e metacognição.