

Relationelt projektarbejde Fra ekspert til medskaber

Mellem biblioteksansatte, forskere
og studerende

Christian O. Hansen
AU Library Emdrup
chhh@kb.dk

AU Library Emdrup
Februar 2020



**DET KGL.
BIBLIOTEK**
Royal Danish Library

Projektdeltagere; Co-creation

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, Anja Toft Ingwersen, Ulla Buch Nilson, Birgit Truelsen Larsen & Lone Christensen, VIA Biblioteker



**DET KGL.
BIBLIOTEK**

Royal Danish Library

Projekter:

Erfaringer fra Nordplus & DEFF Cocreation

- Video: Biblioteksrummet
- Flipped classroom: Forskning til studerende
- Eksplorativ podcasting: Akademisk praksis

Kaos og kontroltab:

- At skabe er her en relationel kreativ proces.
- Professorerne Søren Christensen og Kristian Kreiner "Frygt ikke >>kaos<<, for først da er der indhold i styring og koordinering"(Christen & Kreiner 1994 s. 101).
- En selvstændig pointe at holde sig åben over for input og være i med konstante løbende justeringer. Mødet med andre er en vedvarende læreproces. Viden opstår og man handler på bagkant. Heri ligger det produktive og kreative.



Co-creation som idegrundlag

- 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.
- Projekterne indoptag et perspektiv på brugerne som vigtige partnere, der kan være med til at redesigne (Voorberg 2015)
- Co-creation kan ses som brugerdreven innovation, inddragelse eller aktivt medborgerskab. Rationaler for co-creation i forskningslitteraturen er: kvalitet, effektivitet og legitimitet.

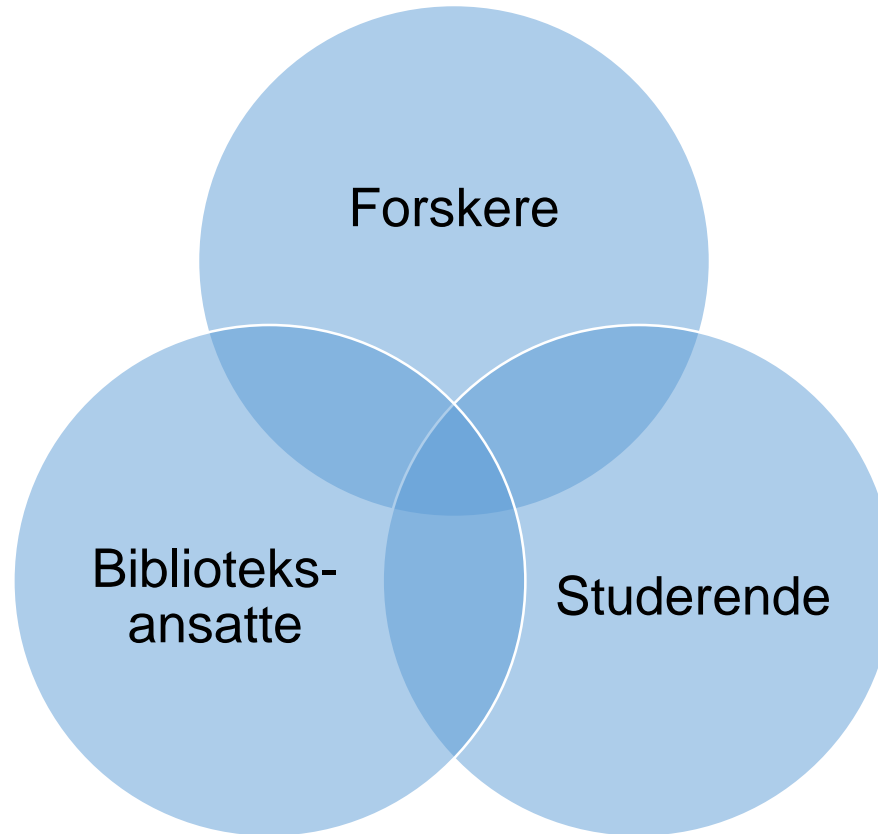


Forskning i den offentlige sektor

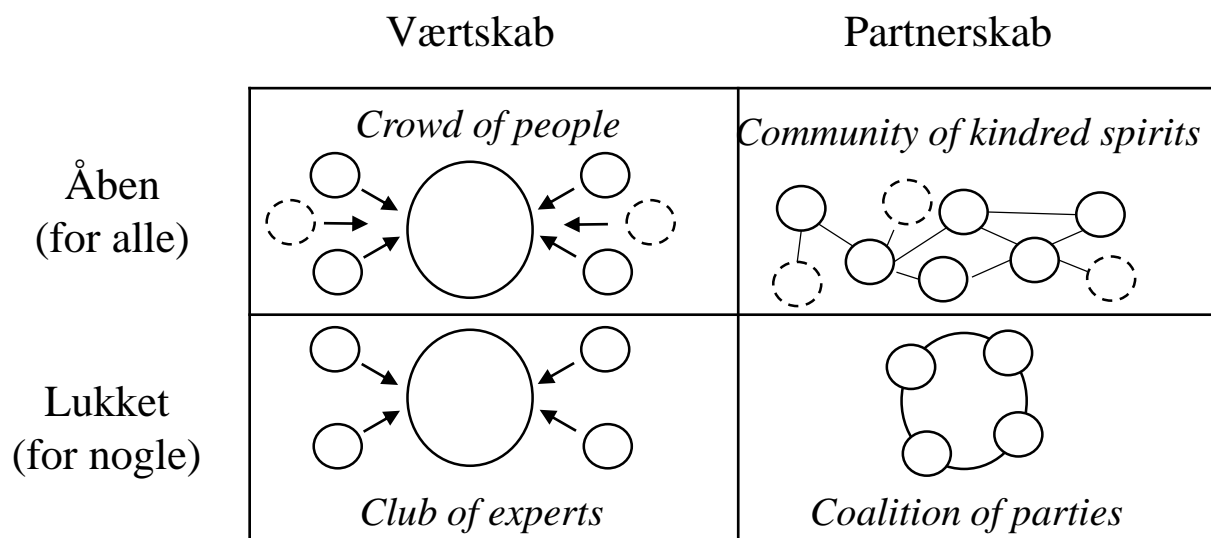
—”Den del af forskningslitteraturen, der har fokus på co-creation i offentlige organisationer, fremhæver typisk legitimitet og herefter kvalitet som formål med co-creation, mens effektivitet sjældent nævnes som det primære formål, men som en velkommen sidegevinst. Her lægges der typisk vægt på, at co-creation øger borgernes indflydelse og samtidig øge borgernes tilfredshed med den offentlige service” (R. J. Thomas & Wind, 2013 i Lystbæk & Harbo, 2018)



Ideerne søges i det vi er fælles om



Initiativtager: Udvælgelses-proces og co-creation som samarbejdsform



Lukket klub: På baggrund af kompetencer

Co-creation kan være organiseret som en åben gruppe (crowd of people), når initiativtageren lader invitationen til at deltage stå åben for alle

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.

Co-creation kan være organiseret som koalition af bestemte parter, der beslutter fokus i fællesskab, (Lystbæk & Harbo, 2018)

Uforudsigelighed

**Organisationen
som central
aktør**

<i>Ligeværdig co-creation</i>	<i>Faciliterende co-creation</i>
<i>Styret co-creation</i>	<i>Ansvarliggørende co-creation</i>

**Brugeren
som central
aktør**

Forudsigelighed

(Lystbæk & Harbo, 2018)



Frivillighed og motivation

Deci og Ryan har udspecificeret tre behov indenfor motivation:

- En vis grad af **selvbestemmelse**; handle ud fra ens egen overbevisning og opnå indflydelse.
- **Kompetence**; sætte sin kunnen i spil.
- **Samhørighed**; være en del af en social sammenhæng
- Med andre ord behov for at opleve en grad af fri vilje og personligt initiativ og at føle fællesskab med andre.
- Selvbestemmelse eller autonomi henviser til organismens trang til selvstyring.



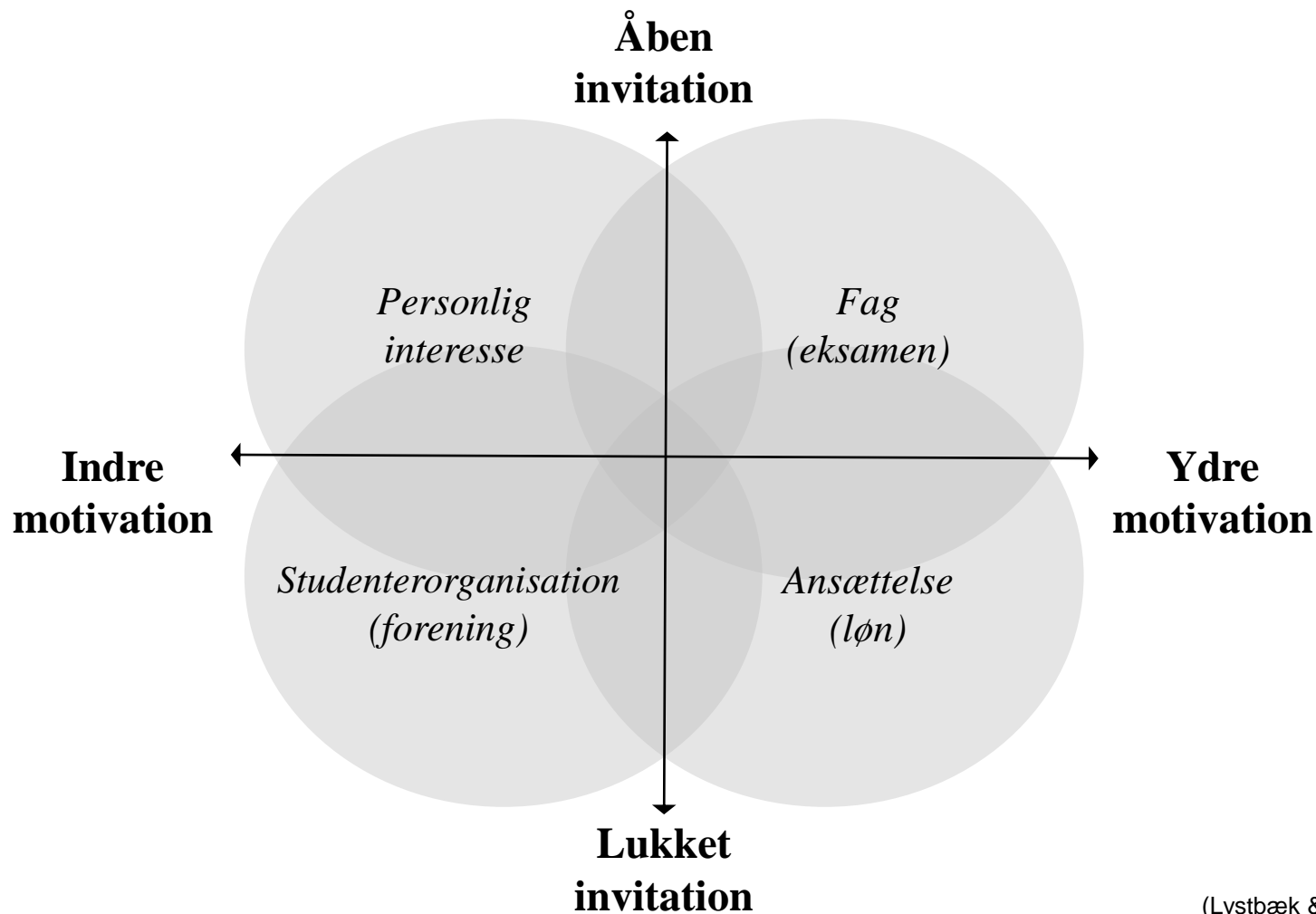
Spørgsmål til rekruttering

Ideen

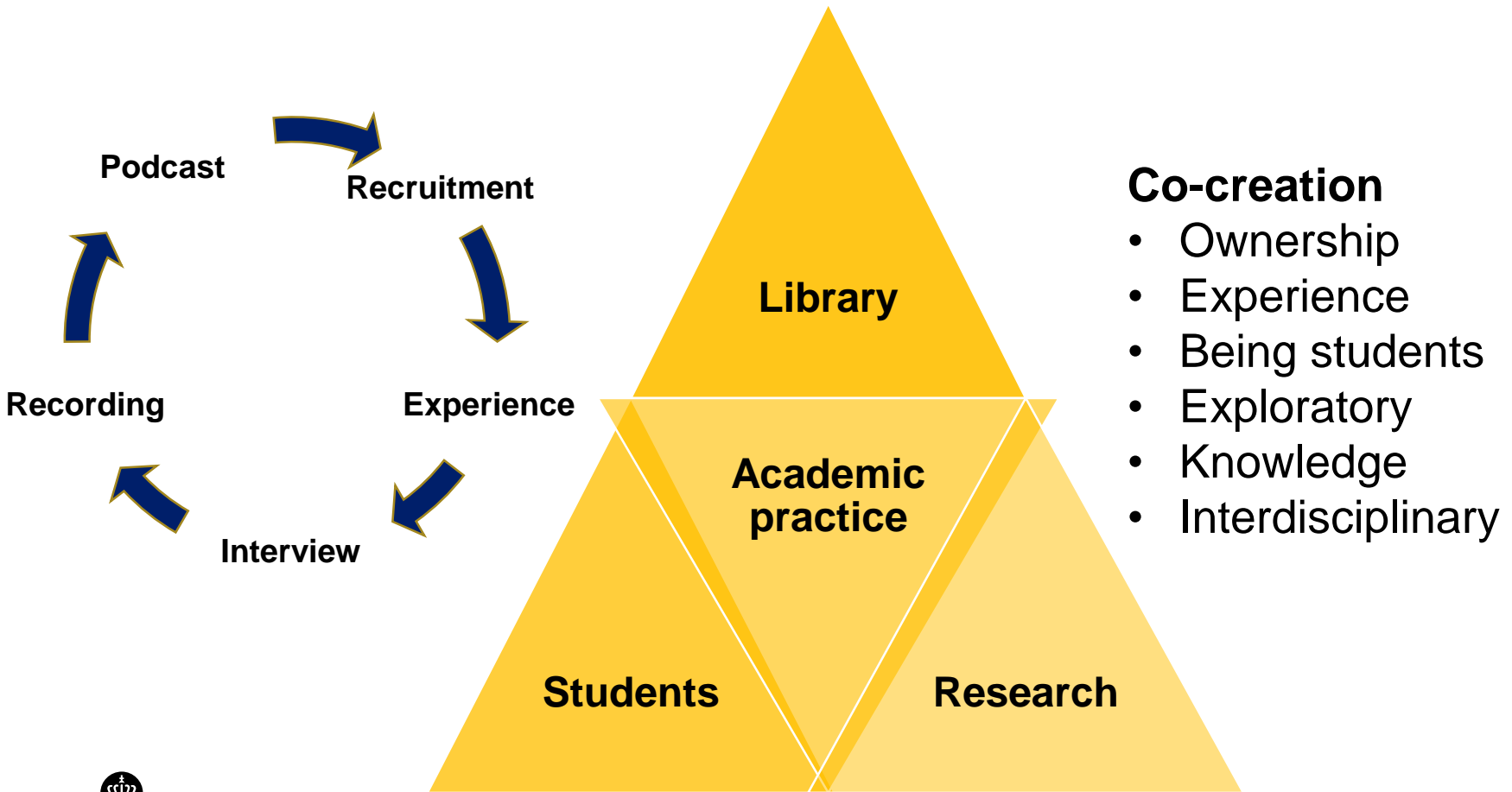
- At interessenterne opnår ejerskab
- Projektet skal indramme dets formål i en **vision**.
Visionen fungerer både konkret og abstrakt. Visionen kan indfange flere mulige løsninger (Christensen & Kreiner 1994).
- Pointen er at jeg selv og interessenterne skal kunne se sig selv arbejde ind i visionen. Motiveres og indfanges af nysgerrighed.
- Hvorfor være med?
- Hvad er motivationen?
- Hvordan bringes viden/kompetencer i spil?
- Hvor vil vi hen med det?



Hvad tilrettelægger jeg ind i (rekruttering)?



Exploratory podcasting



Genres

2

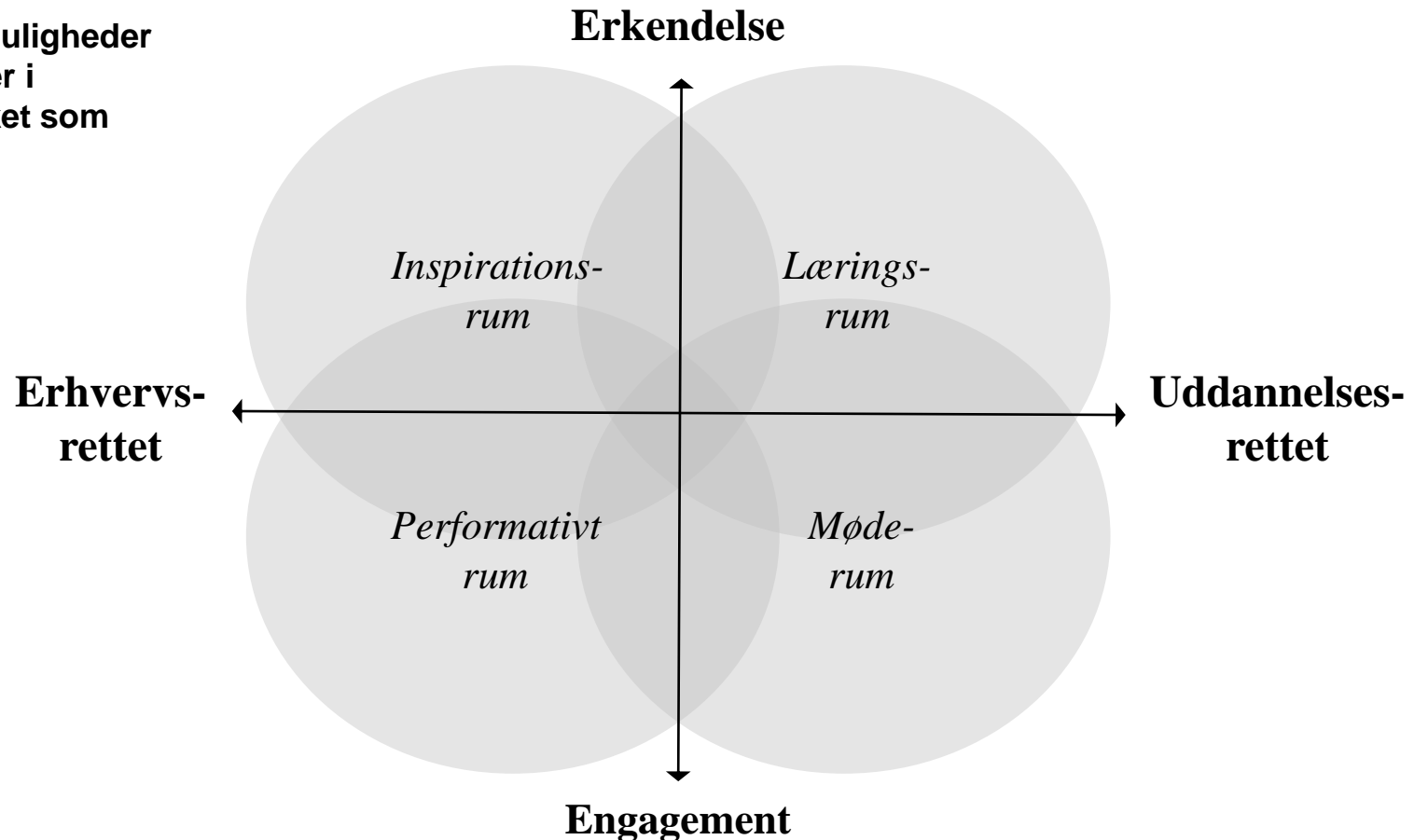
- Book launch
 - Lecture-based
 - Enhanced presentation podcasts (slides)
 - Supplementary podcasts (flipped classroom)
 - Research communication
-
- Student produced podcasts (course related inputs)

(Gnaur D. & Hüttel H. 2016 s. 6-7)

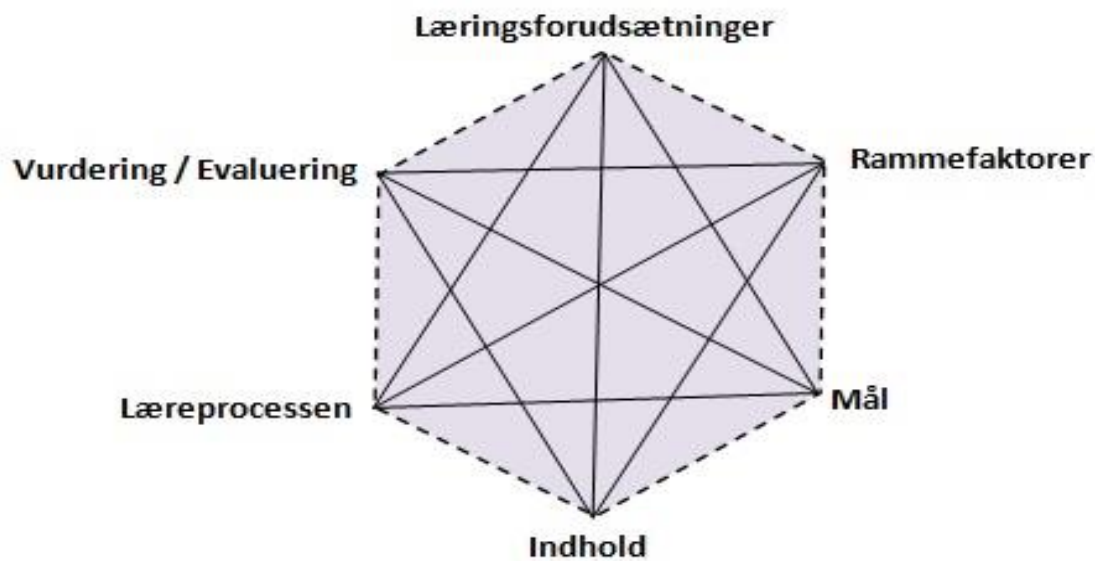


Hvilket rum invitere jeg ind i?

Hvilke muligheder ligger der i biblioteket som rum?



Arbejdsmetode/tilrettelæggelse



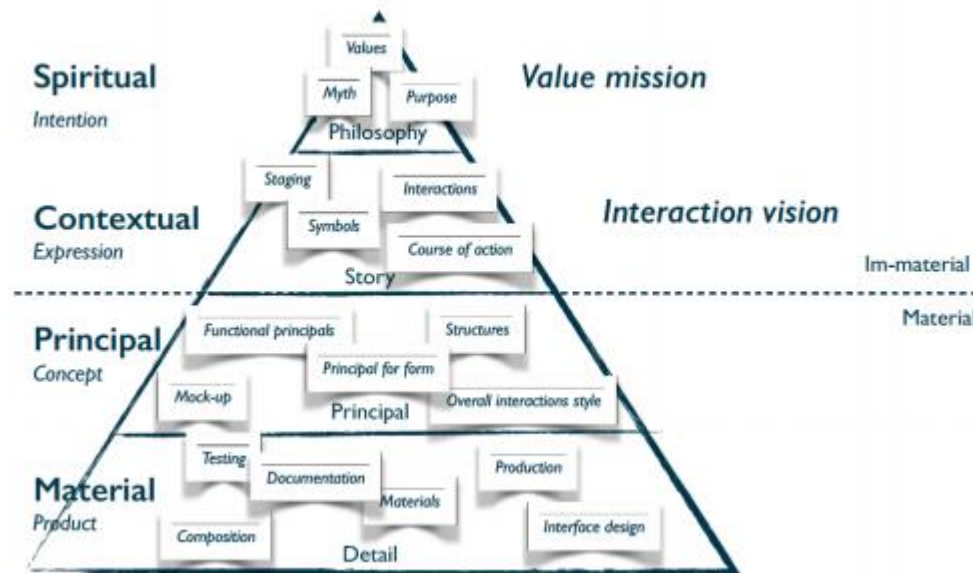
Figur 1: Didaktisk relationsmodel

Hiim, H & Hippe, E. (2007). Læring gennem oplevelse, forståelse og handling.
København: Gyldendalske boghandel



Arbejdsmetode

- Inspiration fra co-designing; At finde et fælles sprog



Figur 4: Lerdahl værdipyramide (Lerdahl, 2001: i Lykke 2018)



Få defineret rollerne fra start – Hvad inviterer man ind i?

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

(Lystbæk & Harbo, 2018)



Aktiviteter med muligheder og faldgrupper

Roller	Udviklingstiltag	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

(Lystbæk & Harbo, 2018)



Værdier

- Lyst)
- Minus 0-fejlskultur
- Leg
- Tryghed

- Plads til diskussion
- Plads til uenighed
- Plads til grin
- Plads til ideer

- Godt værtskab



Muligheder og konsekvenser

- Behov varedeklaration.
- Mindre kontrol af output/ mere identifikation.
- Ekspert - silotænkning.
- Nye veje. Flere perspektiver på samme sag.
- Det tager tid.
- Go and do it



Kilder

Christensen, S. & Kreiner, K. (1994). *Projektledelse i løst koblede systemer – ledelse og læring i en ufuldkommen verden*. Denmark: Jurist- og Økonomiforbundets forlag.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the selfdetermination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

Lykke, M. (2018) STATUS RAPPORT Metoder til udvikling af digitale læringsprodukter, e-Learning Lab (eLL) Institut for Kommunikation Aalborg Universitet;
https://library.au.dk/fileadmin/www.bibliotek.au.dk/Blogs/DEFF_KortRapport_MarianneLykke_August2018_.pdf

Lystbæk, C. & Harbo (2018) Co-creation – hvad, hvorfor og hvordan;
https://library.au.dk/fileadmin/www.bibliotek.au.dk/Blogs/Co-creation_-_hvad_hvorfor_hvordan.pdf

<https://library.au.dk/blog/co-creation/>

<https://library.au.dk/blog/nordplus/>

