

23 Maker ting – faglig rapport

Projektnummer: BUP.2016-0069

Projekter: Guldborgsund-bibliotekerne

Projektleder: Sonja C. Rasmussen

Projektid: 31/1 2017 – 31/12 2018, forlænget til 1/6 2019

OM PROJEKTET

Da Guldborgsund-bibliotekerne i sin tid, i samarbejde med Vesthimmerlands Biblioteker, Ballerup Bibliotekerne, Vordingborg Bibliotekerne og LollandBibliotekerne foreslog dette projekt blev det beskrevet således:

Med app'en "23 Maker Ting" ønsker vi at imødekommende udviklingen i folkebibliotekets nyere maker-udbud og skabe et effektivt udgangspunkt for biblioteksansattes borgerrådgivning i de nye og innovative teknologiske muligheder i biblioteksrummet.

App'en vil som den første skabe en nem og overskuelig digital indgang til guides, vejledninger og know-how om de teknologier, som er offentligt/semi-offentligt tilgængelige rundt om i, og i forbindelse med, landets biblioteker. Dette være sig alt fra symaskiner til 3D printere og laserskærere. Designet vil være simpelt, og indholdet vil være skabt af relevant personale fra biblioteker på tværs af landet.

Med tanken om biblioteket og dets virke som et demokratisk rum for samling, formidling og deling af viden, vil vi med "23 Maker Ting" gå fremtiden i møde, og støtte bibliotekets fortsatte væren som et rum for dannelse af ny viden og kundskaber i takt med den teknologiske udvikling – dette gennem samarbejder på tværs af den kommunale og private sektor.

Med "23 Maker Ting" kan vi opkvalificere bibliotekernes samlede kompetencer inden for maker-området nu og fremover og inspirere til nye innovative indsatser.

Målet var altså at skabe en platform for vidensdeling, med fokus på kompetenceudvikling for bibliotekspersonale og for at konsolidere den på det tidspunkt allerede udbredte fokus på maker tilbud på de danske folkebiblioteker.

Projektet byggede på det læringen fra det tidligere koncept 23 Mobile Ting, som Guldborgsund-bibliotekerne tidligere med succes har udviklet. Hvilket var et projekt der skulle ruste bibliotekspersonale til at blive bekendt med forskellige mobile teknologier og platforme.

Desværre måtte Vesthimmerlands Biblioteker hurtigt forlade projektet igen, da de i mellemtiden havde afviklet deres maker tilbud.

PROCESSEN

Relativt tidligt i processen skete der en udskiftning i projektledelsen. Den nye projektleder foreslog efter kort tid efter at droppe ideen om at udvikle en app, men i stedet at fokusere på at udvikle en webbaseret platform.

Dette skyldes flere ting. Økonomi, man får meget mere for pengene når man ikke skal udvikle til to distinkte styresystemer som man skal når man laver app's. Ligeledes var fokus også på at udvikle det til at være let at videreudvikle på. Målet var derfor at lave det i et gængs CMS som Wordpress eller Drupal.

Men den allervigtigste grund til at gå væk fra ideen om at udvikle en app var at skabe en platform som bedst muligt levede op til de mål der var med projektet. For at eksemplificere dette, så var en målene med projektet at skabe vidensdeling gennem for eksempel brugerskabte guides. Vi vurderede at det nu en gang er meget lettere at få folk til at skrive guides på deres pc'ere end det er på en tablet eller smartphone. Derfor ændres retningen for projektet.

Det blev dog besluttet stadig at have fokus på hele det mobile aspekt, som lå i kernen af projektet da det blev godkendt, ved at lade det været et udviklingskrav at designet på 23 Maker ting skulle være udviklet efter principperne "mobile first", hvilket i alt sin enkelthed går ud på at den er udviklet til at fungere upåklageligt på mobileenheder.

Herefter fulgte en periode med relativ stilstand i projektet, hvori vi forsøgte at danne os et overblik over hvordan og hvorledes en kravspecifikation skulle udfærdiges og hvem der kunne klare arbejdet med at designe og udvikle hjemmesiden.

Valget faldt på det prisvindende designbureau Molamil, som Ballerup tidligere havde haft stor glæde af at samarbejde med. De stod for projektledelse, design og anbefalede ligeledes en webudvikler som kunne implementere designet på en gængs CMS platform (Wordpress).

Samarbejdet med Molamil fungerede upåklageligt – det er en fornøjelse at samarbejde med dygtige fagfolk.

Vi stod derefter for at levere indhold til platformens tre dele. De 23 Maker ting, som er 23 lektioner der beskriver vores erfaringer med at etablere et maker tilbud – tænkt som en inspiration for andre der skal etablere et lignende til deres brugere.

Anden del er et artikelsektion, hvori deltager bibliotekerne samt brugerne selv kan uploade guides, fifs og lignende med hinanden. Dette er projektets primære vidensdelingsfunktion. Hvilket for os var og er kernen i projektet.

Sidste del af platformen er et kort hvorpå målet er at skabe et overblik over alle de forskellige maker tilbud der findes på de danske folkebiblioteker.

EVALUERING

Dette projektet har haft flere forsinkelser hvilket vanskeliggjort samarbejdet med de andre deltagere, vi har dog oplevet en god vilje og samarbejde fra dem. Det er således udelukkende Guldborgsund-bibliotekernes som projektejer der må stå på mål for disse forsinkelser. Der blandt andet skyldes udskiftning i ledelsen af både institutionen og for projektet. Samt at Guldborgsund-bibliotekerne i det meste af 2018 og 2019 var i færd med en massiv omstrukturering. Desværre har projektmedarbejdere også været ramt af sygdom.

Restriktionen om at dette projekt skulle bygge på det tidligere projekt "23 Mobile Ting" har vist sig at være en unødigt forhindring. Set i bagklogskabens ulidelige klare lys har vi brugt alt for mange ressourcer på at skabe de 23 lektioner, denne tid kunne være bedre brugt på at lave endnu flere guides til sektionen "Artikler". Vi burde måske derfor have ændret op denne del af projektet, som vi gjorde da vi overgik fra app til hjemmeside. Vi mener stadig at den (at droppe app'en) beslutning var den helt rigtige, da vi med den beslutning fik det bedste fra begge verdner, både brugervenlighed og mobilitet.

Det er vores klare overbevisning at der helt sikkert er brug for en vidensdelingsplatform for maker tilbud på de danske folkebiblioteker. Desværre er 23 Maker Ting ikke blevet det (endnu).

Det skyldes primært at der mangler kendskab til projektet, selvom at vi af flere omgange har forsøgt at promovere det, blandt andet på temadage i CB regi.

En stor fejl i projektets udformning var at det ikke tog stilling til hvad der skulle ske efter at platformen var udviklet. Der har således ikke været afsat ressourcer eller været planlagt en strategi for projektets dag til dag drift.

Denne drift har vi i skrivende stund taget på os, men manglende ressourcer gør at dette kun foregår på et absolut minimum.

Det er derfor vores store håb at der kan findes en løsning på denne udfordring, således at de mange folkebiblioteker som arbejder med maker tilbud kan få en velfungerende vidensdelingsplatform, således at vi hver især kan højne kvaliteten af disse endnu mere.