

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 *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 hvert et studerende til projektet eller de hvervede 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.