

# HoloLens / nišš ja temaatilised aknakuvariandid- v1.

MaFEA – Making Future Education Accessible  
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

|                           |                                                                                                                                                                |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tehnoloogilised vahendid: | HoloLens 2                                                                                                                                                     |
| Tööriistaversioon:        |                                                                                                                                                                |
| Kuupäev:                  | aprill 2023                                                                                                                                                    |
| Kolledž:                  | Escola de Comércio de Lisboa, Portugal                                                                                                                         |
| Autor (vabatahtlik):      | Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patrícia Videira (ärieeskond)                                                                                                   |
| Tunni teema(d):           | # Jaekaubandusäri; #Visuaalne kaubandus; #Marketing;<br>#Müügi edendamine; # Kaubandus ja müük; # Juhtimine #<br>Jaekaubanduse edendamine# Täiendatud reaalsus |

## HoloLens / nišš ja temaatilised aknakuvariandid

**Kavatsus:** Mida sa soovid või loodad, et see juhtub? (Kavatsused ei ole sageli mõõdetavad või käegakatsutavad, kuid aitavad teil kujundusprotsessi arendamisel.)

1. Praegu on kaubandusvaldkonnaga seotud ametid väga konkurentsivõimelised ja nõuavad üha enam spetsialiste, kes on võimelised mõtlema ja tegema asju teisiti. Me usume, et just nende koolituse ja kutseõppe lõpetamise ajal peaksid nad seisma silmitsi kõige suuremate väljakutsetega. Tänapäeval ei ole tehnoloogia iseenesest enam uudsus. Tõeline väljakutse on see, mida me sellega teha saame ja kuidas me saame kasutada selle potentsiaali meie õpilaste hariduse hüvanguks.
2. Arvestades seda seadet - HoloLens ja seda katsetavat õpetamismeeskonda, on meie peamine eesmärk aidata arendada selliseid võtmeoskusi nagu loovus ja kriitiline mõtlemine, väikeste näitusepindade (näiteks niššide, mis on ühes meie koolitusettevõttes olemasolevad väiksemad näitusepinnad) kujundamise ja projitseerimise kontekstis, mis teenivad eelkõige Window Shoppingi, kaubanduse ja müügi- ja turundusõpilaste jaoks toodete paigutuse ettenägemist kaupluseruumis. Täiendatud reaalsus näib seega selles kontekstis võimalusena minna edasi, arvestades kooli reaalseid ja füüsilisi ressursse (mis on suhteliselt väikesed), perspektiivi lisades ja parandades erinevate objektidega manipuleerimist ja lõputuid kompositsioonivõimalusi kolmemõõtmelises ruumis.
3. Meie eesmärk on, et üliõpilased mõistaksid seda tüüpi harjutuse läbiviimisel, et see ei ole põhimõtteline, et täielikult asendada reaalsust, mida nad teavad ja millega nad igapäevaselt töötavad (ja mis on suures osas reaalsus, mida nad leiavad tööturul), vaid et nad õpiksid ja tunneksid, et õigete tehnoloogiate abil saavad nad sellest kaugemale projitseerida, otsides loomingulisi lahendusi, mis võivad hiljem viia praktiliste lahendusteni, mis võivad olla isegi lihtsad, kuid mis osutuvad tõhusaks. Meie eesmärk on, et meie õpilased õpiksid niimoodi seadmetega manipuleerima ja et nad mõistaksid seda kui loomingulise protsessi pikendust, mitte kui lõplikku lahendust probleemile või väljakutsele, mida nad peavad lahendama.

**Soovitud tulemused:** Üks või mitu mõõdetavat ja käegakatsutavat eesmärki, mida õpetaja selle tunni/teiste tundide puhul taotleb.

1. Õppige, kuidas kasutada tarkvara HoloLens;
2. Kasutage HoloLens'i visuaalse kaubandustööriistana erinevates koolide pedagoogilistes laborites (ECL Store, ECL Food Store) ja koolitusettevõttes;
3. Teine eesmärk on motiveerida õpilasi õppima mõnede ainete tehnilist sisu ja aidata neil arendada töömeetodeid, mis soodustavad nende loovust.

**Päevakord:** KUIDAS te kavatsete eesmärgi saavutada? Tunniplaani / õppetegevuse / töömeetodite kirjeldus.

1. **Probleemi tuvastamine:** (selle harjutuse puhul on oluline, et õpilased suudavad selgelt tuvastada probleemi, mis nende tööalases tegevuses süstemaatiliselt tekib: kuidas muuta poe vaateaknad ja toodete paigutus nende sees piisavalt atraktiivseks, et kliendid ostaksid).
2. **Väljakutse:** kasutada HoloLensit vahendina, et parandada toodete väljapanekut ja seega ka klientide tähelepanu.

3. Kui tegevus on määratletud ja läbi räägitud, jagatakse õpilased rühmadesse ja iga töörühm peab:
- valige ärivaldkond (näiteks Sport);
  - valige HoloLensi rakendus 3D Viewer, valige galeriis tooterida (näiteks Balls);
  - vahepeal võib iga rühm sisustada näitusepinna oma ärivaldkonda esindavate elementidega, paigutades need tehniliselt korrektselt ja järgides konkreetseid kompositsioonimudeleid (ringikujuline, püramiidikujuline jne);
  - luua HoloLens'i abil iga tootetüübi jaoks spetsiaalsed väljapanekualad.

**Rollid:** Kes hõlbustab mida? Kes osaleb? Mida me ootame õpilastelt?

- Õpetaja hõlbustab vahendi kasutamist
- Osalejad on ärieeskonna õpetajad ja õpilased.
- Projekti eesmärgid on järgmised:
  - aidata õpilastel kasutada ära tehnoloogiaid kui ettevõtluse edendajaid;
  - näidata õpilastele (ja panna neid mõistma), et tehnoloogiad on ettevõtte keskkonnasäästlikkuse seisukohalt väga olulised;
  - uued tehnoloogiad on olulised pedagoogilised vahendid, et suurendada noorte motivatsiooni ja kaasatust õppeprotsessi.

**Reeglid:** Reeglid või põhimõtted puudutavad seda, kuidas te soovite õppida ja koos töötada.

- Erinevate ärivaldkondade, nimelt kaubanduse, müügi ja turunduse ning visuaalse kaubandusega tegelevate õpetajate ja õpilaste meeskonnatöö nõuab teatud tüüpi reegleid, mis tuleb täita:
  - igas meeskonnas on iga õpilasel erinev roll, millele lisandub konkreetne vastutus (mõned näited nendest rollidest on suhtlemine, tehnoloogilised seadmed, heaolu ja hea keskkonna säilitamine kõigi vahel jne);
  - kogu tegevuse jooksul on oluline, et iga rühm selgitaks neid saatvatele õpetajatele, milliseid võimalusi nad kasutasid ülesande lahendamiseks, et nad saaksid nõuetekohast tagasisidet;
  - tegevuse alguses toimub koos kõigi õpilastega briefing, kus neile selgitatakse kõiki seadme toimimist puudutavaid reegleid, et nad saaksid seda ohutult kasutada ja selle potentsiaali nautida;
  - tegevuse lõpus on taas hetk, mil õpilased saavad koos hinnata tegevust, jagada arvamusi selle kohta, mis läks hästi, mis läks vähem hästi ja mida võiks sarnase harjutuse puhul parandada (metakognitsioon).

**Aeg:** Kirjeldage ajara: Mis kell me alustame / lõpetame / pausi teeme? Millal on aeg mõtisklemiseks? Mis toimub kontakti aegade vahel?

- Tegevus kestab **4 tundi**:
  - 1 tund tegeliku toote väljapanekuks määratletud ruumis;
  - 1 tund HoloLens'i sisselogimiseks, 3D vaatepildi valimiseks ja prillide kasutamise uurimiseks.
  - 1 tund tegevuse tulemuste hindamiseks.
  - 1 tund tegevuse hindamiseks (arutelu vormis): enesehindamine, hetero- ja kaashindamine ning metakognitsioon.