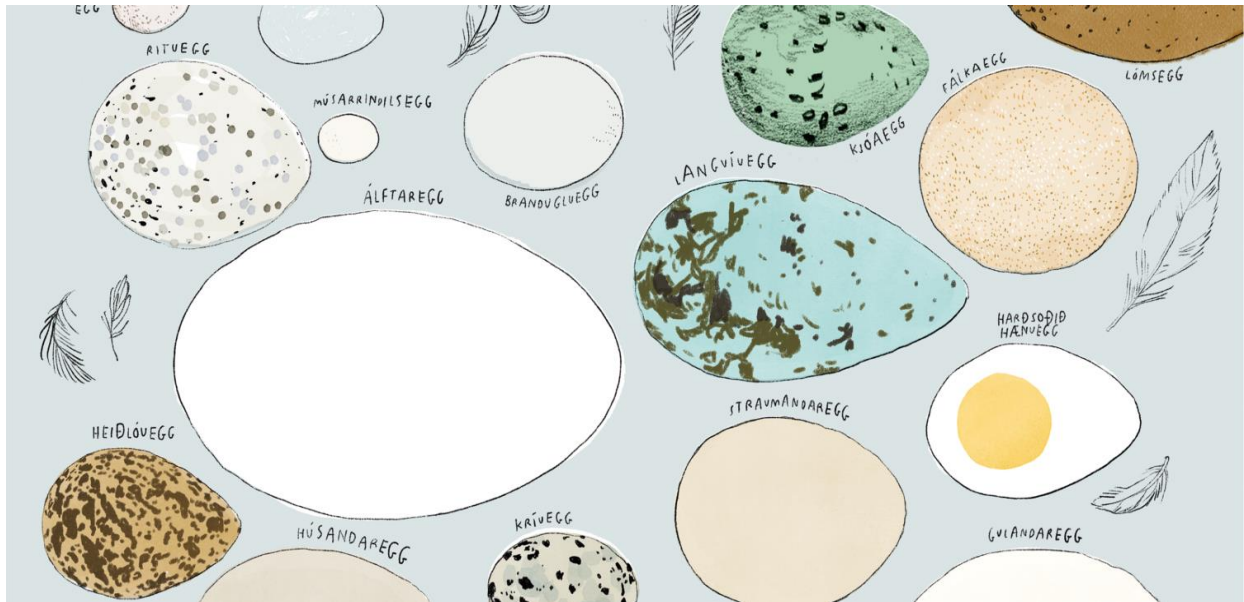


# Ursprunget till allt

Den kommersiella produktens kulturella rötter



**Bildtexter: bilden är från "Eggshibition" en kollektiv utställning av konst och mat som kretsar kring ägg presenterades i mars 2019 av DesignMarch.**

## Contents

Allmän presentation .....	3
Affärsmodellen för chokladägg.....	4
Verksamhetsöversikt .....	4
Beskrivande aktivitetsblad .....	4
<b>Steg 1</b> .....	4
<b>Steg 3</b> .....	6
Ägg i konst.....	7
Verksamhetsöversikt .....	7
Artiklar .....	8
Affärsmodellen för chokladägg.....	8

## Allmän presentation

Idén till utformningen av denna övning kommer från ett besök på den isländska konstnären Rán Flygenrings utställning: "Eggshibition" och från orden som konstnären presenterade sitt verk.

"Det kan verka så slumpmässigt att tänka på, något du tittar förbi i stormarknaden, men som vi på isländska säger" alla fåglar kommer från ägg. " De är ursprunget till allt, de är en symbol för födelse, liv och uppståndelse. De är mat och de är hemma, men det finns också så många fall av ägg i konst- och popkulturen som man aldrig tänker på, som Fabergéägg, Kinderägg, överraskningens påskägg eller guldägget. "

Liksom med den unga isländska illustratörens ord, svänger övningen mellan utrymmena myt, ekonomi och konst i en ömsesidig kontaminering som understryker komplexiteten i frågan och avslöjar dess kulturella charm.

Övningen kan utnyttjas i kurser som inkluderar ekonomikurser och inom HORECA-sektorn.

Övningen presenterar i detalj en aktivitet och beskriver ytterligare en som lärare och utbildare kommer att kunna slutföra efter modellen.

# Affärsmodellen för chokladägg

## Verksamhetsöversikt

Aktiviteten uppmanar eleverna att reflektera över den symboliska betydelsen av ägget, beskriva en översikt över rollen för detta primordiala element i historien och i olika kulturer och utforska dess dolda betydelser i en produkt med stor kommersiell framgång. Som en slutprodukt ber aktiviteten eleverna rapportera om fallhistorien (Ferrero Kinder-övertäckning) med Canvas affärsmodell.

Aktiviteten har utformats för studenter från HORECA-sektorn.

## Slutprodukt

Analysrapport för affärsmodell

## Specifik kunskap

Förhållandet mellan symbolik och marknadsföring

Canvas affärsmodell

## Svårighetsnivå

Övningen har som helhet en medelhög svårighetsgrad eftersom den förutsätter en mellanliggande inträdesnivå för de färdigheter och kunskaper som den fungerar på:

- Flerspråkig kompetens
- Läs- och skrivkunnighet
- Kulturell medvetenhet och kulturella uttrycksformer
- Entreprenörskapskompetens

## Beskrivande aktivitetsblad

### Steg 1

#### Beskrivning

Denna fas är för hela klassen. Vägleda dina elever att kommentera Rån Flygenring nedan nämnda bedömning genom en gruppdiskussion. Som ett exempel, för att fördjupa ämnet, inbjuder vi dig att presentera följande resurser för dina elever och be dem att få resurser för en klassrumsdebatt: Ägg som symbol för livet; Ägg som en symbol för sorg; Ägg i hinduismen

De föreslagna resurserna är på engelska, men det finns många resurser om detta ämne på många olika språk.

#### Mål

- Öka elevernas förmåga att förstå talade meddelanden på engelska (Flerspråkig kompetens).

- Öka elevernas förmåga att skilja och använda olika typer av källor, att söka efter, samla in och bearbeta information, använda hjälpmedel och att formulera och uttrycka sina muntliga argument på ett övertygande sätt som är lämpligt för sammanhanget (Läs-och-skrivkunnighet).
- Öka elevernas kunskap om lokala, nationella, regionala, europeiska och globala kulturer och uttryck, inklusive deras språk, arv och traditioner och kulturprodukter, och en förståelse för hur dessa uttryck kan påverka varandra såväl som individens idéer. (Kulturmedvetenhet och uttryck)

## Kärnkompetenser

Flerspråkig kompetens  
Läs- och skrivkunnighet  
Kulturell medvetenhet och kulturella uttrycksformer

## Artiklar

Kontaktperson för lärare för aktiviteten  
Den grupp lärare som vi föreslår består av: lärare i den språkliga axeln.  
Några tryckta kopior av de nämnda resurserna

## Varaktighet

60 minuter - föreslagen resursanalys  
30 minuter - debatt

## Steg 2

### Beskrivning

Denna fas är för två klassgrupper. Be dina elever göra en undersökning av Ferreros produkt: vänligare överraskning, försöka förstå hur den symboliska betydelsen av ägget utnyttjas kommersiellt, vilka egenskaper hos produkten, vad är försäljningskanalerna, vilka är målgrupperna.

I forskningen ber dina elever identifiera den information som behövs för att svara på följande frågor:

- Vilka är kundsegmenten för produkten (Vem är kunderna?)
- Vilka är värdeförslagen för produkten (Varför köper kunder produkten?)
- Vilka är produktens marknadsförings- och försäljningskanaler (Hur annonseras och säljs produkten)
- Vilka är förhållandena med kunden (Hur interagerar företaget med kunden?)
- Vilka är inkomstflödena
- Vilka är de viktigaste aktiviteterna (Vilka är de strategiska aktiviteter som företaget gör för att sälja produkten?)
- Vilka är de viktigaste resurserna (vilka är de strategiska tillgångar som företaget måste ha för att kunna vara konkurrenskraftiga?)

Som exempel föreslår vi en hypotetisk forskningsväg för att besvara listans första fråga: För att komma igång rekommenderar vi att du tittar på Kinder-överraskningspromotionsvideo.

På videon kan du samla in grundläggande information: du kommer att upptäcka att produkten är avsedd för barn över tre år, medan köpare främst är föräldrar som letar efter

något speciellt för sina barn. Om du fortsätter din online-sökning kan du upptäcka att det finns en Ferrero-appsamling på Google Play, tillgänglig för barn mellan 6 och 12 år eller att Kinder-övertäckningsleksaker också uppskattas av vuxna och att det finns en riktig krets av samlare.

## Mål

- Öka elevernas förmåga att förstå talade meddelanden, läsa och förstå text på engelska (Flerspråkig kompetens).
- Öka elevernas förmåga att skilja och använda olika typer av källor, att söka efter, samla in och bearbeta information, använda hjälpmedel och att formulera och uttrycka sina muntliga och skriftliga argument på ett övertygande sätt som är lämpligt för sammanhanget (Läs-och-skrivkunnighet).
- Öka elevernas kunskap om att det finns olika sammanhang och möjligheter att göra idéer till handling i personlig, social och professionell verksamhet och förståelse för hur dessa uppstår (Entreprenörskapskompetens).
- Öka elevernas kunskaps- och förståelsemetoder för planering och hantering av projekt, som inkluderar både processer och resurser (Entreprenörskapskompetens).

## Kärnkompetenser

Flerspråkig kompetens  
Läs- och skrivkunnighet  
Entreprenörskapskompetens

## Artiklar

Kontaktperson för lärare för aktiviteten

Den grupp lärare som vi föreslår består också av: lärare i den språkliga axeln; en expert på marknadsföring

Internetanslutning, dator

## Varaktighet

60 minuter - Internetforskning

60 minuter - behandlar svar

## Notering

Vi valde ett specifikt varumärke men enligt dina erfarenheter och enligt specifikt nationellt sammanhang är det möjligt att välja olika märken. De föreslagna resurserna är på engelska, men det är möjligt att ta reda på resurser på vissa olika språk

## Steg 3

### Beskrivning

Vi föreslår att denna fas av aktiviteten introduceras genom att presentera Canvas affärsmodell i dess övergripande struktur och i dess individuella komponenter för klassen. Det föreslås sedan att dela upp eleverna i två grupper och be dem att systematisera de

uppgifter som samlats in i föregående fas med hjälp av modellen och ta fram en kort slutrapport.

Dokumentet ska implementeras digitalt (med exempelvis Google Drive-verktyg).

## Mål

- Öka elevernas kritiska tänkande och förmåga att bedöma och arbeta med information (Läs-och-skrivkunnighet).
- Öka elevernas förmåga att skilja och använda olika typer av källor, att söka efter, samla in och bearbeta information, använda hjälpmedel och att formulera och uttrycka sina muntliga och skriftliga argument på ett övertygande sätt som är lämpligt för sammanhanget (Läs-och-skrivkunnighet).

## Kärnkompetenser

Läs- och skrivkunnighet

## Artiklar

Kontaktperson för lärare för aktiviteten

Den grupp lärare som vi föreslår består också av: lärare i den språkliga axeln; en expert på marknadsföring

Utrustning: Internetanslutning, dator, tavla, penna och penna, några tryckta kopior av Canva-modellen.

## Varaktighet

60 minuter - presentation av Canva affärsmodell

60 minuter - slutrapport

# Ägg i konst

## Verksamhetsöversikt

Från en skrivbordsundersökning om ägg som ett element som är allmänt representerat i konst, inbjuder aktiviteten studenter att praktiskt taget besöka några kända museer och konstgallerier över hela Europa för att söka efter konstverk från tidigare och nutid där ägg representeras i deras olika betydelser. Aktiviteten är en slags skattejakt där eleverna skulle upptäcka både kända konstverk och konstplatser.

De föreslagna stegen i aktiviteten är följande:

1. Dela dina elever i grupper och be dem utforska europeiska museer och konstgallerier för att hitta exempel på konstverk där det finns ett (eller flera) ägg.

Som exempel föreslår vi dig följande:

- Brera Pinacoteca (Milan) där dina elever skulle hitta en berömd Madonna av Piero della Francesca.
  - [Fabergé-museet \(St. Petersburg\)](#) där eleverna hittar påskägg av Fabergé.
  - National Galleries of Scotland (Edinburgh) där studenterna hittar "An Old Woman Cooking Eggs" av Diego Velazquez).
  - [Art-Eggcident av Henk Hofstra - Spraymålning och syntetmaterial - Wilhelmina Square, Leeuwarden, Nederländerna, 2008.](#) På Internet kan du hitta många bilder på miljökonstprojektet. Den hyperlänk vi föreslår är från My Modern Met
2. Ge dina elever 30 minuter att söka efter maximalt antal konstverk; Be dem skriva ner ett kort identitetskort för de valda verken inklusive de betydelser som ägg har i varje konstverk. Bara för att nämna några, kan du namnge följande artister: Hieronymus Bosch, Paul Cézanne, Man Ray, René Magritte, Salvador Dalí, Lucio Fontana.
  3. Be varje grupp elever presentera sitt arbete.
  4. Skapa ett Google-formulär och involvera dina elever i att rösta för det bästa arbetet.

## Artiklar

### Affärsmodellen för chokladägg

1. Hyperlänken tar dig till webbplatsen DesignMarch (DesignMarch är Islands årliga designfestival) där du kan hitta utställningens presentation.  
<https://designmarch.is/programme/2018/eggshibition>
2. Nedan nämnda resurser är från Alimentarium Foundation
  - Ägg som symbol för livet <https://www.alimentarium.org/en/knowledge/eggs-symbol-life>
  - Ägg som en symbol för sorg  
<https://www.alimentarium.org/en/knowledge/eggs-symbol-mourning>
  - Ägg i hinduismen <https://www.alimentarium.org/en/knowledge/eggs-hinduism>
3. Hyperlänken tar dig till den officiella hemsidan för Ferrero Kinder-övertäckning, specifikt fokuserad på produkten

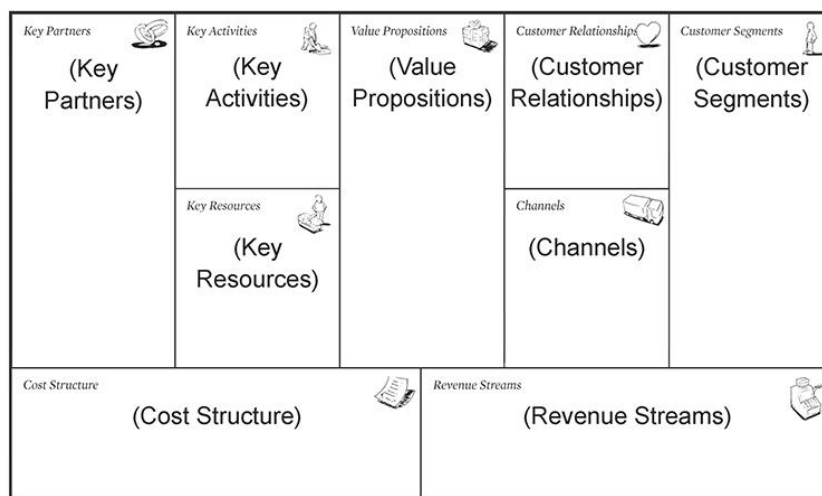


<https://www.ferrerocsr.com/our-focus/kinder-surprise-joy/amazing-prodcuts/?lang=SV>

4. Hyperlänken tar dig till en video av Alexander Osterwalder som förklarar grunderna i Business Canvas-modellen

<https://www.youtube.com/watch?v=2FumwkBMhLo>

5. Den utskrivbara modellen av Alexander Osterwalder Business Canvas Model



[www.businessmodelgeneration.com](http://www.businessmodelgeneration.com)

The templates here are made available on the same CC license terms as the original canvas.



6. Den snälla överraskningskampanjvideoen.
7. Hyperlänken tar dig Ferrero-appens samling på Google Play, tillgänglig för barn i åldern 6-12.
8. Hyperlänken visar hur Kinder överraskningsleksaker inte bara värderas av barn.