

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.

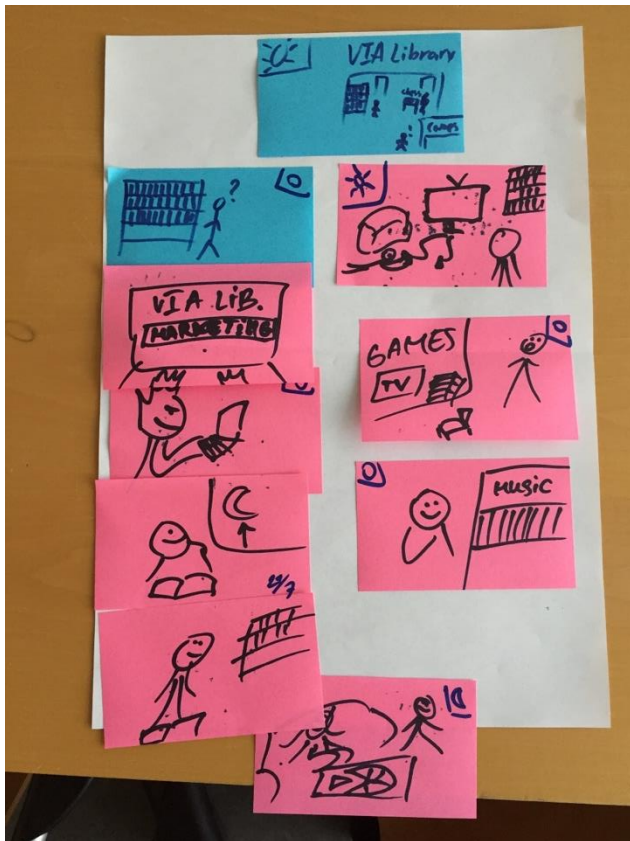


På VIA Bibliotek Campus Horsens tog vi initiativ til at samarbejde med studerende, om at blive tydeligere i vores formidling af, hvad udenlandske studerende finder er vigtigt at vide om et dansk studiebibliotek. Vi ønskede at fremme en ligeværdig formidling, fra studerende til studerende i øjenhøjde.

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

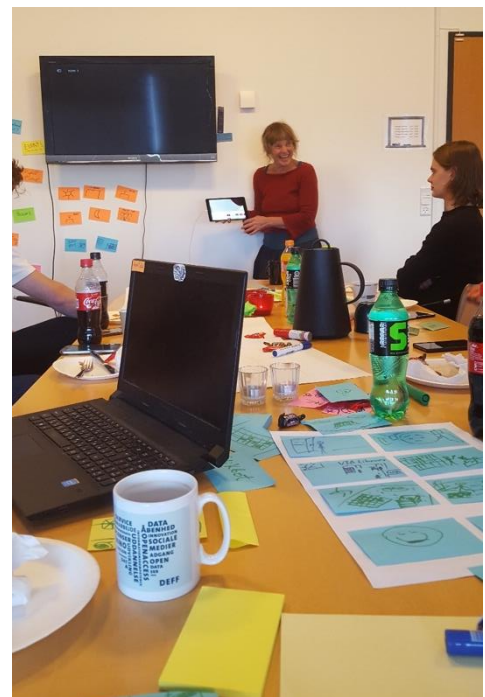
involvare sig og få indflydelse på både proces og produkt. Hver enkelt deltager kommer med sine ønsker og energi. Både studerende og fagprofessionelle har ansvar for at bevare energien i projektet. Det viste sig at være en større udfordring end forventet.

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



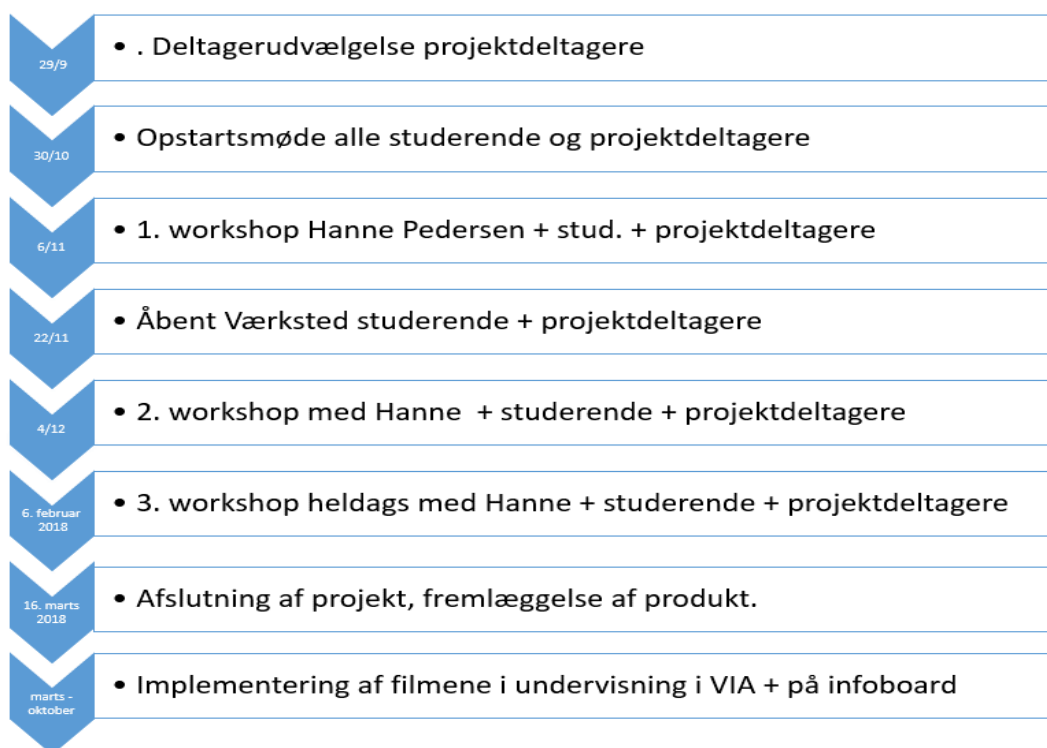
foregik rekrutteringen primært gennem kontakt til undervisere og De Studerendes Råd. Endvidere kontaktede vi studerende der tidligere har arbejdet for os og lavede opslag på Facebook og plakater, som vi kunne sætte op på campus, også på toiletterne

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 projektføreløbet 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.