

Experimentierfläche und Partizipationsprozess: Die weitere Entwicklung des Digital Creative Space an der SUB Göttingen

Fee-Saskia Fricke, Daniela Poth | 18.03.2019

Partizipation in der Praxis | Bibliothekskongress 2019



GEORG-AUGUST-UNIVERSITÄT
GÖTTINGEN

NIEDERSÄCHSISCHE STAATS- UND
UNIVERSITÄTSBIBLIOTHEK GÖTTINGEN

SUB

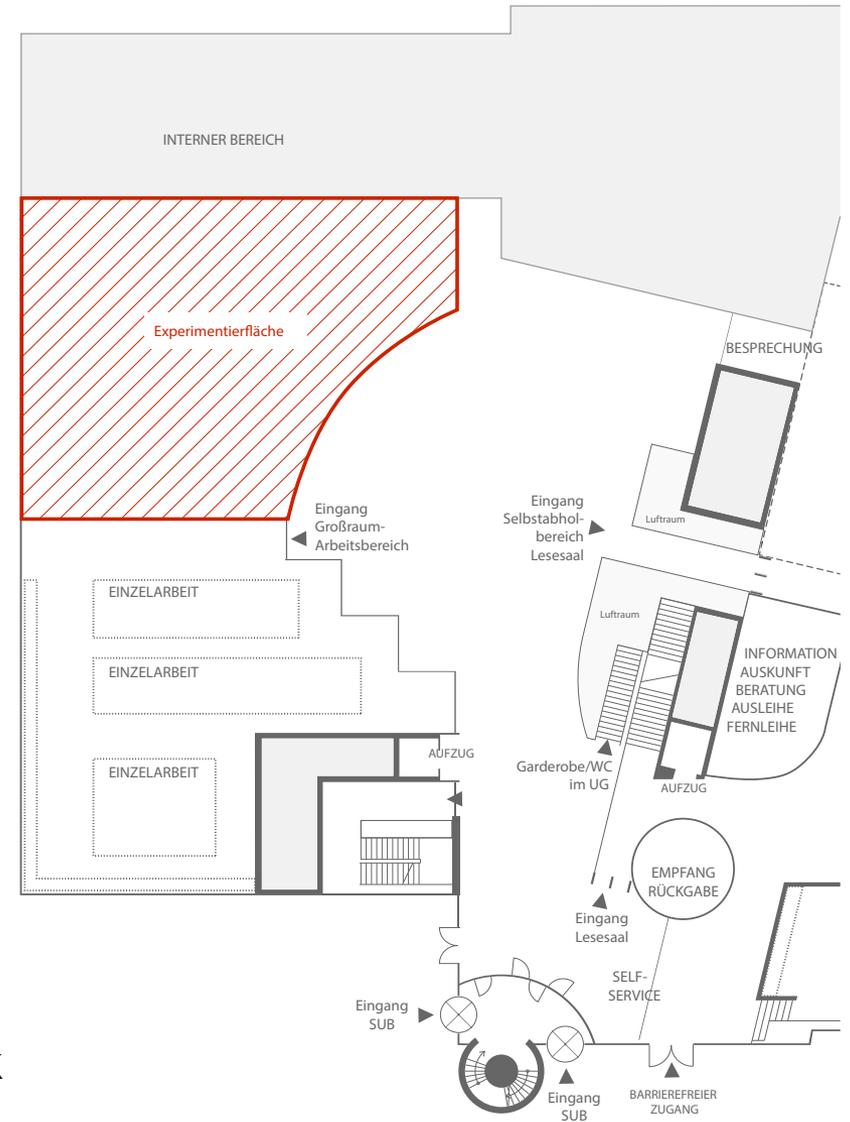
Ausgangslage

Auftrag des Präsidiums zur Förderung der digitalen Kompetenzen

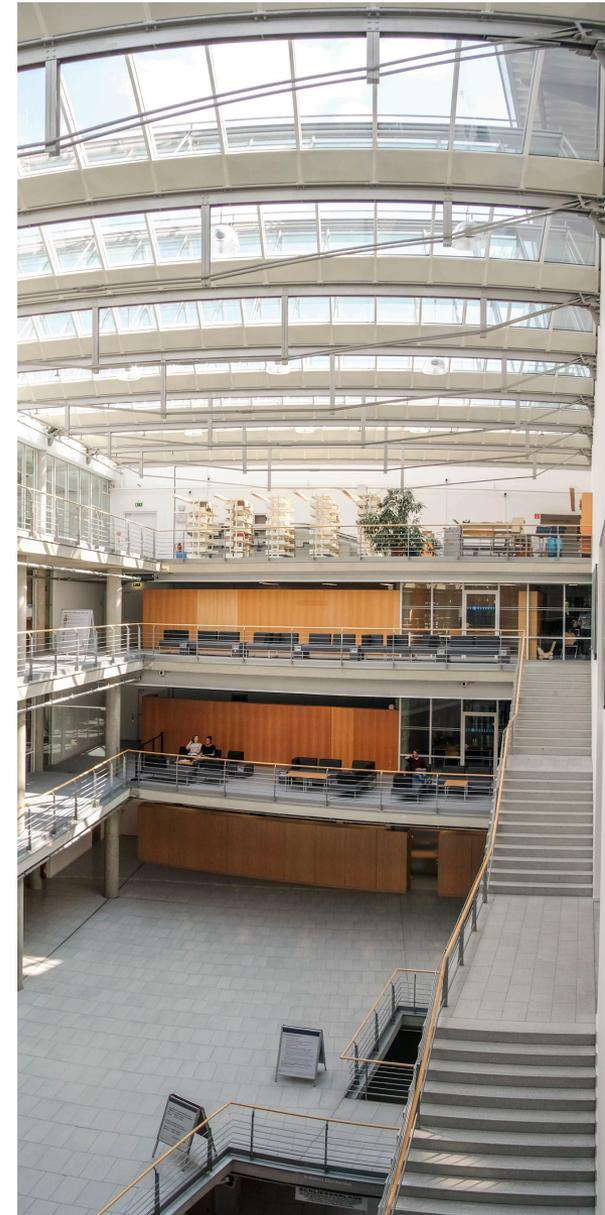
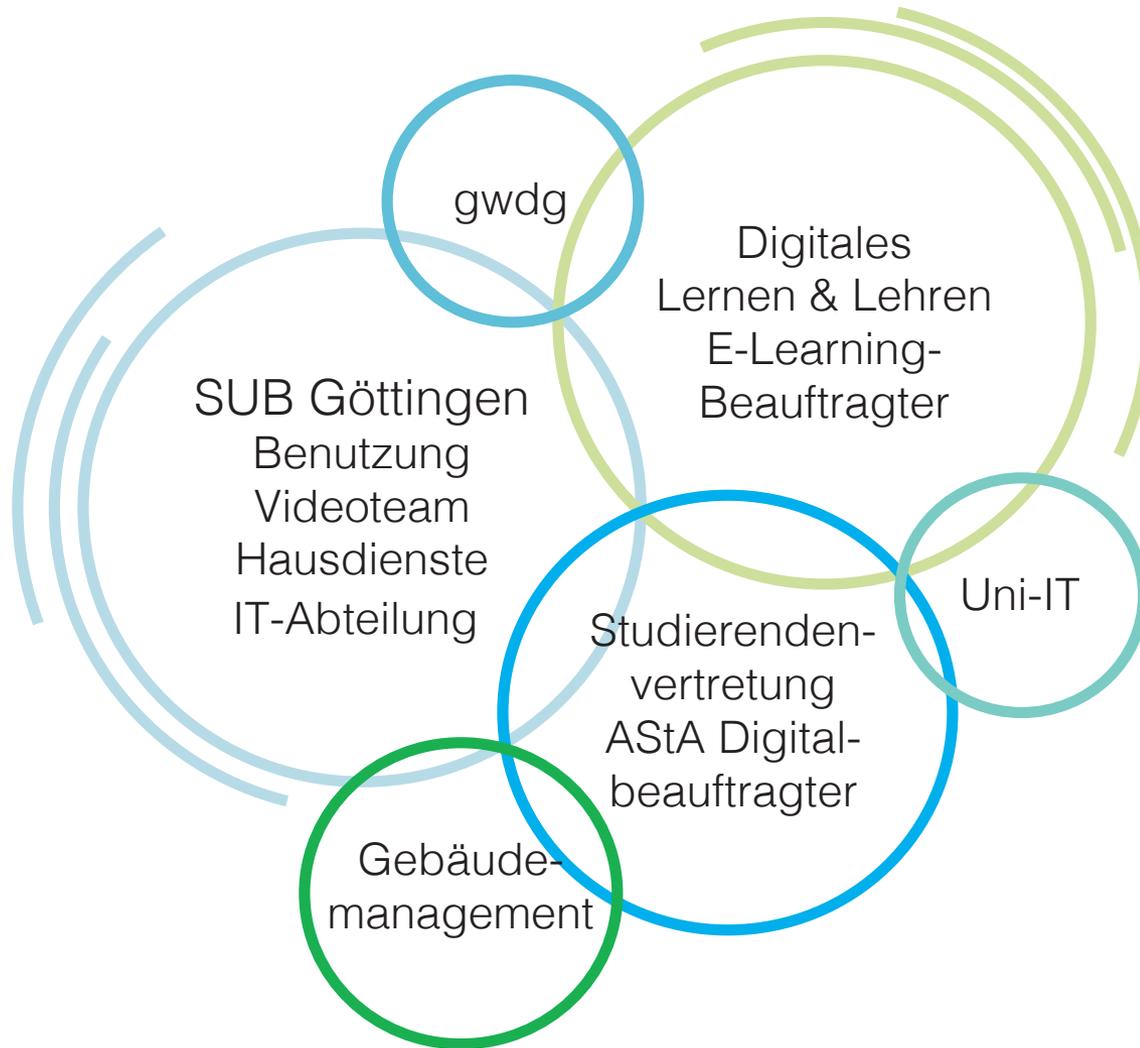
- attraktives Raumangebot
- ergänzend zu den bereits bestehenden Lern- und Forschungsorten
- Gelegenheiten zum kreativen und explorativen „Ausprobieren“

Studierende fordern „weniger kalte Lernorte“, „wohnlicher“, „farbenfroher“

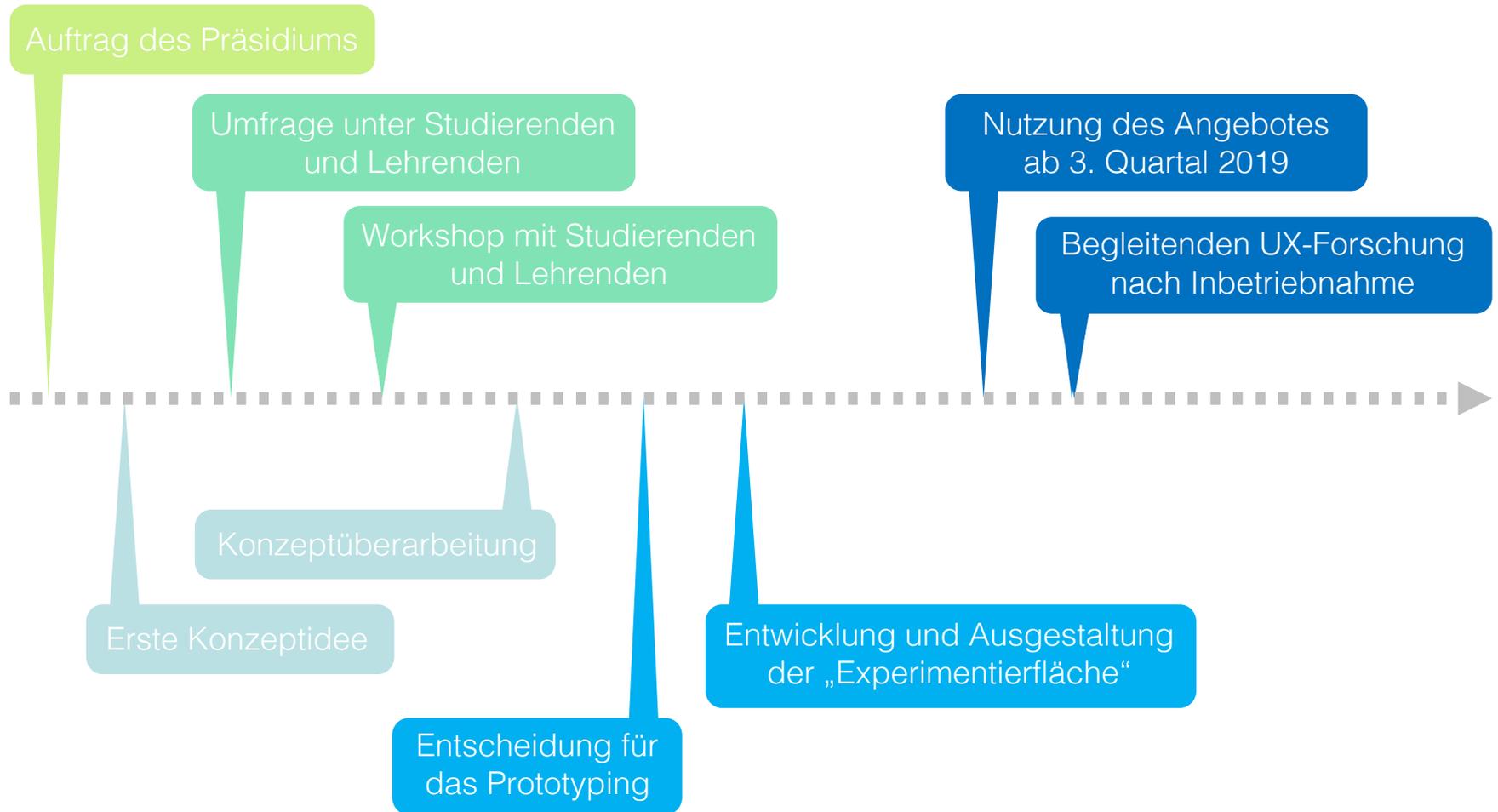
Fläche: 400 m² im EG der Zentralbibliothek



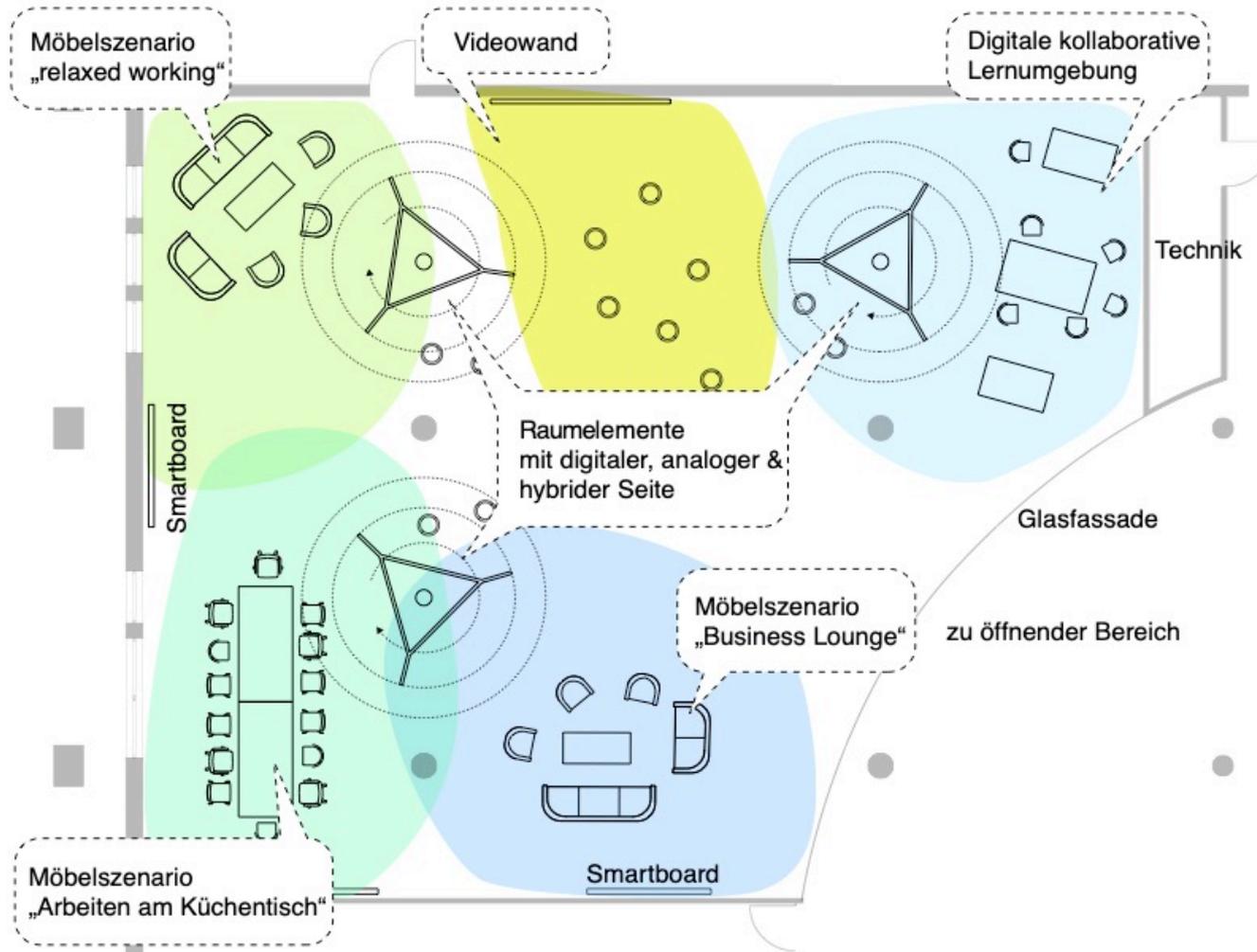
Das Projektteam



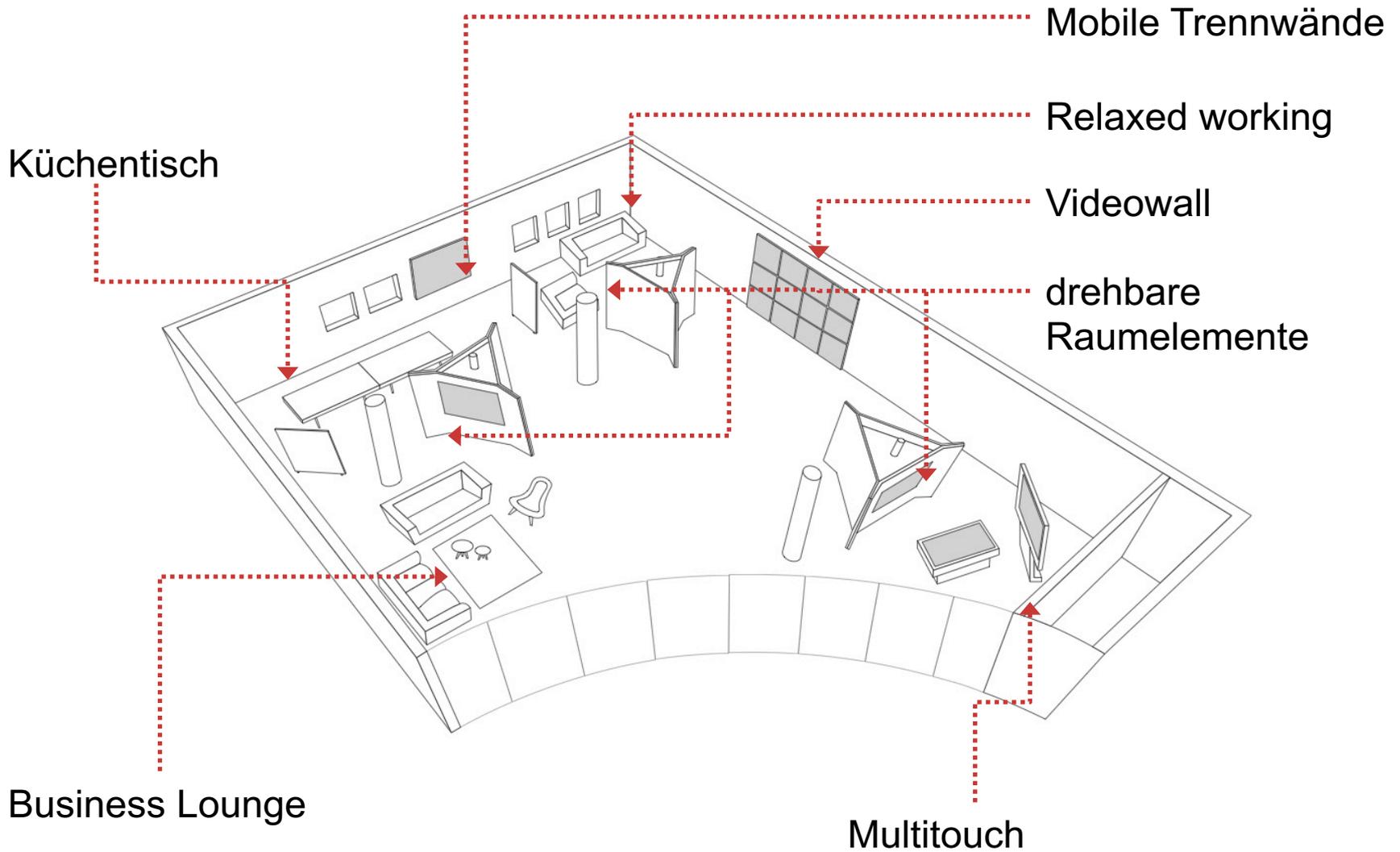
Gesamtprozess des Digital Creative Space



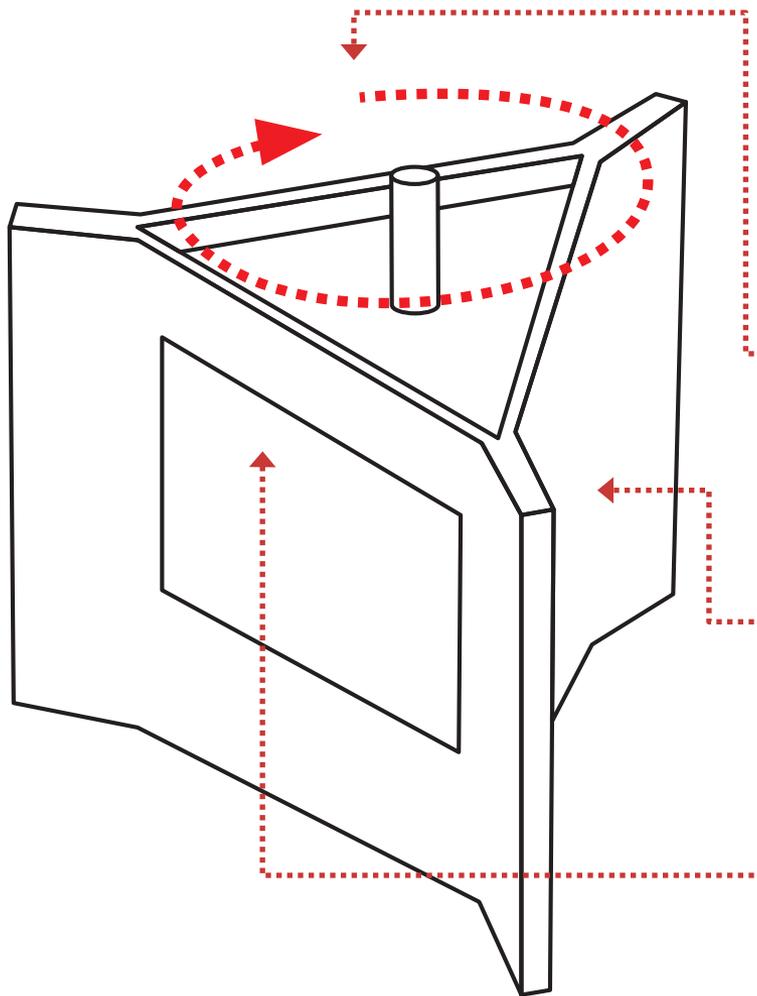
Prototyp Experimentierfläche



Prototyp Experimentierfläche



Raumelemente für digitales und analoges kollaboratives Arbeiten



Drehbare Raumelemente mit drei unterschiedlich ausgestatteten Seiten:

[ANALOG] ganzflächiges Whiteboard

[HYBRID] digitales Display und Whiteboard mit Capture-Funktionalität

[DIGITAL] interaktives Display

Graphics by Daniela Poth / SUB Göttingen

Coworking – Relaxed working



Photo by Helena Lopes on Unsplash

Ausgewählte Möbel

Photo by Rawpixel on Unsplash

Coworking – Arbeiten am Küchentisch



Photo by Rawpixel on Unsplash

Ausgewählte Möbel

Coworking – Business lounge



Photo by Eloise Ambursley on Unsplash

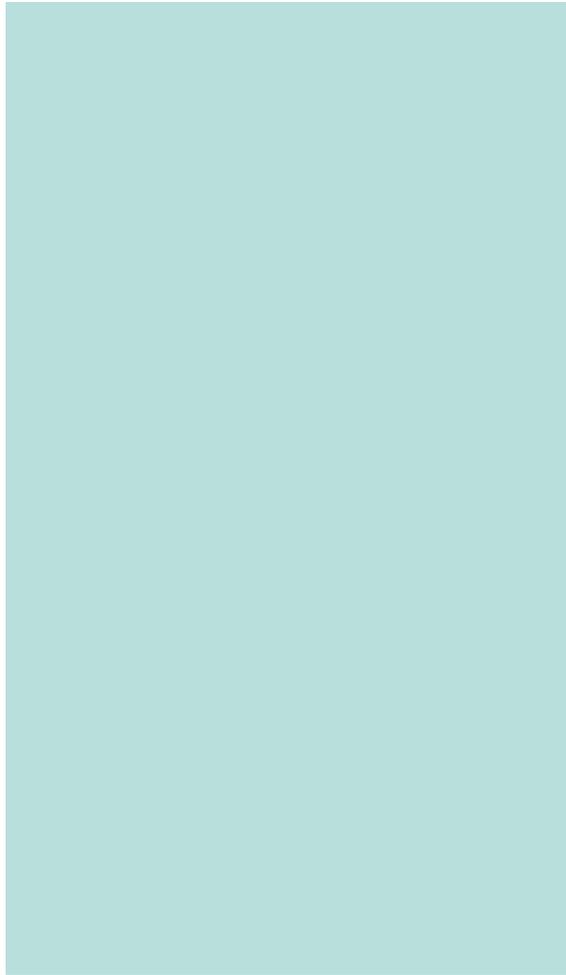
Ausgewählte Möbel

Photo by Rawpixel on Unsplash

Wandgestaltung



Tapete



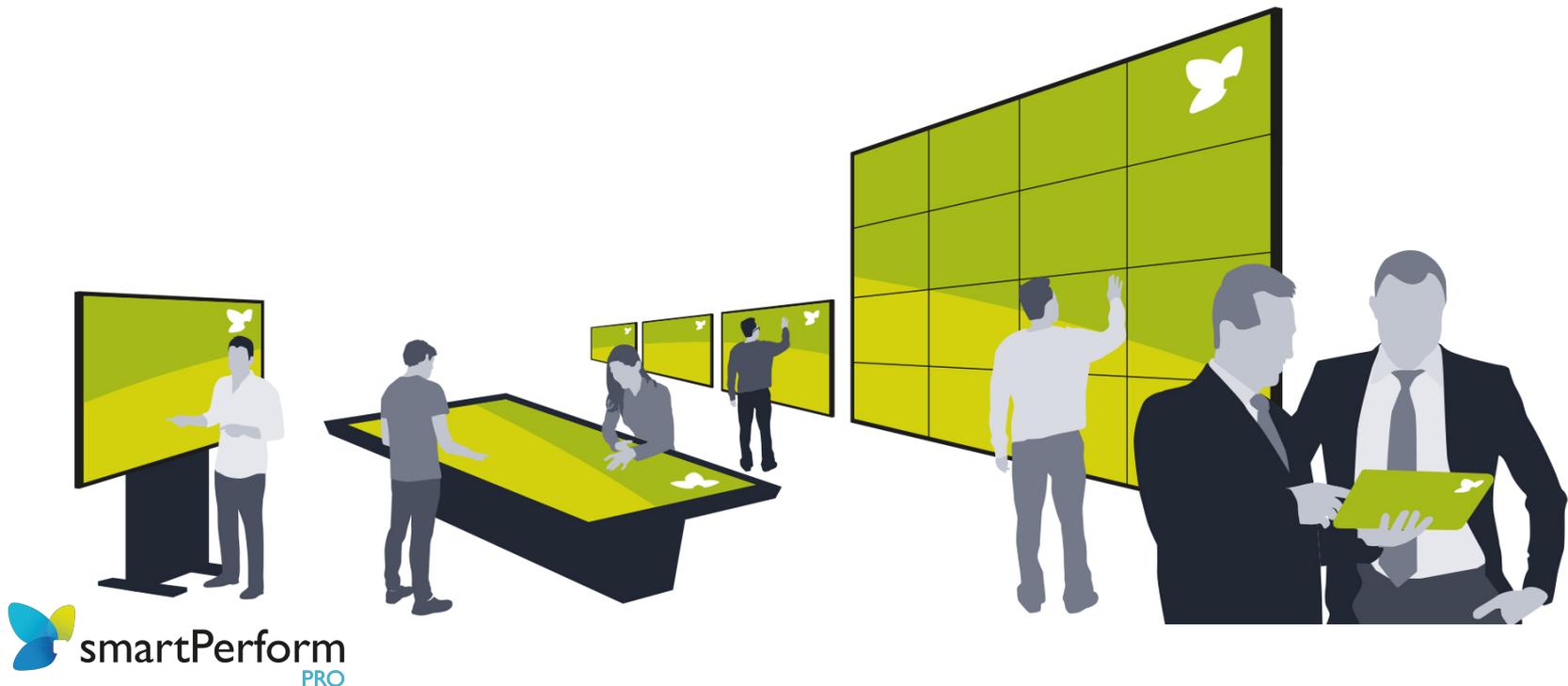
Beschreibbare Wände



Washi-Tape | Wand-Tattoo

Digitale kollaborative Lernumgebung

- Kombination aus Multitouch-Tisch, Multitouch-Monitoren und „Bring your own device“
- unterstützende Software ermöglicht kollaboratives digitales Arbeiten
- drei vorkonfigurierte Szenarien
- von den Studierenden selbst erweiterbar über Entwickler-App



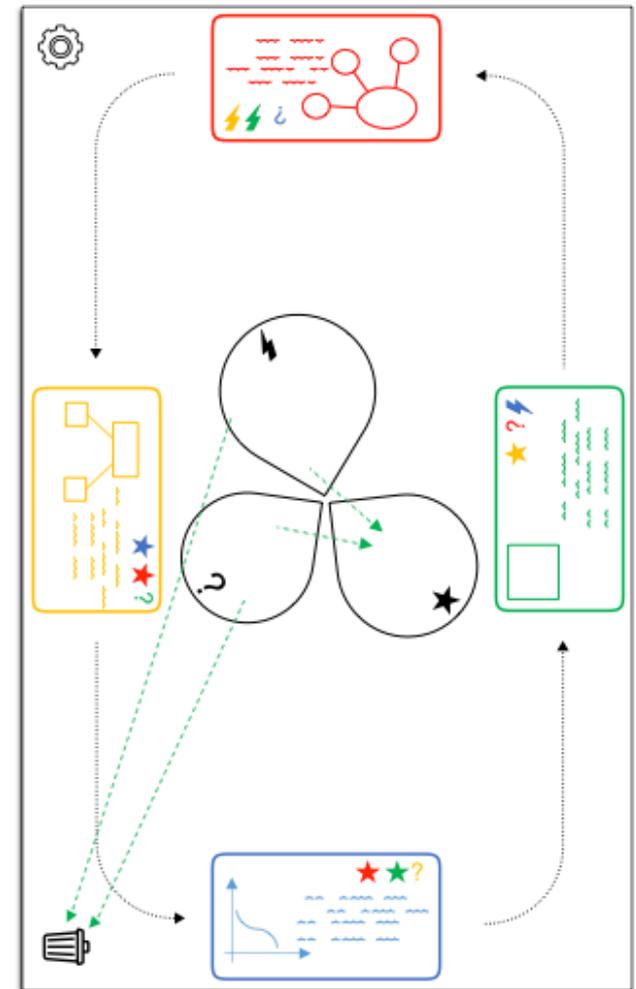
Studierenden-Workshop zur Entwicklung der Szenarien

Szenario 1: Placemat

- Arbeit mehreren Kleingruppen, zunächst jeder für sich
- Notizen werden im Umlauf weitergegeben und jede Person über die Ideen der anderen informiert.
- In einem gemeinsamen Austausch werden die Ergebnisse diskutiert, strukturiert und weiterentwickelt, so dass schließlich ein gemeinsames Endergebnis entsteht, das in die Mitte des Placemat eingetragen wird.

Szenario 2: Feedback

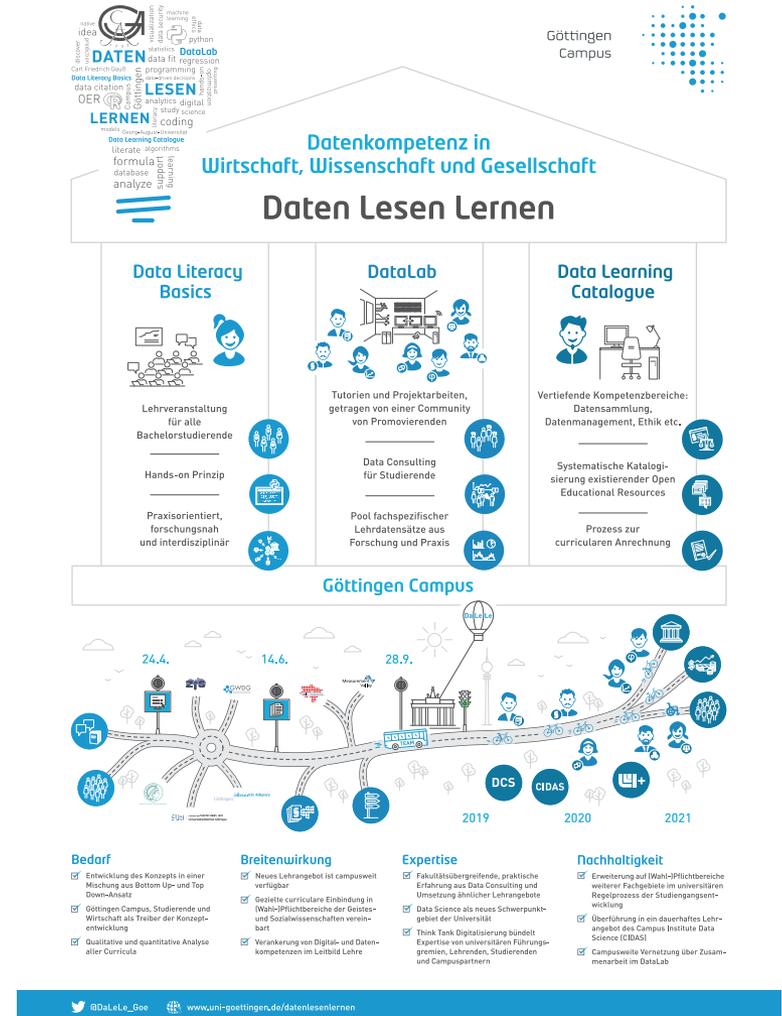
Szenario 3: Metaplan



Kooperationen

Daten Lesen Lernen

- Vermittlung von grundlegenden Datenkompetenzen an alle Bachelorstudierenden mit drei Komponenten
 - a. Data Literacy Basics-Vorlesung
 - b. Data Lab (im Digital Creative Space)
 - c. kuratierte OER-Übersicht
- Innovationsförderung im Digital Creative Space im Rahmen eines Gesamtprojekts zur Förderung von Ausgründungen an der Universität Göttingen



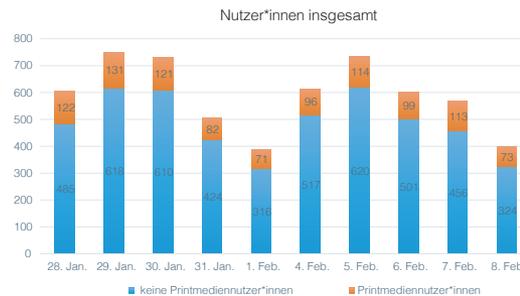
UX-Forschungsmethoden-Landkarte (nach Andy Priestner)

UX-Forschungsmethoden-Landkarte

Partizipation – in der Bibliothek

Beobachtung der Besucher*innen zur Printnutzung

- Ziel: Auslastung der Arbeitsplätze, Nutzung von Printmedien an den Arbeitsplätzen.
- Tatsächliche Auslastung und Printmediennutzung als Indikatoren bei der Neu- und Umplanung von Lernräumen



Kontextuelle Interviews zur IT-Ausstattung

- Ziel: Gründe für die Nutzung angebotener, festinstallierter Geräte anstatt BYOD ihre eigenen zu nutzen. Ermittlung von Wünschen bezüglich der bereitgestellten Soft- oder Hardware haben, die bislang nicht berücksichtigt wurden.

Durchgeführt von Mona Kirsch, Referendarin an der SUB



Partizipation – nach Inbetriebnahme des DCS

Kontextuellen Interviews insbesondere in der Digitalen kollaborativen Lernumgebung

Beobachtungen – Kartierung der Nutzung der einzelnen Möbelszenarien und Angebote

Design Thinking Workshop zur Weiterentwicklung des Raumangebotes auf die benachbarte Fläche

Usability-Tests der technischen Infrastruktur, der Handhabung des Bring Your Own Device und der bereits zur Verfügung gestellten Szenarien in der Digitalen kollaborativen Lernumgebung

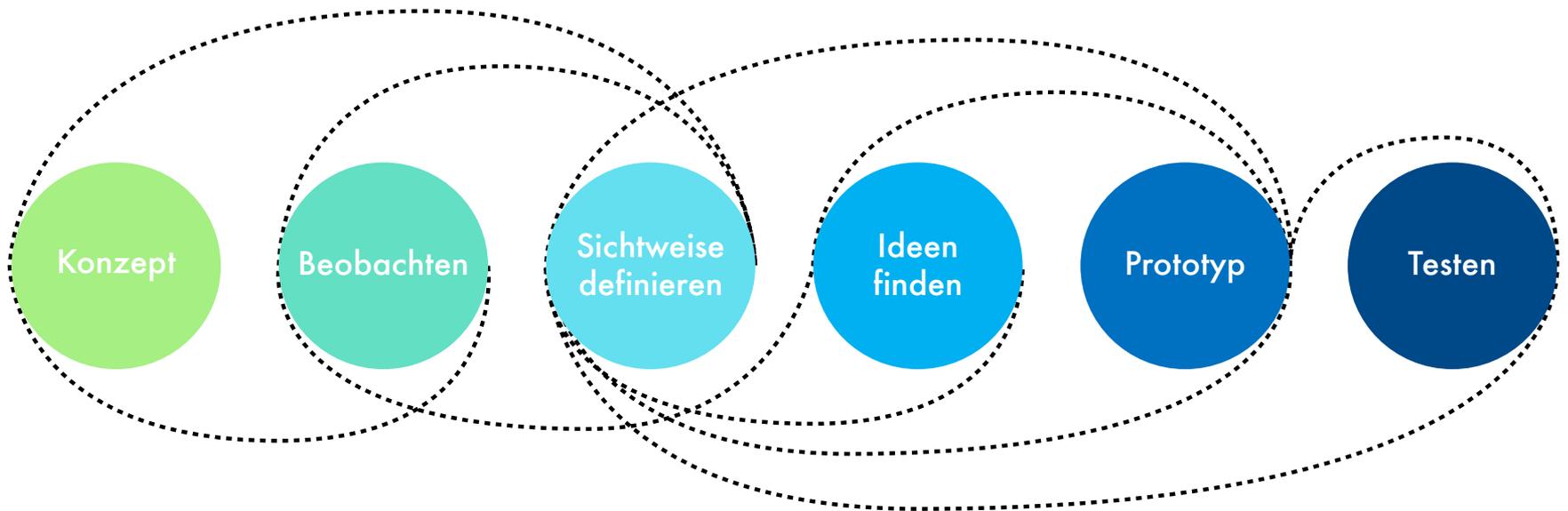
Prototyping weiterer Szenarien der Collaboration-App



Design Thinking-Workshop Ergebnisse zum Thema Lernort an der SUB
Photo by Daniela Poth

Iterativer Entwicklungsprozess

Lernortentwicklung als gemeinsamer Lernprozess der Studierenden,
Lehrenden und der Bibliotheksbeschäftigten



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit



Abbildungsnachweis

Grafiken und Fotos

Seite 3	Martin Liebetruth (Foto)
Seite 8-9	Unsplash Rawpixel
Seite 10	Unsplash Eloise Ambursley
Seite 12	Smartperform
Seite 14	DatenLesenLernen, Georg-August-Universität Göttingen
Seite 18	Daniela Poth nach HPI School of Design Thinking

Alle anderen Grafiken und Fotos wurden von Fee-Saskia Fricke oder Daniela Poth erstellt.