

# HoloLens / niche en thematische etalages - v1.

MaFEA – Making Future Education Accessible  
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Technologische hulpmiddelen:	HoloLens 2
Gereedschapsversie:	
Datum:	April 2023
College:	Escola de Comércio de Lisboa, Portugal
Auteur (optioneel):	Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patrícia Videira (Bedrijfsteam)
Onderwerp van de les(sen):	# Detailhandel; Visuele merchandising; Marketing; Verkoopbevordering; Handel en verkoop; Management Detailhandelsbevordering Augmented Reality

## HoloLens / niche en thematische etalages

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

1. Beroepen op het gebied van handel zijn momenteel zeer concurrerend en vereisen steeds meer professionals die in staat zijn anders te denken en te doen. Wij zijn van mening dat ze tijdens hun opleiding en het afronden van hun professionele cursussen voor de grootste uitdagingen komen te staan. Vandaag de dag is technologie op zichzelf geen nieuwigheid meer. De echte uitdaging is wat we ermee kunnen doen en hoe we het potentieel ervan kunnen gebruiken ten voordele van het onderwijs van onze studenten.
2. Met deze apparatuur - HoloLens, en het docententeam dat het uitprobeert, is ons belangrijkste doel om te helpen bij het ontwikkelen van belangrijke vaardigheden zoals creativiteit en kritisch denken, in een context van het ontwerpen en projecteren van kleine tentoonstellingsruimtes (zoals niches, dat zijn tentoonstellingsruimtes op kleinere schaal die bestaan in een van onze opleidingsbedrijven) en die zullen dienen, vooral voor studenten Etalage, Handel en Verkoop en Marketing om te anticiperen op de plaatsing van producten in winkelruimte. Augmented reality lijkt daarom in deze context een manier om verder te gaan, gezien de reële en fysieke middelen die de school heeft (en die relatief klein zijn), in een perspectief van het toevoegen en verbeteren van de manipulatie van verschillende objecten en de eindeloze mogelijkheden van compositie in een driedimensionale ruimte.
3. Het is onze bedoeling dat studenten bij het uitvoeren van dit soort oefeningen begrijpen dat het niet fundamenteel is om de realiteit die ze kennen en waarmee ze dagelijks werken (en die voor een groot deel de realiteit zal zijn die ze op de arbeidsmarkt zullen aantreffen) volledig te vervangen, maar dat ze leren en voelen dat ze met de juiste technologieën daarbuiten kunnen projecteren, in een zoektocht naar creatieve oplossingen die later kunnen resulteren in praktische oplossingen die misschien zelfs eenvoudig zijn, maar die effectief blijken te zijn. Het is onze bedoeling dat onze studenten leren omgaan met dit soort apparatuur en dat ze het zien als een uitbreiding van het creatieve proces en niet als een definitieve oplossing voor een probleem of uitdaging die ze moeten oplossen.

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

1. Leer hoe je de HoloLens-software gebruikt;
2. HoloLens gebruiken als Visual Merchandising-tool in de verschillende pedagogische labs van de school (ECL Store, ECL Food Store) en het opleidingsbedrijf;
3. Een ander doel is om studenten te motiveren om de technische inhoud van sommige vakken te leren en hen te helpen werkmethoden te ontwikkelen die hun creativiteit stimuleren.

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

1. **Probleemidentificatie:** Onaantrekkelijke uitstalling van producten in de winkel (bij deze oefening gaat het erom dat de leerlingen duidelijk een probleem kunnen identificeren dat zich systematisch in hun beroepsloopbaan zal voordoen: hoe maak je etalages in winkels en de opstelling van producten daarin aantrekkelijk genoeg voor klanten om te kopen).

2. **Uitdaging:** HoloLens gebruiken als hulpmiddel om de productweergave te verbeteren en zo de aandacht van klanten te trekken.
3. Zodra de activiteit is gedefinieerd en onderhandeld, worden de leerlingen verdeeld in groepen van en elke werkgroep moet:
  - a. selecteer een bedrijfssector (bijvoorbeeld Sport);
  - b. Selecteer in de HoloLens de app 3D Viewer, selecteer in de galerij een productlijn (bijvoorbeeld Ballen);
  - c. Ondertussen kan elke groep de tentoonstellingsruimte inrichten met elementen die representatief zijn voor de bedrijfssector, door ze op een technisch correcte manier te rangschikken en specifieke compositiemodellen te volgen (cirkelvormig, piramidaal, enz.);
  - d. met behulp van de HoloLens specifieke tentoonstellingsruimtes creëren voor elk type product.

**Rollen: Wie faciliteert wat? Wie neemt deel? Wat verwachten we van de studenten?**

1. De leerkracht faciliteert het gebruik van het hulpmiddel
2. De deelnemers zijn docenten en studenten van het Business Team
3. De doelen van het project zijn:
  - studenten helpen voordeel te halen uit technologieën als zakelijke facilitators;
  - studenten laten zien (en hen laten beseffen) dat technologieën van fundamenteel belang zijn voor de milieuduurzaamheid van bedrijven;
  - 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. Het teamwerk tussen docenten en studenten uit verschillende vakgebieden, namelijk Handel, Verkoop & Marketing, Visual Merchandising, vereist een bepaald soort regels die moeten worden uitgevoerd:
  - In elk team heeft elke student een andere rol, waaraan een specifieke verantwoordelijkheid wordt toegevoegd (enkele voorbeelden van deze rollen zijn communicatie, technologische apparatuur, het handhaven van het welzijn en de goede omgeving onder elkaar, enz;)
  - Tijdens de activiteit is het essentieel dat elke groep aan de begeleidende leerkrachten uitlegt welke opties ze hebben gebruikt om de uitdaging op te lossen, zodat ze de juiste feedback kunnen krijgen;
  - aan het begin van de activiteit is er een briefing met alle leerlingen waarin alle regels met betrekking tot de werking van de apparatuur worden uitgelegd, zodat ze er veilig gebruik van kunnen maken en van de mogelijkheden kunnen genieten;
  - aan het einde van de activiteit is er weer een moment met de leerlingen om de activiteit te evalueren, meningen te delen over wat goed ging, wat minder goed ging en wat er verbeterd zou kunnen worden in een soortgelijke oefening (metacognitie).

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

1. De activiteit duurt **4 uur**:
  - 1 uur voor het tonen van echte producten in de gedefinieerde ruimte;
  - 1 uur om HoloLens in te loggen, de afbeeldingen te kiezen in de 3D-viewer en het gebruik van de bril te verkennen.
  - 1 uur om de resultaten van de activiteit te evalueren.

- 1 uur om de activiteit te evalueren (in de vorm van een debat): zelfevaluatie, hetero-evaluatie, co-evaluatie en metacognitie.