

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

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Met opmerkingen [AT1]: Zappar como ferramenta para aumentar as vendas

Ferramentas de tecnologia:	Zappar
Versão da ferramenta :	versão paga
Data:	Outubro 2022
Faculdade:	Escola de Comércio de Lisboa
Autor (opcional):	Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patrícia Videira (Equipe de Negócios)
Tema da(s) aula(s):	# Comércio Varejista; #Propaganda visual; #Marketing; #Promoção de vendas; # Negocie e venda; # Gestão: # Promoção de Varejo.



ESCOLA
COMÉRCIO
LISBOA



ROCA 12



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Zapparr como Ferramenta de Aumento de Vendas / Promoção de Produtos

Intenção : O que você deseja ou espera que aconteça? (As intenções muitas vezes não são mensuráveis ou tangíveis, mas irão ajudá-lo a desenvolver o processo de design.)

1. Com um Código Zapparr, os alunos poderão ver e analisar as características do produto antes de tomar uma decisão de compra

Resultados desejados : Um ou mais objetivos mensuráveis e tangíveis que o professor almeja com esta(s) lição(ões).

1. Aprenda a usar o código do software Zapparr;
2. Use o código zapparr como ferramenta de promoção de produtos nas Lojas (ECL Store e ECL Food Store)
3. Meça os resultados financeiros obtidos na ECL Store após o uso do Zapparr Code
4. Medir a satisfação do cliente após a experiência de compra com Zapparr

Agenda : COMO você vai atingir as metas? Descrição do plano de aula / atividades pedagógicas / métodos de trabalho.

1. **Identificação do problema :** Os clientes não procuram 5 produtos na ECL Store.
2. **Desafio :** Utilizar o zapparr como ferramenta para atrair a atenção dos clientes.
3. Professores criam grupos de trabalho com 5 alunos cada
4. Cada grupo de trabalho deve:
 - a. Selecione um produto;
 - b. tire 3 boas fotos;
 - c. definir o nome do produto;
 - d. criar um slogan para o produto;
 - e. definir um preço público de venda (PVP).
5. Os professores atribuem um perfil a cada aluno e fazem o login em seu computador pessoal e baixam o aplicativo zapparr em seu celular
6. Cada grupo de trabalho:
 - a. criar um novo projeto no Design Legacy
 - b. adicione um título para o projeto e escolha uma imagem de capa para identificar o projeto
 - c. Zapparr cria um código zapparr para cada projeto, baixe o zapparr para o seu computador (cada projeto tem seu próprio código zapparr, que permite que os alunos vejam o produto em AR)
 - d. escolha uma imagem do produto do álbum de fotos ou outro recurso como um vídeo, um botão,...
 - e. insira 3 objetos de texto: um para o nome do produto, outro para a descrição do produto e outro para o preço
 - f. Edite cada objeto de texto e publique
 - g. Escolha "Configurações do gatilho"
 - h. Baixe a imagem como PNG
 - i. Salve no seu computador
 - j. Use Zapparr APP para digitalizar o código zapparr e você verá o produto em AR



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

7. Enquanto os alunos testam os professores imprimem os zap codes
8. Em seguida, os alunos podem escanear o código zap na frente do produto e ver o mesmo resultado do consumidor
9. No final mediremos os resultados com base na observação direta do comportamento do consumidor na ECL Store, se o código zappar aumentou as vendas nos produtos que não vendiam tanto anteriormente
10. de todos os produtos selecionados que mais venderam com esta nova tecnologia.
11. Debate sobre a mais-valia desta tecnologia para a empresa e os conhecimentos adquiridos por cada aluno

Funções : Quem facilita o quê? Quem participa? O que esperamos dos alunos?

1. O professor facilita o uso da ferramenta
2. Os participantes são Professores e alunos da Equipe de Negócios
3. As metas do projeto são:
 - alunos se apropriam de tecnologias como facilitadoras de negócios;
 - os alunos percebem que as tecnologias são fundamentais para a sustentabilidade ambiental dos negócios
 - as novas tecnologias são ferramentas pedagógicas importantes para aumentar a motivação e o envolvimento dos jovens no processo de aprendizagem.

Regras : Regras ou princípios são sobre como você deseja aprender e trabalhar juntos.

1. Trabalho em equipa entre professores e alunos de diferentes áreas de negócio, nomeadamente Commerce, Sales & Marketing, Visual Merchandising

Tempo : Descreva o caminho do tempo: A que horas começamos / terminamos / quebramos? Quando é o momento de reflexão? O que acontece entre os tempos de contato?

1. A atividade leva **6 horas** :
 - 2 horas para o desafio e para tirar e editar uma foto do produto
 - 1 hora para entrar no zappar e criar um projeto
 - 1 hora para explorar o APP zappar na ECL Store
 - 1 hora para avaliar os resultados da atividade
 - 1 hora para avaliar a atividade (em forma de debate): autoavaliação, heteroavaliação, coavaliação e metacognição

Met opmerkingen [AT2]: Talvez adicione uma breve avaliação de como foi o projeto