

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 studentermehjælpsstilling 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 myLIBRARY website. At the top, there is a navigation bar with the SDU logo and 'e-learn.sdu.dk'. Below this, a secondary navigation bar includes 'myLIBRARY', 'Summon', 'Databases', 'Dictionaries', 'Tools', 'Contact', and 'Go to mitsdu'. The main content area is organized into three columns:

- My status:** Contains a table for 'Materialer til afhentning' with columns for 'Navn', 'Afhentningsnr.', 'Sted', and 'Afhentes senest'. Below this is a 'Regninger' section indicating a 25 kr. charge.
- Databases:** Features a search bar 'Søg i A-Z listen' and a vertical list of subject categories: Humaniora, Naturvidenskab, Samfundsvidevidenskab, Sundhedsvidenskab, Teknik, and Generel.
- Events and courses:** Includes a filter dropdown set to 'All Campuses' and a list of events such as 'Skrive-event - Del 1 - SDU Slagelse' and 'Library Introduction Day - Research Support Service'. A 'View course calendar' link is also present.

At the bottom right, there is a 'News from Facebook' section with a 'BrowZine - Nem adgang til dine favorit e-tidsskrifter og artikler!' announcement 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.