

PRAKTIKRAPPORT

MMD 4. semester | E2024 | Københavns Erhvervsakademi

Emma Ardal Bille | embi0002@stud.kea.dk

Anslag inkl. mellemrum: 10.885





Indholdsfortegnelse

1. Indledning	3
2. Arbejdsopgaver	5
2.1 App spil	5
2.2 Partner Opgaver	6
2.3 Custom Product Pages og in-app events	6
2.4 Afrunding	6
3. Samarbejde	8
4. Kommunikation	10
5. Afrunding	12
6. Bilag	14
6.1. Spil	14
6.1.1 App spil	14
6.1.2 Webspil	18
6.1.2 DIT Spil	20
6.2 Feed og hero	21
6.3 Partneropgaver	26
6.4 Custom Product Pages	28
6.4.1 Kædespecifikke	28
6.4.2 Brugerspecifikke	32
6.4.3 Featurespecifikke	33
6.5 In app events	34

1. Indledning

I en verden, hvor dagligvarehandlen er i konstant udvikling, har jeg fået den spændende mulighed at dykke ned i hjertet af en af Danmarks største detailhandelskoncerner – Coop. En medlemsdrevet organisation, som består af de velkendte supermarkeds kæder Kvickly, SuperBrugsen, Brugsen og 365discount.

Coop har lavet en app, hvor de har forenet den traditionelle detailhandel med moderne teknologi. Her kan man finde personlige tilbud, finde fordele hos deres partnere, vinde præmier i deres app-spil og meget mere. Men det kræver en masse kreativitet og teknisk viden at konstruere og vedligeholde en app, der skal imødekomme tusindvis af brugeres behov hver eneste dag.

Jeg har været så heldig at få et unikt indblik i, hvordan Coop formår at få teknologi og kreativitet til at smelte sammen i bestræbelsen på at skabe en stærk digital oplevelse for Coops kunder.

”...Coop formår at få teknologi og kreativitet til at smelte sammen i bestræbelsen på at skabe en stærk digital oplevelse for Coops kunder.”

Arbejdsopgaver



2. Arbejdsopgaver

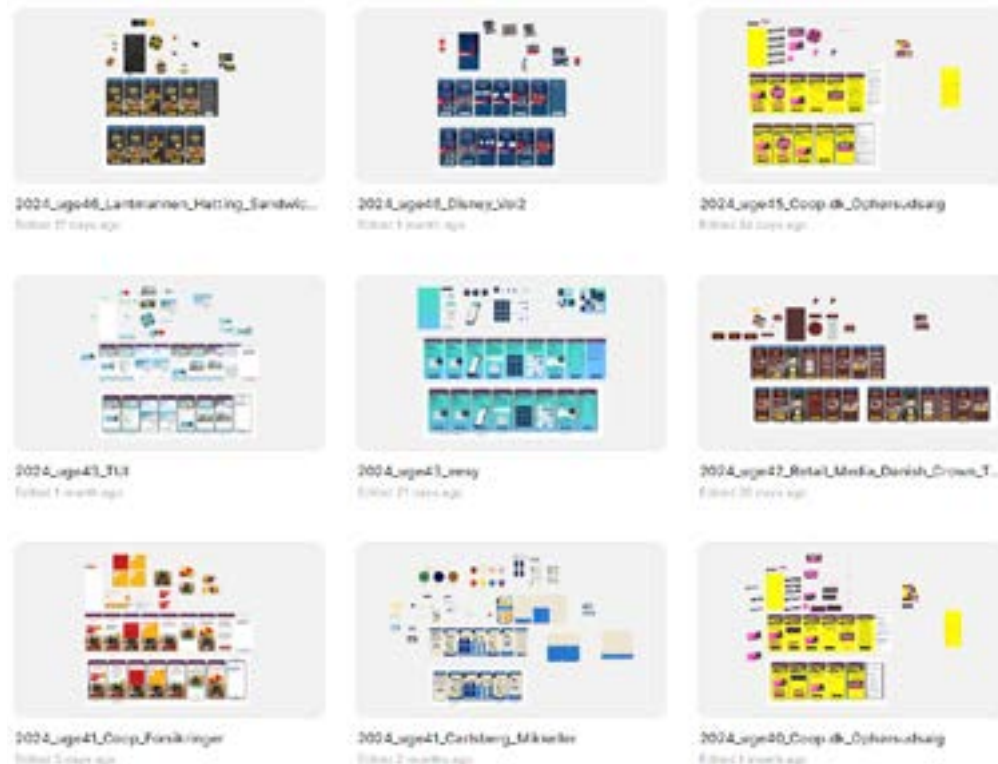
2.1 App spil

I løbet af min praktikperiode har jeg primært arbejdet med at designe og udvikle spil til Coop-appen ([se bilag 6.1](#)). Dette har bestået af udvikling af forskellige designs til appspil, webspil og spil til den digitale tilbudsavis. Måden hvorpå jeg har struktureret mit arbejde har været via et excelark, hvor projektlederen har skrevet ind, hvilke opgaver der skulle løses i løbet af den pågældende uge. På den måde har jeg nemt kunne skabe mig et overblik og strukturere ugen efter, hvad der skulle laves. Jeg har sparet tæt med projektlederen hver dag, og kommunikationen har spillet en central rolle. Dette jeg vil komme mere ind på længere nede i rapporten. ([Kommunikation](#))

Hele processen starter med en designbrief, som projektlederen sender. Baseret på denne brief begynder idéudviklingen. Jeg starter med at komme med et design og layout oplæg, hvorefter projektlederen gennemgår det og kommer med feedback. Vi tester og justerer løbende, hvilket sikrer, at designet har været i tråd med både virksomhedens og parternes forventninger. Efter at der er lavet layout til de pågældende spil, så skal der designes feed- og herobanner til appen ([se bilag 6.2](#)). Dette har til formål at forbedre brugeroplevelsen og drive trafik ind til spillet. Til nogle spil skal der også laves animationer til SoMe (se vedhæftede bilag SoMe_video), hvor jeg har fået endnu større erfaring med After Effects og har bygget videre på min kunnen.

”...hvor jeg har fået endnu større erfaring med After Effects og har bygget videre på min kunnen.”

Med min brede viden som multimediedesigner har jeg kunnet bidrage indenfor flere områder; Designmæssigt, i forhold til layout,



opsætning og brugeroplevelser, og med min tekniske og programmeringsmæssige viden, i udviklingen af spillene, når vi har skulle implementere det i systemet Playable - en platform, hvor man kan skabe interaktive spil. Det er nemt at gå til og minder meget om andre Content Management systemer, som jeg har stiftet bekendtskab til på 3. semester. I Playable findes der funktioner, hvor man kan indsætte præmier, administrere brugerdata og tilpasse layout. Når opsætningen er færdig, tester vi spillet gennem en demo-app. Testning er afgørende, især når det handler om applikationsudvikling, hvor brugeroplevelsen er i fokus. Jeg har været med til at teste løsningerne og sikre, at de opfylder både tekniske og æstetiske krav. Når alt er godkendt, er spillet klar til at gå live på den fastsatte dato.

2.2 Partner Opgaver

Samtidig med, at jeg har siddet med app-spillene, har jeg også arbejdet på partner-opgaver. Coop har samarbejde med partnere såsom CEWE, Tivoli, TUI, eesy og mange flere.



Som medlem af Coop optjener man bonus gennem deres partnere. Dette betyder, at når man køber produkter eller tjenester fra disse partnere, optjener man bonus, som kan bruges i alle Coop-butikker og på Coop.dk. For at markedsføre disse bonusser, så skal der laves grafikker til forskellige medier som eksempelvis sociale medier, appen eller mailen. Opgaverne bliver tildelt af den tilknyttede projektleder, der har dialogen med disse virksomheder, om hvilke kampagner de kører. Projektlederen udarbejder så en brief til mig, og ud fra denne skal jeg så lave en eller flere grafikker. ([se bilag 6.3](#)) Det har været nogle ret nemme opgaver at gå til, da briefen er kort og præcis, hvilket har bidraget til, at jeg har kunnet fokusere på det designmæssige og samtidig lært at arbejde med forskellige CVI'er.

2.3 Custom Product Pages og in-app events

Den næste større opgave, jeg blev stillet i min praktikperiode, har



været at designe Custom Product Pages til App Store og Google Play ([se bilag 6.4](#)) samt in-app events til App Store ([se bilag 6.5](#)). Jeg blev på et møde briefet om detaljerne, samt hvad der blev forventet at jeg lavede. På mødet fik jeg også indsigt i, hvorfor det netop skulle laves. Downloadsene er gået ned for Coop app'en og for at få flere nye brugere ind, så skulle vi have optimeret vores pages i App Store. Det er muligt at personalisere disse sider, og derfor skulle der laves forskellige designs, til hvordan de kunne se ud. Der skulle laves Kæde Specifikke, Bruger Specifikke og Feature specifikke. Fra dette punkt har jeg haft ansvaret for processen og arbejdet på egen hånd. Jeg har brugt min erfaring inden for at researche en del, både i forhold til hvad der trender, samt hvordan man kan lokke nye kunder til Coops app. Herefter er der kommet nogle rettelser og justeringer som skulle laves, inden vi kunne bruge dem i det nye år. Det har været en stor opgave, men også meget lærerigt og udfordrende, da jeg har haft frihed til at tage mine egne valg og udvikle mine færdigheder.

2.4 Afrunding

For mit vedkommende har praktikperioden været en værdifuld læringsoplevelse. Jeg har udviklet mig fagligt ved at arbejde med konkrete projekter, hvor jeg har fået mulighed for at anvende min teoretiske viden i praksis. Jeg har især fået erfaring med at arbejde i et tværfagligt team, hvor jeg har lært at balancere kreative idéer med tekniske realiteter. Gennem feedback og løbende dialog med kolleger har jeg styrket mine kompetencer inden for design, hvilket har rustet mig til fremtidige udfordringer som multimediedesigner.

”...hvor jeg har lært at balancere kreative idéer med tekniske realiteter.”

coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop

Samarbejde

3. Samarbejde

Tværfagligt samarbejde har været en central del af mit arbejde, hvor jeg som multimediedesigner har bidraget med både kreative idéer og teknisk indsigt. Jeg har ofte balanceret æstetiske krav med tekniske begrænsninger, og gennem løbende feedback fra kolleger har vi sammen skabt de bedst mulige løsninger. Min opgave har været at omsætte kreative ideer til konkrete designløsninger, der både er visuelt appellerende og teknisk funktionelle. Kollegaer og projektledere har løbende givet feedback for at sikre, at vi leverede det bedst mulige produkt. Gennem hele forløbet har jeg været åben overfor andres input, samtidig med at jeg har sikret, at mine egne faglige kompetencer blev bragt i spil.

”...det ikke altid er muligt at realisere den perfekte kreative vision, (...) for at sikre, at løsningerne fungerer både æstetisk og teknisk.”

Praktikken har givet mig indsigt i, hvordan tværfagligt samarbejde fungerer i praksis, og hvor vigtigt det er for at opnå et succesfuldt resultat. At arbejde med både designere og udviklere har givet mig en dybere forståelse for, hvordan forskellige fagområder kan supplere hinanden. Jeg har erfaret, at det ikke altid er muligt at realisere den perfekte kreative vision, men at det kræver kompromiser og tilpasninger for at sikre, at løsningerne fungerer både æstetisk og teknisk. Denne proces har lært mig at være fleksibel og omstillingsparat, samtidig med at jeg har bevaret fokus på brugervenlighed og ikke mindst kvalitet.

Det tætte samarbejde har været afgørende for at sikre, at alle i teamet stræbte efter det samme mål, og jeg har lært at tage imod feedback og bruge det konstruktivt. Dette har styrket min evne til at tænke helhedsorienteret i de løsninger, jeg har været med til at

udvikle, samtidig med at jeg har haft frihed til at tage initiativ og opretholde en god kommunikation med alle involverede parter. Dette har sikret, at opgaverne blev udført i henhold til de fastlagte mål og deadlines.



Gennem hele praktikforløbet har jeg udviklet mine evner inden for både det kreative og det tekniske område, og jeg har fået en bedre forståelse for, hvordan disse discipliner hænger sammen i en professionel kontekst.

Kommunikation



4. Kommunikation

I løbet af min praktikperiode har jeg haft en daglig dialog med projektlederen på spil, som har været central for min arbejdsproces. Hver morgen har vi udvekslet en status for dagens opgaver og haft løbende kommunikation i løbet af dagen for at justere og tilpasse opgaverne. Da vi ikke sidder samme sted på kontoret, har vores kommunikation primært været via Teams eller inde i Figma via kommentar værktøjet. Ud over den tætte dialog har vi brugt Google Sheets, hvor ugens opgaver er beskrevet. Det har været et effektivt redskab til at holde overblik over ugens opgaver, og har hjulpet mig med at navigere i arbejdsopgaverne og tilpasse mig eventuelle ændringer i prioriteringer.



Microsoft Teams



Kommunikationen om partneropgaverne har foregået på platformen Podio. Her bliver opgaverne fra de forskellige partnere lagt ind med en beskrivelse af, hvad der skal laves. Jeg har ikke selv en dialog med de forskellige partnere, hvilket jeg synes er lidt ærgerligt, da det ellers kunne være en god mulighed for mig at udvikle mine kompetencer inden for kundekommunikation. Dog er jeg også indforstået med, at en stor virksomhed som Coop, har flere led i sin struktur. Dette har til gengæld givet mig indsigt i, hvordan store organisationer arbejder sammen, og hvordan kommunikation fungerer på tværs af flere niveauer.

”...kunne være en god mulighed for mig at udvikle mine kompetencer inden for kundekommunikation.”

Senere i praktikforløbet, da jeg fik stillet en ny opgave, ændrede arbejdsprocessen sig. Opgaven startede med et briefingmøde, hvor detaljerne blev gennemgået, og der var mulighed for at stille spørgsmål. Efterfølgende modtog jeg relevante links og dokumenter, som skulle bruges til opgaven. Denne metode gav et klart overblik fra starten og sikrede, at jeg havde de nødvendige ressourcer til at udføre opgaven. Dog savnede jeg den løbende feedback, som tidligere havde givet hurtige afklaringer. Gennem de forskellige arbejdsprocesser har jeg lært at tilpasse mig forskellige kommunikationsformer og tage større ansvar for opgavens fremdrift, hvilket har styrket min evne til at arbejde selvstændigt.

coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop

Afrunding

5. Afrunding

Min praktikperiode hos Coop har været en god læringsoplevelse, hvor jeg har fået mulighed for at anvende min teoretiske viden i praksis. Jeg har arbejdet med en bred vifte af opgaver, fra design og udvikling af app-spil til grafiske opgaver for kæderne. Gennem tæt samarbejde med projektledere og designere har jeg lært at balancere kreative idéer med tekniske realiteter, hvilket har styrket mine kompetencer inden for både design og teknisk udvikling.

Jeg har også fået indsigt i, hvordan tværfagligt samarbejde fungerer i praksis, og hvor vigtigt det er for at opnå succesfulde resultater. Praktikken har lært mig at være fleksibel og omstillingsparat, samtidig med at jeg har bevaret fokus på brugervenlighed og kvalitet. Denne erfaring har rustet mig til fremtidige udfordringer som multimediedesigner, og jeg ser frem til at anvende mine nyvundne færdigheder i kommende projekter.

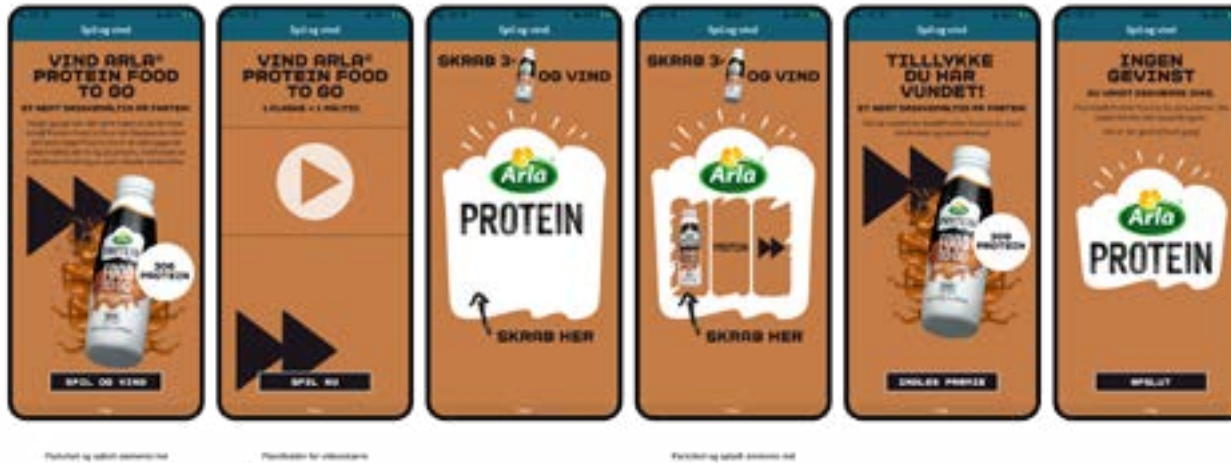
Bilag

coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop
coop

6. Bilag

6.1.1 Appspil

Arla



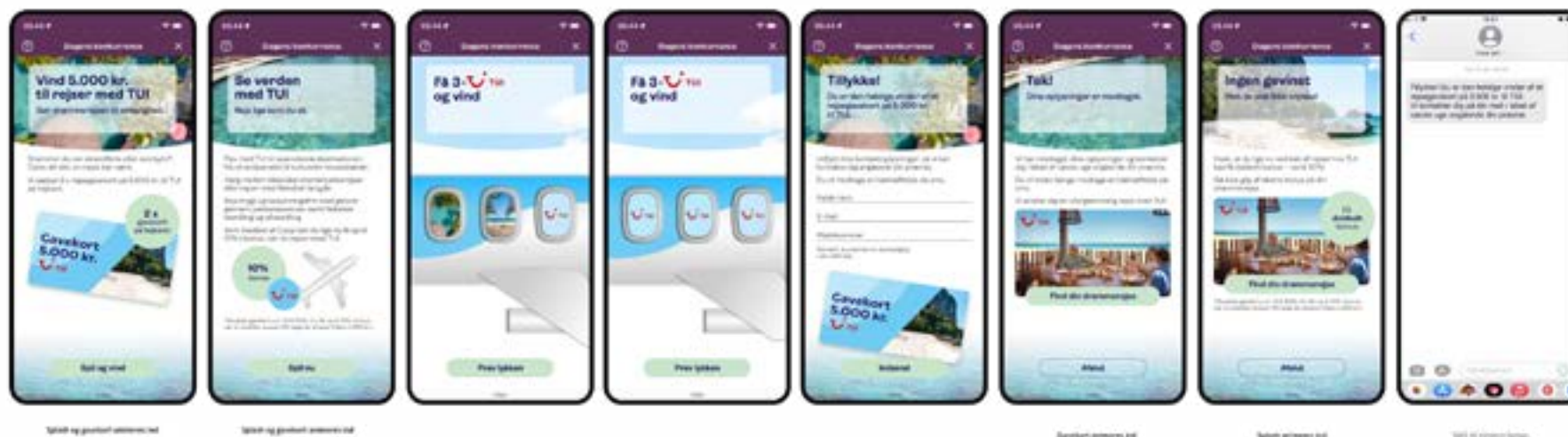
Mikkeller



eesy



TUI



Disney



Rynkeby



Danone Actimel



One folder med
Spil og vind på Facebook og appen

One folder med
Facebook og appen

One folder med

One folder med
Spil og vind på Facebook og appen

One folder med

Hatting



Facebook og appen

Facebook og appen

Facebook og appen

Facebook og appen

6.1.2 Webspil

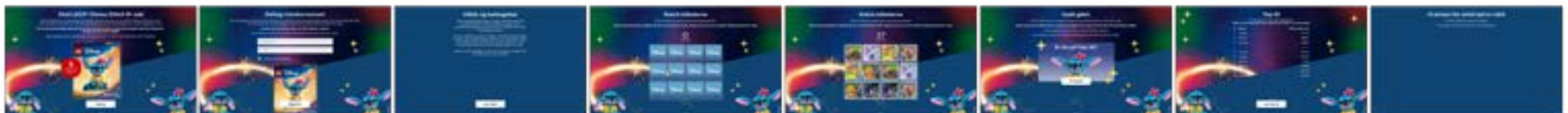
Disney Mobil



Disney Tablet



Disney Desktop



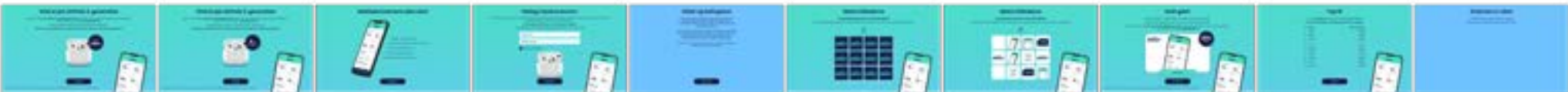
eesy Mobil



eesy Tablet



eesy Desktop



6.1.2 DIT Spil

Disney Mobil



Lyn på lynhurtigt blik

Disney Desktop



Coop Forsikringer Mobil



Coop Forsikringer Desktop



6.2 Feed og hero

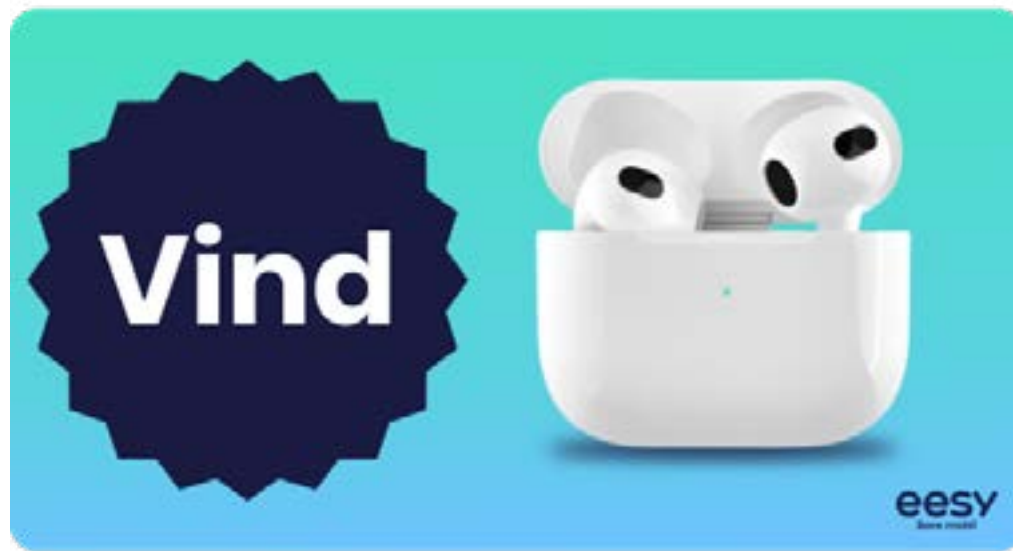
Arla protein



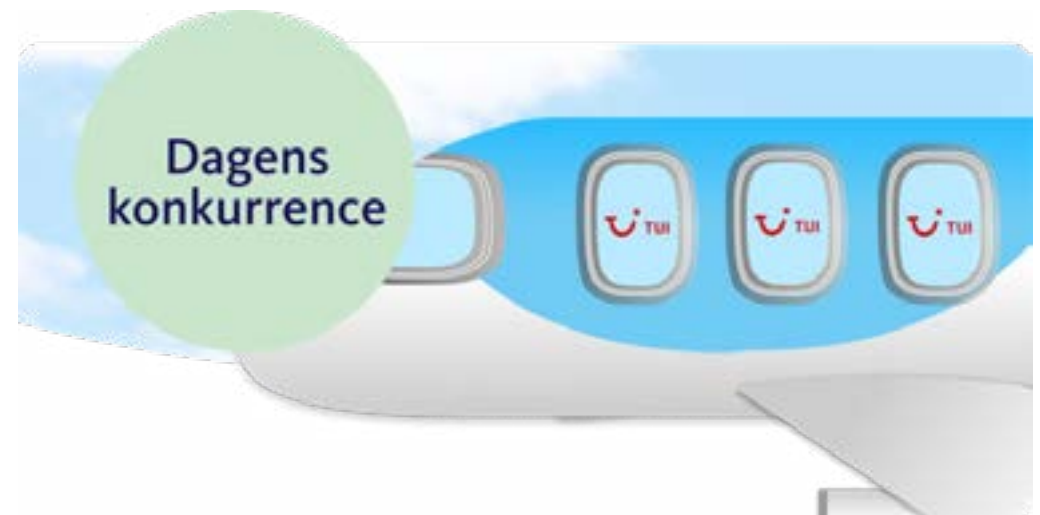
Mikkeller



eesy



TUI



Disney



Rynkeby



Danone Actimel



Hatting



DIT Disney

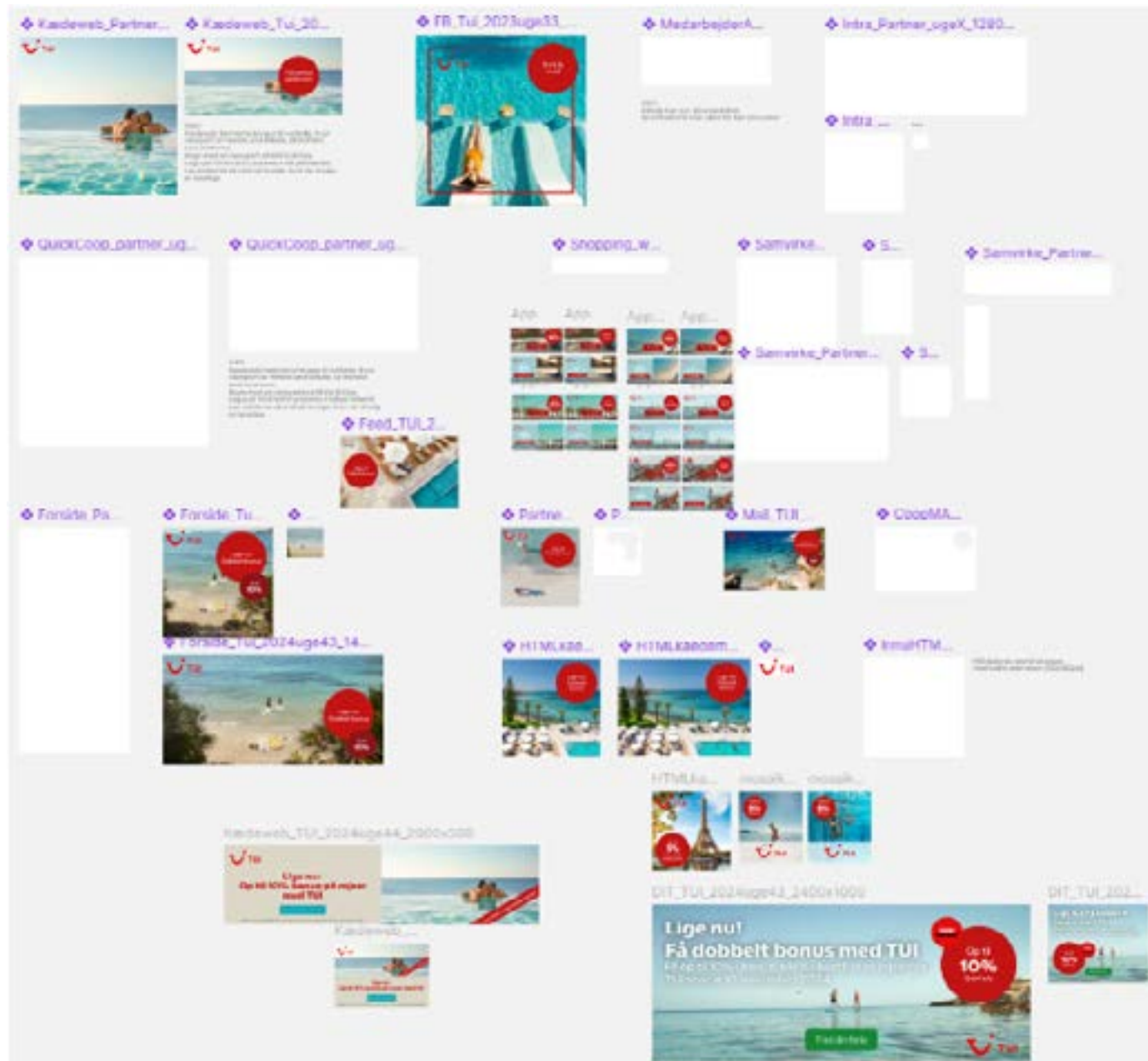


DIT Coop Forsikringer



6.3 Partneropgaver

Figma page



Format til DIT

DIT_TUI_2024uge43_2400x9000

Lige nu! Få dobbelt bonus med TUI

Få op til 10% i bonus, når du bestiller en rejse hos TUI senest 10. november 2024.

coop MEDLEM

Op til **10% bonus**

Find din ferie

TUI

DIT_TUI_2024uge43_840x500

Lige nu! Få dobbelt bonus med TUI

Få op til 10% i bonus, når du bestiller en rejse hos TUI senest 10. november 2024

Op til **10% bonus**

Find din ferie

Format til App bånd

Appbaand_Tui_2024uge43_V1_3

TUI

Lige nu:
Dobbelt bonus
Op til 10%

Find din ferie

Bestil senest 10/11 2024 og maks. 120 dage før afrejse for at få 10% bonus (dog maks. 4.000,-). Kan ikke kombineres med rabatkoder.

Format til mail

Mail_TUI_2024uge44_640x400

TUI

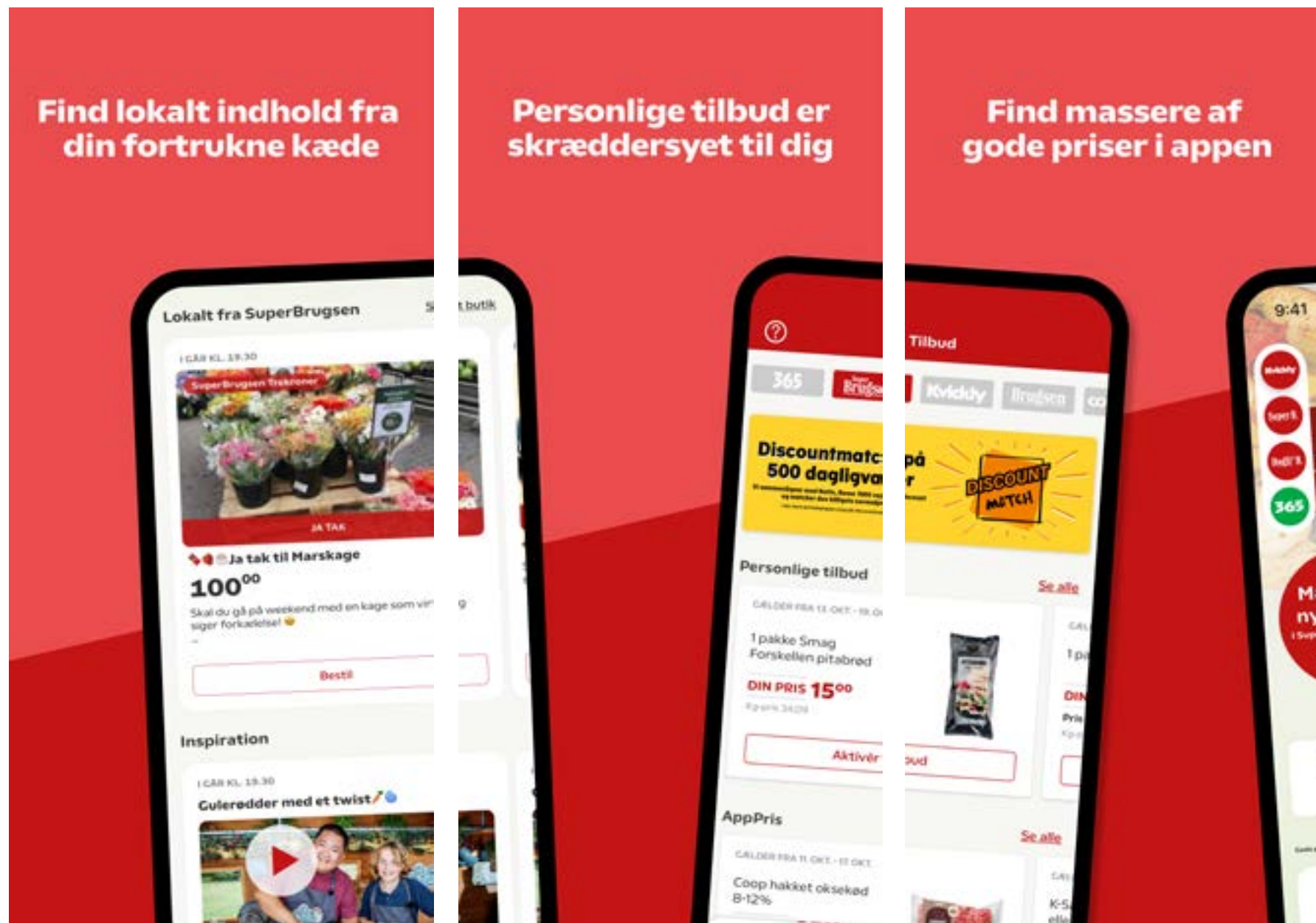
Lige nu:
Dobbelt bonus

Op til **10%**

6.4 Custom Product Pages

6.4.1 Kædespecifikke

SB



Find lokalt indhold fra
din fortrukne kæde



Personlige tilbud er
skræddersyet til dig



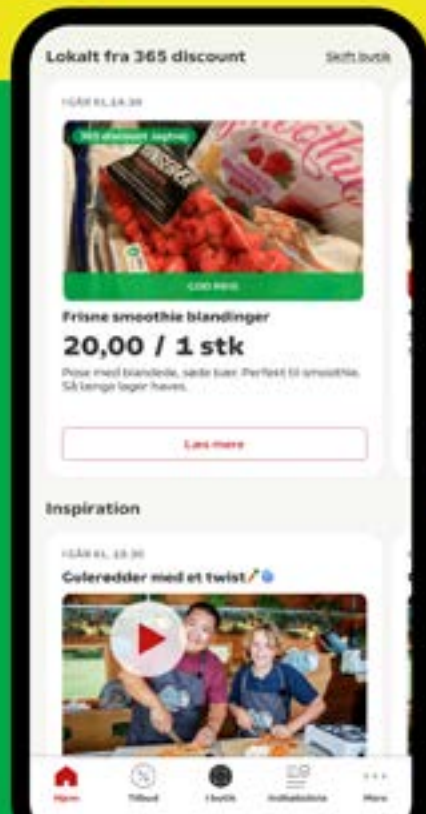
Find massere af gode
priser direkte i appen



Vi ses i din
lokale Kvickly



Find lokalt indhold fra
din fortrukne kæde



Personlige tilbud er
skræddersyet til dig

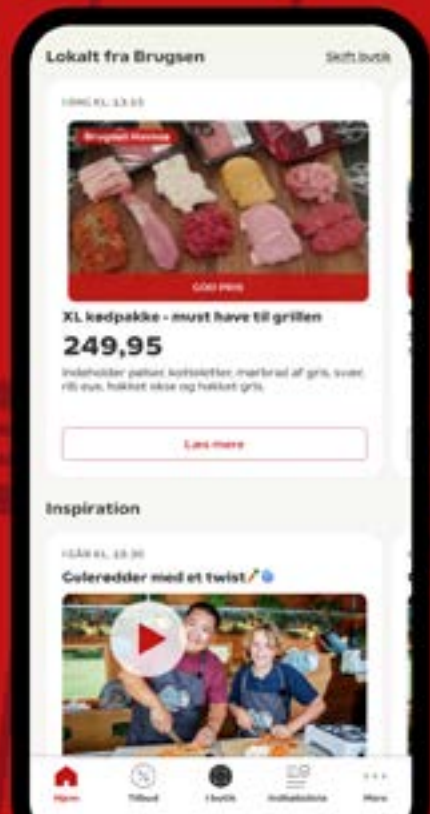


Find massere af gode
priser direkte i appen



Vi ses i din
lokale 365

Find lokalt indhold fra
din fortrukne kæde



Personlige tilbud er
skræddersyet til dig



Find massere af gode
priser direkte i appen



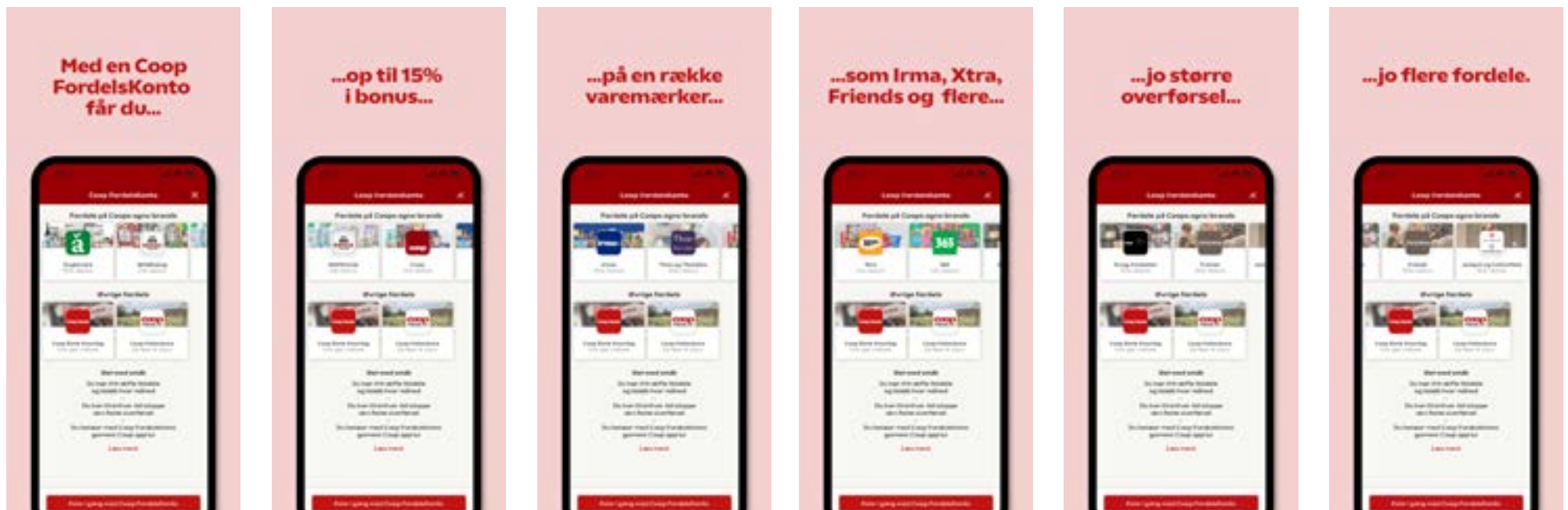
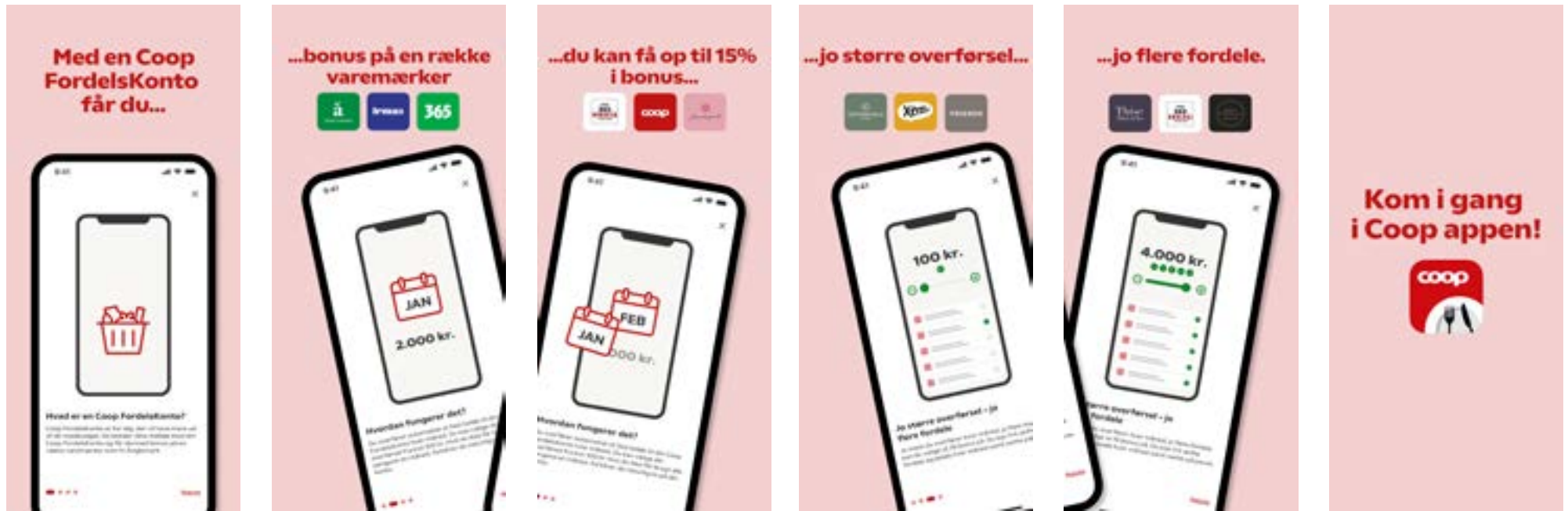
Vi ses i din
lokale Brugsen



6.4.2 Brugerspecifikke



6.4.3 Featurespecifikke



6.5 In app events

Sæson

