

Zappar as a Tool for Salles (Sales) Increase – v1:

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Met opmerkingen [AT1]: Zappar kui vahend müügi suurendamiseks

Tehnoloogilised tööriistad:	Zappar
Tööriista versioon:	Tasuline versioon
Kuupäev:	oktoober 2022
Kolledž:	Escola de Comércio de Lisboa
Autor (valikuline):	Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patricia Videira (ärieeskond)
Tunni(de) teema:	# Jaekaubandus; #Visuaalne turustamine; #Turundus; #Müügiedendus; # Kaubelda ja müüa; # Juhtimine: # Jaemüügi edendamine.



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Zappari kui tööriist müügi suurendamiseks / toote edendamiseks

Kavatsus : mida sa soovid või loodad juhtuda? (Kavatsused ei ole sageli mõõdetavad ega käegakatsutavad, kuid **need** aitavad teil disainiprotsessi arendada.)

1. Zappari koodi abil saavad õpilased enne ostuotsuse tegemist toote omadusi näha ja analüüsida

Soovitud tulemused : üks või mitu mõõdetavat ja käegakatsutavat eesmärki, mida õpetaja selle tunni/nende õppetundidega taotleb.

1. Õppige kasutama Zappari tarkvara koodi;
2. Kasutage zappari koodi kauplustes (ECL Store ja ECL Food Store) toodete reklaamimiseks.
3. Mõõtke pärast Zappari koodi kasutamist ECL Store'is saadud finantstulemusi
4. Mõõtke klientide rahulolu pärast Zappari ostukogemust

Päevakava : KUIDAS kavatsete eesmärkideni jõuda? Tunniplaani / õppetegevuse / töömeetodite kirjeldus.

1. **Probleemi tuvastamine** : Kliendid ei otsi ECL Store'ist 5 toodet.
2. **Väljakutse** : Zappari kasutamine vahendina klientide tähelepanu tõmbamiseks.
3. Õpetajad loovad tööühmad, millest igaühes on 5 õpilast
4. Iga tööühm peaks:
 - a. vali toode;
 - b. tee 3 head fotot;
 - c. määrake toote nimi;
 - d. luua tootele tunnuslause;
 - e. määratleda avalik müügihind (PVP).
5. Õpetajad määravad iga õpilasele profiili ja logivad sisse oma personaalarvutisse ning laadivad oma mobiiltelefoni alla zappari rakenduse
6. Iga tööühm:
 - a. Looge Design Legacy's uus projekt
 - b. lisage projektile pealkiri ja valige projekti tuvastamiseks kaanepilt
 - c. Zappari loob iga projekti jaoks zappari koodi, laadige oma arvutisse alla zappari (igal projektil on oma zappari kood, mis võimaldab õpilastel toodet AR-is näha)
 - d. valige toote pilt fotoalbumist või muust ressursist, nagu video, nupp, ...
 - e. sisestage 3 tekstiobjekti: üks toote nime, teine toote kirjelduse ja teine hinna jaoks
 - f. Redigeerige iga tekstiobjekti ja avaldage
 - g. Valige "Triggeri seaded"
 - h. Laadige pilt alla PNG-vormingus
 - i. Salvestage oma arvutisse
 - j. Kasutage Zappari koodi skannimiseks rakendust Zappari APP ja näete toodet AR-is
7. Samal ajal kui õpilased testivad, printivad õpetajad zappari koodi
8. Seejärel saavad õpilased toote ees oleva zappari koodi skannida ja näha tarbijaga sama tulemust
9. Lõpuks mõõdame tulemusi tarbijakäitumise otsesel vaatlusel ECL Store'is, kui zappari kood suurendas müüki nende toodete puhul, mis varem nii palju ei müünud.
10. kõigist valitud toodetest, mida selle uue tehnoloogiaga enim müüdi.



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

11. Arutlege selle tehnoloogia lisandväärtuse üle ettevõtte jaoks ja iga õpilase omandatud teadmiste üle

Rollid : Kes mida hõlbustab? Kes osalevad? Mida me õpilastelt ootame?

1. Õpetaja hõlbustab tööriista kasutamist
2. Osalevad äriimeeskonna õpetajad ja õpilased
3. Projekti eesmärgid on:
 - õpilastele sobivaid tehnoloogiaid ettevõtluse soodustajatenä;
 - õpilased mõistavad, et tehnoloogiaid on ettevõtluse keskkonnasäästikkuse jaoks üliolulised
 - uued tehnoloogiaid on olulised pedagoogilised vahendid, mis suurendavad noorte motivatsiooni ja kaasatust õppeprotsessi.

Reeglid : reeglid või põhimõtted puudutavad seda, kuidas soovite õppida ja koostööd teha.

1. Meeskonnatöö õpetajate ja õpilaste vahel erinevatest ärivaldkondadest, nimelt kaubandusest, müügist ja turundusest, visuaalsest müügist

Aeg : Kirjeldage ajarada: Mis kell alustame / lõpetame / katkestame? Millal on järelemõtlemise aeg? Mis juhtub kokkupuuteaegade vahel?

1. Tegevus kestab **6 tundi** :
 - 2 tundi väljakutseks ja toote pildistamiseks ja töötlemiseks
 - 1 tund aega zapparis sisselogimiseks ja projekti loomiseks
 - 1 tund aega zappari rakendusega tutvumiseks ECL Store'is
 - 1 tund tegevuse tulemuste hindamiseks
 - 1 tund tegevuse hindamiseks (debati vormis): enesehindamine, heterohindamine, kaashindamine ja metakognitsioon

Met opmerkingen [AT2]: Võib-olla lisada lühike hinnang selle kohta, kuidas projekt läks