

Co-creation – hvad, hvorfor og hvordan

*Studerende som medproducenter
i udviklingen af bibliotekernes læringsprodukter
Et DEFF udviklingsprojekt 2017-2018*

Christian T. Lystbæk, Aarhus Universitet
Karen Harbo, Det Kgl. Bibliotek, AU Library

Med bidrag af

- Helle Brink, Tina Andersen & Thomas Vibjerg Hansen, Aalborg Universitetsbibliotek
- Joshua Kragh Bruhn, Mette Bechmann, & Søren Madsen, CBS Bibliotek
- Thomas Skov Jensen, Jeannette Ekstrøm, Melissa Just & Andrew Cranfield, DTU Bibliotek
- Daniel Præsius, Ida Fallentin, Frederick Lehmann Franck & Martin Gundtoft, KEA Bibliotek
- Christian Højbjerg Ottesen Hansen, Lisbeth Ramsgaard Carlsen, Anne C. Andersen & Pernille Holm Lindhardt, Det Kgl. Bibliotek, AU Library
- Birgitte Munk, Muhamed Fajkovic, Anne Berit Bagger & Martin Weile, Det Kgl. Bibliotek, Københavns Universitetsbibliotek
- Kirstin Remvig, Britta Toftgaard Holton, Anders Nyegaard Mikkelsen & Jens Dam, Syddansk Universitetsbibliotek
- Maria Viftrup Schneider, Signe Nielsen, Tine Bech, Ulla Buch Nilsson & Anja Toft Ingwersen, VIA Biblioteker

INDLEDNING: CO-CREATION	4
DEL I. FORSKNINGSOVERSIGT – GENERELLE INDSIGTER	5
Co-creation som begreb	5
<i>Et bredt og åbent begreb</i>	6
Co-creation som rationale	8
<i>Supplerende og konkurrerende rationaler</i>	9
Co-creation som samarbejdsform	13
<i>Forskellige former for styring i co-creation</i>	14
DEL II. PEJLEMÆRKER – METODISKE OVERVEJELSER	17
Model over en dynamisk tilgang til <i>co-creation</i>	18
Pointe	20
<i>Pejlemærker for afklaring af pointe</i>	20
Partnere	23
<i>Pejlemærker for rekruttering af partnere</i>	24
Processer	27
<i>Pejlemærker for at igangsætte processer</i>	28
Produkter	30
<i>Pejlemærker for vurdering af produktet</i>	30
DEL III. CASEBESKRIVELSER – KONKRETE EKSEMPLER	33
Co-creation giver relevans	35
<i>Co-creation med studerende ved Aalborg Universitetsbibliotek</i>	35
E-læringsprodukter, der kan støtte brugen af finansielle data	40
<i>Co-creation med studerende ved CBS Bibliotek</i>	40
Fra læringsobjekt til branding og markedsføring	43
<i>Co-creation med studerende ved DTU Bibliotek</i>	43
Informationskompetencer der giver mening for mig!	46

<i>Co-creation med studerende ved KEA Bibliotek</i>	46
E-læringsprodukter set i et aftagerperspektiv	49
<i>Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, AU Library, Aarhus BSS</i>	49
Læringsobjekter til Virksomhedskommunikation	52
<i>Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, AU Library, Aarhus BSS</i>	52
Erfaringsbaserede podcasts	54
<i>Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, AU Library, Campus Emdrup</i>	54
At slippe tøjlernerne og samskabe	57
<i>Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, AU Library, Campus Emdrup</i>	57
Udvikling af e-læringsprodukter	60
<i>Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, Københavns Universitetsbibliotek</i>	60
Blackboard – Hvad skal vi der?	63
<i>Co-creation med studerende ved Syddansk Universitetsbibliotek</i>	63
Promote your library!	66
<i>Co-creation med studerende ved VIA Biblioteker Campus Horsens</i>	66
Den gode studerende – et projekt om læsestrategier	71
<i>Co-creation med studerende på VIA Biblioteker, Campus Aarhus C</i>	71
REFERENCER	74

Indledning: Co-creation

I denne rapport præsenterer vi et materiale, som kan bruges som inspiration og støtte til kompetenceudvikling i forhold til *co-creation*.

Co-creation er kommet på dagsordenen i mange sammenhænge som en måde, hvorpå virksomheder og organisationer kan udvikle produkter og services ved at samarbejde med kunder, brugere og borgere med henblik på at inddrage deres ressourcer i udviklingsprocessen. Forskning peger på, at kunder, brugere og borgere kan bidrage til udviklingsprocesser på forskellige måder inden for mange forskellige områder (Agger & Tortzen, 2015; Voorberg, Bekkers, & Tummers, 2014). Eksempelvis viser forskning, at studerende kan bidrage til at udvikle læringsprodukter og -forløb, som kan styrke både undervisningen og de studerendes læring (Cook-Sather, Bovill, & Felten, 2014).

Den stigende interesse for *co-creation* betyder, at denne form for samarbejde ofte fremhæves ukritisk mens de udfordringer og problemer, der kan være forbundet med *co-creation* ikke beskrives (Ling, 2000). Der er en tendens til at *co-creation* beskrives som et ”*magic concept*” (Voorberg et al., 2014, p. 1334), der kan løse mange problemer uden at skabe andre. Et nærmere kig på forskningen viser imidlertid, at *co-creation* ikke er let og uproblematisk. Det kan være både udfordrende og problematisk at samle forskellige parter til et samarbejde ligesom det kan være både udfordrende og problematisk at få samarbejdet til at lykkes. Derfor er der behov for at gøre op med den ukritiske lovprisning, som findes i store dele af litteraturen, hvis man skal udfolde potentialerne og samtidig indkapsle eller i det mindste indskrænke problemerne.

Det vil vi gøre ved at præsentere en forskningsoversigt, som vi relaterer til en bestemt kontekst for *co-creation*, nemlig *co-creation* med studerende ved forsknings- og uddannelsesbiblioteker i Danmark, samt til konkrete eksempler fra denne kontekst. Eksemplerne er til inspiration og støtte til kompetenceudvikling i forhold til *co-creation* såvel på bibliotekerne som i andre kontekster. De er interessante og relevante, fordi de afdækker, hvordan *co-creation* inden for en afgrænset kontekst kan bruges til mange forskellige målsætninger og give anledning til forskellige udfordringer og problemstillinger.

Rapporten består altså af tre dele.

Del I præsenterer en oversigt over generelle indsigter fra forskningslitteraturen om *co-creation*.

Del II præsenterer et overblik over de metodiske overvejelser, som det er vigtigt at gøre sig, når man arbejder med *co-creation*.

Del III præsenterer et indblik i konkrete eksempler på *co-creation* ved forsknings- og uddannelsesbiblioteker i Danmark.

Del I. Forskningsoversigt – generelle indsigter

I det følgende vil vi give en oversigt over de mest centrale indsigter fra forskningslitteraturen om *co-creation*. Formålet er *ikke* at give et udtømmende indblik i den efterhånden store – og stadig voksende – forskningslitteratur, men at give et overblik over, hvad forskningslitteraturen har at sige om *hvad*, *hvorfor* og *hvordan* i forhold til *co-creation*, dvs. hvad *co-creation* betyder, hvorfor virksomheder og organisationer benytter sig af *co-creation*, og hvordan de griber det an?

Først vil vi afdække, hvordan forskningslitteraturen definerer begrebet *co-creation*.

Derefter vil vi afdække, hvordan forskningslitteraturen beskriver rationalerne for *co-creation*.

Endelig vil vi afdække, hvordan forskningslitteraturen vurderer forskellige former for *co-creation*.

Co-creation som begreb

Hvad betyder *co-creation*?

Som begreb er ”*co-creation*” en neologisme, der betegner at nogle er sammen (”*co-*”) om at skabe noget (”-*creation*”), men hvad det indebærer, er der ikke enighed om. Tværtimod betoner forskningslitteraturen, at *co-creation* ikke er et entydigt begreb (Verschuere, Brandsen, & Pestoff, 2012). En del af den danske forskningslitteratur oversætter begrebet til ”sam-skabelse (Agger & Tortzen, 2015; Ulrich, 2016), men dette begreb er lige så uklart, og som sådan hjælper en oversættelse ikke med at definere *co-creation*.

En væsentlig grund til, at det ikke er entydigt, hvordan *co-creation* skal defineres, er, at det har bredt sig til en række forskellige sammenhænge, hvor det bruges til at beskrive forskellige former for samarbejde mellem forskellige parter om forskellige problemstillinger.

Begrebet blev introduceret af Kambil og kolleger (Kambil, Ginsberg, & Bloch, 1996), men det vandt først udbredelse efter at Prahalad & Ramaswamy (2000) brugte det til at sætte fokus på, at mange virksomheder interesserer sig for lidt for den betydning og værdi, som virksomhedens produkter og services har for kunderne. Prahalad & Ramaswamy definerede *co-creation* som ”*the joint creation of value by the company and the customer; allowing the customer to co-construct the service experience to suit their context*” (Prahalad & Ramaswamy, 2004a, p. 9). Med denne definition satte de ord på det problem, at mange virksomheder betragter kunderne som passive modtagere af forbrugsgoder og services. Dermed overser virksomhederne, at kunderne giver værdi til produkter og services gennem den måde de bruger (eller ikke bruger) dem på. Med andre ord er kundernes oplevelse af produkter og services en ressource, som virksomheder forsømmer at anerkende og inddrage.

Denne pointe har mange virksomheder taget til sig, og efterhånden har mange virksomheder inviteret kunder til at bidrage til at udvikle nye produkter og services (Sloane, 2011). Nike (Ramaswamy, 2008) og Coca-cola (R. J. Thomas & Wind, 2013) er berømte eksempler, der ofte fremhæves i litteraturen.

Efterhånden har begrebet om *co-creation* bredt sig til offentlige organisationer (Crosby, Hart, & Torfing, 2017), hvor der har været en stigende interesse for at inddrage borgere og brugere i opgaveløsningen på en række forskellige områder for offentlig service, blandt andet i forhold til social innovation (Voorberg et al., 2014), sundhed og forebyggelse (Thompson, 2007) og videregående uddannelse (Chemi & Krogh, 2017). I den sammenhæng bliver *co-creation* bredt defineret som ”*the active involvement of citizens in public service delivery*” (Voorberg et al., 2014, p. 1333) uden at det præciseres, hvad der kendetegner ”aktiv involvering”.

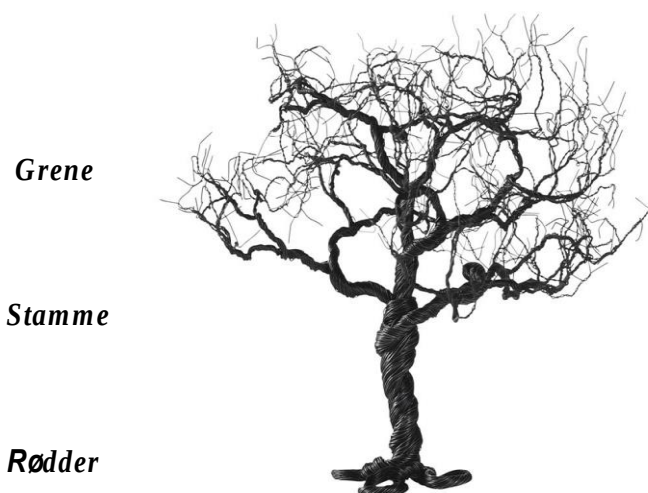
En anden væsentlig grund til, at der ikke er enighed om, hvordan *co-creation* defineres, er, at det bruges sammen med en række andre lignende begreber, der betegner at nogle skaber noget sammen, som *co-production*, *co-construction*, *co-innovation*, *co-design* og *co-implementation*, uden at der skelnes systematisk imellem disse begreber (Voorberg et al., 2014). *Co-creation* er altså et blandt flere begreber, der bruges til at udfolde idéer og indsigter inden for en række forskellige områder, hvoraf nogle har været på dagsordenen i årtier som eksempelvis brugerdreven innovation i den private sektor, patientinddragelse i sundhedssektoren, aktivt medborgerskab i lokalsamfund, osv.. På denne baggrund har nogle stillet spørgsmålstejn ved om *co-creation* reelt udtrykker en ny indsigt eller om begrebet så at sige bare er ”gammel vin på ny flaske”. Men i forskningslitteraturen er der generelt enighed om, at begrebet ikke bare bruges til at udfolde allerede kendte idéer og indsigter, men at det også tjener til at udfordre og udvikle nye idéer og indsigter.

Et bredt og åbent begreb

Som begreb lader *co-creation* sig altså ikke indfange i en simpel definition. Det er et begreb, der er blevet udbredt til mange forskellige sammenhæng og derved har vist sig at være åbent overfor forskydninger i betydningen af hvem der skaber hvad. Med andre ord er det et samlebegreb eller paraplybegreb, der omfatter forskellige definitioner (Agger & Tortzen, 2015). Det bruges i forskellige kontekster og sammen med andre begreber, som er med til at give begrebet betydning i forhold til hvem der skaber hvad, hvorfor og hvordan.

Men ikke desto mindre er der nogle grundelementer, der går igen i brugen af begrebet. Det gælder en antagelse om, at kunder, brugere og helt almindelige borgere har ressourcer, som virksomheder og organisationer kan gøre aktivt brug af. Med en metafor kan man beskrive det som et træ med stamme, forgreninger og rødder.

Figur 1. *Co-creation* er et begreb med mange forgreninger og dybe rødder



I lighed med et træ er det mest iøjnefaldende ved *co-creation* som begreb dets mange forgreninger, dvs. at det har bredt sig til mange forskellige områder, eksempelvis

- private produktionsvirksomheder
- private servicevirksomheder
- sundhed og forebyggelse

- uddannelsesinstitutioner
- social innovation

Men disse forgreninger udgår fra en stamme i form af nogle grundelementer i *co-creation*, der går igen på tvær af de forskellige sammenhænge, hvori det bruges. Grundelementerne i *co-creation* er som nævnt

- en antagelse om, at kunder, brugere og borgere har ressourcer, som kan bidrage til at udvikle produkter og services
- en hensigt om at gøre brug af disse ressourcer ved at inddrage og involvere kunder eller brugere og borgere i at udvikle produkter eller services

Endelig har begrebet om *co-creation* rod i en række forskellige sociale strømninger, hvorfra det henter næring. Det har så at sige ”under overfladen” mangfoldige rødder i forskellige sociale strømninger, der igennem de 20. århundrede har sat inddragelse og involvering på dagsordenen, eksempelvis:

- Brugerdreven innovation, der betegner en interesse i primært private virksomheder for at involvere kunder og brugere i udvikling af nye produkter og services (siden 2000’erne)
- *Customization*, der betegner en interesse i primært private virksomheder for at ”skræddersy” produkter og services til den enkelte kunde (siden 1990’erne)
- Patientinddragelse, der betegner en interesse i sundhedsfaglige organisationer for at involvere patienter og pårørende i sygdoms- og behandlingsforløb (siden 1980’erne)
- Studenterinddragelse, der betegner en interesse i uddannelsesinstitutioner for at involvere studerende i undervisningen (siden 1970’erne)
- Aktivt medborgerskab, der betegner en interesse i lokalsamfund – og det politiske system i det hele taget – for at inddrage borgere i udvikling af lokalsamfund (1960)

Begrebet om *co-creation* bliver brugt til at udfolde men også udfordre og udvikle nye idéer og indsigter inden for disse strømninger, som det derved både henter næring fra og giver nyt liv til.

I rapportens del II beskriver vi, hvordan man i praksis kan arbejde med *co-creation* som et bredt og åbent begreb, og i del III giver vi konkrete eksempler på *co-creation* med studerende på uddannelsesbiblioteker.

Co-creation som rationale

Hvorfor sætter organisationer *co-creation* på dagsordenen? Hvorfor interesserer virksomheder og organisationer sig for at samarbejde med forskellige parter, herunder kunder og brugere?

Forskningslitteraturen angiver mange gode grunde til, at såvel private virksomheder som offentlige organisationer viser interesse for *co-creation*. Begrundelserne varierer i forhold til konteksten – eksempelvis om *co-creation* bruges i forhold til brugerdreven innovation, patientinddragelse eller aktivt medborgerskab – men på tværs af specifikke begrundelser i specifikke kontekster kan man identificere tre overordnede organisatoriske rationaler for *co-creation*: kvalitet, effektivitet og legitimitet.

Tabel 1. Rationaler for *co-creation*

	Kvalitet	Effektivitet	Legitimitet
Formål	Co-creation kan højne kvaliteten	Co-creation kan øge effektivitet	Co-creation kan styrke legitimiteten
Inddragelse	Relevant viden og erfaring	Ekstra ressourcer (hoveder og hænder)	Indflydelse og ejerskab i aktivt civilsamfund
Succeskriterier	Bedst mulig indsigt Motivation	Ressourceoptimering Bæredygtighed	Indflydelse Loyalitet
Aversion/fiasco	Snæversyn Vilkårlighed	Ineffektivitet Ressourcespild	Ekspertvælde Ligegyldighed

Ét overordnet rationale for *co-creation* er *kvalitet*. I mange sammenhænge er formålet med *co-creation*, at kunder eller brugere har ressourcer, som kan højne kvaliteten af et produkt eller en service. Det anerkendes i stigende grad i såvel private virksomheder (Prahalad & Ramaswamy, 2004b) som i offentlige organisationer (Crosby et al., 2017), at der er opgaver, som løses bedst, hvis borgere og brugere er inddraget og involveret i opgaveløsningen fordi de besidder relevant viden og erfaring, som kan højne kvaliteten af opgaveløsningen. Det gælder særligt i de sammenhænge, hvor motivation spiller en stor rolle, som eksempelvis digitale medier og computerspil (von Hippel, 2007), uddannelsesforløb (Little & Williams, 2010) eller behandlingsforløb (Thompson, 2007), da kunder og brugere ofte har relevant viden og erfaring i forhold til, hvad der skal til for at gøre dette interessant og vedkommende så opmærksomheden kan fanges og fastholdes. Men det kan også være relevant i forhold til komplekse problemstillinger, der går på tværs af faglige og organisatoriske grænser, hvor kunder eller brugere kan besidde viden og erfaring, som kan supplere faglig og organisatorisk specialisering. Generelt er der en stigende erkendelse af, at nogle opgaver er meget komplekse og løses bedst, hvis forskellige parter samarbejder om opgaveløsningen. Eksempelvis er der i offentlige organisationer meget fokus på at nedbryde fagligt snæversyn og ”silotænkning” (Torfing, 2012). Her er *co-creation* en måde hvorpå man kan gøre op med faglige og organisatoriske ”siloer” ved at inddrage forskellige perspektiver og erfaringer, som kan give en bedre belysning og håndtering af sagen.

Et andet overordnet rationale for *co-creation* er *effektivitet*. I mange sammenhænge er formålet med *co-creation*, at inddragelse af kunder eller brugere betyder, at nogle opgaver kan overdrages til dem,

hvilket kan medføre en effektivisering af arbejdsgange. Såvel private virksomheder som offentlige organisationer oplever et økonomisk pres i forhold til at løse de mange opgaver, der potentielt set er omkring produkter og services, som følge af den økonomiske udvikling hen imod en skærpet international konkurrence og økonomisk pres på udgifter og budgetter. I offentlige organisationer er dette pres blandt andet en følge af en demografisk udfordring med en aldrende befolkning, hvor store generationer går på pension (Crosby et al., 2017; Torfing, 2012). Ved at inddrage kunder eller brugere i opgaveløsningen, eller helt overdrage opgaver til dem, kan der være opgaver, som virksomheden eller organisationen ikke længere behøver at løse, hvilket kan medføre en effektivisering af arbejdsgange og en økonomisk besparelse for virksomheden. Som sådan er *co-creation* en måde, hvorpå man kan tilføre ekstra ressourcer. Med andre ord kan formålet med *co-creation* være at optimere ressourceforbruget og minimere de omkostningerne ved at inddrage ”gratis” ressourcer i form af ekstra hoveder og hænder. Succeskriteriet er i så fald om opgaveløsningen bliver billigere og økonomisk bæredygtig. Dette rationale er som nævnt centralt for mange private virksomheder (Prahalad & Ramaswamy, 2000), men det er også centralt for mange offentlige organisationer, hvor der efterhånden har været taget mange initiativer til inddrage brugere og borgere, særligt i offentlige organisationer, hvor brugere og borgere – blandt andet gennem frivillige organisationer – inddrages i forskellige typer af opgaver som lektiehjælp, hjemmebesøg, affaldssortering, med mere (Agger & Tortzen, 2015; Ostrom, 1996).

Et tredje overordnet rationale for *co-creation* er *ejerskab*. Såvel private virksomheder som offentlige organisationer kan opleve en højere grad af loyalitet og opbakning hos kunder og brugere, som bliver inddraget og involveret i et samarbejde. Kunder og brugere, der oplever at have indflydelse på produkter og services kan føle en form for ejerskab til disse produkter og services og dermed vise en højere grad af loyalitet og opbakning til dem. Mange private og offentlige organisationer oplever en generel social udvikling hen imod en større grad af samarbejde og deltagelse. På samfundsniveau kan man identificere en række initiativer til at involvere civilsamfund og markedsaktører i udvikling af offentlig services og produkter (eksempelvis i råd og bestyrelser), ligesom man kan identificere initiativer til at inddrage borgerne politiske beslutningsprocesser (Verschuere et al., 2012). Herhjemme har sådanne initiativer bidraget til at sætte en ny dagsorden for den offentlige sektors virke (Torfing, 2012). I den sammenhæng er formålet med inddragelse og involvering selve den indflydelse, som det giver, som må forventes at medføre ejerskab til de løsninger, der skabes i fællesskab, og opbakning til implementeringen af dem (Agger & Tortzen, 2015).

Ofte har virksomheder og organisationer ét klart formål med *co-creation*, men formålet kan også være sammensat og bestå af to eller alle tre rationaler, da rationalerne ikke er gensidigt udelukkende men godt kan supplere hinanden. Men det er klart, at der heller ikke er fuldt overlap imellem rationalerne, hvorfor de også kan modarbejde eller konkurrere mod hinanden. I sådanne tilfælde er det vigtigt, at en virksomhed gør sig klart, hvilket formål, der er det væsentligste og skal prioriteres. I det følgende vil vi belyse, hvordan rationalerne for *co-creation* kan supplere men også konkurrere imod hinanden i private virksomheder og i offentlige organisationer.

Supplerende og konkurrerende rationaler

Forskningslitteraturen er generelt meget opdelt mellem en del, der har fokus på *co-creation* i private virksomheder, og en del, der har fokus på *co-creation* i offentlige organisationer.

Den del af forskningslitteraturen, der har fokus på *co-creation* i private virksomheder, fremhæver særligt effektivitet og herefter kvalitet som det overordnede formål, mens legitimitet tilsyneladende ikke er særligt udbredt som rationale for *co-creation* i private virksomheder. Det er ikke så overraskende, da private virksomheder traditionelt har haft meget fokus på effektivisering af arbejdsopgaver og minimering af omkostninger – og hvor kvalitet og legitimitet betragtes som veje til et økonomisk overskud snarere end som organisatoriske rationaler, der har værdi i sig selv. Private virksomheder har hovedsageligt haft fokus på *co-creation* i forhold til produktdesign (Sanders & Stappers, 2008) og innovationsprocesser (Sloane, 2011; von Hippel, 2007). Her har virksomheder haft stor succes med *co-creation* med henblik på at effektivisere arbejdsgange, eksempelvis ved helt at overdrage nogle arbejdsprocesser til dem, hvormed virksomheden har opnået en økonomisk besparelse for virksomheden (Prahalad & Ramaswamy, 2000). Men nogle virksomheder har brugt *co-creation* med henblik på at udvikle og forbedre produkter og services (Prahalad & Ramaswamy, 2004b) og nogle få virksomheder har brugt *co-creation* med henblik på at styrke relationen til kunderne med en forventning om, at det vil styrke kundernes loyalitet overfor virksomheden (Agrawal & Rahman, 2015).

Ofte har virksomheder ét klart formål med *co-creation* med kunder, men formålet kan også være sammensat og bestå af flere rationaler, eksempelvis hvis virksomheden har en forventning om, at *co-creation* både kan bidrage til at kvalificere produkter og services og samtidig bidrage til at rationalisere opgaveløsningen. Som sådan kan rationaler for *co-creation* supplere hinanden, hvilket kan styrke motivationen for *co-creation* i virksomheder og organisationer. Men rationalerne kan også modarbejde eller konkurrere mod hinanden. Eksempelvis kan kunders og brugeres ønsker om at øge kvaliteten af produkter og services indebære, at opgaveløsningen fordyres og organiseringen bliver mindre effektiv. I sådanne tilfælde er det vigtigt, at en virksomhed gør sig klart, hvilket formål, der er det væsentligste og skal prioriteres.

Mens private virksomheder særligt fremhæver effektivitet som det overordnede formål med *co-creation*, mens kvalitet fremhæves mere sjældent og legitimitet næsten ikke, er det omvendt i offentlige organisationer. Den del af forskningslitteraturen, der har fokus på *co-creation* i offentlige organisationer, fremhæver typisk legitimitet og herefter kvalitet som formål med *co-creation*, mens effektivitet sjældent nævnes som det primære formål, men som en velkommen sidegevinst. Her lægges der typisk vægt på, at *co-creation* øger borgernes indflydelse og samtidig øge borgernes tilfredshed med den offentlige service (R. J. Thomas & Wind, 2013). Politologer beskriver den aktuelle interesse for *co-creation* som et udtryk for en generel udvikling i den offentlige sektor hen imod en større grad af samarbejde med private og frivillige aktører om nye løsninger på de fælles udfordringer. Denne udvikling indebærer forandringer i forståelsen af såvel offentlige organisationers rolle som forholdet mellem professionelle og borgere (Crosby et al., 2017; Torfing & Triantafillou, 2016). Som sådan er *co-creation* led i en gradvis omstilling af den offentlige sektor fra at være en bureaukratisk myndighed og en konkurrenceudsat serviceleverandør til at være en arena for samarbejde mellem forskellige parter om at finde løsninger på fælles opgaver (Sørensen & Torfing, 2016). Forskningslitteraturen beskriver det som en udvikling fra *Public Administration* over *New Public Management* hen imod *New Public Governance*, som er tre forskellige koncepter for den offentlige sektor (J. C. Thomas, 2013).

Tabel 2. Koncepter for den offentlige sektor

	<i>Public Administration</i>	<i>New Public Management</i>	<i>New Public Governance</i>
Den offentlige sektor	Formel myndighed	Effektiv serviceleverandør	Arena for co-creation
Offentlige medarbejdere	Faglige eksperter	Serviceinded assistent	Samarbejdende partner
Brugere & borgere	Klienter (med behov)	Kunder (med ønsker)	Createur (med ressourcer)

Public Administration er udtryk for en traditionel forståelse af den offentlige sektor ifølge hvilken offentlige organisationers centrale opgave er at administrere og forvalte de myndigheds- og serviceopgaver, der er fastsat af lovgivningen (J. C. Thomas, 2013). Offentlige medarbejdere betragtes som faglige eksperter, der har særlige kompetencer i forhold til at løse bestemte opgaver for borgerne i samfundet. Som trafikanter har vi behov for færdselskontrol på vejene, som patienter har vi behov for behandling og pleje, og som studerende har vi brug for undervisning og læringsredskaber. Det er de offentlige medarbejders opgave, at levere den ydelse, som borgerne har behov for og krav på. Det er med udgangspunkt i denne tankegang, at offentlige organisationer traditionelt har haft fokus på stabil og forudsigelig forvaltning af regler med en høj grad af faglig specialisering og hierarkisk styring (Torfing, 2012).

New Public Management er udtryk for en kritik af denne tankegang for at gøre den offentlige sektor rigid og ineffektivt (Torfing, 2012). Denne kritik tog fart i 1980'erne, hvor den var anledning til en række reformer af den offentlige sektor med inspiration fra den private sektor. Ifølge *New Public Management* skal offentlige organisationer lade sig inspirere af private virksomheders fokus på effektivitet og efterspørgsel (Hood, 1991). Offentligt ansatte betragtes som serviceleverandører, der betjener borgerne i forhold til ydelser, som de har betalt for via beskatning, så effektivt som muligt. Som sådan skal borgerne betragtes som kunder og (for)brugere, hvis ønsker så vidt muligt skal imødekommes inden for de givne rammer. Ligesom ”kunden altid har ret” til at bestille det, som vedkommende ønsker sig, skal borgere så vidt muligt kunne vælge mellem forskellige tilbud, hvad end det angår trafikkontrol og -sikring, hvor vi bor, behandling og pleje i forbindelse med sygdom eller undervisningsforløb og læringsredskaber i forbindelse med skolegang og uddannelse. Det er med udgangspunkt i denne tankegang, at offentlige organisationer i stigende grad har sat fokus på effektivisering og systematisk evaluering af brugertilfredshed (J. C. Thomas, 2013).

New Public Governance er udtryk for en kritik af denne tankegang, der medfører en betoning af konkurrence og forbrugerisme på bekostning af samarbejde (Osborne, 2006). Ifølge *New Public Governance* skal offentlige organisationer ikke blot levere ydelser eller services men inddrage borgerne i almindelighed og brugere af specifikke offentlige organisationer i særdeleshed for at styrke civilsamfundet og sikre, at borgere og brugere har indflydelse på beslutninger, som vedrører dem selv. Her betragtes inddragelse og involvering som afgørende for et aktivt civilsamfund og dermed som centralt for et demokratisk samfund. Ifølge denne tankegang er det samarbejde om fælles løsninger på fælles udfordringer, som giver demokratisk legitimitet til opgaveløsningen i offentlige organisationer og lokalsamfund. Det er med udgangspunkt i denne tankegang, at offentlige organisationer er begyndt at sætte fokus på samarbejdsprocesser, der involverer forskellige parter på tværs af sektorer og perspektiver, og særligt borgere og brugere med henblik på at sikre ejerskab og opbakning til offentlige organisationer og lokalsamfund (Torfing, 2012). Med

andre ord er rationalerne for co-creation i offentlige organisationer ikke alene, at det kan øge kvaliteten og effektiviteten af de offentlige services, men også at det kan øge legitimiteten af opgaveløsningen.

Public Administration, *New Public Management* og *New Public Governance* er som nævnt tre koncepter for den offentlige sektor. De er altså ikke historisk afgrænsede perioder men idealtyper, der kan bruges til at beskrive centrale idealer og forståelser. Udviklingen beskriver, hvordan nye idealer og forståelser kommer til, men det betyder ikke, at tidligere idealer og forståelser helt forlades. I de fleste offentlige organisationer er der i dag elementer, der beror på idealer og forståelser fra *New Public Governance*, men der er også elementer, der beror på idealer og forståelser fra *New Public Management* og *Public Administration*. Det gælder også i forhold til interessen for co-creation. Selv om interessen for co-creation falder tidsmæssigt sammen med udviklingen af *New Public Governance* er rationalet for co-creation ikke alene indflydelse og legitimitet. Som nævnt kan et rationale for co-creation også være at øge effektiviteten og opnå en økonomisk besparelse, hvilket er et særligt fokuspunkt i *New Public Management*, eller at øge den faglige kvalitet og kompetence ved at inddrage alle relevante perspektiver på en sag, hvilket er et særligt fokuspunkt i *Public Administration*.

På denne baggrund præsenteres formålet med co-creation i offentlige organisationer ofte sammensat, da rationalerne kan supplere hinanden, men de kan som nævnt også modarbejde eller konkurrere mod hinanden. Ifølge forskningslitteraturen kritiseres co-creation i offentlige organisationer ofte for, at den typiske betoning af legitimitet og kvalitet blot er tilsyneladende, mens det i praksis ofte er effektivitet, der prioriteres som rationale for co-creation (Agger & Tortzen, 2015). I sådanne tilfælde kan deltagerne føle sig snydt, hvis det ikke på forhånd er blevet gjort klart, hvilket formål, der prioriteres i tilfælde af at forskellige rationaler ikke harmonerer.

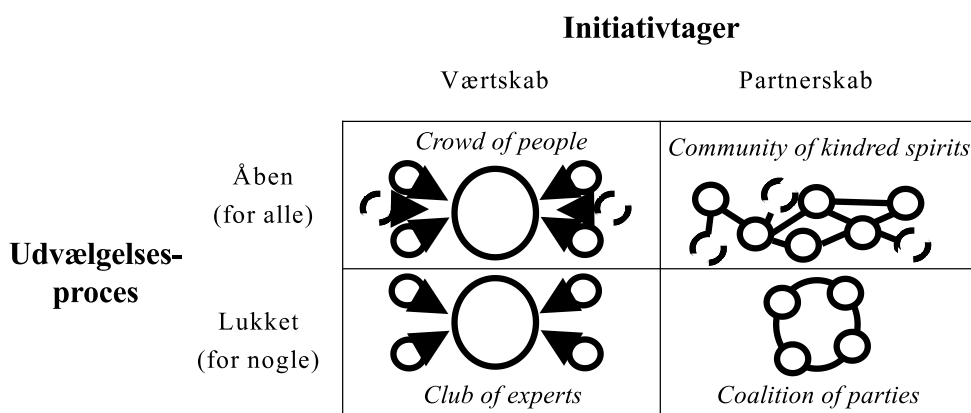
I rapportens del II beskriver vi, hvordan man i praksis kan arbejde med forskellige rationaler for co-creation, og i del III giver vi konkrete eksempler herpå fra uddannelsesbiblioteker der har sat fokus på co-creation med studerende.

Co-creation som samarbejdsform

Hvordan foregår *co-creation*? Hvordan organiserer og styrer man *co-creation*? Hvem bestemmer, hvilken dagsorden, der er på bordet, og hvem der sidder med ved bordet?

Forskningslitteraturen giver desværre kun meget begrænset indsigt i, hvordan *co-creation* foregår. Litteraturen er præget af uklare definitioner og idealistiske beskrivelser af rationaler, mens der kun gives få beskrivelser af, hvordan *co-creation* forløber. Blandt de få beskrivelser, som man kan finde i litteraturen, betones det at *co-creation* kan være organiseret på forskellige måder. Eksempelvis kan man skelne mellem hvorvidt *co-creation* er organiseret med et værtskab eller som et partnerskab i forhold til, hvem der tager initiativ og bestemmer fokus for samarbejdet samt hvorvidt deltagelse er organiseret i en åben eller lukket udvælgelsesproces (Pater, 2009).

Figur 2. Forskellige former for organisering af *co-creation*



Co-creation kan være organiseret som en lukket klub (*club of experts*), når det finder sted på initiativ af en virksomhed eller organisation, som inviterer en lukket kreds af deltagere – eksempelvis på baggrund af at de hver især besidder en særlig viden eller kompetence i forhold til det, der er genstand for *co-creation*. I sådanne tilfælde ligger værtskabet for samarbejdet hos en enkelt af deltagerne, typisk hos initiativtageren, der bestemmer dagsordenen og deltagerkredsen. Med andre ord er der en vært, der bestemmer, hvad der er på dagsordenen og hvem, der er inviteret med til bordet. Denne form for organisering af *co-creation* ser man typisk, når formålet er at styrke kvaliteten af en opgave (med bidrag fra en form for ekspertgruppe), men det kan også være når formålet er at bestemte parter har ejerskab i forhold til et produkt eller en service.

Alternativt kan *co-creation* være organiseret som en åben gruppe (*crowd of people*), når initiativtageren lader invitationen til at deltage stå åben for alle, der har interesse i at samarbejde om en bestemt tematik eller problemstilling. I sådanne tilfælde ligger værtskabet for samarbejdet hos en enkelt af deltagerne, der bestemmer dagsordenen, men deltagerkredsen er åben, og værten for samarbejdet er ofte interesseret i at få mange til at deltage. Med andre ord er der en vært, der bestemmer, hvad der er på dagsordenen, men ikke hvem der sidder med ved bordet. Denne form for organisering af *co-creation* ser man typisk, når formålet er at tiltrække mange ressourcer til at løfte en opgave (som en form for *crowdsourcing*), men det kan også være når *co-creation* har fokus på at udbrede ejerskabet til et produkt eller en service til så mange interessenter som muligt.

Co-creation kan også være organiseret meget åbent som et interessefællesskab (*community of kindred spirits*), hvis der ikke er én part, der tager initiativet og bestemmer fokus for samarbejdet. I sådanne tilfælde kan alle interesserede parter være med til at sætte dagsordenen for samarbejdet, hvormed partnerskabet har karakter af et åbent netværk, hvor interessefæller mødes og samarbejder om det, de finder interessant. Med andre ord er der en relativ åben dagsorden ligesom det er åbent, hvem der ønsker at sidde med ved bordet og deltage i samarbejdet. Denne form for organisering af *co-creation* ser man typisk, når formålet er at engagere og skabe ejerskab hos mange interessenter omkring brede temaer eller problemstillinger (som en form for fagligt netværk eller interesseorganisation).

Endelig kan *co-creation* være organiseret som en *koalition* af bestemte parter, der i fællesskab beslutter hvad samarbejdet skal have fokus på. I sådanne tilfælde er *co-creation* organiseret som en lukket kreds med en åben dagsorden. Med andre ord er det kun en lukket kreds, der er inviteret med til bordet, men til gengæld er dagsordenen relativt åben. Denne form for organisering af *co-creation* ser man typisk, når formålet er at engagere og skabe ejerskab hos en lukket kreds af parter eller interessenter omkring et samarbejde om brede temaer eller problemstillinger (som en form for frivillig forening).

De nævnte organiseringsformer er idealtyper, dvs. analytiske kategorier, der kan bruges til at karakterisere forskellige måder at organisere *co-creation* på, men de er ikke nødvendigvis ideelle eller typiske. Tværtimod kan konkrete eksempler ofte skifte karakter undervejs, hvilket kan være en fordel i takt med at samarbejdet udvikler sig. Men i sådanne tilfælde kan kategorierne bruges til at tematisere og tydeliggøre sådanne skift, så det ikke skaber uklarhed og forvirring eller frustration, hos parterne i samarbejdet.

Forskellige former for styring i co-creation

Et andet men beslægtet forhold, der har betydning for *co-creation* foregår, er hvem der styrer samarbejdet og hvordan. Eksempelvis kan man skelne mellem hvorvidt der på forhånd er angivet en fast målsætning for samarbejdet, så resultatet i høj grad er forudsigeligt eller ej, samt hvorvidt den centrale aktør er en virksomhed henholdsvis organisation eller om den centrale aktør er kunden eller brugeren, her beskrevet som ”borgeren” (Ulrich, 2016).

Figur 3. Forskellige former for styring af *co-creation*

		Uforudsigelighed			
Organisationen som central aktør		<i>Ligeværdig co-creation</i>		<i>Faciliterende co-creation</i>	Borgeren som central aktør
		<i>Styret co-creation</i>		<i>Ansvarliggørende co-creation</i>	
		Forudsigelighed			

Man kan tale om *styret co-creation*, når en organisation bestemmer både målsætning og samarbejdsprocessen meget stærkt, så resultatet er relativt forudsigeligt. Det er tydeligt, hvem der så at sige "sidder for enden af bordet" og bestemmer både dagsordenen og hvad der skal i referatet i den forstand, at der er én part, der har en definerende og besluttende rolle. De øvrige deltageres bidrag betragtes som input til inspiration, men altså ikke som noget, der forpligter den part, der har styringen med forløbet. Denne form for *co-creation* ser man typisk, når formålet er at styrke kvaliteten af et produkt eller en service. I sådanne tilfælde er der ofte en virksomhed eller organisation, der sætter dagsordenen og vælger blandt de input, der kommer frem, hvilke bidrag, som vil blive taget op og brugt i forhold til et givet produkt eller en service.

Man kan tale om *ligeværdig co-creation*, når parterne i fællesskab beslutter, hvad målsætningen for samarbejdet skal være, hvorved der er en vis grad af uforudsigelighed knyttet til resultatet af det. Organisationen påtager sig at styre samarbejdsprocessen og sørger for, at samarbejdet skrider fremad, men samarbejdet er ligeværdigt i den forstand, at alle parter har lige meget at sige i forhold til, hvilken karakter problemløsningen skal have. Med andre ord er der ingen, der sidder ved bordenden og bestemmer hvad målsætningen skal være. Den part, som styrer processen, har en dobbeltrolle, som både deltager og proceskonsulent. Denne form for styring ser man typisk, når formålet med *co-creation* er at styrke ejerskabet til et produkt eller en service, men det kan også være når formålet er at få input til at styrke kvaliteten af et produkt eller en service.

Tilsvarende kan man tale om *ansvarliggørende co-creation*, når en organisation bestemmer målsætningen med samarbejdet, mens selve samarbejdsprocessen overlades til parterne i fællesskab. Der er med andre ord en part, der definerer succeskriterierne for forløbet, men ikke hvordan parterne når dem. Den ansvarliggørende part kan godt spille en motiverende rolle og så at sige "sørge for kaffe og kage ved bordet", men ansvaret for at arbejde med sagen og finde frem til en løsning overlades til parterne i fællesskab. Denne form for *co-creation* ser man typisk, når formålet er at styrke ejerskabet til et produkt eller en service, men det kan også være når formålet er, at parterne skal overtage en opgave gennem en form for hjælp til selvhjælp, eksempelvis i forbindelse med at tage ansvar for egen læring, egen sundhed eller udvikling af lokalsamfundet.

Endelig kan man tale om *faciliterende co-creation* når både målsætning og samarbejdsprocesserne er overladt til parterne i fællesskab. Organisationen stiller faciliteter til rådighed, men denne faciliterende rolle er tilbagetrukket og ikke-styrende. Den faciliterende part stiller så at sige blot et bord til rådighed, som parterne mødes ved. Denne form for *co-creation* ser man typisk, når formålet er at styrke ejerskabet til et produkt eller en service. Ifølge dele af forskningslitteraturen er denne form for *co-creation* den mest ideelle, da den overlader mest muligt til parterne i fællesskab (Agger & Tortzen, 2015), men nogle peger på, at den er den mindst ideelle, da der er en risiko, at en virksomhed eller organisation slet ikke bliver involveret men bliver afkoblet (Ulrich, 2016). Som sådan er dette endnu et eksempel på, at der ikke er enighed om, hvad *co-creation* er og bør være.

På denne baggrund er det igen vigtigt at betone, at de nævnte former for *co-creation* er idealtyper, dvs. hverken er særligt ideelle eller typiske i sig selv, men er analytiske kategorier, som kan bruges til at karakterisere forskellige måder at styre *co-creation* på. I praksis kan *co-creation* skifte form i den forstand at både organisering og styring kan ændre sig i takt med at samarbejdet udvikler sig. I sådanne tilfælde kan kategorierne bruges til at tematisere og tydeliggøre sådanne skift, så det ikke skaber forvirring eller frustration, hos parterne i samarbejdet.

I rapportens del II beskriver vi, hvordan man i praksis kan organisere co-creation, og i del III giver vi konkrete eksempler herpå fra uddannelses- og forskningsbiblioteker, der har haft fokus på co-creation med studerende.

Del II. Pejlemærker – metodiske overvejelser

Forskningsoversigten ovenfor viser, at *co-creation* ikke er et entydigt fænomen. Der er ikke én måde, at forstå og arbejde med *co-creation* på, men forskellige definitioner, rationaler og former for *co-creation*. Med andre ord er der ikke én *best practice* i forhold til *co-creation*, men forskellige muligheder. Det betyder ikke, at "anything goes" og at alle metoder er lige gode, men det betyder, at tilgange og metoder afhænger af formålet. Selvom der ikke er én *best practice*, så er der et *best fit* mellem det, man gerne vil opnå og det, man gør, i en given kontekst.

I det følgende vil vi beskrive nogle vigtige pejlemærker, som man kan orientere sig efter, når man skal sikre, at der er sammenhæng mellem det, man gerne vil opnå med *co-creation* og det man gør i en given kontekst. Den kontekst, som vi tager udgangspunkt i er et nationalt projekt ved danske uddannelsesbiblioteker med fokus på *co-creation* med studerende.

Inddragelse og involvering af studerende har været på dagsordenen i uddannelsessektoren i årtier, ikke mindst i Danmark, hvor der er en lang tradition for problem- og projektbaserede lærings- og uddannelsesforløb (Chemi & Krogh, 2017; Lea, 2015; Light, Cox, & Calkins, 2009). Det er velkendt, at studerende kan være en værdifuld ressource i uddannelser, som kan styrke både undervisningen og de studerendes læring, blandt andet ved at øge de studerendes engagement, motivation og læring (Nygaard et al., 2013). På denne baggrund har der inden for de seneste år været en stigende interesse for *co-creation* med studerende i forhold til deres undervisning og læring (Bovill et al., 2011; Carey, 2013; Jensen & Krogh, 2017).

Co-creation med studerende finder sted, når medarbejdere og studerende samarbejder om at udvikle elementer til brug i undervisning og de studerendes læring mere generelt. I forskningslitteraturen bliver *co-creation* med studerende blandt andet som "*a collaborative, reciprocal process through which all participants have the opportunity to contribute equally, although not in the same ways, to curricular or pedagogical conceptualization, decision making, implementation, investigation, or analysis*" (Cook-Sather et al., 2014, pp. 6-7). En styrke ved denne definition er, at den tydeliggør, at parterne i samarbejdet alle kan til en række forskellige didaktiske og pædagogiske forhold, og at parterne bidrager med hver deres input og altså ikke på samme måde. Men hvad der nærmere bestemt ligger heri er ikke entydigt. Denne uklarhed gælder også litteraturen om *co-creation* med studerende på uddannelsesbiblioteker. Her defineres *co-creation* blandt andet defineret som "*a bidirectional interaction between the service provider and the user*" (Islam, Agarwal, & Ikeda, 2015b, p. 640) og som det at "*staff and students work collaboratively together with one another to create components of curricula and/or pedagogical approaches*" (Bovill, Cook-Sather, Felten, Millard, & Moore-Cherry, 2016, p. 195). Litteraturen gør det klart, at interaktionen og samarbejdet med studerende kan have fokus på forskellige teknologiske og pædagogiske forhold, eksempelvis udvikling af web-portaler, blogs og brug af sociale medier (Islam et al., 2015a), hvad interaktionen og samarbejdet indebærer er ikke præciseret. Men det er præciseret, at det ikke altid er let og heller ikke uden udfordringer, at få samarbejdet til at fungere (Bovill et al., 2016). På denne baggrund anbefaler forskere, at man diskuterer såvel karakteren af samarbejdet som motivationen for det med de studerende.

Med andre ord er der ikke én måde, at forstå og arbejde med *co-creation* med studerende på. Det er altså ikke kun på tværs af kontekster, at der ikke er enighed og entydighed i forhold til, hvad *co-creation* indebærer. Det gælder også inden for en specifik kontekst som forskning og uddannelse.

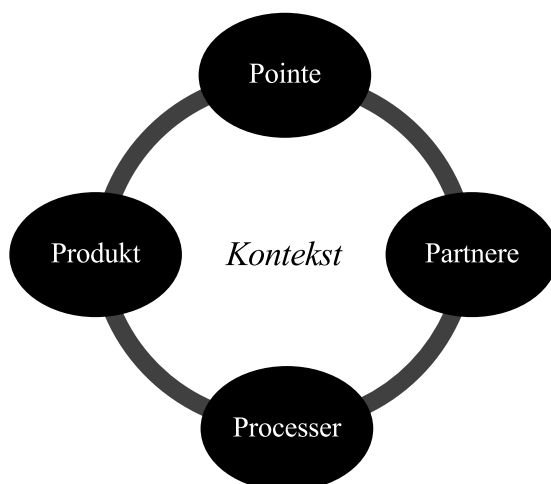
Der er ikke én *best practice* i forhold til *co-creation* med studerende, men nogle forhold, som man skal have fokus på, for at få et *best fit* mellem det, man gerne vil opnå og det, man gør, i forhold til *co-creation* med studerende.

I det følgende vil vi først beskrive en model over *best fit* i forbindelse med *co-creation*, og herefter vil vi beskrive de pejlemærker, som man kan orientere sig efter, når man skal vurdere og justere – og eventuelt diskutere – de enkelte dele af modellen i forhold til hinanden.

Model over en dynamisk tilgang til *co-creation*

Der er fire forhold ved *co-creation*, som skal vurderes og justeres i forhold til hinanden: Hvorfor vil man *co-creation* (pointe), hvem deltager (partnere), hvordan foregå skal samarbejdet (processer) og hvad bliver resultatet (produkt).

Figur 4. Model over en dynamisk tilgang til *co-creation*



For det første er det vigtigt at vurdere, hvorfor man gerne vil arbejde med *co-creation*. Hvad er *pointen*? Som nævnt giver forskningslitteraturen mange gode grunde til at arbejde med *co-creation*. Vi har beskrevet tre overordnede rationaler for *co-creation* (kvalitet, effektivitet og legitimitet) men disse er typisk specificeret i forhold til konteksten, eksempelvis om *co-creation* bruges i forhold til brugerdriven innovation, patientinddragelse, studenterinvolvering eller noget fjerde. Ofte er der et eller flere formål med *co-creation*, som er beskrevet på forhånd, men det kan ændre sig undervejs i takt med at samarbejdet udvikler sig – hvis parterne tillader det.

For det andet er det vigtigt at vurdere, hvem man gerne vil have til at deltage. Hvem skal *partnerne* i samarbejdet være? Det kan være bestemte kundesegmenter i forhold til en virksomhed eller bestemte grupper af brugere og borgere i forhold til en offentlige organisation. Det er typisk nødvendigt at gøre en aktiv indsats for at rekruttere partnere, og i den sammenhæng er det vigtigt at overveje, hvad der motiverer forskellige grupper til at deltage og bidrage. Det kan også være nødvendigt at rekruttere nye eller flere partnere undervejs, hvis nogle falder fra, eller hvis det bliver tydeligt, at der mangler bestemte ressourcer blandt deltagerne.

For det tredje er det vigtigt at vurdere, hvordan samarbejdet skal foregå. Hvilke *processer* involverer samarbejdet? Typisk skal der gøres en aktiv indsats for at få deltagerne til at bringe deres ressourcer i spil i samarbejdet, og ikke mindst skal der gøres en aktiv indsats for at få forskellige ressourcer til at spille sammen og med hinanden snarere end mod hinanden. Der kan være en risiko for, at deltagerne forfægter egne interesser snarere end engagerer sig i et samarbejde, og måske kan der blive brug for at håndtere uenigheder og konflikter mellem deltagerne.

For det fjerde er det vigtigt at vurdere, hvad der kommer ud af samarbejdet. Hvad bliver *produktet*? Nogle gange er der defineret en ramme for resultatet på forhånd i form af en målsætning for den løsning, som deltagerne skal finde frem til, men ikke altid. Under alle omstændigheder afhænger slutproduktet af parternes bidrag og samspillet herimellem. Det er vigtigt løbende at vurdere, om samarbejdet er konstruktivt og produktivt eller om der skal justeres på formål, deltagerkreds eller aktiviteter i samarbejdet for at bevæge det i en konstruktiv og produktiv retning.

Modellen kan godt bruges som en model over fire centrale faser i *co-creation*. Ofte er dynamikken mellem de fire forhold, at man først formulerer en *pointe* med at involvere studerende i *co-creation*, dernæst rekrutterer man *partnere* til samarbejdet, som man efterfølgende organiserer *processer* for med henblik på at sikre interaktion og samarbejde, hvilke udmønter sig i et *produkt*. Men det er ikke altid tilfældet, at *co-creation* forløber på denne måde. I nogle sammenhænge kan *co-creation* tage udgangspunkt i allerede etablerede partnerskaber, samarbejdsprocesser eller produkter, og under alle omstændigheder er det ofte tilfældet, at de fire forhold ikke falder helt på plads én gang for alle, men må vurderes og justeres i forhold til hinanden undervejs i forløbet.

I det følgende beskriver vi nogle vigtige pejlemærker, som man kan orientere sig efter, når man skal vurdere og justere de metodiske elementer i *co-creation*.

Pointe

Co-creation kan have forskellige formål. Derfor er det vigtigt at vurdere og måske undervejs diskutere og justere, hvorfor man indgår i *co-creation*. Hvad er *pointen*?

Forskningsoversigten i del I viser, at man kan identificere tre overordnede rationaler for *co-creation*: kvalitet, effektivitet og legitimitet. Disse rationaler er typisk specificeret i forhold til en given kontekst, eksempelvis *co-creation* med studerende ved uddannelsesbiblioteker. Selv om *co-creation* med studerende ikke er defineret klart og entydigt i forskningslitteraturen, så omfatter det ikke alle former for interaktion og samarbejde med studerende (Islam et al., 2015b). Overordnet set, kan man skelne mellem tre forskellige formål med samarbejde. Samarbejde kan have til formål at *undersøge*, *udvikle* eller *udføre* noget.

Mange former for interaktion og samarbejde med studerende har til formål at *undersøge* hvad de tænker eller gør. Eksempelvis er der mange former for samarbejde, som har fokus på at få indsigt i, hvad de studerende tænker om bibliotekets produkter og services og hvor tilfredse de er med de tilbud, de får, eksempelvis hvor tilfredse de er med kvaliteten. Denne interesse for brugernes tilfredshed er del af en generel bruger- og markedsorientering (Carey, 2013), men den kan også være bredere og være del af en mere antropologisk orienteret nysgerrighed i forhold til, hvordan brugerne oplever og bruger de produkter og services, som de har adgang til (Priestner & Borg, 2016; Ramsden, 2016). Men *co-creation* med studerende handler ikke "bare" om at få viden om, fra eller for de studerende (Islam et al., 2015a, 2015b).

Andre former for interaktion og samarbejde med studerende har til formål at få de studerende til at *udføre* bestemte opgaver. Eksempelvis er der mange former for samarbejde, som har fokus på at motivere studerende til at bruge mere tid på at udføre bestemte opgaver, som de kan lære af (Lea, 2015; Nygaard et al., 2013). Denne interesse for de studerendes læring er en del af en generel udvikling i uddannelsessystemet fra at have fokus på *teachers teaching* til at have fokus på *learners learning*, dvs. fra fokus på, hvad underviserne gør til fokus på, hvad de studerende gør (Healey, Jenkins, & Bovill, 2015; Prince, 2004). Men *co-creation* med studerende handler ikke "bare" om at aktivere de studerende i læreprocesser

Co-creation med studerende handler om at skabe noget sammen med studerende, dvs. om at *udvikle* produkter eller services sammen med studerende (Islam et al., 2015a). Det overordnede formål og rationale kan som nævnt være at udvikle kvaliteten, effektiviteten eller legitimiteten (eller flere af disse rationaler på samme tid), men disse overordnede formål og rationaler kan specificeres i forhold til den konkrete kontekst.

Pejlemærker for afklaring af pointe

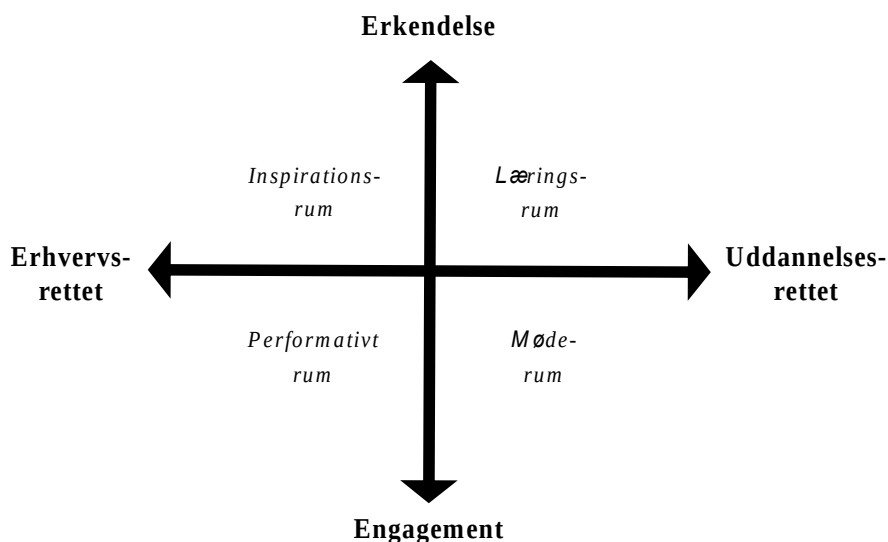
Når man skal vurdere og formulere *pointen* med et specifikt *co-creation* initiativ, kan det være en hjælp at have nogle pejlemærker, der er mere specifikke i forhold til den konkrete kontekst end de overordnede rationaler for *co-creation*.

Hvad er *pointen* med *co-creation* med studerende på uddannelsesbiblioteker?

Med inspiration fra biblioteksforskningen (Jochumsen, 2017) er et af de pejlemærker, som kan orientere sig efter, hvorvidt *pointen* med at udvikle produkter og services sammen med studerende er at bidrage til de studerendes erkendelse henholdsvis engagement. Et andet pejlemærke er, hvorvidt *pointen* med at udvikle produkter eller services sammen med studerende er at bidrage til

de studerendes uddannelse henholdsvis arbejdsliv efter endt uddannelse. Hvis man krydser disse pejlemærker får man en visuel illustration af det, der kan beskrives som bibliotekets ”fire rum”: Et læringsrum, et møderum, et inspirationsrum og et performativt rum.

Figur 5. Pejlemærker for *pointen* med *co-creation* med studerende



Uddannelsesbiblioteker er et vigtig *læringsrum* for studerende, der understøtter uddannelsernes undervisning og eksaminer, og en *pointe* med at udvikle produkter eller services sammen med studerende kan være at bidrage til at udvikle dette læringsrum. Bibliotekets funktion som læringsrum har traditionelt handlet om adgang til kilder, hjælp til at søge og sortere information og lignende, og i takt med digitaliseringen er betydningen af denne funktion tiltaget væsentligt. I eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne (se del III) har de fleste cases haft til hensigt at styrke biblioteket som læringsrum.

Uddannelsesbiblioteker er også et vigtig *møderum* for studerende, der understøtter de studerendes engagement i deres uddannelse og faglige fællesskaber med medstuderende, og en *pointe* med at udvikle produkter eller services sammen med studerende kan være at bidrage til at udvikle dette møderum. Bibliotekets funktion som møderum har tidligere hovedsageligt handlet om at tilbyde (studie)plads til at studere men i stigende grad har det også handlet om at tilbyde rum for at studerende kan mødes indbyrdes om den fælles interesse i deres fag og uddannelse. I eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne har blandt andet casen fra VIA, Campus Horsens, peget på vigtigheden af biblioteket som møderum for studerende.

Uddannelsesbiblioteker er også et vigtig *inspirationsrum* for studerende, der understøtter behovet for, at studerende så tidligt som muligt finder inspiration til, hvad de kan og vil bruge deres uddannelse til, og en *pointe* med at udvikle produkter eller services sammen med studerende kan være at bidrage til at udvikle dette inspirationsrum. Bibliotekets funktion som inspirationsrum har tidligere hovedsageligt handlet om at finde virksomhedsbeskrivelser, jobbeskrivelser og stillingsopslag men i takt med digitaliseringen er adgangen til inspiration i forhold til, hvad virksomheder arbejder med, cases, metoder, og meget mere blevet lettere og bibliotekets funktion som inspirationsrum blevet endnu mere central. I eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne har blandt andet casen fra DBS og casen med jurastuderende fra Det Kgl. Bibliotek, Aarhus Universitet,

haft fokus på at udvikle undervisningsforløb og -materiale, som kan informere om hvilke metoder og materialer, der arbejdes med i erhvervsmæssige sammenhænge.

Endelig er uddannelsesbiblioteker også ved at blive et vigtig *performativt rum* for studerende, der understøtter studerende i at engagere sig i erhvervsrettede aktiviteter, og en pointe med at udvikle produkter eller services sammen med studerende kan være at bidrage til at udvikle dette rum. Bibliotekets funktion som performativt rum har tidligere hovedsageligt handlet om at engagere sig i erhvervsrettede foreninger og fællesskaber, men med det aktuelle fokus på iværksætteri og entreprenørskab er betydningen af denne funktion tiltaget væsentligt. I eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne var mange optaget af, at de studerende ville kunne udvikle praktiske kompetencer gennem samarbejde med biblioteket, som de ville kunne bruge i erhvervsmæssige sammenhænge.

Pejlemærkerne angiver nogle orienteringspunkter for forsknings- og uddannelsesbiblioteket i forbindelse med *co-creation* med studerende. Figur 5 illustrerer, at forsknings- og uddannelsesbiblioteker så at sige kan udvide og udbygge sine "rum" ved at udvikle produkter og services sammen med studerende. Rummene kan supplere hinanden, dvs. "overlappe" hinanden, men de er ikke helt sammenfaldende, dvs. man kan også forfølge bestemte pointer på bekostning af andre. Hver især har de den bagside eller slagside, at man kan stirre sig blind på dem og dermed komme til at overse andre pointer, som også kunne være relevante. Derfor kan det være en god idé, at man ikke låses sig alt for fast på en bestemt pointe fra begyndelsen, og under alle omstændigheder er det vigtigt at man vurderer og eventuelt diskuterer og justerer, hvad man gerne vil opnå med *co-creation* med studerende undervejs som samarbejdet udvikler selv.

Partnere

Co-creation kan have forskellige deltagere. Derfor er det vigtigt at vurdere og måske undervejs diskutere og justere, hvem der kan bidrage i *co-creation*. Hvem skal være *partnere*?

Forskningsoversigten i del I viser, at *co-creation* har vundet udbredelse på mange forskellige områder, og som sådan er der mange forskellige aktører, der kan deltage i *co-creation*. Det kan være private virksomheder, offentlige organisationer, interesseorganisationer og foreninger, som måske ønsker at udvikle noget sammen med hinanden men som under alle omstændigheder ønsker at udvikle noget sammen med kunder, brugere eller borgere (Voorberg et al., 2014). Forskellige aktører vil typisk gå til *co-creation* på forskellige måder (Ulrich, 2016), men overordnet set kan man skelne mellem tre forskellige roller, som parterne kan tage i *co-creation*. De kan være *co-initiators*, *co-designers* eller *co-implementors* (Agger & Tortzen, 2015; Voorberg et al., 2014), dvs. de kan være med til at *konceptudvikle*, *designudvikle* eller *praksisudvikle*.

Tabel 3. Roller i *co-creation*

Roller	Karakteristika
Konceptudvikling	Idégenering af forslag
Designudvikling	Design af prototype
Praksisudvikling	Implementering af ny praksis

Nogle gange handler *co-creation* om *konceptudvikling*, dvs. om at udvikle nye idéer til produkter eller services for på den baggrund af udvikle et nyt koncept, som man kan arbejde videre med. Som sådan er opgaven og rollen for deltagerne meget åben: Den handler om at genere gode idéer og forslag og i fællesskab forfine de bedste til et koncept, som man efterfølgende ville kunne arbejde videre med, hvis man ønsker det. I eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne (se del III) har blandt andet casen fra Aalborg Universitet haft fokus på konceptudvikling.

Andre gange handler *co-creation* om *designudvikling*, dvs. om at udvikle et nyt design for et produkt eller en service på baggrund af en foreliggende idé og koncept. Som sådan er opgaven og rollen for deltagerne mere konkret: Den handler om at konkretisere en god idé og et koncept og i fællesskab udvikle et design, som man kan fremvise, eventuelt i form af en prototype på et produkt eller en service, og som man ville kunne arbejde videre med, hvis man ønsker det. I eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne har de fleste cases haft fokus på at udvikle designet af undervisningsforløb eller e-læringsprodukter.

Endelig handler *co-creation* nogle gange om *praksisudvikling*, dvs. om at udvikle en ny praksis omkring brugen af produkter eller services. Som sådan er opgaven og rollen for deltagerne praktisk rettet: Det handler om at finde løsninger på, hvordan man kan etablere en ny praksis omkring et produkt eller en service, som man ville kunne arbejde på at udbrede og implementere, hvis man ønsker det. I eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne er der ikke nogen, der har direkte fokus på

praksisudvikling, men flere af projekterne er optaget af ”bæredygtighed” og som sådan har de et praksisudviklende perspektiv.

Som det fremgår er rollerne og opgaverne sammenhængende og beskrives som faser: Først skal man konceptudvikle, så skal man designudvikle og til sidst skal man praksisudvikle. Faserne kan være adskilte, men de kan også være sammenhængende og endda helt integrerede på tværs af to eller alle tre aspekter, så man eksempelvis konceptudvikler samtidig med at man designudvikler og måske endda også praksisudvikler, men rollerne og opgaverne er forskellige og derfor kan de kræve forskellige parter med forskellige interesser og kompetencer. I eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne har de fleste cases elementer af både konceptudvikling og designudvikling.

Historisk set har de fleste eksempler på *co-creation* haft fokus på praksisudvikling, mens færre har haft fokus på designudvikling og kun få har haft fokus på konceptudvikling (Voorberg et al., 2014). Det skyldes måske, at mange virksomheder og organisationer gerne selv vil definere (og have kontrol med) deres ”kerneopgave” og koncepter for de produkter og services, der knytter sig hertil, og i lidt højere grad er villigere til at involvere kunder og brugere i at designe produkter og services og endnu mere villige til at involvere kunder og brugere i at etablere og implementere nye praksisser omkring dem. Men det er som sagt ”blot” et historisk faktum og ikke en nødvendighed, og i eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne har de fleste cases som nævnt i første omgang haft fokus på konceptudvikling og designudvikling.

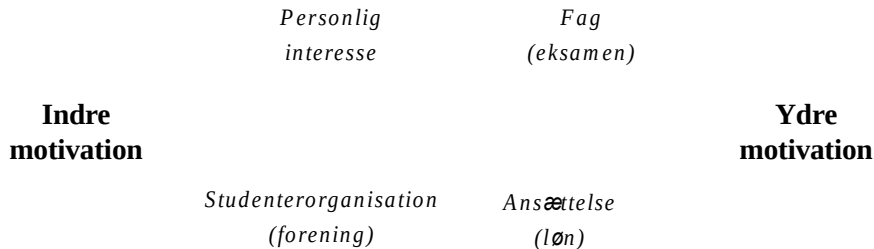
Pejlemærker for rekruttering af partnere

Når man skal vurdere og rekruttere parter til *co-creation* til et specifikt *co-creation* initiativ, kan det være en hjælp at have nogle pejlemærker, der er mere specifikke i forhold til den konkrete kontekst end de overordnede roller og opgaver i *co-creation*.

Hvem kan det være relevant at rekruttere til *co-creation* med studerende på forsknings- og uddannelsesbiblioteker? Med inspiration fra forskningsoversigten i del I er et af de pejlemærker, som kan orientere sig efter, hvorvidt parterne skal rekrutteres på baggrund af en åben invitation til alle interesserede eller en lukket invitation til nogle bestemt udvalgte. Et andet pejlemærke er, hvorvidt parterne skal rekrutteres på baggrund af en indre eller en ydre motivation. Hvis man krydser disse pejlemærker får man en visuel illustration af fire strategier til rekruttering af studerende: En strategi med fokus på personlig interesse, på fag, ansættelse eller medlemskab i en studenterorganisation.

Figur 6. Pejlemærker for rekruttering af studerende til *co-creation*

Åben invitation



Lukket invitation

For det første kan studerende rekrutteres gennem *personlig interesse*. Eksempelvis kan biblioteket kommunikere en åben invitation – mundtligt til brugere på biblioteket eller skriftligt via opslag på uddannelsesinstitutioner eller sociale medier – og rekruttere alle de studerende eller de ”første til mølle”, hvis der er grænser for, hvor mange man kan eller vil have med. En fordel ved denne strategi er, at studerende med personlig interesse i sagen ofte også har bud på, hvordan produkter og services kan forbedre, som de kan bringe i spil i samarbejdet. Men en erfaring fra blandt andet VIA biblioteket i Horsens var, at det ikke altid er tilfældet, blandt andet fordi at den personlige interesse i at deltage ikke nødvendigvis skyldes sagen, men de andre deltagere. Her viste det sig, at nogle af deltagerne hovedsageligt var interesseret i et socialt netværk og fællesskab. En ulempe ved strategien om at rekruttere studerende på baggrund af personlig interesse er, at interessen kan være flygtig – eller i konkurrence med andre interesser – og dermed risikerer man et frafald og i det hele taget kan man ikke forvente, at deltagerne bruger meget tid og energi på samarbejdet, men alene deres ”interessetid”.

Studerende kan også rekrutteres gennem et bestemt *fag*. Eksempelvis kan biblioteket samarbejde med underviserne på bestemte fag om at bruge samarbejdet med biblioteket som eksamensprojekt i faget. En fordel ved denne strategi er, at de fleste studerende har en stærk motivation i forhold til at levere et godt eksamensresultat. En erfaring fra blandt andet Aalborg Universitetsbibliotek var, at studerende, der brugte biblioteket som eksamensprojekt i et fag arbejdede meget intensivt og brugte meget tid på projektet. Men det kan man selvfølgelig ikke altid være sikker på. En ulempe ved strategien om at rekruttere studerende gennem et fag er, at fagets indhold og form kan sætte en begrænsning for, hvad og hvordan de studerende kan samarbejde med biblioteket – blandt andet kan der være en nogle problemstillinger, et pensum eller en vejleder, som studerende er mere optagede af at imødekomme end samarbejdet med biblioteket.

Studerende kan også rekrutteres gennem *ansættelse*. Eksempelvis kan biblioteket opslå et antal stillinger til formålet eller gøre deltagelse i *co-creation* til del af andre stillinger for studerende på biblioteket. En fordel ved denne strategi er, at studerende får løn for at deltage og dermed har en ekstra motivation til at deltage. En erfaring fra CBS Bibliotek var, at ansatte studerende arbejdede meget koncentreret og kompetent med opgaven. Men det kan man selvfølgelig ikke altid være sikker på. En ulempe ved strategien om at rekruttere studerende gennem ansættelse er, at studerende

kan få et bedre jobtilbud et andet sted og dermed forlade stillingen. Det var også en erfaring man gjorde sig på CBS Bibliotek. Her oplevede man tilmed, at samarbejdet mellem studerende ikke var uden problemer, og at det var noget, man skulle tage sig af som arbejdsgiver. Uoverensstemmelse mellem studerende – og parterne i det hele taget – er dog ikke noget, der er specielt for strategien om at rekruttere studerende gennem ansættelse. Som vi vil komme tilbage til kan uoverensstemmelser optræde i alle former for samarbejde.

Endelig kan studerende også rekrutteres gennem *studerterorganisationer*. Eksempelvis kan biblioteket henvende sig til DSA eller andre studenterorganisationer for at få udpeget nogle særligt engagerede studerende, som man kan invitere til at deltage. En fordel ved denne strategi er, at studerende, der er engagerede i studenterorganisationer ofte er meget passionerede studerende med meget energi og lyst til at udvikle uddannelserne. En erfaring fra blandt andet KEA var, at DSA var en stor hjælp i forhold til at identificere engagerede studerende, og at disse studeende var godt orienterede om, hvad der foregik på uddannelserne og hvad forskellige studerende mente om forskellige forhold. Men heller ikke det kan man altid være sikker på. En ulempe ved strategien om at rekruttere studerende gennem studenterorganisationer er, at de kan have nogle studenterpolitiske interesser, som de forfægter, og at biblioteket kan blive del af en politisk interessekamp mellem forskellige grupper af studerende eller mellem studerende og undervisere eller andre grupper på uddannelserne.

Disse strategier udgør forskellige tilgange til at rekruttere studerende til *co-creation* på forsknings- og uddannelsesbiblioteker. Figur 5 illustrerer, at strategierne kan ”overlappe” og supplere hinanden, og som sådan styrke studerendes motivation til at deltage i *co-creation*. Men de har også hver især en bagside eller slagside i form af ulemper, som det er vigtigt at være opmærksom på, og under alle omstændigheder er det vigtigt at vurdere og eventuelt diskutere og justere, hvem der kan bidrage og deltage i *co-creation* undervejs i takt med at samarbejdet udvikler selv.

Processer

Som nævnt kan *co-creation* have karakter af forskellige former for udvikling – konceptudvikling, designudvikling og praksisudvikling – og involvere parter med forskellige former for motivation. Som sådan kan det også bestå af forskellige udviklingsprocesser. Derfor er det vigtigt at vurdere og måske undervejs diskutere og justere, hvilke tiltag, der skal tages i *co-creation*. Hvilke processer skal sættes i gang i forløbet?

Forskningsoversigten i del I viser, at litteraturen ikke giver konkrete beskrivelser af, hvordan *co-creation* foregår. Litteraturen er præget af brede begreber og idealistiske beskrivelser, mens der kun gives få beskrivelser endsige anbefalinger i forhold til, hvilke processer, der kan sættes i gang. Men ovenfor har vi beskrevet tre overordnede roller, som udviklingsprocesserne i *co-creation* skal fremme. Ovenfor har vi også beskrevet vigtigheden af motivation. Samarbejde og motivation er hinandens forudsætning. Med andre ord er motivation både en betingelse for og et resultat af et godt samarbejde. Det er et sammensat fænomen, der involverer både interesse og vedholdenhed. Samtidig er det altid situeret, dvs. det varierer på tværs af kontekster og over tid (Bryson & Hand, 2007).

På denne baggrund kan man skelne mellem udviklingsprocesser, der har fokus på at fremme udvikling af produktet, og motivationsprocesser, der har fokus på at fastholde motivationen hos deltagerne undervejs.

Tabel 4. Aktiviteter i *co-creation*

Roller	Udviklingsiltag	Motivationstiltag
Konceptudvikling	<i>Brainstorming</i> <i>Mindmaps</i>	Inviter til divergent tænkning Modvirk <i>group thinking</i>
Designudvikling	<i>Workshops</i> Scenarier	Inviter til kreative leg Modvirk silotænkning
Praksisudvikling	Afprøvning Rollespil	Inviter til kreativ anvendelse Modvirk nulfejlskultur

Konceptudvikling kan fremmes med tiltag, der har fokus på idégenerering, som *brainstorming* og *mindmapping*. Sådanne tiltag kan imidlertid hæmmes af for megen konvergent tænkning, og derfor kan det være nødvendigt at invitere til divergent tænkning, dvs. at tænke i forskellige baner og ikke for hurtigt lægge sig fast på én bestemt idé.

Designudvikling kan fremmes med tiltag, der har fokus på konkretisere idéer og koncepter, som *workshops* og gennemspilning af scenarier. Sådanne tiltag kan imidlertid hæmmes af manglende kreativitet og silotænkning, og derfor kan det være nødvendigt at invitere til en kreativ leg med materialer og muligheder.

Praksisudvikling fremmes med tiltag, der har fokus på at afprøve konkrete forslag til designs og prototyper i praksis, eksempelvis suppleret med gennem rollespil for at afprøve et design i forskellige situationer. Sådanne tiltag kan imidlertid hæmmes af manglende kreativitet og frygt for

at begå fejl, og derfor kan det være nødvendigt at invitere til kreativ anvendelse af de foreslåede designs og prototyper.

Pejlemærker for at igangsætte processer

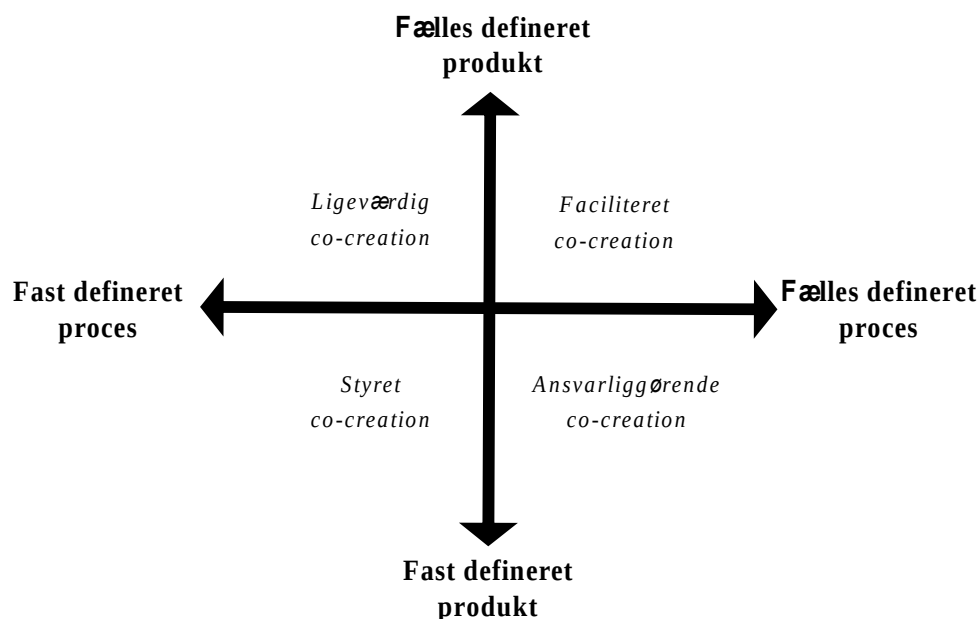
Når man skal organisere *co-creation*, kan det være en hjælp at have nogle pejlemærker, der er mere specifikke i forhold til den konkrete kontekst end de overordnede roller.

Hvordan kan det være relevant at organisere *co-creation* med studerende på forsknings- og uddannelsesbiblioteker? Litteraturen er præget af brede begreber og idealistiske beskrivelser, mens der kun gives få beskrivelser endelige anbefalinger i forhold til, hvilke processer, der kan sættes i gang. Forskningslitteraturen om *co-creation* med studerende peger på, at det i denne kontekst er vigtigt at være varsom med for idealistiske forståelser, da der knytter sig nogle øjelige til at træde ud af de vante rolle, da det er usikkert hvad der kommer ud af det – og om der er skjulte hensigter med samarbejdet (Healey et al., 2015).

Med inspiration fra forskningsoversigten i del I kan man skelne mellem hvorvidt der på forhånd er angivet en fast målsætning for samarbejdet, så resultatet i høj grad er forudsigeligt eller ej, samt hvorvidt den centrale aktør er en virksomhed henholdsvis organisation eller om den centrale aktør er kunden eller brugeren, her beskrevet som ”borgeren” (Ulrich, 2016).

I forhold til *co-creation* med studerende vil vi beskrive dette som en skelne mellem i hvilken grad slutproduktet henholdsvis processen derhen er styret af den ene part eller af parterne i fællesskab. Med andre ord er et pejlemærke, som man kan orientere sig efter i forbindelse med *co-creation* med studerende, hvorvidt produktet er defineret af den ene part på forhånd eller om det er op til parterne i fællesskab. Et andet pejlemærke er, hvorvidt processen styres af den ene part eller om det er op til parterne i fællesskab at bestemme, hvordan samarbejdet skal forløbe. Hvis man krydser disse pejlemærker får man en visuel illustration af de fire former for styring af *co-creation*: Styret *co-creation*, strategi med fokus på personlig interesse, på fag, ansættelse eller medlemskab i en studenterorganisation.

Figur 7. Pejlemærker for processer i *co-creation* med studerende



Som pejlemærke angiver *styret co-creation* at en part, typisk biblioteket, forsøger at fastlægge både målsætning og samarbejdsprocessen på forhånd, så resultatet er relativt forudsigeligt. For en del af litteraturen fremhæves denne styring af *co-creation* som attraktiv, da en organisation kan være et sikker på, hvad den får ud af samarbejdet (Ulrich, 2016), men en udbredt erfaring fra bibliotekerne var, at det kan være problematisk at betegne dette som *co-creation*, da meget stram styring af forløbet snarere er udtryk for ”bestilt arbejde”, dvs. ”creation” uden ”co-”. Som sådan kan pejlemærkerne være en hjælp til at vurdere, og eventuelt diskutere og justere, styringen af forløbet.

Som pejlemærke angiver *ansvarliggørende co-creation*, at en part, typisk biblioteket, forsøger at fastlægge målsætningen for samarbejdet på forhånd, mens samarbejdsprocessen overlades til parterne i fællesskab. Som nævnt minder samarbejdet om ”hjælp til selvhjælp”. Igen var det en udbredt erfaring fra bibliotekerne, at det kan være problematisk at betegne dette som *co-creation*, da det kan minde om manipulation. Som sådan kan pejlemærkerne være en hjælp til at vurdere, og eventuelt diskutere og justere, hvem der har ansvar for hvad i forløbet.

Som pejlemærke angiver *ligeværdig co-creation*, at en part forsøger at styre samarbejdsprocessen og sørger for, at samarbejdet skrider fremad, mens samarbejdet er ligeværdigt i den forstand, at parterne i fællesskab beslutter, hvad målsætningen for samarbejdet skal være. Dette kan umiddelbart anskues som et ideal for *co-creation* (Agger & Tortzen, 2015), men en erfaring fra bibliotekerne var, at styringen af processen kan medføre en skjult form for manipulation. Som sådan kan pejlemærkerne være en hjælp til at vurdere, og eventuelt diskutere og justere, hvor ligeværdigt og jævnbrydigt samarbejdet er og skal være.

Endelig angiver *faciliterende co-creation* som pejlemærke, at parterne forsøger at afklare både målsætning og samarbejdsprocesserne i fællesskab. Som nævnt betragtes dette i dele af forskningslitteraturen som den mest ideelle form for *co-creation*, da den overlader mest muligt til parterne i fællesskab (Agger & Tortzen, 2015), mens andre problematiserer, at der er en risiko for, at en organisation bliver afkoblet og ikke får noget ud af samarbejdet (Ulrich, 2016). En erfaring fra bibliotekerne var, at det er vigtigt at være opmærksom på, om alle deltagere er medinddraget og bidrager eller om der er deltagere, som bliver afkoblet og reduceret til ”bænkevarmer”. Som sådan kan pejlemærkerne være en hjælp til at vurdere, og eventuelt diskutere og justere, om alle parter er involverede og bidrager, også selv om det ikke er på samme måde.

Som det fremgår beskriver vi processerne i *co-creation* med studerende som pejlemærker i forhold til at vurdere, og eventuelt diskutere og justere, om der så at sige skal ”skrues op eller ned” for styringen af samarbejdet i forhold til, hvordan parterne bringer deres ressourcer i spil. Figur 6 illustrerer, at processerne kan ”overlappe” og bestyrke hinanden, men også kan supplere og erstatte hinanden. Men de har også hver især en bagside eller slagside i form af ulemper, som det er vigtigt at være opmærksom på. Som sådan kan de bruges til at blive bevidst om, hvilken retning, som samarbejdet har, og om der er brug for eller grund til at ”bevæge” det i en anden retning for at skabe rammerne for reel *co-creation*. Med andre ord kan de bruges til at vurdere og eventuelt diskutere og justere samarbejdet undervejs i forløbet, så et bliver *co-creation* af gavn og ikke bare af navn.

Produkter

Co-creation kan have karakter af forskellige former for udvikling: konceptudvikling, designudvikling og praksisudvikling. Men som det fremgår er der ikke garanti for, at samarbejdet lykkes. Derfor er der brug for at vurdere og eventuelt diskutere og justere samarbejdet undervejs i forløbet i forhold til om det er produktivt.

Om et *co-creation* forløb er produktivt skal først og fremmest vurderes i forhold til det primære mål: Om der bliver skabt og udviklet noget i fællesskab. Men der kan også være biprodukter af samarbejdet – ligesom der kan være et ”meta-produkt” i form af et læringsudbytte i forhold til *co-creation* som metode.

Tabel 5. Produkter af *co-creation* med studerende

Primære produkter	Bi-produkter	Meta-produkter
Konceptudvikling	Idéer til nye initiativer	Bedre forståelse af <i>co-creation</i> som koncept
Designudvikling	Etablering af relationer og netværk	Erfaring med konkrete designs af <i>co-creation</i> forløb
Praksisudvikling	Viden om de studerendes brug af biblioteket	Etablering af <i>co-creation</i> praksisser

Når man skal vurdere produktet af *co-creation* er det en udfordring, at der kan være mange forskellige synsvinkler. Forskellige interessenter vil ofte have forskellige vurderinger af resultatet af en *co-creation* proces.

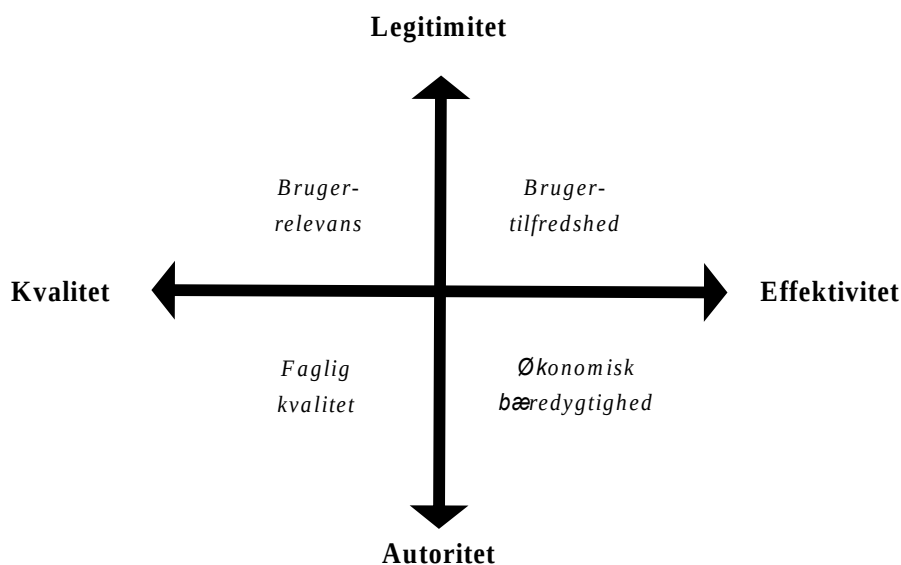
Pejlemærker for vurdering af produktet

Om der er grund til at justere et *co-creation* forløb, beror typisk på en vurdering af det produktivitet. Opnår man det, man gerne vil? Hvis ikke, er det i sig selv en grund til at diskutere og justere enten *pointen*, *parterne* eller *processerne* – eller flere af elementerne for at sikre et *best fit*.

Hvordan kan det være relevant at organisere *co-creation* med studerende på forsknings- og uddannelsesbiblioteker? Når man skal vurdere og eventuelt justere et *co-creation* kan man benytte sig af de pejlemærker, som vi ovenfor har beskrevet til afklaring af *pointe*, rekruttering af partnere og igangsættelse af processer, som vi har beskrevet ovenfor. Men det kan også være relevant at vurdere produktet af *co-creation* med studerende i forhold til de overordnede rationaler for *co-creation*

Som vi har set er kvalitet og effektivitet to overordnede rationaler for *co-creation*. Som nævnt kan det supplere hinanden, men de kan også modvirke hinanden. Som sådan er disse rationaler delvist modsatrette. Et tredje overordnet rationale for *co-creation* er legitimitet, dvs. bruges oplevelse af ejerskab til produkter og services. Dette rationale kan betragtes som delvist modsatrettet faglig autoritet. Hvis man krydser disse pejlemærker får man en visuel illustration af fire overordnede kriterier til vurdering af produktet af *co-creation*.

Figur 8. Pejlemærker for vurdering af produkter



Som pejlemærke angiver *faglig kvalitet* en vurdering af en faglig autoritet, typisk en medarbejder fra biblioteket, der vurderer om et produkt er fagligt interessant og relevant. Traditionelt er udviklingstiltag ofte blevet taget af fagprofessionelle, og i sådanne tilfælde har vurderingskriteriet for værdien af et produkt typisk været dets faglig kvalitet. Det kan fortsat være på sin plads at vurdere den faglige kvalitet af produkter og services, også når de er blevet skabt gennem *co-creation*, men det er klart at faglig kvalitet alene også har en bagside eller slagside i form af fagnørderi eller decideret fagidioti. Derfor kan der være grund til også at tage andre vurderingskriterier i betragtning.

Som pejlemærke angiver *brugerrelevans* en vurdering af om brugerne finder et produkt relevant. Der beror typisk på en vurdering af, om brugerne oplever, at produktet imødekommer deres ønsker til det. Det vurderer man bedst ved at involvere brugerne i at opstille kriterierne for produktet og eventuelt også i selve produktionen, hvormed brugerne kan opleve ejerskab til produktet. Som nævnt er det et overordnet rationale for *co-creation*, men brugernes vurdering af relevans har også en bagside eller slagside i form af de kan have begrænset indsigt i deres behov og muligheder. Derfor kan der være grund til også at tage andre vurderingskriterier i betragtning.

Som pejlemærke angiver *brugertilfredshed* en vurdering af om brugerne finder et produkt interessant og brugervenligt, eller om de snarere finder det kedeligt og besværligt. Der beror typisk på en vurdering af, om brugerne oplever, at hverdagen bliver lettere. Det vurderer man typisk ved at lade brugerne angive deres tilfredshed, hvorved man kan vurdere, i hvilken udstrækning et produkt møder brugernes forventninger, eventuelt i sammenligning med lignende produkter. Det er blevet udbredt at lave tilfredshedsvurderinger blandt brugerne, og det er et vigtigt kvalitetskriterie for produkter og services, men brugernes tilfredshed har også en bagside eller slagside, da det typisk siger mere om brugernes forventninger og forhåbninger end om produktet. Derfor kan der være grund til også at tage andre vurderingskriterier i betragtning.

Endelig angiver *økonomisk bæredygtighed* som pejlemærke en vurdering af om en opgave løses lettere og mere effektivt set fra en faglig autoritets perspektiv. Effektivisering af opgaveløsningen er blevet et centralt fokuspunkt og vurderingskriterie i mange sammenhænge, og det er som nævnt et

overordnet rationale for *co-creation*. Men effektivitet i opgaveløsningen alene har også en bagside eller slagside i form af kassetænkning. Derfor kan der være grund til også at tage andre vurderingskriterier i betragtning.

Som det fremgår kan vurderingskriterierne ”overlappe” og supplere hinanden, men de kan også korrigere hinanden, da de så at sige peger i forskellige retninger. De har hver især en bagside eller slagside, og derfor er det problematisk, hvis de for lov at stå alene. I den sammenhæng kan man betragte det som en enestående mulighed og styrke ved *co-creation*, at parterne i fællesskab kan vurdere og diskutere produktet af deres samarbejde og de kriterier, som vurderingen beror på. Hermed kan parterne supplere hinanden og i fællesskab sikre den bredeste vurdering af et produkt.

Del III. Casebeskrivelser – konkrete eksempler

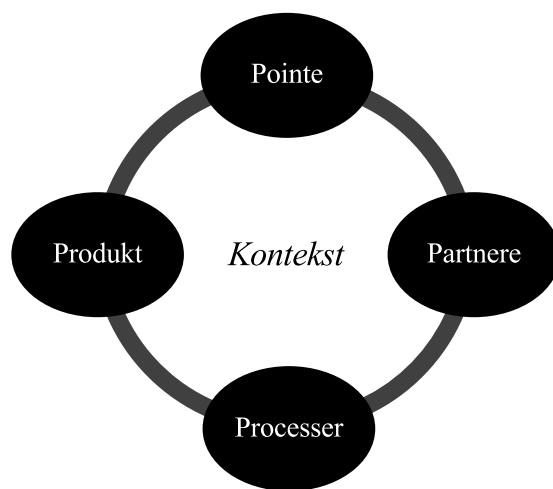
I det følgende præsenteres en række eksempler på *co-creation* med studerende på forsknings- og uddannelsesbiblioteker i Danmark. Eksemplerne er fra et DEFF-projekt med fokus på ”*Co-creation – studerende som medproducenter af e-læringsprodukter*” i 2017-18. Som del af projektet blev der taget initiativ til *co-creation* samarbejde med studerende ved en række uddannelsesbiblioteker med henblik på at udvikle bibliotekernes services, herunder deres undervisning og e-læringsprodukter.

Som nævnt i del II peger forskning på, at studerende kan være en værdifuld ressource i uddannelser, som kan styrke både undervisningen og de studerendes læring (Cook-Sather et al., 2014), og inden for de seneste år har der været en stigende interesse for at inddrage studerende som medproducenter og medskabere af deres undervisning og læring (Bovill, Cook-Sather, & Felten, 2011; Carey, 2013). Hermed udfordres traditionelle forståelser og normer for rollerne som akademisk medarbejder og studerende. Når studerende betragtes som medproducenter af e-læringsprodukter, betragtes de ikke længere som passive ”modtagere” eller ”brugere” men som engagere og kreative aktører ligesom medarbejderne ikke længere betragtes alene som faglige eksperter men også som proceskonsulenter for konstruktivt samarbejde med og mellem studerende (Cook-Sather et al., 2014). *Co-creation* med studerende indebærer, at de studerende kan få medindflydelse på både indhold og form af bibliotekets undervisning, dvs. får mulighed for at bidrage til at udvikle såvel bibliotekets undervisning som e-læringsprodukter.

Co-creation indebærer udvikling, men ikke al udvikling er *co-creation*. For at vi kan tale om *co-creation*, skal der være tale om at forskellige interessenter skaber noget sammen, dvs. ikke blot giver os mere eller mindre af det, der allerede findes og gøres, men skaber noget, der enten bryder med den gængse praksis på området eller med de vante forestillinger, der ligger til grund for denne praksis. *Co-creation* er, som betegnelsen antyder, at noget skabes i samspil. At skabe noget sammen er udtryk for kreativitet, men kreativitet er først *co-creation* når kreativiteten gør en forskel.

Man skal dog passe på ikke at opfatte innovationsprocessen som en velordnet og lineært fremadskridende proces. *Co-creation* er en kompleks proces med mange feedbackloops, spring, tilbageløb og gentagelser. Denne kompleksitet har vi illustreret med en model over samspillet mellem fire forhold ved *co-creation*, som har indflydelse på hinanden: Hvorfor vil man *co-creation* (pointe), hvem deltager (partnere), hvordan foregå skal samarbejdet (processer) og hvad bliver resultatet (produkt). Modellen er præsenteret i del II og gengives her.

Figur 4. Model over en dynamisk tilgang til *co-creation*



Præsentation af eksemplerne fra uddannelsesbibliotekerne følger elementer i modellen.

Co-creation giver relevans

Co-creation med studerende ved Aalborg Universitetsbibliotek

Formål: At udvikle e-læringsprodukter, som øger kendskabet til bibliotekets kernedatabaser, kilder, copyright samt akademisk praksis

Samarbejdspartnere: Studerende fra 5. semester, Kommunikation og Digitale Medier:

Kommunikation, 6. semester, Medialogi samt 8. semester It, Læring og Organisatorisk Omstilling (ILOO) fra Aalborg Universitet (AAU)

Primært læringsudbytte: Det er vigtigt at fremme en proces, hvor de studerende kan se relevansen ved samarbejdet og investerer i det. I den sammenhæng er det vigtigt at være klar over de roller, man kan tage i en co-creation proces. I dette tilfælde havde vi således en fordel ved at indgå i Aalborg Universitets PBL-koncept samt at lære af par iterationer med flere studerende.

Ved Aalborg Universitetsbibliotek har vi samarbejdet med tre projektgrupper over to semestre om at udvikle e-læringsprodukter til at øge AAU-studerendes kendskab til bibliotekets kernedatabaser, kilder, copyright samt akademisk praksis.

Pointe

Aalborg Universitetsbiblioteks overordnede pointe med at deltage i projekterne var at afprøve, hvad *co-creation* som metode kan give biblioteket af fordele i arbejdet med de studerendes informationshåndtering og digitale dannelse. Forskning om *co-creation* beskriver det som en metode, der sætter fokus på samarbejde i en form for partnerskab, hvor parterne samarbejder om at skabe noget sammen, som alle parter har en interesse i. Denne form for samarbejde med studerende, kan være en måde at sikre relevansen af det, vi udvikler i forhold til de studerendes informationshåndtering og digitale dannelse.

Relevans og sammenhæng for de studerende er meget vigtigt for os på Aalborg Universitetsbibliotek, og var den primære grund til at vi igangsatte projekterne. Vi lagde vægt på, at vi skulle skabe noget nyt sammen med de studerende, da vi hver især kan bidrage med noget forskelligt. Alle er eksperter, men på forskellige områder. Vi er et universitetsbibliotek og de er studerende, og ingen af os sidder med alle svarene på de studerendes informationshåndtering og digitale dannelse.

Partnere

Vi valgte at drage nytte af, at studerende ved Aalborg Universitet arbejder med problembaseret læring (PBL)¹ og at de hvert semester i grupper arbejder med et projekt med en selvvalgt problemstilling.

I projektets begyndelse tog vi initiativ til at samarbejde med studerende fra 5. semester på Kommunikation og Digitale Medier: Kommunikation² på Aalborg Universitet. Her havde de studerende et allerede tilrettelagt forløb på semestret, hvor de skulle udarbejde digital formidling af informationssøgning, informationsressourcer, referencehåndtering, kildekritik, plagiat eller

¹ Problembaseret læring er en læringsmodel, der er anvendes på Aalborg Universitet. <https://www.aau.dk/om-aau/aalborg-modellen-problembaseret-laering>

² *Kommunikation og Digitale Medier: Kommunikation* er en uddannelse på Aalborg Universitet, der fokuserer på bl.a. kommunikationen, der finder sted gennem medier og informationsteknologier. <https://www.aau.dk/uddannelser/bachelor/kdm-kommunikation>

copyright i et fagligt miljø. Samtidig skulle produktet have fokus på digitalt design og didaktik. Formidlingen var målrettet studerende fra 1. semester på Kommunikationsuddannelsen.

Ved at co-create med studerende på 5. semester på Kommunikation kunne vi indgå i et planlagt forløb i et fagligt miljø, som havde fokus på digitalt design og didaktik. Hermed mente vi, at vi kunne få meget forærende i processen. Det var på forhånd givet, hvilke studerende og undervisere, vi skulle samarbejde med, om end samarbejdet ikke var planlagt i detaljer og samtidig var forløbet for de studerende i sig selv bygget på principper omkring "participatory design", hvor brugerne af et design anskues som partnere i design-processen. Som sådan byggede didaktikken i forløbet dermed på principper, der stemmer overens med co-creation. Det så vi som en fordel. Desværre viste processen med de studerende fra Kommunikationsuddannelsen at være for låst til at vi kunne co-create.

Vi havde forestillet os, at det ville fungere godt, at arbejde med et koncept for co-creation på Kommunikationsuddannelsen, som både talte ind i de studerendes faglighed og samtidig talte ind i et forløb i deres uddannelse, hvor vi kunne indgå i som en naturlig del. Vi tror stadig på, at det generelt er en fordel, at indgå i en passende ramme på et studie, hvis man skal co-create med studerende, men i vores indledende projekt viste det sig også at være en stor udfordring.

Forløbet med 5. semester Kommunikation havde imidlertid en del udfordringer, som vi uddyber senere i denne tekst og derfor valgte vi semestret efter, at igangsætte et nyt projektforsøg med 6. semester fra Medialogi-uddannelsen³ samt et projekt med studerende fra 8. semester ILOO⁴. I alt endte vi derfor med at co-create med 3 projektgrupper.

Processer

Da meget allerede var lagt i faste rammer hos Kommunikationsstudiet, formåede vi ikke at co-create ret meget med de studerende. Studiet havde organiseret forløbet for de studerende og det betød, at vi aldrig kom i førersædet for processen. Vi kom snarere til at sidde på bagsædet som passagerer. Desuden mødte vi de studerende på et tidspunkt, hvor de allerede havde valgt deres koncept samt hvilket produkt, de gerne ville præsentere for studerende på 1. semester. Det kom til at betyde, at vores samarbejde med de studerende primært kom til at bestå af hjælp med meget praktiske og tekniske forhold, som de ikke selv kunne få til at fungere. Fordi vi ikke var skarpe på vores rolle i processen og omgangen med de studerende, virkede de i tvivl om, hvad vores rolle var, og hvad de faktisk kunne bruge os til.

Med erfaringen fra Kommunikationsstudiet i bagagen, valgte vi derfor at indgå i nye projekter det efterfølgende semester og valgte denne gang at co-create med studierne Medialogi og ILOO. Vi vurderede at begge disse studier kunne have en faglig interesse i at co-create med os omkring, hvordan man kunne udvikle et elektronisk produkt med et biblioteksfagligt fokus. Vores forhåbning var derfor, at vi kunne få kontakt med en eller flere grupper, som havde lyst til at co-create med os i forbindelse med deres eget semesterprojekt.

³ Medialogi-studiet arbejder med "Menneske-maskine interaktion, interaktionsdesign, medieteknologi, programmering, lyd, computergrafik og sensorteknologi" <https://www.aau.dk/uddannelser/bachelor/medialogy>

⁴ ILOO uddannelsen er en kandidatuddannelse på AAU, der arbejder med "forandringsorienteret og innovativt med it i forbindelse med læring og organisatorisk forandring" <https://www.aau.dk/uddannelser/kandidat/it-laering-organisatorisk-omstilling>

For denne gang at komme med i førersædet i processen, lavede vi et projektforslag, som grupperne kunne byde ind på. De skulle altså selv vise initiativ til at ville co-create med os. Vi valgte derfor at pitche et oplæg til den engelsksprogede uddannelse Medialogi 6. semester, der lød således:

"Create a peer to peer digital solution where students at AAU can share knowledge, ideas and thoughts about (the) literature and other information – and maybe also share the material - they are using in their projects and in their problem solution"

På ILOO bad vi studerende byde ind på følgende problemstilling:

"Vi vil gerne have et bud på eller undersøge, hvordan det digitale PBL-understøttende universitetsbibliotek skal se ud, hvad det skal indeholde og hvor det skal være til stede, for at det er relevant og motiverende at bruge for de studerende og løser deres behov for information og viden i projektarbejdet og problemløsningen"

I begge tilfælde mødte vi op på uddannelsernes opstartworkshops, hvor vi kort og mundtligt pitched ideerne for de studerende. Det viste sig at virke, for vi fik mulighed for at co-create med en projektgruppe fra hvert studie.



Projektgruppe, 6. sem. Medialogi, AAU



Projektgruppe, 8. sem. ILOO

I samarbejdet med de studerende var vi meget optaget af vores rolle. Denne gang ville vi sørge for at komme til at dele forældet med de studerende og tilmed til tider være vejvisere. Det betød, at vi skulle ind i processen langt tidligere. Samtidig skulle vi være mere skarpe på hvad vores rolle kunne og skulle være. Vi skulle forsøge at sikre, at vi kom til at indgå i en aktiv rolle i processen. Vi skulle samtidig definere og afklare med os selv, hvilken rolle vi gerne ville have, og dermed hvilke form for co-creation vi gerne ville forsøge at skabe.

I de to efterfølgende projekter, hvor vi oplevede en højere grad af at co-create med de studerende, har vi erfaret, at co-creation-forløb kan variere alt efter, hvem man samarbejder med. Forløbet med de to projektgrupper fra henholdsvis Medialogi og ILOO har været vidt forskellige. Forløbet afhang bl.a. hvem de var som personer, studiets kultur og læringsmål samt hvor langt de var i deres uddannelsesforløb, men også af hvilke roller, vi indtog i de forskellige møder, vi afholdt med de studerende.

Vi har oplevet at have følgende roller i de to sidstnævnte projekter:

Rolle	Hvad indebar rollen?
Projektejere	At pitche problemstillinger, at lede efter projektgrupper til at indgå i projektforløbet
”Caretaker”	At sørge for forplejning og at de studerende er trygge i samarbejdet
Sparringspartner	At sparre omkring udviklingen af produktet løbende
Eksperter	At fortælle og forklare om bl.a. copyright, informationssøgning og anden faglige viden
Facilitator	At facilitere en co-creation-workshop, hvor de studerende er deltagere
Ligeværdige deltagere	At deltage i en workshop, som en af projektgrupperne afviklede
Mødeleder	At lede de møder, som vi har haft med grupperne

I alle rollerne var det vigtigt, at vi afsatte tid og ressourcer til at være tilgængelig for de studerende, når de havde brug for det.

Produkt

Lykkedes det os at co-create og hvad fik vi ud af det? Samarbejdet med Kommunikationsuddannelsens 5. sem. har på produktsiden været vellykket, da de studerende endte ud med at skabe fire e-læringsprodukter, som vi potentielt kan gøre brug af i vores bibliotekskontekst. Desværre kan forløbet set i forhold til co-creation-begrebet ikke anses som vellykket og derfor er relevansen for vores virke som bibliotek ikke helt oplagt. Vi fik aldrig defineret vores egen rolle over for de studerende og kom skævt ind i deres allerede tilrettelagte proces. Til gengæld opnåede vi det egentlige formål med projektet: At vi kunne lære af forløbet med de studerende. Vi lærte, hvad vi skulle være opmærksomme på i forhold til at co-create næste gang og kunne bedre imødekomme de problematikker, der evt. måtte opstå i fremtidige forløb. Derfor forløb de efterfølgende projekter bedre set i en co-creation kontekst.

Gruppen fra Medialogi udviklede et digitalt samarbejdsværktøj, hvor man kan samarbejde som et team om en universitetsopgave samt dele litteratur, bl.a. fra biblioteket vha. links.

Gruppen fra ILOO udviklede 3 koncepter til at formidle informationssøgningsværktøjer fra Aalborg Universitetsbibliotek: Et koncept for en digital vidensbank, der passer ind i bibliotekets allerede eksisterende digitale miljø; et koncept for en interaktiv animeret figur, der potentielt kan forbedre søgeoplevelsen i bibliotekets søgemaskine; og et koncept for et virtuelt universitetsbibliotek på bibliotekets hjemmeside.

Processen med de to projekter gav os som deltagere nye ideer og perspektiver til vores eget felt. Vi fik samtidig en mulighed for at lære AAUs studerende bedre at kende – både personligt og fagligt og vi oplevede at få nye roller. Vi endte desuden med en række digitale produkter fra forløbene, som har relevans og potentiale for bibliotekets virke og en del af årsagen til at vi oplevede at lykkes med processen, må også skyldes, at de studerende deltagelse også forgik på eget initiativ. Herudover havde de studerende også noget på spil pga. AAUs PBL koncept – nemlig deres egen opgave, som de skulle til eksamen i.

Undervejs lærte vi selv en del om det at *co-create* og derfor var vi nødt til at gå igennem flere led i vores proces for at komme frem til noget, som vi vurderede i en bibliotekssammenhæng, var et brugbart resultat, dvs. et bud på et e-læringsprodukt, der opfyldte vores mål. Desuden er vi blevet opmærksomme på de forskellige roller som både vejviser, ekspert, omsorgsgiver og sparringsparter, vi kan spille som parter i et co-creation samarbejde med studerende.

E-læringsprodukter, der kan støtte brugen af finansielle data

Co-creation med studerende ved CBS Bibliotek

Formål: Udvikling af e-læringsprodukter, der kan støtte brugen af finansielle data

Samarbejdspartnere: Erfarne studerende på CBS

Primært læringsudbytte: Vi har fået et interessant indblik i en bred vifte af studerendes behov for bibliotekets services omkring finansielle data, gennem de i projektet tilknyttede studerendes outreach. Der har været uforudsete udfordringer med ledelse af studentergruppen og autoritetsfastlæggelse studenterne imellem og mellem biblioteksmedarbejdere og studerende.

CBS Bibliotek har samarbejdet med studerende om udvikling af e-læringsprodukter til støtte for studerendes arbejde med de informationsprodukter med fokus på finansielle data, som biblioteket har licens til. Mere specifikt har vi samarbejdet med erfarne studerende om at udvikle læringsprodukter, der kan støtte brugen af finansielle data også uden for traditionelt datadrevne emner.

Pointen med projektet

Den overordnede pointe med projektet var at styrke sammenhængen mellem studieliv og arbejdsliv for studerende på CBS, der har interesse for finansielle data. Vi vil gerne bidrage til, at studerende kan styrke deres praktiske og analytiske kompetencer i brug af finansielle data allerede under studieforløbet på en måde, så de kan løfte dem med ind i arbejdslivet. I den sammenhæng vil vi gerne samarbejde med studerende om at udvikle e-læringsprodukter, der relaterer sig til konkrete aftagerkrav og realistiske cases.

Med afsæt i forskning om co-creation var det vores udgangspunkt, at denne form for samarbejde med studerende kan bidrage til at sikre relevansen af vores kurser. Involvering af brugerne er en grundlæggende værdi i *co-creation*, som vi lagde meget vægt på i dette projekt. Projektets publikum er både typiske brugere og ikke-brugere. Vi forestiller os, at de første skal hjælpes til større professionalisering via systematisering og certificering mens de sidste skal overbevises om anvendeligheden af finansielle data også uden for traditionelt datadrevne emner. I forhold til begge disse grupper vil vi gerne inddrage erfarne studerende i udviklingen af e-læringsprodukterne, da vi tænker, at de kan bidrage til at pirre nysgerrigheden overfor finansielle data og hjælpe med at åbne et vanskeligt felt op for selvstændig og dybdegående udforskning. Projektet skal lægge op til genbrug, både af de enkelte produkter i deres helhed og som delelementer, men også som skabelon for fremtidige samarbejder og produktløsninger. Hermed håber vi på, at vi får udbredt brugen af – og får et bedre *return-on-investment* på – CBS' licenser på finansielle databaser.

Partnere

For at engagere studerende i projektet har vi på CBS Bibliotek ansat tre studerende, som i samarbejde med de fastansatte projektmedarbejdere skal forberede et behovsafdæknings-spørgeskema, som udsendes til en bred vifte af CBS-studerende. Disse studerende kan både gå på de studier, der naturligt vil anvende de finansielle databaser, og de studier, som umiddelbart ikke bruger disse værktøjer.

Desuden har vi taget kontakt til både *Finance Lab* og *Marketing Lab*, som er studenterdrevne laboratorier eller inkubatorer med tilknytning til CBS. Disse inkubatorer kan blandt andet bidrage med erfaring med studerendes brug af finansielle data samt med at skabe kontakt til relevante virksomheder.

Endvidere har vi også taget kontakt til udvalgte professorer som i første omgang kan hjælpe med at bringe spørgeskemaet frem til deres studerende og som vi senere kan involvere i samarbejdet med os om at integrere vores e-læringsprodukter i undervisningen.

Endelig ønsker vi et etablere en samarbejdsflade til private virksomheder. Nærmere bestemt vil vi gerne lave kvalitative interviews med ledelsesmedarbejdere i forskellige typer af virksomheder for at afdække, hvilke kompetencer, der ønskes hos nye ansatte (CBS kandidater) omkring finansielle data. Vi håber, at vi kan videofilme et par af de ansatte, som markedsføring af workshops og ”teaser” til vores online produkt.

Processer

Samarbejdet med vores studerende fungerer overordnet godt. De studerende bringer en masse indsigt, energi og engagement til projektet. De studerende har sørget for kontakt med studenterorganisationer angående brug af finansielle data samt kontakt med faglige miljøer angående behov for undervisning i visse databaser.

I fællesskab har vi lavet en spørgeskemaundersøgelse som baggrund for at identificere emner og pædagogisk fremgang for oprettelse af kurser, både i bibliotekets eget regi og i de faglige miljøer. I dette arbejde havde alle deltagere lige muligheder for at bidrage i udforskningen af *peer-to-peer* undervisning samt udarbejdelse af e-læringsselementer.

Vi har tilstræbt inklusion ved at få så mange forskellige stakeholders om muligt i tale, fra de åbenlyse hvis hovedformål er forankret i finansielle data til de mere perifere, der endnu ikke har opdaget værdien af denne type data for deres virksomhed. Ligeledes har vi med vores kvantitative undersøgelse rakt ud til vores studerende for at få indsigt i deres praksis eller mangel på praksis og få deres indspark til en fremtidig understøttende indsats, og det er faktisk samtidigt lykkedes os at pirre nysgerrigheden hos nogle få ikke-brugere, hvilket gør øvelsen al besværet værd.

Produkter

Samarbejdet med de studerende har resulteret i en række ”produkter”, som de studerende har haft stor indflydelse på. For det første har de studerende bidraget til spørgeskemaundersøgelse af de studerendes kendskab og eventuelle ønsker til kurser om brugen af finansielle data. Denne undersøgelse har skaffet data vedrørende de studerendes kendskab til og brug af finansielle databaser. I forlængelse heraf har vi fået identificeret emner og pædagogisk metode til kurser, både i bibliotekets eget regi og i de faglige miljøer.

For det andet har de studerende bidraget til formidling Bloombergs certificeringskoncept. Kurset er opbygget med fire moduler og tager cirka otte timer. Efter at have bestået kurset, modtager den studerende et bevis for at have bestået. BMC-beviset er ifølge Bloomberg yderst relevant at have med i sit CV. Det var et af de første mål med samarbejdet med studerende, at de skulle stå for kurset. I foråret 2018 har en studerende stået for tre specialiserede kurser i brugen af Bloomberg og funktioner heri. Han har selvstændigt udviklet indholdet og stået for undervisningen. Desværre blev de afholdt lidt sent på semesteret, så fremmødet var begrænset. En anden studerende skal fortsætte udviklingen af nye kurser og i relation hertil udvikle nye e-læringsselementer. Fremadrettet vil vi udover kurserne fokusere på indhold og valg af kanaler. Her spiller de studerendes evner og muligheder for at samarbejde med andre studerende, foreninger og de faglige miljøer ind.

Som sådan har projektet været produktivt. Slutprodukterne sigter på at forberede studerende på CBS på et arbejdsliv, der omfatter brug af finansielle data i bred forstand, og bidrager som sådan med at skabe sammenhæng mellem studieliv og arbejdsliv. Endvidere håber vi på at hele denne øvelse vil lede til større benyttelse af vores finansielle ressourcer og dermed mere værdi for pengene.

Opsamling: Vores primære læring fra projektet

Samarbejdet med vores studerende fungerer overordnet godt. Uden deres mellemkomst ville vi ikke have nået så langt ud i studenterorganisationerne, som det er tilfældet. Vi har oplevet, at de studerende bringer en masse indsigt, energi og engagement til projektet. Dog er samarbejde med studerende ikke uden problemer. Det er periodevist blevet afbrudt af sommerferie, studiestop, osv., og vi har måttet rekruttere nye studerende undervejs i forløbet. I sådanne situationer kan der gå lidt tid inden nye studerende får forståelse for processen og samarbejdet bliver rutine.

I forlængelse heraf er vi i mindre grad blevet udfordret på et par områder. Dels har vi været udfordret af dårlig kemi mellem de studerende. Samarbejdet mellem dem har ikke altid været optimalt. Dette beror formentligt i høj grad på forskellige og konkurrerende holdninger til aktuelle problemstillinger, hvilket måske er forventeligt eftersom de kommer fra forskellige faglige baggrunde og derfor nødvendigvis må se mange ting forskelligt. I en co-creationproces kan det i et vist omfang være en styrke, da mangfoldighed af stemmer sikrer at vi kommer ordentligt rundt om de opgaver vi arbejder med, men det kan også være uproduktiv. Dels har vi været udfordret på balancen mellem jævnbyrdighed og kontrol i samarbejdet mellem bibliotek og studerende. Som fastansat kan det nogle gange være svært at give slip og bare være nysgerrig. Ofte bliver man nødt til at lægge låg på diskussioner, hvis de er uproduktive, som beskrevet ovenfor, og ofte er det også nødvendigt at skære igennem for at sætte retning på projektet. Man kan således opleve lidt skizofreni mellem det at være autoritet, hvis holdninger bærer en særlig vægt, og almindelig deltager. Der kan desuden være en lidt uheldig tendens til at uddelegere i stedet for at tage en opgave på sig. Særligt dette sidste er noget, som det er vigtigt at være opmærksom på og tale om.

Fra læringsobjekt til branding og markedsføring

Co-creation med studerende ved DTU Bibliotek

Formål: Udvikling af undervisning

Samarbejdspartnere: Studerende på kurset ”Produktliv og miljøforhold”

Vores primære læring: Co-creation processer kan være meget givende, men ikke altid i forhold til de punkter man har planlagt på forhånd.

DTU Bibliotek havde som udgangspunkt, et ønske om at samarbejde med studerende om udvikling af et undervisningskoncept og den dertil knyttede support. Vi tog initiativ til samarbejdet da vi gerne ville have en dybere indsigt i de studerendes forskelligartede behov og informationspraksis og samtidig skabe et velfungerende netværk med de studerende, der deltager i udviklingen og implementeringen af konceptet. Samlet set ville det kunne styrke DTU Biblioteks undervisning- og kursusportefølje – og inspirere andre biblioteker, som arbejder med *peer assisted learning*.

Pointen med projektet

Den overordnede pointe med projektet var, at samarbejde med studerende om udvikling af et undervisningsforløb med henblik på at få indsigt i de studerendes behov og informationspraksis. Nærmere bestemt, ville vi samarbejde med studerende om at udvikle et læringsforkøb og -værktøjer med fokus på litteratur- og informationssøgning i forbindelse med artikel- og opgaveskrivning. Vi havde kontakt med den undervisningsansvarlige på kurset ”Produktliv og miljøforhold” og havde aftalt, at vi kunne samarbejde med studerende med udgangspunkt i dette kursus.

Med afsæt i forskning om co-creation var det vores udgangspunkt, at vi ved at samarbejde med interessenter og være åben over for deres behov og idéer kan tænke nyt sammen og udvikle nye produkter. På denne baggrund ønskede vi med projektet at styrke såvel vores undervisning- og kursusportefølje som vores netværk med studerende. I den sammenhæng var vi særligt opmærksomme på, at det kan være en udfordring at skabe rammerne for et projektarbejde, hvor der foregår reel *co-creation*. Vi er som biblioteksfaglige personer ikke vant til at lade andre bestemme, hvordan vores undervisning sammensættes og hvilke læringsmål der er relevante. Derfor kan vi blive udfordret på at vælge løsninger, som vi ikke selv ville have valgt og som vi måske ikke synes er de bedste.

Partnere i projektet

Som nævnt havde vi aftalt med den kursusansvarlige underviser på faget ”Produktliv og miljøforhold”, at vi kunne samarbejde med studerende med udgangspunkt i dette fag. Derfor rekrutterede vi studerende til samarbejdet gennem en skriftlig invitation, som blev sendt til alle deltagere på kursus. I invitation betonedes vi, at samarbejdet skulle sigte imod at ”udvikle læringsforløb og -værktøjer, der er relevante som support for dit studie” og at ”projektets indhold ikke er defineret endnu, for det skal du være med til at bestemme.” Vi nævnte også, at vi forventede, at studerende brugte ca. 50 timer til møder, workshops og projektarbejde i forløbet. Som en form for honorering herfor, havde vi aftalt med den kursusansvarlige underviser, at vi kunne tilbyde at give de studerende 5 ECTS-point for at deltage, da vi ville integrere to specialkurser om informationssøgning i samarbejdet. Desuden ville vi stå for lidt let forplejning i forbindelse med møder og workshops.

Vi fik henvendelser fra 3 studerende, som vi samarbejdede med i projektet.

Processer i samarbejdet

For at sikre en reel co-creation proces, lagde vi vægt på, at ideer og forslag blev skabt sammen. Det var ikke op til den ene part at komme med ideer og forslag, der så enten bliver godtaget eller afvist. På møderne prioriterede vi, at bruge tid på at lytte til, at de studerende fortalte om deres studie- og arbejdsliv, for på den måde at understøtte et trygt og ligeværdigt samarbejdsgrundlag. Tilsvarende fortalte vi om os selv og vores tanker med co-creation-projektet.

Samarbejdet udviklede sig positivt i den forstand, at vi har en rigtig god dialog med de studerende både mellem og på møderne. De studerende overholdt deadlines, kom til møderne, var velforberedte og bidrog aktivt med ideer og refleksioner. De studerende medvirkede både i det konkrete arbejde med at skabe et læringsobjekt og med at drive processen, dvs. at de indgik i snakken og beslutningen om hvem der gør hvad, hvornår osv.

Produkt

Vi fik utrolig meget ud af, at have en åben dialog med de studerende. Den gav os et studenterperspektiv og feedback på alle dele af vores biblioteksvirksomhed, og det gav de studerende en større kontekst til at forstå det konkrete indhold i kurset.

Vi blev i processen klar over, at for de studerende var det en vigtig pointe, at vi skulle tænke mere over promoveringen af alle vores services inkl. div. læringsobjekter. Det er fint, at vi som bibliotek tilbyder alt muligt, men hvis man som studerende ikke opdager det, fordi vi er for dårlige til at fortælle om det, så hjælper det lige lidt.

På baggrund heraf har vi produceret fire posters, som blev sat op på de mange opslagsstavler rundt omkring på DTU Campus og på DTU Bibliotek i løbet af forårmånederne. Indholdet er skabt i samarbejde med vores co-creation-partnere, mens designet er udviklet af co-creation-partnerne og justeret af bibliotekets projektdeltagere. Ideen med posterne var, at skabe opmærksomhed omkring biblioteket bredt på campus og dermed muliggøre at de studerende finder vej til bibliotekets services.

Vi må nok erkende, at vi som biblioteksfolk mest tænkte i et digitalt produkt og derfor var det overraskende, men positivt, at vi endte på et analogt produkt. Ordlyden diskuterede vi også meget, hvor de studerende foretrak en mere direkte og kort jargon op imod vores tidligere tendens til at skulle forklare alt i lange sætninger for at få det hele med. Så formatet af produktet skyldes de studerendes input, og fik os til at se på formidlingen med en anden vinkling. Samtidig var det betryggende at have dem som en slags garant for, at vi ikke var helt off i forhold til vores målgruppe.

Vi har været meget opmærksomme på den udfordring, der består i på samme tid på den ene side at have fokus på at udvikle et læringsprodukt og på den anden side at dygtiggøre sig i at samarbejde med studerende omkring *co-creation*.

Opsamling: Vore væsentligste læring fra projektet

Som nævnt har vi fået meget ud af at samarbejde med de studerende. Det har været ressourcekrævende men meget givende ift. det input, der kommer til biblioteket. Metasnakken om hvad biblioteket leverer og hvorfor vi og vores services er relevante. Som sådan gav den os et studenterperspektiv og feedback på alle dele af vores biblioteksvirksomhed, og det gav de studerende en større kontekst til at forstå det konkrete indhold i kurset.

Vi har oplevet, at det på arbejds møderne er vigtigt at give plads og lad processen flyde relativt frit, men samtidig arbejde med tydelige dagordener og mål for møderne. Det er vigtigt, at man er parat til at blive overrasket og opgive biblioteksdogmer/normer. Man skal være lyttende og inviterende, og samtidig er god facilitering af møderne vigtig.

I vores tilfælde har kontakten til underviser på et DTU-kursus været en stor hjælp i forhold til at få kontakt til studerende. I den sammenhæng er det vigtigt at aftale med underviseren, hvilken form for "betaling" (i form af ECTS point eller andet), der kan være incitament for deltagelse. Underviseren kan ofte have en god fornemmelse for hvad der driver de studerende. Afstem også hvad underviseren forventer at få ud af processen.

I forhold til kontakten til potentielle studerende er det vigtigt at være ude i god tid og være opmærksom på om der er nogle oplagte kandidater (uddannelser og kurser) som er oplagte at rekruttere fra. Når vi taler om studerende, kan man forvente et muligt frafald og derfor vigtigt, at hele projektet ikke falder fra hinanden fordi man "mangler" folk. Det er en fordel hvis man kan planlægge i god tid og være fleksibel i forhold til mødetidspunkter.

I forhold til det endelige produkt er det vigtigt at overveje, om der skal et professionelt lag indover (designere eller andet). Er der kompetencer i gruppen af bibliotekarer og co-creators - og er de stærke nok? Hvis biblioteket er afsender skal kvaliteten være i orden. Man kan ikke skubbe de studerende foran sig. Det er også vigtigt at overveje, hvilket set-up, der er ift. til at rulle det valgte produkt ud. I vores tilfælde med plakater kan det handle om, hvorvidt der er en plakatservice eller om man selv skal rundt og sætte plakaterne op? Det er også vigtigt at overveje, om produktet er i overensstemmelse med moderinstitutionen og bibliotekets designguide, politikker etc.

Informationskompetencer der giver mening for mig!

Co-creation med studerende ved KEA Bibliotek

Formål: Udvikling af læringsprodukter med fokus på kildekritik

Samarbejdspartnere: Erfarne studerende på tværs af uddannelser

Vores primære læringsudbytte: At skabe et produkt i øjenhøjde med og tilpasset studerende

Biblioteket ved KEA, Københavns Erhvervsakademi, har samarbejdet med studerende om at skabe læringsprodukter, der giver mening for de studerende. Nærmere bestemt ville vi samarbejde med studerende om at udvikle læringsprodukter, som løfter deres informationskompetencer samtidig med, at de giver de studerende ejerskab og sætter deres informationssøgningspraksisser i spil undervejs. Samtidig var det vores ambition, at læringsprodukterne blev generiske, at de kan bruges på tværs af KEA og som inspiration til lignende uddannelsesinstitutioner.

Pointe

Den overordnede pointe med projektet var at samarbejde med studerende om at udvikle læringsprodukter med fokus på informationskompetencer som kildekritik og videnshierakier, der giver mening for de studerende. Med afsæt i forskning om co-creation ville vi samarbejde med studerende for at sikre, at deres kildekritiske sans kommer i spil og at de får ejerskab til de læringsprodukter, vi laver sammen, så de giver mening for de studerende. På baggrund af vores erfaring havde vi en forforståelse om, hvad de studerende vil vægte højt i et læringsprodukt, men vi ville diskutere dette med dem for at sikre, at de produkter, der blev skabt i samarbejdet ville give mening for de studerende. Med andre ord var det vigtigt for os indgå i et dynamisk samarbejde med de studerende, der løbende kunne tilpasses deres idéer og ræsonnementer. På denne baggrund ville vi forsøge at være i øjenhøjde med de studerende, dvs. tale i deres sprog, koder, osv. samt lægge vægt på, at de produkter, der blev skabt i samarbejdet var visuelt appellerende, dvs. ville tiltale en bred vifte af vores studerende (fra forskellige fagområder som design, teknik, digital og byg).

Med afsæt i forskning om co-creation var vi opmærksomme på en række mulige værdimæssige dilemmaer, som vi ville tematisere og diskutere med de studerende. Eksempelvis et dilemma mellem vores faglighed og de studendes interesse. Med andre ord var vi optaget af spørgsmål som: Kan informationssøgning blive for humoristisk? For pæn? Hvor går grænsen mellem faglige legitimitet og plathed? Hvornår bliver det simpelthen for kedeligt? Og gør det noget hvis det gør? I relation hertil var vi også opmærksomme på nogle mulige dilemmaer eller spændinger i forhold til de produkter, vi ville skabe. Eksempelvis et dilemma mellem at produkterne gerne skulle være nemme og bekvemme at bruge men samtidig også være nuancerede og fortællende.

Partnere

Vi ville gerne rekruttere studerende fra alle KEAs programmer, også gerne fra Design og Multimediedesign, som må forventes at have erfaring med grafisk design og digitale medier samt kendskab og muligvis interesse for co-creation metodikken. Vores tilgang til at rekruttere studerende var gennem DSR og Facebook opslag. Til formålet havde vi lavet en skriftlig invitation til projektet, som beskrev det med appellerende nøgleord som *DesignLab KEA Bibliotek* og betonedes, at deltagerne kunne udvikle deres formidlingsevner og CV.

Vi havde særlig succes med at rekruttere gennem DSR, som sørgede for, at vi fik nogle aktive og engagerede studerende med i projektet. Vi fik to studerende fra Design og to fra Teknik. Vi

manglede deltagere fra Byg og Digital, men en af deltagerne fra teknik var stærkt digital-minded og til workshop to deltog tre studerende fra Digital Konceptudvikling.

Vi forsøgte at imødekomme andre fagligheder ved KEAs programmer ved, at spørge ind til, hvad deres studiekammerater ville sige i forhold til de idéer og scenarierne, som kom op i samarbejdet.

Processer

Vi har afholdt to workshops. I begge workshops havde vi den overordnede kontrol og satte rammerne for arbejdet og aktiviteterne, både ved det emnemæssige og faglige indhold. Vi havde et klart formuleret formål med, hvad vi ville have ud af de to workshops og hvorfor vi lavede dem, hvilket vi var meget omhyggelige med at konkretisere for de studerende. De studerende havde frie tøjler til at udvikle inden for disse rammer. Vi benyttede kreative værktøjer og metoder i workshoppen, der igangsatte en kreativ udvikling af vores produkt og gav ideerne frit spil, inden for de rammer vi havde fastsat. Eksempelvis havde vi udarbejdet forskellige scenarier, som vi drøftede med de studerende. Som sådan har vi undervejs i udviklingsprocessen kontinuerligt haft de studerende til at udvikle, vurdere og give feedback på idéer – samtidig med at vi har haft kontrollen, initiativet og ansvaret for processen.

På den første workshop spurgte vi ind til vores workshopdeltageres studievaner og -praksis. Idéudviklingen fungerede godt. De studerende var ikke bange for at være kritiske overfor og selv videreudvikle på de scenarier, vi præsenterede og de ideer, der kom op i samtalen. De studerende var meget optaget af, at læringsmateriale (tekst, video, etc.) var nemt og hurtigt at gå til. Under workshoppen spurgte vi blandt andet løbende ind til, hvilken betydning elementer som humor og det grafiske udtryk havde. Meget interessant var de studerende forbeholdne overfor brug af humor. Dette hænger sammen med deres for forståelse af emnet, som de fortolkede i retning af, hvordan de laver korrekte kildehenvisninger. De ville stole mindre på materialet hvis det benyttede humor. Det viste sig, at det var uheldigt, at workshoppen blev kl.15-17, da mindst én deltager havde svært ved at holde koncentrationen. Forløbet var ikke tilrettelagt med dette in mente og flere scenarier var for lange og informationsmættede. Eksempelvis viste det sig, at de studerende hovedsageligt tænkte på korrekte kildehenvisninger, når vi talte om kilder, og det var svært at lede deres tanker i en anden retning uden at have konkrete produkter at fremvise.

Den anden workshop handlede om prototyping og mere konkret idéudvikling. Vi brugte input fra første workshop til at lave et udkast til indhold, som vi præsenterede for de studerende. Alle studerende fra den første workshop ønskede også at deltage på den anden workshop. Foruden disse studerende havde vi inviteret nye studerende fra KEAs digitale uddannelser. Igen fungerede workshoppen godt: De studerende var deltog aktivt i at vurdere, aktualisere og kritisere det indhold, som vi havde givet læringsobjektet. På workshoppen arbejdede vi dels med forskellige delelementer i forhold til kritisk at vurdere kilder og dels med mere konkret med udarbejdelse af en skitse til læringsobjektets interface. Denne workshop gav os et afgrænset indhold og et par mock-ups som vi kunne arbejde videre med som prototyper, som vi vil afprøve og evaluere sammen med studerende på og omkring biblioteket.

Produktet af samarbejdet

Samarbejdet med studerende gav os værdifuld viden om præferencer og brugsønsker i forhold til at ville benytte et endeligt produkt i studiekontekst. Et par centrale og retningsgivende indsigter har været, at videomediet viste sig særligt populært på tværs af fag og at kondensering og centrale pointer foretrækkes fremfor længere forklarende (og underholdende) tekster. Vi har derfor arbejdet med at kondensere de faglige pointer med gode eksempler, finde forståelige navne til kategorierne

og let-afkodelige ikoner til hver. Produktet er blevet en kombination af tekst og video publiceret som hjemmeside og app. Gennem udviklingsprocessen er design og indehold løbende blevet testet og evalueret af studerende på biblioteket.

Opsamling: Vore væsentligste læring fra projektet

Det der har fungeret hos os er en form for co-creation, hvor ansvaret har været placeret hos os, hvor vi har været styrende, men stadig arbejdet sammen med de studerende. Vi har gjort meget ud af at anerkende de studerende og deres altafgørende betydning for projektet, og lagt stor vægt på, hvad de studerende selv får ud af at være med!

Vi har oplevet, at det er vigtigt at være proaktiv – ikke mindst i forhold til rekruttering af studerende. I den sammenhæng kan det være godt at bruge eksisterende relationer og netværk, eksempelvis har vi haft stor gavn af vores relation til DSR. Endvidere er det vigtigt, at kommunikere projektet på en relevant og attraktiv måde, så de studerende får lyst til være med, og at afsætte personaleressourcer til at rekruttere studerende.

E-læringsprodukter set i et aftagerperspektiv

Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, AU Library, Aarhus BSS

Formål: At udvikle digitale læringsobjekter, der kan højne informationskompetencer

Samarbejdspartnere: Studerende på jurauddannelsen

Primært læringsudbytte: Vi har lært, at det er vanskeligt at rekruttere jurastuderende i dette delprojekt med en åben tilgang til co-creation. De studerende kender ikke væsentligt til biblioteket, dets ressourcer og tilbud. De er meget fokuseret på deres studie og har svært ved at se værdien i at arbejde sammen med biblioteket om et – i rekrutteringsøjeblikket – ukendt slutprodukt.

AU Library vil inddrage studerende som medskabere i udvikling af e-læringsprodukter, som øger kendskabet til kernedatabaser, kilder og akademisk praksis. Delprojektet vil inddrage universitets aftagermiljøer til samskabelse af cases, der omfatter informationsfaglige problemstillinger, som er uddannelsesfagligt relevante, men også favner de opgaver, som venter efter endt uddannelse. Delprojektet vil, inden for specifikke studieretninger, udarbejde en generisk model for co-creation mellem biblioteket, studerende og universitets aftagermiljøer.

Pointe

Den overordnede pointe med projektet var at udvikle e-læringsprodukter, der øger kendskabet til kernedatabaser, kilder og akademisk praksis og dermed kan højne informationskompetencen hos jurastuderende. En kompetence, som har relevans og interesse for både de studerende og for aftagerne, så som advokatfuldmægtige og advokater samt bibliotekarere i firmaer/organisationer med jurauddannede ansat.

Det er vores erfaring, at de jura-studerende ikke oplever relevansen af biblioteket før sent i deres studier. Jurastudiets opbygning lægger ikke op til, at de studerende bruger biblioteket før omkring bachelorprojektet. Pensumlitteraturen er i høj grad givet for hvert semester og kræver ikke yderligere informationssøgning.

Vi ønskede en høj biblioteksfaglig kvalitet i vores produkter til studerende, men vigtigst var relevans og interesse fra de studerende. Projektet byggede på den grundlæggende tankegang, at de studerende ønsker at være attraktive kandidater for advokatfirmaer efter endt uddannelse - eller at være attraktive ph.d.-studerende. Som sådan har de studerende selv en interesse i og information om, hvad der gør dem til attraktive kandidater. Men vi ønskede også at have input fra aftagerne med i processen med at samskabe med studerende for at sikre, at e-læringsprodukterne er bæredygtige og evt. anvendes ud over studiet.

Delprojektet har valgt en såkaldt ”åben” tilgang til co-creation – jf. forskningen om co-creation - i den forstand, at vi er lydhør over for den information og de idéer, som deltagerne i samarbejdet har – i vores tilfælde: studerende. Det er vigtigt, at vi forholder os åbent til de studerendes ideer og input. På denne baggrund vil vi igennem samarbejdet engagere de studerende i en udviklingsproces, hvor de føler ejerskab og medbestemmelse.

Partnere

De oplagte samarbejdspartnere for vores projekt var dels studerende og aftagerne af de nyuddannede jurister. Som forberedelse til projektet undersøgte vi, hvilke kompetencer vedrørende juridisk informationssøgning, som aftagerne af kandidater fra Jura – advokater og

advokatfuldmægtige - vurderer som væsentlige hos nyuddannede jurister. Aftagerne blev inddraget gennem et spørgeskema, der blev distribueret gennem et erfa-netværk, der er bekendt af AU Library.

Aftagernes feedback blev brugt som værdifuld information at arbejde videre med i forhold til et e-læringsprodukt og i vores rekruttering af studerende. Ved at have aftagernes indspil med både i rekruttering og det efterfølgende udviklingsarbejde, sikres bæredygtighed og anvendelse af e-læringsprodukterne.

Vi ønskede at rekruttere de studerende bredt, dvs. uden afgrænsning i forhold til hvilket semester, de går på, hvilke fag de har fulgt eller lignende – vel vidende, at det muligvis kunne blive en udfordring i forbindelse med workshops, idet deltagerne *kan* have forskelligartede ønsker og forslag, alt efter hvor de befinder sig i deres studie.

Vi forsøgte først at rekruttere studerende gennem opslag på AU Library og på relevante websider og sociale medier, men det viste sig at være vanskeligt, bl.a. på grund af det meget åbne projekt, hvor de studerende selv har kunnet været med til at bestemme, hvad der skal udvikles på, men også på grund af den udvalgte målgruppe af studerende, der ikke kender væsentligt til biblioteket, dets ressourcer og tilbud. Svært at få input til, hvad de kan forestille sig, at vi kan arbejde sammen om.

Vi fik kontakt til tre studerende som ikke kendte hinanden og som gik på forskellige semestre. Vi ville gerne have flere med i vores workshops, så vi overvejede at benytte andre kanaler ud mod de studerende, fx via kolleger. Samtidig brugte vi en del tid på at overveje, hvordan vi kunne motivere studerende til at deltage ved at gøre det relevant, attraktivt og spændende for dem at være med i projektet. Vi forsøgte at skabe interesse for projektet ved at henvise til udtalelser fra advokatkontorer om, hvorfor det er væsentligt at arbejde med informationskompetencer, særlige kildetyper m.m. Men det var vanskeligt at formulere en målsætning, der gør det synligt og relevant for dem i forhold til hvad de kan få ud af at være med – når vi ikke selv kender et slutprodukt. Altså at det, de melder sig til i første omgang, er en idegenereringsproces, som vi ikke kender forløb eller resultat af. De skal dermed interessere sig for selve det at deltage i en proces, som ikke er ret konkret.

Proces

Samarbejdet med de studerende har været meget styret af os. I starten havde det mere karakter af interview end af workshop. Disse interviews har givet os indsigt i hvor vi med fordel kan gøre en indsats. Vi holdt fast i at følge vores åbne tilgang i forhold til at indsamle deres input ved at spørge ind til deres oplevelser i forbindelse med brug af biblioteket samt overvejelser over, hvilke redskaber der kunne være relevante for dem.

Da de studerende ikke kender væsentligt til biblioteket, dets ressourcer og tilbud, var det svært at få input til, hvad de kan forestille sig, at vi kan arbejde sammen om. Men vi fik inspiration til en råskitse til et ”træningsforløb” for uddannelsen, fra 1. til 5. semester, som vi har drøftet med en kontaktbibliotekar med henblik på at få det yderligere kvalificeret.

Produkt

Produktet tænkes som et modulært træningsforløb, som kunne indeholde konkrete opgaver og øvelser mm. Projektet blev sat på pause, så der foreligger ikke et konkret produkt.

Opsamling: Vores primære læring i projektet

I forhold til de jurastuderende viste det sig, at det blev vanskeligt at rekruttere studerende til projektet. De jurastuderende er svære at få i tale, da de er meget fokuseret på deres studie og andre konkurrerende tilbud, der synes mere relevante for dem.

Læringsobjekter til Virksomhedskommunikation

Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, AU Library, Aarhus BSS

Formål: At udvikle digitale læringsobjekter, der kan støtte informationssøgning til et konkret fag.

Samarbejdspartnere: Studerende på bacheloruddannelsen i Marketing and Management

Communication (virksomhedskommunikation)

Primært læringsudbytte: Vi har lært, at vi som bibliotek med fordel kan træne opmærksomhed på de studerendes (og underviserens) henvendelser og agere på dem, især når det gælder co-creation. Vi har fået positiv respons på at tage udgangspunkt i brugernes henvendelser og konkrete behov, når det gælder rekruttering i forbindelse med et co-creation samarbejde. Det giver motiverede samarbejdspartnere og fornyet viden om brugerne for AU Library.

En kollega på AU Library fik en henvendelse fra en gruppe studerende på bacheloruddannelsen i Marketing and Management Communication (virksomhedskommunikation), som ønskede hjælp til informationssøgning. Mere specifikt ønskede de hjælp til at søge i specifikke databaser i relation til faget *Communication Planning and Measurement* på 3. semester - i forbindelse med fagets afsluttende skriftlige 3-dages hjemmeeksamen. Vores kollega tog kontakt til den fagansvarlige og fik iværksat en kort introduktion til relevante databaser, for alle de studerende på faget. Herefter fortalte vores os om henvendelsen og samarbejdet på et teammøde, hvor vi spottede en mulighed for et samarbejde med de studerende.

Pointe

Den overordnede pointe med projektet var at udvikle e-læringsprodukter, der kan hjælpe de studerende med at søge relevant information til et konkret fag og dertil hørende eksamen. De studerende på bacheloruddannelsen i Marketing and Management Communication har fået anbefalet en håndfuld specifikke databaser af deres holdunderviser i forbindelse med den pågældende eksamen og vi har i samarbejde med dem udviklet et online træningsforløb til søgning i databaser.

Partnere

I dette projekt var rekrutteringen af studerende til et samarbejdsprojekt ikke så vanskelig som i vores første delprojekt med jurastuderende, idet samarbejdet tog udgangspunkt i den konkrete henvendelse fra gruppen af studerende på uddannelsen i *Marketing and Management Communication*. Vi behøvede ikke at skulle ud at rekruttere via forskellige kanaler og platforme.

Vi kontaktede de fem studerende, og de ville gerne samarbejde med os om at udvikle e-læringsprodukter til kommende studerende på faget. Vi tænker, at de er gode samarbejdspartnere i delprojektet, fordi de er motiverede. Deres motivation er stærk, da de 1) har erfaring med et konkret behov og 2) har et ønske om at hjælpe fremtidige studerende på samme fag.

Proces

Samarbejdet tog udgangspunkt i en henvendelse fra studerende, der ønskede hjælp til at arbejde med databaser. På denne baggrund inviterede vi fem studerende til at samarbejde.

Selve samarbejdsprocessen har været meget styret af os. Det er os, der har bedt om input til e-læringsproduktet, initieret møder og udarbejdet selve produktet, men det er de studerende, der oprindeligt har henvendt sig til biblioteket med et konkret behov, og det er dem, der har givet input

og ønsker til indhold samt givet feedback til den råskitse, vi har udarbejdet, og det indhold, vi har vurderet relevant i deres situation.

Først korresponderede vi med de studerende pr. mail og efterfølgende har vi afholdt fælles møder. På det første indledende møde gav de studerende udtryk for en frustration på det pågældende semester, idet de ikke har kunnet finde konkret og håndgribelig hjælp til, hvordan man anvender de pågældende anbefalede kilder og til hvilken type information. De fortalte, at de gerne vil have nogle *hands-on* øvelser, gerne quiz eller på anden måde spil-orienteret (*gamification*), af noget fagligt, samt et overblik, der kvalificerer de udvalgte databasers styrker. De efterspurgte noget, der kan bringes i spil tidligt på semesteret og som også kan bruges på senere semestre. Vi bad dem om at sende os eksempler, cases, som viser den type eksamensopgave, de er blevet stillet. På denne baggrund har vi lavet råskitser til et træningsforløb bestående af en række e-læringsprodukter, hvor de studerende får hjælp til at træne brugen af databaserne. Vi har taget udgangspunkt i en reel eksamensopgave og gruppens besvarelse af denne. Input fra seneste møde med de studerende var en gennemgang af råskitser og justering af træningsforløbet.

Produkt

Vi har udviklet et træningsforløb bestående af en række elementer, hvor de studerende kan finde hjælpe til at træne udvalgte databaser. Produktet er en hjemmeside, som er bygget op som et forløb, bestående af 4 elementer, der kan anvendes som et hele eller enkeltvist. Bag hvert element linkes der til enkeltstående e-læringsprodukter, såsom screencasts og quiz samt til selve eksamensopgaven og en underside med en oversigt over styrker ved de udvalgte databaser.

I forhold til udbredelse af træningsforløbet har de studerende lavet en kort video til markedsføring, idet de er stærke ambassadører for deres egen idé. Vi tænker, at videoen kan bruges i forskellige sammenhænge ud mod nye studerende.

På baggrund af dette projekt er det vores erfaring, at rekruttering med udgangspunkt i henvendelser fra studerende er en oplagt mulighed. Vi tænker, at studerende gerne vil være med til at udvikle, når udgangspunktet er noget, de selv har været igennem og kender til. Både formål og pointe bliver klart for dem. På denne måde kan deres erfaringer være gode, ikke kun for dem selv, men også for andre studerende.

På nuværende tidspunkt i processen er det planlagt, at produktet skal introduceres til det nuværende hold studerende på faget, og efterfølgende evalueres af dem. Det er blevet aftalt med den fagansvarlige, som nu også har fået produktet introduceret og er kommet med nogle få tilføjelser, som vi har valgt at inddrage. De studerende vil blive bedt om også at anvende produktet i deres holdundervisning, hvor der netop er afsat tid til informationssøgning.

Opsamling: Vores primære læring i projektet

Gennem samarbejdet med de studerende blev det klart for os, at biblioteket med fordel kan træne opmærksomhed på de studerendes (og undervisernes) henvendelser og agere på dem. Som bibliotek tror vi ofte, at vi kender de studerendes behov og ønsker, men måske er de studerende et andet sted i deres proces og har nogle andre behov – på et andet niveau – som vi umiddelbart ikke kender til, fordi vi ikke spørger ind til det eller tilstrækkeligt opmærksomme på brugerperspektivet.

Erfaringsbaserede podcasts

Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, AU Library, Campus Emdrup

Formål: At producere *podcasts* om akademisk praksis

Samarbejdspartnere: Studerende på DPU

Primært læringsudbytte: Læringsudbyttet er et styrke de studerendes informationskompetence og her særligt i forhold til den videnskabelige artikel som genre. Dels at kunne afkode en forskningsartikels genretræk, opnå en forståelse af den videnskabelige praksis bag udarbejdelsen af en forskningsartikel og endvidere opnå indsigt i, hvordan man som studerende kan være kritisk overfor de forskningsartikler man møder og anvender i studietiden.

Inspireret af det ovenfor nævnte samarbejde med studerende tog Det Kgl. Bibliotek, AU Library Campus Emdrup, initiativ til et samarbejde med studerende om at producere *podcasts*, som kan styrke de studerendes akademiske praksis. Mere specifikt tog vi initiativ til at samarbejde med studerende om at producere nogle *podcasts*, som de studerende og biblioteket efterfølgende kan bruge til at styrke de studerendes akademiske arbejde.

Pointe

Inspireret af vores co-creation samarbejde med studerende fik vi lyst til at invitere studerende til at samarbejde om produktionen af podcasts. Vi har allerede produceret nogle podcasts med forskere, men vi fik lyst til at udvikle *podcasts* om det akademiske arbejde med forskningsartikler med udgangspunkt i de studerendes ønsker og behov. Vi vil gerne være relevante for vores brugere og skabe et biblioteksrum, der inkluderer de studerende og ansatte, og derfor vil vi gerne samarbejde med bibliotekets brugere om det, vi har en fælles interesse i, hvilket i dette tilfælde er akademisk praksis omkring forskningsartikler. Hvordan skrives de, bruges de, vurderes de, osv.?

Med afsæt i forskning om co-creation betragter vi denne form for samarbejde betragtes som et alternativ til universitets daglige praksis, hvor kompetencer og viden oparbejdes i et hierarkisk og bedømmelsesorienteret system, der først i overvejende grad sætter det praktiske i spil efter endt uddannelsen, når de studerende rammer arbejdslivet. I modsætning hertil vil vi i dette projekt skabe et læringsrum på biblioteket, hvor de studerende, forskerne og biblioteket arbejder sammen med henblik på at udnytte alles ressourcer. På baggrund af forskning om co-creation betragtede vi det som afgørende, at samarbejdet med de studerende bliver en slags undersøgende og legende fællesskab. Det er vigtigt, at samarbejdet opleves som et laboratorium af iderigdom og handlekraft, hvor alle idéer bliver diskuteret, finpudset og anvendt. Med andre ord er det vigtigt, at de studerende får en følelse af ejerskab for de udviklede e-produkter. Men samtidig skal vi være opmærksomme på, at vi på vores organisation har et relativ ensartet kommunikationsudtryk, der kan konflikte med målet om ejerskab. Yderligere kan der komme visse ophavsretlige problematikker, som vi skal forholde os til. Det oplever vi dog ikke som en stor udfordring i dette projekt.

Partnere

I dette projekt ville vi tage udgangspunkt i de studerendes ønsker og behov og først senere koble undervisere på gennem dialog i forhold til at gå i dybden med de tematikker, der er udvalgt som podcastens indhold.

Vi inviterede tre studerende, som vi allerede havde kontakt med, til at samarbejde med os. I rekruttering af studerende havde vi fokus på, at de studerende deltager frivilligt og fordi, at de har

lyst til det. På samme måde har både biblioteket og de studerende rekrutteret undervisere/forskere til podcasten. I dialog med de studerende besluttede vi at lave podcast med to forskere – og herefter besluttede vi at lave endnu en podcast med en tredje forsker for at få endnu et perspektiv på det akademiske arbejde med forskningsartikler.

Proces

Co-creation er en tilgang der søger åbenhed, samarbejde og dialog. I projektet har vi derfor forsøgt at skabe en arbejdsproces mellem ligeværdige partnere. Produktet bliver til i gennem dialog og forhandling, når vi skaber produktet sammen fra start til slut.

I dette projekt har vi haft særligt fokus på samarbejdet med studerende og har forsøgt at skabe et legende læringsmiljø på biblioteket, hvor de studerendes iderigdom og kompetencer kan sættes i spil. Derfor har vi holdt en række møder og workshops, hvor først de studerendes idéer er bragt i spil inden at forskerne bliver involverede. Forløbet er planlagt gennem doodles.

På det første møde med de studerende afstemte vi forventninger og diskuterede, hvad vi ville lave. Det blev lagt fast at vi ville arbejde med podcast under overskriften ”akademisk praksis”, men hvad vi ville fokusere på under denne overskrift lå åbent.

På det andet møde med de studerende diskuterede os frem til at sætte fokus på forskningsartiklen. Ønsket var at skabe et e-læringsobjekt, der kan håndtere mange af de jordnære spørgsmål studerende har til forskningsartiklen som genre. Podcasten skal tage hånd om de spørgsmål vedrørende ”akademisk praksis”, de studerende ofte sidder alene med i en opgaveskrivningsproces. Både de gode og dumme spørgsmål skal stilles.

Co-creation er en tilgang der søger åbenhed, samarbejde og dialog. I projektet har vi derfor forsøgt at skabe en arbejdsproces mellem ligeværdige partnere. Produktet bliver til i gennem dialog og forhandling, når vi skaber produktet sammen fra start til slut.

Vi formulerede sammen en række relevante spørgsmål, der bygger på de studerendes erfaringer og vores erfaringer på biblioteket i relation til forskningsartiklen som genre, eksempelvis hvad er en forskningsartikel? Hvordan genkender man en forskningsartikel? Hvordan undersøger man artiklens autoritet på forskningsfeltet, hvad er ”peer review”? Hvordan forholder man sig til den proces, hvornår er en forfatteren ekspert? Hvordan kan man som studerende forholde sig kritisk til forskningsartiklen? Hvor ligger grænsen mellem plagiat og referering når artikel skal bruges i opgaven?. Vi samlede disse spørgsmål i en semistruktureret interviewguide og diskuterede, hvilke forskere på Campus Emdrup vi ville interviewe. Vi besluttede at invitere forskere med forskellige baggrunde.

På det tredje møde deltog to forskere og vi optog podcasten med interviewguiden som ramme.

Forskerne havde fået udleveret denne inden optagelse, så de kunne forberede sig.

Efter optagelsen mente de studerende, at der manglede et input fra en filosofisk funderet forsker. Derfor arrangerede vi et fjerdemøde med en forsker i filosofi.

Produkt

Vi har produceret nogle podcasts om forskningsartikler, som både de studerende og vi på biblioteket kan bruge. Forskerne har også bakket op om produktet, da de ser i opgaver at nogle studerende kan have vanskeligheder her. Det er blevet tydeligt, at forskere ser forskelligt på forskningsartikler, peer review, osv..

Opsamling: Vore væsentligste læring fra projektet

Den væsentligste læring fra projektet er, at det i høj grad er muligt at engagere studerende i bibliotekets udarbejdelse af læringsobjekter, hvis man formår at bygge bro til deres livsverden mellem tid, interesse og studieliv. Særligt mener vi, at det engagerer både studerende og forskere når det der gøres skriver sig ind i et af universitets kerneområder: At uddanne til videnskabelig praksis. Det vil sige vi samles om det vi har til fælles.

Ligeledes mener vi at kunne argumentere for, at følelsen af ejerskab spiller en væsentlig rolle for lysten til at producere viden i fælleskab.

Vi har ligeledes haft god erfaring med at bygge på begrebet erfaring, hvor samarbejdet også handler om at skabe en horisontsammensmeltning mellem vores egen biblioteksfaglighed og de erfaringer de studerende har haft i gennem studietiden.

At slippe tøjlerne og samskabe

Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, AU Library, Campus Emdrup

Formål: At udvikle bibliotekets undervisning/e-læring gennem de studerendes erfaringer og idéer.

Samarbejdspartnere: Studerende på DPU, Pædagogisk Antropologi, 1. semester

Primært læringsudbytte: Vi har fået rigtig mange gode ideer fra de studerende, fordi vi gav dem tid, rum og plads til det.

Pointe

Den overordnede pointe med projektet var at skabe et læringsrum på biblioteket, hvor de studerende og biblioteket kommer tættere sammen og udnytter hinandens ressourcer for at udvikle læringsprodukter, der styrker de studerendes forståelse af informationskompetence.

Den underliggende pointe var, at vi gerne ville ende med at få input fra de studerende til, hvordan vi bedre kan undervise dem i informationskompetence.

I projektet har vi haft særligt fokus på samarbejdet med studerende. Vi skabte et frivilligt og legende læringsmiljø på biblioteket, uden nogen egentlige rammer for projektet.

Partnere

Efter bibliotekets undervisning i informationskompetence på Pædagogisk Antropologi, fortalte vi om projektet og efterlyste deltagere.

Vi fik hvervet 3 studerende. Fra biblioteket har vi været to deltagere. Afdelingen for Pædagogisk Antropologi, DPU har været orienteret om projektet, men har ikke deltaget.

Vi har udelukkende rekrutteret studerende ved at appellere til deres lyst til at medvirke, styrkelse af deres CV, samt betaling for frokost, kaffe, kage mv. Der har ikke været betaling for de studerendes arbejde.

Alle studerende har ligeledes haft muligheden for gå ud af projektet, hvis de ikke havde tid længere. Projektet skulle ikke virke som en arbejdsbyrde i et, i forvejen, presset studie.

Vi diskuterede internt i vores projektgruppe, problematikken ved en skæv repræsentativitet i rekrutteringen, idet de studerende kommer fra samme studieretning og samme semester. Vi blev enige om, at i dette projekt opvejes fordelene ved det. De studerende kendte hinanden i forvejen, og vi behøvede derfor ikke, som facilitatorer, at have fokus på relationerne de studerende imellem. Første mål var at komme i gang og skabe engagement om projektet.

Proces

De studerende blev rekrutteret efter undervisning i informationskompetence på holdet pædagogisk antropologi, 1. semester. Vores forventning var, at de studerende efter undervisningen skulle have fokus på de forskellige dele af undervisningen og herefter udpege områder, hvor de studerende kunne bidrage med nye ideer.

Biblioteket holdt dog denne agenda "skjult" for de studerende, da vi i dette projekt har større fokus på åbenhed, leg og dialog. Det viste sig, at kun 1 havde deltaget i vores undervisning, de 3 andre havde ikke.

I dette projekt har vi haft særligt fokus på samarbejdet med de studerende og har forsøgt at skabe et legende læringsmiljø. Vi droppede derfor vores egen agenda, og lod de studerende brainstorme frit omkring biblioteket.

På det første workshop med de studerende afstemte vi forventninger og fortalte om projektet Co-Creation/DEFF. Derefter fik de studerende fik en grundig rundvisning i biblioteket. Ved den efterfølgende diskussion/brainstorm over mulige emner viste det sig, at de studerende var meget optaget af bibliotekets rum og studiemiljø – ikke emner inden for informationskompetence. Det var en god og kreativ workshop, hvor forskellige idéer kom frem og vi fandt ud af i hvilken retning arbejdet skulle gå, og hvilke ressourcer vi hver især havde i den sammenhæng. De studerende ønskede ikke for meget snak – mere action. Det blev aftalt at biblioteket skulle være ansvarlige for at planlægge næste workshop og oprette et kursus på Blackboard (AU's LMS-system) til organisering af materiale, beskeder og referater fra vores workshops.

Efterfølgende blev der afholdt yderligere 2 workshops, hvor der på den første blev diskuteret og valgt emne. De studerende ville gerne lave en introduktionsvideo til bibliotekets forskellige rum, hvor andre studerende/brugere medvirkede. Sidste workshop blev brugt til mere detaljeret planlægning og uddelegering af opgaver.

De studerende lavede en interviewguide og interviewede forskellige studerende og brugere af biblioteket. Interviewene blev filmet af de studerende. Projektdeltagerne fra biblioteket filmede stemningsbilleder på arealerne omkring Campus Emdrup. De studerende sørgede for klip af video, musik og tekst.

Produkt

Vores produkt som endte med at blive en introduktionsvideo til AU Library, Emdrup til nye studerende. Vi vil bruge videoen til studiestart, på Facebook og i andre sammenhænge. Vi er utroligt tilfredse for det færdige produkt som er blevet en positiv fortælling om vores studiemiljø på biblioteket.

Vi endte ud med et andet produkt, end det vi havde forestillet os fra start. Indholdet om samarbejdet har været mindre interessant end forholdet: at skabe nye måde at arbejde sammen på. Ud over den færdige video har vi også fået en del bi-produkter i projektet. På vores workshops hvor vi brugte en del tid på brainstorm, kom der mange gode idéer fra de studerende. Nogle kan vi arbejde videre med, andre kunne vi med det samme effektuere.

Opsamling: Vore væsentligste læring fra projektet

Det var interessant at blive presset på vores faglighed og åbenhed. De studerende var ikke interesserede i de forskellige emner inden for informationskompetence, som vi havde håbet. Derimod var deres agenda at vise vores bibliotek frem, og herefter kan de studerende udforske de forskellige services som ofte opleves som skjult/ikke synligt. De studerende var meget begejstrede for de services vi tilbyder – dem havde de ikke vidst fandtes før projektet til trods for, at alle 3 kommer forholdsvis meget i biblioteket.

Det er vigtigt at biblioteket har den fornødne tid til at facilitere projektet, da alt afhænger af, at vi står for alt det praktiske. Der skal ligeledes være tid nok i projektet til at skabe relationer mellem samarbejdspartnerne, da det styrker ejerskabet.

Efterfølgende har biblioteket skullet indhente samtykkeerklæringer fra de medvirkende i videoen, da vi ikke var opmærksomme på dette i det tidligere forløb.

Udvikling af e-læringsprodukter

Co-creation med studerende ved Det Kgl. Bibliotek, Københavns Universitetsbibliotek

Formål: Udvikling af e-læringsprodukter til KUs LMS system

Samarbejdspartnere: Studerende på IT Universitetet

Primært læringsudbytte: Vi har oplevet, at der er mange styrker ved at rekruttere studerende gennem deres undervisere på relevante fag, hvor de studerende laver projekt-eksamen. Det giver motiverede studerende, der tager ejerskab af proces og resultat. Desuden kan gode relationer til undervisere og fag gøre det let at rekruttere studerende til nye projekter, hvor vi kommer med en relevant problemstilling, som de studerende skal forholde sig til.

Københavns Universitetsbibliotek, Det kgl. Bibliotek, har samarbejdet med studerende fra Københavns Universitet (KU) om at skabe e-læringsprodukter, der kan integreres på forskellige platforme som f.eks. Københavns Universitets LMS, Absalon I den sammenhæng er co-creation som metode blevet afprøvet.

Pointen

Den overordnede pointe med projektet var at samarbejde med studerende om at udvikle e-læringsprodukter for at afprøve co-creation som metode. Med afsæt i teorier om om co-creation ville vi samarbejde med studerende, så at deres erfaringer og synsvinkler kunne inspirere til udvikling af e-læringsprodukter. Det er en grundlæggende idé og værdi i co-creation, at samarbejde kan give alle de samarbejdende parter ejerskab af produktet/ af samarbejdet, da de kan "genkende" sig selv i det. Et ligeværdigt partnerskab med studerende skulle muliggøre både en mere jordnær formidlingsform og et produkt som kunne "ejes" af alle i projektgruppen og opleves som relevant for vores brugere.

Vi var opmærksomme på, at det kunne blive en udfordring at manøvrere både som ekspert og deltager på samme tid, f.eks. ved at skulle sikre indholdsmæssig kvalitet, og samtidig være parate til at lade de studerende være ligeværdige partnere. Grundlæggende set kræver samarbejdet mellem os fagprofessionelle og de studerende som samskabere en hårfin balancegang for at leve op til at være et ligeværdigt partnerskab. De studerende skulle ikke se sig selv som "hired guns", som blot udførte en bunden opgave uden at føle ejerskab til produktet. Vi var derfor meget opmærksomme på, hvad studerende kunne få ud af at deltage i denne type samskabende aktiviteter, da deres deltagelse var selve nøglen til at opfylde vores målsætning om at afprøve co-creation som metode.

Partnere i projektet

Vi ville gerne samarbejde med studerende i projekter, der involverede IT-løsninger eller koncepter Vi henvendte os blandt andet til undervisere på faget Kommunikation og IT på Det Humanistiske Fakultet på KU, som kørte MA kurset *Concept development & innovation* og det var derigennem vi fik hvervet studerende til projektet eller de henvendte os kunne man sige, da vi måtte holde en salgstale på linje med andre virksomheder og de kunne så vælge os fra eller til.

Vi var opmærksomme på, at rekruttering gennem et fag kunne betyde, at vi ville komme til at samarbejde med nogle studerende, som kun gjorde det, fordi det var en forudsætning for at gennemføre kurset, men vi fik nogle højt motiverede studerende, som ikke var i tvivl om, hvad de ville. Vi hæftede os ved, at forskning i co-creation betoner, at det er personlige karakteristika, og særligt motivation, der er den vigtigste faktor som medskabere i co-creation projekter.

Proces

Efter at have fået lavet en aftale om samarbejde med de studerende, inviterede vi dem til en workshop, hvor vi blandt andet forventningsafstemte. Vi lagde vægt på, at de studerende forhåbentligt kunne finde anderledes (gerne underholdende) vinkler og måder at formidle et eller flere af de mange aspekter inden for informationskompetence på. Det viste sig, at de ikke vidste, at der var kurser på Københavns Universitetsbibliotek, og som sådan blev samarbejdet samtidigt en *eye-opener* for dem. Vi understregede, at de havde relativt frie tøjler til at indsamle inspiration og komme med forslag, som vi ville evaluere i fællesskab, da fælles forståelse og ejerskab er helt centralt for projektet. De studerende havde en bunden opgave defineret i fagbeskrivelsen og vi i co-creation projektbeskrivelsen og disse to opgaver skulle gå op i en højere enhed. Vi var således meget opmærksomme på de faldgruber, som forskning i co-creation har identificeret – i vores tilfælde særligt at deltagerne kunne have andre målsætninger. De studerende var givetvis mest interesseret i at bestå deres eksamener med en god karakter og så det færdige produkt i det lys, mens vi var mere interesserede i at afprøve co-creation som metode og at opnå et godt slutprodukt. Vores opgave var at sikre at disse to målsætninger ikke lå for langt fra hinanden.

Efter workshoppen var de studerende ganske selvkørende. Vi stillede os til rådighed som sparringspartnere. Med indsamlet empiri (deres egne undersøgelser, den empiri, de bad os om at skaffe og deres egen indsigt om studerende adfærd) brugte de studerende deres kreativitet og viden til at udvikle idéer til vores formidling af kurser.

Det er vores indtryk, at begge parter har oplevet at samarbejdet ungerede godt - det vidner deres reaktion på nogle af de ideer, de har sendt os om.

Som afslutning på samarbejdet sendte de studerende deres projektrapport til os og bad om et møde inden deres eksamen, hvor de opsummerede de vigtigste fund fra deres undersøgelser samt viste os deres ide til deres eksamensprojekt. Efterfølgende deltog vi i en fremlæggelse, hvor de studerende fremlagde deres projekt for deres undervisere og deltagende virksomheder

Efter deres eksamen, som de fik 12 i arbejdede vi videre med de studerende. De lavede storyboard til en lille animationsfilm, om hvorfor det er en god ide at deltage i vores kurser. Animationen lavede vi selv i Videoscribe.

De studerende har siden spurgt os, om de må samarbejde med KUB omkring vores data og brugen af dem på en ny måde. Det må de selvfølgelig gerne, så de har fået tildelt en kontaktperson og arbejder nu videre sammen med ham. På den måde forsætter co-creation samarbejdet med studerende med en anden samarbejdspartner i KUB.

Produktet af samarbejdet

Resultatet af samarbejdet er spændende. De studerendes har udviklet en prototype på en bedre formidlingsplatform kaldet "course life" som var ganske innovativ og brugbar både designmæssigt og funktionelt og tog hensyn til resultaterne i deres empiri. Dele af den kan vi implementere, mens andet kræver udvikling. De studerende har desuden præsenteret prototypen og ideen for kommunikationsafdelingen på Københavns Universitet.

Også resultaterne af de studerendes empiri var interessante. De viste, at vi bør arbejde med større synlighed og bedre indholdsmæssig formidling af kurserne.

Og i det hele taget har relationen til de studerende været produktiv. Efterfølgende har de studerende hjulpet os med et storyboard til en lille reklamefilm for bibliotekskurser.

Opsamling: Vores væsentligste læring fra projektet

Det er første gang vi afprøver co-creation som metode, som kræver både tillid og åbenhed mellem deltagerne. Overordnet set, har vores erfaringer med co-creation som metode været meget positive. Vi tror, at denne type samarbejde har potentiale, da vi ikke altid er gode til at skabe e-læringsobjekter, som er i øjenhøjde med studerende, ligesom vi ikke altid har tid og ressourcer i øvrigt til selv at udvikle e-objekter.

Det er vores oplevelse, at samarbejdet har været en god og lærerig proces for både de studerende og os. Vi har nydt godt af hinandens faglige viden. De studerende havde ekspertviden inden for deres felt IT og Kommunikation samt stor forståelse for undersøgelsesmetoder og designmodeller, som vi blev præsenteret for i forbindelse med deres empiri og produktudvikling. Vi havde ekspertviden inden for biblioteksservices, som de kunne drage nytte af i projektet. Som sådan har samarbejdet været *win-win*. Vi har fået nogle konkrete idéer til bedre formidling og større viden om studerendes adfærd. De studerende gennemførte 122 interviews med andre studerende for at finde ud af, om de kendte til bibliotekets kurser og få ideer til hvad der skulle til for at de ville blive opmærksomme på at de fandtes. Denne viden om studerendes forhold til bibliotekets kurser kan vi bruge fremadrettet

Vi har haft gode erfaringer med at rekruttere studerende til samarbejde gennem deres undervisere på relevante fag. Det giver motiverede studerende, der tager ejerskab af proces og resultat, da projektet er relevant for dem som en del af deres uddannelse. Vi har oplevet, at det er grundlag for godt samarbejde, da parterne så at sige har valgt hinanden. Derfor har vi udarbejdet en rapport til vores ledere, hvor vi anbefaler, at KUB hvert år indgår i et co-creation samarbejde med studerende på masteruddannelsen i *Communications*. Her kan vi pitche en problemstilling for de studerende på kurset. Fordelen er, at vi kan komme igen år efter år, og præsentere en problemstilling eller en opgave – og selv om produktet i høj grad bliver defineret af studerende, så vil vi på en nem måde få god sparring til e-læringsobjekter, som studerende har ejerskab til. En ulempe er dog, at rekruttering af studerende til samarbejde er krævende. Vi skal pitche bibliotekets problemstilling i konkurrence med andre organisationer og virksomheder, som de studerende kan vælge imellem, og det kan være krævende – og uden garanti for, at vi bliver udvalgt.

Blackboard – Hvad skal vi der?

Co-creation med studerende ved Syddansk Universitetsbibliotek

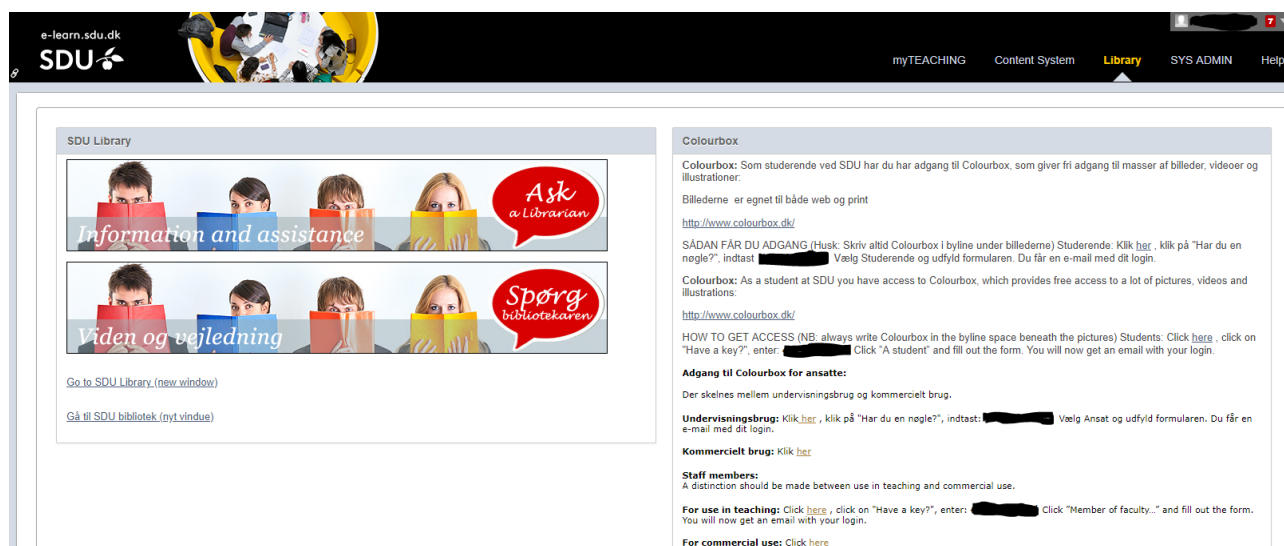
Formål: Udvikling af bibliotekets formidling på universitets e-læringsplatform (Blackboard) set ud fra de studerendes behov.

Samarbejdspartnere: Kandidatstuderende på SDU og SDU it-service.

Primært læringsudbytte: Viden om de studerendes ønsker af biblioteksindhold på Blackboard, samt hvad der rent teknisk kan lade sig gøre i forhold til bibliotekets systemer og e-læringsplatformen.

På Syddansk Universitetsbibliotek har vi samarbejdet med studerende om, at udvikle design og indhold af bibliotekets fane på SDUs e-læringsplatform, Blackboard. Gennem samarbejdet ønskede vi, at undersøge de studerendes behov og forventninger til indholdet, og på baggrund heraf udvikle design, opsætning og indhold, som vi til sidst kunne implementere på platformen. Projektet er planlagt til at afslutte ultimo 2018, og er derfor ikke tilendebragt.

Screenshot af bibliotekets fane på e-læringsplatformen



Pointe

Den overordnede pointe med projektet har været at udvikle bibliotekets formidling og tilstedeværelse på Blackboard, så indholdet ville opleves som relevant og aktuelt. Vi har således været interesseret i at kende til de studerendes oplevelse af og forventninger til produktet. Til dette har *co-creation* været en oplagt mulighed for at udvikle dette indhold i et ligeværdigt samarbejde med studerende.

Partnere

Vi var opmærksomme på, at projektet ville kræve samarbejde med forskellige typer af studerende. Til den første del skulle vi bruge nogle studerende med kompetencer indenfor webdesign og brugerundersøgelser, og efterfølgende var behovet en studerende med kompetencer indenfor programmering. For at anerkende de meget specifikke kompetencer, som den sidste del af samarbejdet krævede, var vores plan at slå en tidsbegrænset studentermedhjælpsstilling op.

Desuden var vi klar over, at med koblingen mellem digitale systemer fra både bibliotek og resten af SDU, ville vi ikke kunne løse hele opgaven uden hjælp fra SDUs IT-service.

I første omgang tog vi kontakt til cand.it.-studiet Webkommunikation, hvor vi i samarbejde med underviserne udbød et projekt- eller specialeforløb. Det udmøntede sig i en samarbejdsaftale med en specialegruppe på to studerende, der skulle arbejde med afdækning af de studerendes behov og udvikling af en prototype. Dette samarbejde har været til alles tilfredsstillelse.

Af tekniske årsager har det i forbindelse med implementeringsfasen ikke kunne lade sig gøre for biblioteket at ansætte en studerende til at programmere specialegruppens prototype, og vi er derfor endt med at samarbejde med kolleger fra SDUs IT-service om denne del.

Processer

Følgende vil tage udgangspunkt i det samarbejde, vi har haft med specialegruppen.

Vores refleksioner omkring processerne i samarbejdet drejede sig især om motivation. Både hvad der kunne motivere de studerende, men også hvad der drev os. Vi ønskede at give de studerende en høj grad af selvbestemmelse og ønskede, at de skulle føle ejerskab til processen, men vi var også lidt skeptiske om vi ville få brug for at holde snor i projektet og således ofre en grad af de studerendes selvbestemmelse.

Vores overvejelser skulle vise sig at være grundløse, for samarbejdet udviklede sig ligeværdigt og givende for begge parter. For de studerende gælder det at de:

gjort sig praktiske erfaringer med de færdigheder og kompetencer, de har lært på deres studie.

kan tage disse erfaringer med i deres fremtidige karriereforløb.

har kunne koble udviklingen af deres prototype til deres specialeproces.

har fået etableret et netværk i bibliotekssektoren.

Produkt

Den første del af projektet er nu fuldført. Specialegruppens prototype er endt som en mock-up i programmet Axure, der nu skal implementeres.

The screenshot displays the SDU e-learn system interface. The top navigation bar includes the SDU logo, 'e-learn.sdu.dk', and links to 'myLEARN', 'Content System', 'myLIBRARY', and 'Help'. Below this, a secondary navigation bar lists 'myLIBRARY', 'Summon', 'Databases', 'Dictionaries', 'Tools', 'Contact', and 'Go to mitsdu'. The main content area is divided into three columns. The left column, titled 'My status', contains sections for 'Materialer til afhentning:' (listing 'Interaction Design' with details on name, number, location, and date) and 'Regninger:' (showing a 25 kr. charge with a 'Betal her' link). Below this is 'View/renew your loans' with a table of 'Alle lånte materialer:' including titles like 'Interaction Design', 'InterView', and 'Socialkonstruktivisme' along with authors and due dates. A 'Du har 2 materialer der kan fornyes' section follows with checkboxes for 'Vælg alle', 'Fra spørgeskema til statistisk...', and 'Fra spørgsmål til svar', each with a 'Forny valgte' button. The middle column, 'Databases', features a 'Søg i A-Z listen' button and a vertical list of subject categories: 'Humaniora', 'Naturvidenskab', 'Samfundsvidenskab', 'Sundhedsvidenskab', 'Teknik', and 'Generel'. The right column, 'Events and courses', includes a 'Filtre:' dropdown set to 'All Campuses' and a 'View course calendar' link. It lists several events such as 'Skrive-event - Del 1 - SDU Slagelse', 'Library Introduction Day - Research Support Service', and 'Litteratursøgning: Sundhedsvidenskabelige artikler Esbjerg'. At the bottom of the right column is a 'News from Facebook' section titled 'BrowZine - Nem adgang til dine favorit e-tidsskrifter og artikler!' with a brief description and a 'Læs mere' button.

SDUB har fået de studerendes blik for hvilke af bibliotekets services, der bør præsenteres på e-læringsplatformen og ikke mindst hvordan. Desuden har vi fået positive erfaringer omkring samarbejde med studerende, så vi allerede har indgået nye samarbejder i andre lignende projekter. med de studerendes hjælp har fået udarbejdet en empirisk undersøgelse og en prototype, som det endelige produkt kan basere sig på.

I skrivende stund har SDU IT-service opsat et testmiljø, hvor mock-up'en skal programmeres, inden den endeligt kan lanceres ultimo 2018. Dette involverer dog pt. ikke studerende som oprindeligt planlagt.

Opsamling: Vores primære læring i projektet

Vi har haft stor glæde af samarbejdet med de studerende, som har været meget kompetente.

Gennem deres undersøgelse og videre arbejde, har vi fået nogle nye indsigter i de studerendes ønsker og behov, som har været lærerigt. En styrke i vores projekt har været, at studerende er inddraget på flere niveauer – at det var studerende, der undersøgte andre studerende. Dermed kom specialegruppen til at fungere som de studerendes repræsentanter.

Vi har også lært at visse opgaver og problematikker, kan blive så tekniske og kræve en indsigt, som studerende ikke altid kan inddrages i. Hertil kan tid og ressourcer pludselig blive en faktor, når man gerne vil have det endelige produkt implementeret.

I projektgruppen har vi længe været opmærksomme på at sætte os i brugernes sted og lytte til oplevelser og erfaringer, når vi udvikler nyt. *Co-creation* har føjet en yderligere dimension til, så vi nu er mere positivt stemte for at invitere studerende ind i maskinrummet. Vi har allerede indgået aftale med to nye studerende, der i et studiepraktikforløb, skal hjælpe os med at udvikle nye services.

Promote your library!

Co-creation med studerende ved VIA Biblioteker Campus Horsens

Formål: Producere animationsfilm til biblioteket.

Samarbejdspartnere: Animationsskolen i Viborg samt studerende primært fra IT

Ingeniøruddannelsen og markedsføringsuddannelserne i Horsens.

Primært læringsudbytte: Vi har opnået indsigt i hvordan man samarbejder, motiverer og fastholder studerende i et projekt.



På VIA Bibliotek Campus Horsens tog vi initiativ til at samarbejde med studerende, om at blive tydeligere i vores formidling af, hvad udenlandske studerende finder er vigtigt at vide om et dansk studiebibliotek. Vi ønskede at fremme en ligeværdig formidling, fra studerende til studerende i øjenhøjde.

Biblioteket på Campus Horsens har mange internationale studerende, som erfaringsmæssigt kommer med forskellige oplevelser af hvad et studiebibliotek er. Hvad overraskede de internationale studerende mest i forhold til de services vi stiller til rådighed, og de normer og regler vi har, det ville vi gerne have formidlet til andre nye internationale studerende. I dette projekt ville vi gerne invitere studerende til at inspirere hinanden i forhold til, hvad biblioteket kan bruges til og tilbyde af services.

Pointe

'Promote your library' er en *co-design og co-production* proces. Med afsæt i forskning om co-creation var sigtet at involvere de studerende i en ligeværdig samskabelse. Som fagprofessionelle



satte vi dog nogle rammer for projektets form - vi ønskede nogle små animationsfilm. Det var den ramme de studerende fik 'frihed' til at arbejde inden for.

Rammer for samarbejde er en udfordring i en co-creation proces. Rammen med produktformen – animationsfilmene- oplevede vi ikke som en begrænsning for den samskabende proces. Men i forhold til indholdsdelen i filmene havde vi som fagprofessionelle nogle faglige kvalitetskriterier. Ligeværdig samskabelse var derfor en balancegang. Processen og produktet skulle ikke ende i tant og fjas. Uforudsigeligheden havde derfor en grænse, forstået på den måde, at produktet skulle 'promote' ikke 'demote' biblioteket.

Oplevelsen af ejerskab var vigtigt for fastholdelse af engagement hos de studerende. At få en succesfuld samskabelse krævede, at vi som fagprofessionelle havde stor opmærksomhed på hvordan de studerende følte, der var rum til at

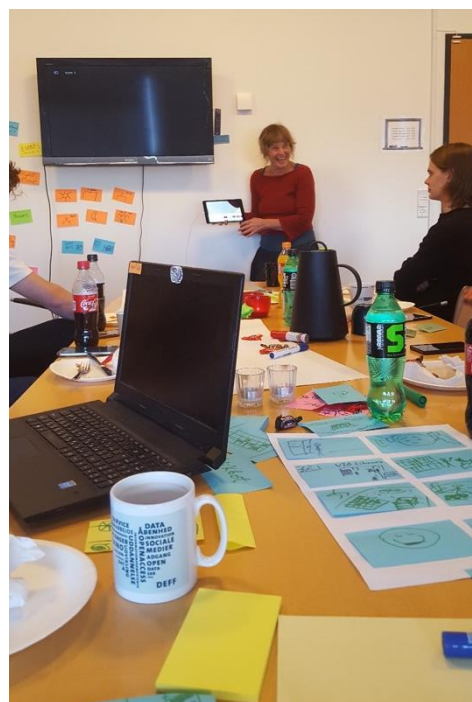
involvere sig og få indflydelse på både proces og produkt. Hver enkelt deltager kommer med sine ønsker og energi. Både studerende og fagprofessionelle har ansvar for at bevare energien i projektet. Det viste sig at være en større udfordring end forventet.

Partnere

'Promote your Library' var et samskabelsesprojekt mellem tre partnere: Biblioteket, de studerende og en underviser fra Animationsskolen i Viborg. Muligheden for kompetenceudvikling ved en professionel animator skulle gøre projektet attraktivt og tiltrække studerende til at deltage. Forventningen var, at de studerende lagde minimum 20 timers frivillig arbejde i projektet og deltog aktivt i alle møder.

Rekruttering af deltagere til 'Promote your library' var en arbejdskrævende proces. Målet var 10 studerende gerne med både dansk og international baggrund. Rammen var sat til at deltagere skulle komme fra IT- og Marketinguddannelserne. Begrundelsen var at de havde faglighed at byde ind med og kunne få fagligt udbytte af forløbet.

Oprindeligt var ønsket at få undervisere til at 'prikke' til nogle stærke studerende. Det lod sig ikke gøre. I stedet



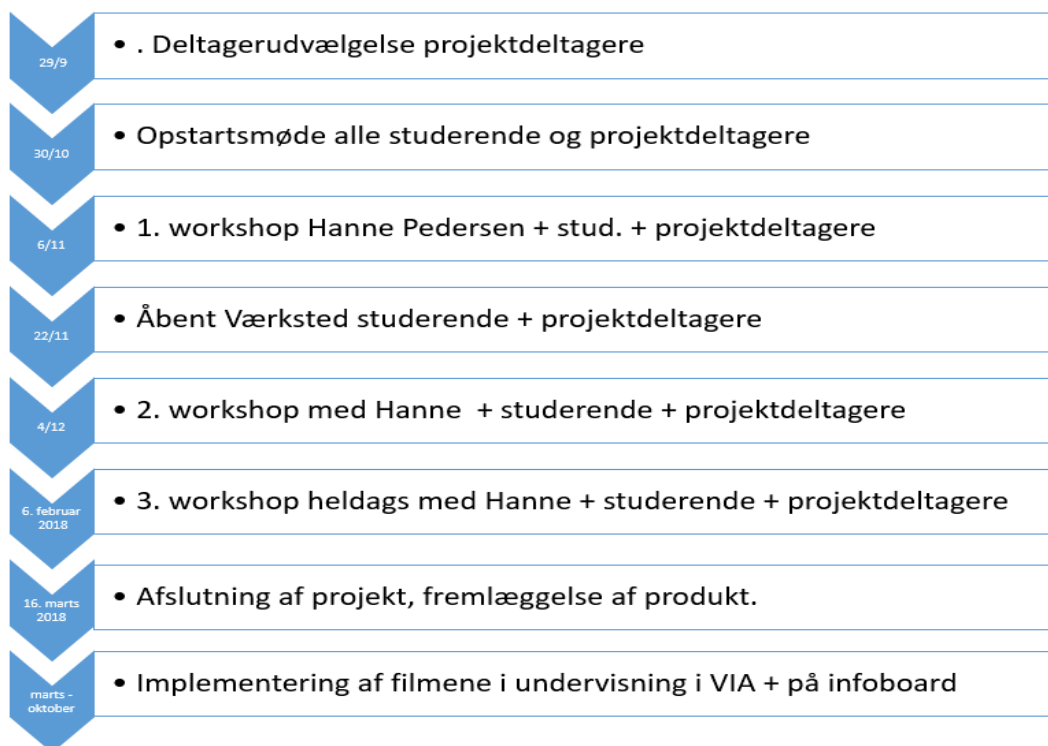
foregik rekrutteringen primært gennem kontakt til undervisere og De Studerendes Råd. Endvidere kontaktede vi studerende der tidligere har arbejdet for os og lavede opslag på Facebook og plakater, som vi kunne sætte op på campus, også på toiletterne

Projektet modtog 10 ansøgninger. Alle fra internationale studerende. Motivationen for at deltage var primært interesse i visuelt design, tegning og film samt samarbejde med andre studerende.

Syv studerende blev faste deltagere i forløbet, de øvrige dukkede ikke op eller faldt fra. Fra biblioteket var vi tre deltagere. Vi var de eneste der kendte hinanden på forhånd. Processen kom derfor til at bære præg af at alle havde kort tid til at lære hinanden at kende og afstemme forventninger gennem få møder. Socialt og fagligt var det manglende kendskab til hinanden og det korte forløb en udfordring.

Processer

Overordnede tidsplan for projektet



Projektets overordnede tidsplan var udmeldt på forhånd, for at undgå problemer med forventninger til arbejdsindsatsen.

I projektet deltog kun internationale studerende, vi kom automatisk til at understøtte det tværkulturelle samarbejde, men oplevede også en udfordring i, at vi skulle have særligt fokus på at opnå en god gruppedynamik i processen.

Vi ville gerne have en "ligeværdigt samskabelse" i den forstand, at vi satte nogle rammer for produktet, hvorefter vores rolle blev mere tilbagetrukket i forhold til udvælgelse og produktion af indholdet. På det første møde med de studerende fortalte vi om rammerne for projektet og vores ønsker til og formål for filmene. De studerende lavede derefter en brainstorm, hvor de fandt konkrete emner til animationsfilmene. Med inspiration fra billeder fra VIA Biblioteket og konkrete

facts, blev den kreative proces sat i gang. For at undgå, at vi blev for styrende, brugte vi en ekstern konsulent til at styre processen. Resultatet fra denne dag blev storyboards til to film. Næste møde med de studerende var en workshop med en underviser fra Animationsskolen i Viborg, som hjalp de studerende i gang med at forfine og konkretisere deres ideer og deres storyboards. De studerende var meget optagede af at få ny viden fra den eksterne underviser. Vi fulgte vores foruddefinerede tidsplan indtil sidste møde (se ovenstående tidsplan) Vi var nød til at lave et nyt heldagsmøde for at kunne få færdigproduceret filmene. Det viste sig også at januar måned var en dårlig måned at lave projekt i for internationale studerende, for der er de typisk på ferie i deres hjemland.

Vi havde stillet et projektrum til rådighed for de studerende og efter andet møde begyndte de at efterspørge om de må bruge lokalet i weekenden til at komme og arbejde med projektet. De studerende kendte ikke hinanden på forhånd, og det tog lidt tid inden de kom ordentlig i gang med at arbejde sammen. De skulle lige finde hinanden. I den sammenhæng overraskede det os, at vi skulle facilitere deres samarbejde mere end vi havde regnet med. Endvidere har vi skullet arbejde med at fastholde deres interesse i projektet. Men efterhånden fik de mere ejerskab over deres arbejde med produktet, da det er deres egen ide der ligger bag. Forpligtelsen over for de andre projektdeltagere og undergruppering blev ligeledes mere vigtig jo længere i projektforsløbet vi kom. I forhold til udviklingen af indholdet forblev vores rolle som planlagt tilbagetrukket. Det betød, at vi til en vis grad fik en rolle som "kunde" hos produktudviklerne (de studerende). Et produkt som vi kunne komme med kommentarer til, og de kunne spørge om vores mening, men det var dem, der havde ejerskabet til produktet. Den sociale del af projektet var vigtigt, netop fordi vores deltagere i projektet ikke kendte hinanden på forhånd.



Produktet af samarbejdet

Målet med projektet var at lave to små animationsfilm. Det lykkedes. I fin stil.

Samarbejdet mellem underviseren fra Viborg, de studerende og os biblioteksfolk lykkedes rigtig godt – måske bedst – i den afsluttende fase af projektet. Da produktet tog form og de studerende kunne se, at der faktisk kom film ud af projektet steg energien i gruppen.

Efterfølgende holdt vi en lille fremvisning, hvor vi viste filmene frem for de øvrige bibliotekskolleger på et personalemøde en fredag morgen. Det havde kun to studerende interesse i at deltage i.



Opsamling: Vores væsentligste læring i projektet

Det har været spændende at samarbejde med studerende, men også udfordrende.

Rekrutteringen tager tid.

Periodevis var det svært at få fat i dem, og skiftevis blev enkelte væk fra møder. Det *kan* betyde at vi er mere interesserede i projektet end de er.

Det var en tidskrævende opgave at fastholde de studerendes interesse i projektet.

Vi støttede det sociale samarbejde ved at fremme en uformel stemning i projektet, bl.a. via smalltalk og ved at spise sammen.

Forplejning var meget vigtigt!

Fremdrift i projektet var vigtigt.

Kompetenceudviklingen fungerer godt som trækplaster og fastholdelse.

Produktets kvalitet er betydningsfuld for de studerende, og selvfølgelig også for os.

Den gode studerende – et projekt om læsestrategier

Co-creation med studerende på VIA Biblioteker, Campus Aarhus C

Formål: At styrke studerendes opmærksomhed på læsestrategier (i første omgang at afdække hvad der skal til for at være en god studerende)

Samarbejdspartnere: Studerende, undervisere og leder ved administrationsbacheloruddannelsen

Primært læringsudbytte: Tro på projektet – og ellers ”fake it til you make it”

På VIA Campus C biblioteket tog vi initiativ til i samarbejde med studerende og undervisere at afdække og udvikle studiekompetencer. Undervejs i projektet blev det til et samarbejde om at afdække læsestrategier hos studerende og udvikle e-læringsprodukter, der kan styrke opmærksomheden på læsestrategier.

Vi satte fokus på studiekompetence i stedet for informationskompetence, da vi ønskede at udfordre, udvide og udvikle på bibliotekets kompetenceområde og vi var bekymrede for, at informationskompetencebegrebet ville låse vores samarbejdspartnere til kun at tænke på informationssøgning, referencehåndtering og kildekritik – og i vores optik behøver biblioteket ikke at begrænse sig til disse tre ting.

Pointe

Den overordnede pointe med projektet, var at afdække hvad der skal til for at være en god studerende – og dernæst at udvikle et e-læringsprodukt, der kunne understøtte en af de kompetencer. Det blev til tre små videoer med henholdsvis en underviser, en studerende og en studievejler, der kan støtte studerende i at være opmærksomme på studiestrategier i forhold til det læsestof, de bliver præsenteret for og opsøger i løbet af studiet.

Med afsæt i forskning om co-creation havde vi en ambition om, at samarbejde skulle føre til noget innovativt – i vores sammenhæng ville det sige, at vi ønskede at udfordre rammerne i forhold til, hvilke studieområder, biblioteket traditionelt bidrager til.

Vores co-creation samarbejde faldt i tre faser:

Først deltog vi i en undervisningsdag om samskabelse (6 lektioner) med studerende på modul 6 på Administrationsbacheloruddannelsens netuddannelse. Dagen blev tilrettelagt således, at de studerende selv skulle tilrettelægge og facilitere en samskabelsesproces – vi var bare deltagere i de samskabelsesworkshops, som de faciliterede, men forsøgte dog at bringe vores faglighed i spil for at udfordre dem i et ”gammeldags” syn på biblioteker.

Det var vores opfattelse at dagen bragte opmærksomhed på studiestrategier hos de studerende, og vi gik derfra med en lang liste over studiekompetencer, som vi kunne arbejde videre med.

I anden fase forsøgte vi at få lov til at afholde en samskabelsesworkshop med underviserne på administrationsbacheloruddannelsen, men det var desværre ikke muligt.

I stedet sendte vi listen med studiekompetencer ud til dem på mail og de prioriterede og kommenterede den ud fra hvad de fandt var særligt vigtigt i forhold til at være en god studerende.

Vi sendte mailen ud til alle 12 undervisere på uddannelsen og fik tilbagemeldinger fra fem.

De svar vi fik tilbage delte sig to kategorier, dels i en robusthedskategori (studerende giver for let op, når de støder på forhindringer) og i en mere akademisk kategori, hvor det handlede om evnen til at læse og skrive akademisk.

Vi valgte egenrådigt at arbejde videre med læsestrategier, da det var det, vi bedst kunne se os selv ind i.

I tredje fase samarbejde vi med 5, der blev til 4, der blev til 2, der blev til 1 frivillige studerende (nu fra administrationsbacheloruddannelsens tilstedeværelses hold) om dels at bestemme hvilket produkt vi ville lave (emnet var jo bestemt), og til sidst hjalp den tilbageværende ene med at lave videofilmene

Med afsæt i forskning om co-creation havde vi en ambition om at samarbejdet med de studerende skulle sikre, at de ville få ejerskab til de produkter, der blev skabt. Det var vigtigt for os, at samarbejdet tog udgangspunkt i hvilke produkter, de studerende fandt meningsfulde, både for at øge kvaliteten af produktet og for at øge de studerendes motivation for at deltage.

Samtidig var vi opmærksomme på, at vi også bragte vores egen ekspertise i spil, men vi forsøgte at gøre det i balance med de studerendes initiativ og ejerskab.

Partnere

Undervejs i projektet samarbejdede vi med studerende, undervisere og leder på administrationsbacheloruddannelsen – og bagtanken var at udvikle produkter til netop den uddannelse, da vores tilbud til dem tidligere havde været spinkelt.

Vores gennemgående samarbejdspartner var Claus Baagø Jepsen, der underviser på administrationsbacheloruddannelsens *modul 6: Styring og udvikling i den offentlige sektor*. Modulet handler bl.a. om udviklingsprocesser, forandringsprocesser og innovationsprocesser på organisations-, gruppe- og individniveau⁵, og Claus så derfor vores projekt som en god case for de studerende at arbejde med.

Det var først i samarbejde med netuddannelsens modul 6, at vi lavede listen over studiekompetencer. Og til slut var det i samarbejde med frivillige fra tilstedeværelsesuddannelsens modul 6, at vi fandt frem til, at vi ville lave videoer og lavede det endelige produkt.

Vi var opmærksomme på, at samarbejdet med frivillige var skrøbeligt i den forstand, at det afhang af, om vi kunne skabe og fastholde motivationen for at deltage – og i en hvis grad faktisk også vores egen motivation i en hverdag, hvor andre ting kunne virke mere presserende.

Processer

Claus Boogø var en fantastisk samarbejdspartner. Han havde en masse brugbare ideer og ville gerne bringe sit modul 6 hold i spil i forhold til vores projekt. Men samtidig var det også vigtigt for ham, at de ting vi eller han satte de studerende til, gav mening i forhold til modulbeskrivelsen, og derfor var der nogle begrænsninger sat op for os. Ifølge modulbeskrivelsen skulle de studerende lære at facilitere innovative processer, men ikke nødvendigvis selv deltage i dem. Derfor skruede vi undervejs i forløbet op og ned for ambitionen om, at de studerende skulle have en høj grad af ejerskab til processerne og projektets produkt.

Vi afholdt tre workshops med studerende. Den første workshop var kendetegnet ved en høj grad af nysgerrighed og engagement. Det var vores intention både at tale om, hvordan man bliver god til at

⁵ Studieordning (Gældende fra 14. september 2016) *Professionsbachelor i offentlig administration* (S. 17)

læse, og hvordan man lærer det, men i praksis var der mest snak om, hvordan man skaber opmærksomhed om læsestrategier, og hvordan undervisere med fordel kan kvalificere de tekster, de udleverer.

Den anden workshop var mere styret af os. Vi havde besluttet, at vi ville fokusere på hvilke e-læringsobjekter, der kan gøre studerende bedre til at læse, og som en del af workshoppen lavede vi en brainstorm, hvor vi fik mange ideer på bordet, men vi formåede ikke at blive enige i gruppen om, hvad vi skulle lave.

De studerende havde idéer om noget stort, men vi var begrænset af, hvad vi kunne lægge af tid og energi i projektet og var samtidig låst af, at det skulle være et e-læringsselement.

På denne baggrund besluttede Tine og jeg egenrådigt, at vi ville lave nogle små videoer til studerende på første semester, hvor en ”ældre” studerende samt nogle undervisere blev interviewet om, hvordan man med fordel kan tilgå læsestoffet på studiet.

De (2) studerende gav på et tredje møde udtryk for, at de gerne ville lave disse videointerviews – og at de som inspiration til interviewguides ville snakke med studerende på 1. semester om, hvad de har af læse-bekymringer.

Det endte med, at den ene studerende gik med os ind og spurgte et hold første semesterstuderende om, hvad de havde af læsebekymringer, og den anden studerende er ham, der optræder på vores ene læsestrategivideo

(Det var godt nok den anden studerende, der skulle interviewes, og som vi havde arrangeret lokale, tidspunkt og udstyr efter, men han brændte os af. Heldigvis kunne den anden træde til – og mødte op igen, da det viste sig, at vi ikke havde betjent udstyret rigtigt :-/)

Opsamling: Vores væsentligste læring fra projektet

- *Vær ikke bange for at spørge de studerende efter hjælp – vi kan være helt sikre på, at hvis de ikke gider/har tid/er interesserede – så kommer de heller ikke...*
- *Ejerskab – de deltagende studerende bliver biblioteksambassadører*
- *Vær modtagelig over for informationer – også dem, der ligger uden for projektet*
- *Husk at studerende også er forskellige – og at de fremmødte ikke er talerør for alle...*
- *Husk at det altid er i orden for de studerende at sige fra, når de ikke vil mere*
- *Fake it til You make it (Prøv at lade være med at lade dig mærke af det, hvis du selv er ved at køre lidt død på projektet)*
- *Vær ikke bange for at forstyrre de studerende*
- *Sæt (vide) rammer, men vær ærlig om, hvad der kan lade sig gøre, og hvad der ikke kan lade sig gøre*
- *Sørg for at have styr på teknikken – det er træls at skulle gøre ting om, fordi man ikke har sat sig ind i det*

Referencer

- Agger, A., & Tortzen, A. (2015). *Forskningsreview om samskabelse*. Retrieved from
- Agrawal, A. K., & Rahman, Z. (2015). Role and resource contribution of customers in value co-creation. *International strategic management review*, 3, 144-160.
- Allin, L. (2014). Collaboration between staff and students in the scholarship of teaching and learning. The potential and the problems. *Teaching and learning inquiry*, 2(1), 95-102.
- Bovill, C. (2014). An investigation of co-created curricula withing higher education in the UK, Ireland and the USA. *Innovations in education and teaching international*, 51(1), 15-25.
- Bovill, C., Cook-Sather, A., & Felten, P. (2011). Studetns as co-creators of teaching approaches, course design and curricula. Implications for academic developers. *International journal of academic development*, 16(2), 133-145.
- Bovill, C., Cook-Sather, A., Felten, P., Millard, L., & Moore-Cherry, N. (2016). Addressing potential challenges in co-creating learning and teaching. Overcoming resistance, navigating institutional norms and ensuring inclusivity in student–staff partnerships. *Higher Education*, 71(2), 195-208.
- Bryson, C., & Hand, L. (2007). The role of engagement in inspiring teaching and learning. *Innovations in education and teaching international*, 44(4), 4-14.
- Carey, P. (2013). Students s co-producers in a marketised higher eduction system. A case study of students´ experience of participation in curriculum design. *Innovations in eduction and teaching international*, 50(3), 250-260.
- Chemi, T., & Krogh, L. (2017). Setting the stage for co-creation in higher education. In T. Chemi & L. Krogh (Eds.), *Co-creation in higher education. Students and educators preparing creatively and collaboratively to the challenge of the future*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). *Engaging students s partners in learning and teaching. A guide for faculty*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Crosby, B. C., Hart, P., & Torfing, J. (2017). Public value creation through collaborative innovation. *Public Management Review*, 19(5), 655-669.
- Healey, M., Jenkins, A., & Bovill, C. (2015). Students as partners in learning. In J. Lea (Ed.), *Enhancing learning and teaching in higher education*. Maidenhead: Open University Press.
- Hood, C. (1991). A Public Management for all seasons? *Public Administration Review*, 69, 3-19.
- Islam, A., Agarwal, N. K., & Ikeda, M. (2015a). Conceptualizing value co-creation for service innovation in academic libraries. *Business Information Review*, 32(1).
- Islam, A., Agarwal, N. K., & Ikeda, M. (2015b). How do academic libraries work with their users to co-create value for service innovation? A qualitative survey. *Qualitative and quantitative methods in libraries*, 4, 637-658.
- Islam, A., Agarwal, N. K., & Ikeda, M. (2015c). Knowleedge management for service innovation in academic libraries. A qualitative study. *Library management*, 36(1/2), 40-57.
- Jensen, A. A., & Krogh, L. (2017). Re-thinking curriculum for 21st century learners. Examinig the advantages and disadvantages of adding co-creative aspects to problem-based learning. In T. Chemi & L. Krogh (Eds.), *Co-creation in higher education. Students and educators preparing creatively and collaboratively to the challenge of the future* (pp. 1-14). Rotterdam: Sense Publishers.
- Jochumsen, H. (2017). Biblioteket gennem 100 år. Indhold, rammer og relationer. In C. Laskie (Ed.), *Biblioteksdidaktik* (pp. 18-48). København: Hans Reitzels Forlag.
- Kambil, A., Ginsberg, A., & Bloch, M. (1996). *Re-inventing value propositions*. Retrieved from
- Lea, J. (Ed.) (2015). *Enhancing learning and teaching in higher education. Engaging with the dimensions of practice*. Maidenhead: Open University Press.

- Light, G., Cox, R., & Calkins, S. (2009). *Learning and Teaching in Higher Education. The Reflective Professional*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Ling, T. (2000). Unpacking partnership. The case of health care. In J. Clarke, Gerwartz, & E. McLaughlin (Eds.), *New managerialism, new welfare*. London: Sage.
- Little, B., & Williams, R. (2010). Students' Roles in Maintaining Quality and in Enhancing Learning. Is There a Tension? *Quality in Higher Education*, 16(2), 115-127.
- Martins, E., Martins, N., & Terblanche, F. (2004). An Organizational Culture Model to Stimulate Creativity and Innovation in a University Library. *Advances in Library Administration and Organization*, 21, 83-130.
- Nygaard, C., Brand, S., Bartholomew, P., & Millard, L. (Eds.). (2013). *Student engagement. Identity, motivation and community*. Faringdom: Libri Publishing.
- Osborne, S. P. (2006). The New Public Governance. *Public Management Review*, 8(3), 377-387.
- Ostrom, E. (1996). Crossing the great divide. Coproduction, synergy, and development. *World development*, 24(6), 1073-1087.
- Pater, M. (2009). *The 5 guiding principles of co-creation*. Retrieved from Amsterdam:
- Prahalad, C. K., & Ramaswamy, V. (2000). Co-creating customer competence. *Harvard Business Review*, 78(1), 79-87.
- Prahalad, C. K., & Ramaswamy, V. (2004a). Co-creating unique value with customers. *Strategy & Leadership*, 32(3), 4-9.
- Prahalad, C. K., & Ramaswamy, V. (2004b). Co-creation experiences. The next practice in value creation. *Journal of interactive marketing*, 18(3), 5-14.
- Priestner, A., & Borg, M. (2016). Unconverging complexity and detail. The UX proposition. In A. Priestner & M. Borg (Eds.), *User experience in libraries. Applying ethnography and human-centred design* (pp. 1-8). Oxon: Routledge.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of The Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231.
- Ramaswamy, V. (2008). Co-creating value through customer's experiences. The Nike case. *Strategy & Leadership*, 36(5), 9-14.
- Ramsden, B. (2016). Using ethnographic methods to study library use. In A. Priestner & M. Borg (Eds.), *User experience in libraries. Applying ethnography and human-centred design* (pp. 9-20). Oxon: Routledge.
- Sanders, E. B., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-Design*, 4(1), 5-18.
- Scupola, A., & Nicolajsen, H. W. (2010). Service innovation an academic libraries. Is there a place for the customers? *Library management*, 31(4/5), 304-318.
- Sloane, P. (2011). The brave new world of open innovation. *Strategic Direction*, 27(5), 3-4.
- Sørensen, E., & Torfing, J. (2016). Professorer vil lave ny bevægelse: Vi skal være verdensmestre i samskabelse. Retrieved from www.denoffentlige.dk
- Thomas, J. C. (2013). Citizen, Customer, Partner. Rethinking the Place of the Public in Public Management. *Public Administration Review*, 73(6), 786-796.
- Thomas, R. J., & Wind, Y. (2013). Symbiotic innovation. Getting the most out of collaboration. In A. Brem & E. Viardot (Eds.), *Evolution in innovation management. Trends in an international context* (pp. 1-31). New York: Palgrave MacMillan.
- Thompson, A. G. H. (2007). The meaning of patient involvement and participation in health care consultation. A taxonomy. *Social Science and Medicine*, 64(6), 1297-1310.
- Torfing, J. (2012). Samarbejdsdrevet innovation i den offentlige sektor. Drivkræfter, barrierer og behovet for innovationsledelse. *Scandinavian journal of public administration*, 16(1), 27-47.

- Torfin, J., & Triantafillou, P. (2016). Conclusion: Governing innovation and innovation governance. In T. Jacob & T. Peter (Eds.), *Enhancing Public Innovation by Transforming Public Governance* (pp. 325-339). Cambridge: Cambridge University Press.
- Ulrich, J. (2016). *Samskabelse. En typologi*. Retrieved from
- Verschuere, B., Brandsen, T., & Pestoff, V. (2012). Co-production. The State of the Art in Research and the Future Agenda. *Voluntas. International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 23, 1183-1101.
- von Hippel, E. (2007). Horizontal innovation networks. By and for users. *Industrial and corporate change*, 2(1), 1-23.
- Voorberg, W. H., Bekkers, V. J. J. M., & Tummers, L. G. (2014). A systematic review of co-creation and co-production. Embarking on the social innovation journey. *Public Management Review*, 17(9), 1333-1357.