

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

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Met opmerkingen [AT1]: Zappar als hulpmiddel om de verkoop te verhogen

Technologie hulpmiddelen:	Zappar
T oolversie:	Betaalde versie
Datum:	oktober 2022
Middelbare school:	Escola de Comércio de Lisboa
Auteur (optioneel):	Helga Duarte; Marc Rodrigues; Patricia Videira (Zakenteam)
Onderwerp van de les(sen):	# Retail business; #Visuele merchandise; #Marketing; #Verkoopbevordering; # Handel en verkoop; # Directie: # Retailpromotie.



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Zappar als hulpmiddel voor verkoopverhoging / productpromotie

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

1. Met behulp van een Zappar-code kunnen studenten productkenmerken zien en analyseren voordat ze een aankoopbeslissing nemen

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

1. Leer hoe u de software Zappar-code gebruikt;
2. Gebruik de zappar-code als hulpmiddel voor productpromotie in de Stores (ECL Store en ECL Food Store)
3. Meet de financiële resultaten verkregen in de ECL Store na gebruik van de Zappar-code
4. Meet de klanttevredenheid na de winkelervaring met Zappar

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

1. **Probleemidentificatie** : klanten zoeken niet naar 5 producten in de ECL Store.
2. **Uitdaging** : Zappar gebruiken als hulpmiddel om de aandacht van klanten te trekken.
3. Docenten maken werkgroepen met elk 5 studenten
4. Elke werkgroep moet:
 - a. Selecteer een product;
 - b. maak 3 goede foto's;
 - c. productnaam instellen;
 - d. maak een slogan voor het product;
 - e. definieer een openbare verkoopprijs (PVP).
5. Leraren wijzen elke leerling een profiel toe en loggen in op hun pc en downloaden de zappar-app op hun mobiele telefoon
6. Elke werkgroep:
 - a. maak een nieuw project aan bij Design Legacy
 - b. voeg een titel toe voor het project en kies een omslagafbeelding om het project te identificeren
 - c. Zappar maakt een zapp-code voor elk project, download de zappar voor je computer (elk project heeft zijn eigen zappar-code, waarmee studenten het product in AR kunnen zien)
 - d. kies een afbeelding van het product uit het fotoalbum of een andere bron zoals een video, een knop,...
 - e. voeg 3 tekstobjecten in: een voor de naam van het product, een andere voor de beschrijving van het product en een andere voor de prijs
 - f. Bewerk elk tekstobject en publiceer
 - g. Kies "Triggerinstellingen"
 - h. Download de afbeelding als PNG
 - i. Bewaar op uw computer
 - j. Gebruik de Zappar-app om de zappar-code te scannen en je ziet het product in AR
7. Terwijl de leerlingen testen printen de docenten de postcodes



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

8. Dan kunnen de leerlingen de postcode voor het product scannen en hetzelfde resultaat zien als de consument
9. Uiteindelijk zullen we de resultaten meten op basis van directe observatie van consumentengedrag in de ECL Store, als de zapar-code de verkoop verhoogde van de producten die voorheen niet zoveel verkochten
10. van alle geselecteerde producten die het meest werden verkocht met deze nieuwe technologie.
11. Debat over de meerwaarde van deze technologie voor het bedrijf en de kennis die elke student opdeed

Rollen : wie faciliteert wat? Wie doet er mee? Wat verwachten we van de leerlingen?

1. Docent faciliteert het gebruik van de tool
2. De deelnemers zijn docenten en studenten van het Business Team
3. De doelen van het project zijn:
 - geschikte technologieën voor studenten als zakelijke facilitators;
 - studenten realiseren zich dat technologieën fundamenteel zijn voor de ecologische duurzaamheid van het bedrijfsleven
 - 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. Teamwerk tussen docenten en studenten uit verschillende bedrijfsgebieden, namelijk Commerce, Sales & Marketing, Visual Merchandising

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

1. De activiteit duurt **6 uur** :
 - 2 uur voor de challenge en om een foto van het product te maken en te bewerken
 - 1 uur om in te loggen op zapar en een project aan te maken
 - 1 uur om de zapar-app in de ECL Store 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

Met opmerkingen [AT2]: Voeg eventueel een korte evaluatie toe van hoe het project is verlopen