

Kommunikation og nye sociale medier

Thomas Ryberg 

Made with Web 2.0 Logo-creator: <http://msig.info/web2.php>

Cand. mag, Ph.d., Adjunkt
E-Learning Lab – Center for User Driven Innovation
Learning and Design
Dept. of Communication and Psychology
Aalborg University
ryberg@hum.aau.dk



Program

- Fra web 1.0 til web 2.0?
 - ✎ Hvad menes der med web 2.0, social software, sociale medier?
 - ✎ Hvordan kan vi arbejde med disse medier og teknologier ifht undervisning, læring og forskning
 - Nogle taler om (e)learning 2.0 bl.a. SABA
 - ✎ Læring som koblen sig til strømme kunne syntetisere og producere strømme



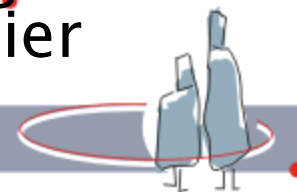
To overordnede perspektiver på læring...og dermed også e-læring

Transmission	Diskussion
<p>Veldefineret sum af viden som skal overleveres</p> <p>Styring, management - fra ministerie til studerende eller fra ledelse til detailplanlægning af medarbejderkurser</p> <p>Nationale strategier, tests, pensum, faglig systematik, hierarki</p>	<p>Vagt defineret og massiv sum af viden som intet individ eller institution kan håndtere selv</p> <p>Viden er ikke blot noget som er/eksisterer men noget som de(n) lærende skaber gennem aktivt arbejde med materialer og andre</p> <p>Kollaboration, projektarbejde, interdisciplinaritet, studenter-centereret</p>
<h2>Teknologier og fokus:</h2>	
<p>Materialedatabaser, læringsobjekter, indholdsleverance, SCORM, Reusable learning object, publicering af materiale, quizzes og tests</p> <p>Mest mulig læring/indhold til flest muligt på billigste og mest effektive måde</p>	<p>Dialog i asynkrone fora, debat, konferencesystemer, groupware, Understøtte samarbejde i større eller mindre grupper (fildeling, versionsstyring, kalender), tæt samarbejde.</p> <p>Understøttelse af studerendes eget arbejde, vejledning</p>
<h2>Fordele og ulemper</h2>	
<p>+ Skalerbart, billigt, "målbart", mest velegnet til kvalifikationsniveau (info, oplysning)</p> <p>- Giver ikke nødv. dybere læring, kompetence - lære at lære, problem løsning</p>	<p>+ Problemløsning, samarbejde, skabelse af ny viden, lære at lære</p> <p>- Tidskrævende, ressourcekrævende, svært at 'måle' produktet (kompetencerne)</p>



Web 2.0, Social software, sociale medier

- Paraply-betegnelse for en række 'nye' teknologier og praksisformer
 - ✎ **Web 2.0** refers to a second generation of services available on the internet that let people **collaborate**, and **share** information online. They often allow for mass publishing (web-based social software). The term may include blogs and wikis. To some extent **Web 2.0** is a **buzzword**, incorporating whatever is newly popular on the Web (such as tags and podcasts), and its meaning is still in flux. Taget fra from: http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 (2006)
- Tim Berners-Lee: web 2.0 for meningsløs jargon – web har altid handlet omsamarbejde og kommunikation
- Måske Buzz – men det er buzz der bliver taget seriøst af de store spillere og f.eks. DK medier



“Web 1.0” → “Web 2.0”

Web 1.0

Web 2.0

Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
Personal websites	Blogging
Web services publishing	Participation
Content management systems	Wikis
Directories (taxonomy)	Tagging ("folksonomy")
Stickiness	Syndication (RSS, XML)

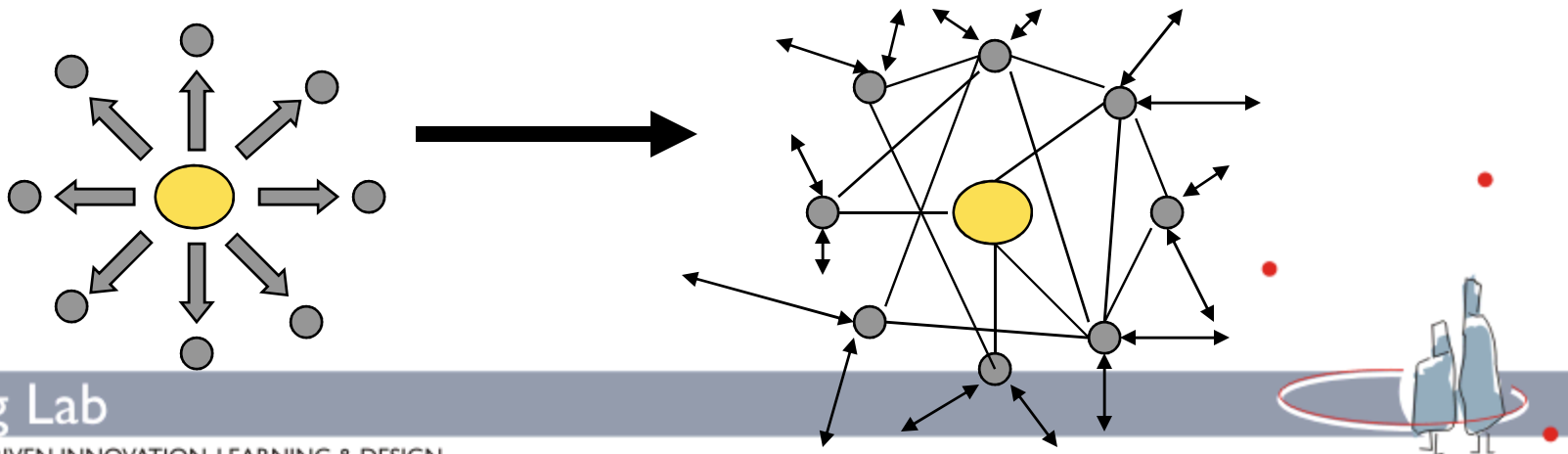
Skema adapteret fra:

<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>



Transformation på Web (Web 2.0)

- Evolution eller revolution? (web has always been about sharing and collaborating)
- Skift i *brugerens rolle*
 - ✎ Personalisering/individualisering **samtidig** med socialt/kollektivt – individet i isolation giver ikke mening
 - ✎ Synliggørelse af egne netværk, relationer, interesser (identitet)
 - ✎ Fra konsument til producent – bruger genereret indhold
- Skift i *indhold*: ‘information’ fra center til mere distribuerede ‘strømme’, konversationer, interaktioner og ‘samarbejde’/deling
- Skift i *teknologi*: ‘Letere’ teknologi gør indholdsproduktion, spredning og customisering – import/eksport er nemmere



Folksonomies,
Architecture of
participation, bottom-
up

User driven
innovation & design,
citizen journalism

Collective
intelligence, sharing,
exchanging

Aggregation,
distribution

Hackability,
Widgetality

Copy-left

Services

Conceptual

“Software” RIA

Web 2.0 and SoSo

Del.icio.us, furl,
Bibsonomy, CiteULike

Youtube, Revver,
Flickr, Riya

Digg, technorati,
craigslist

Plazes, Myspace, arto,
dodgeball, hi5

Live, Yahoo360,
Google

Podcasting, Wikis,
Blogs

Rich internet apps,
Web-office/desktops

Livewriter, writely,
reader, Flockr

IM-integration,
Calendars

Google Earth, Yahoo
Maps etc.

Technologies

“Standards”

Open Source,
OpenAPI

RSS, CSS, XML, FOAF,
XFN

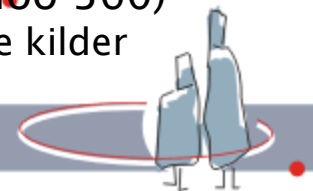
AJAX

Mash-ups

Web 2.0/Sociale medier en
paraply ting, der dækker
over den her rode-kasse

Nogle nøgle og buzz-ord

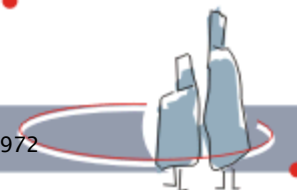
- Technologisk dimension:
 - 📖 Blogs, podcast, wikis, tags, RSS-feeds (m.m.)
 - 📖 Rich Internet Applications (RIA) – Google docs, web-office “web as platform” (Ajax, Java-script)
 - 📖 Mashups, widgets, hackability, åbenhed, syndikering/aggregering
- Konceptuelle dimension:
 - 📖 Bruger Genereret Indhold – I mange former (lyd, billede etc.)
 - 📖 User ratings/reviews – brugerne bestemmer relevans
 - Folksonomier
 - Bottom-up – architecture of participation
 - 📖 Brugeren i centrum - det forbundne individ i centrum
 - 📖 Lettere udveksling af indhold (teknisk – syndikering, åbenhed, widgets, mashups etc.)
- Populære services
 - 📖 Social networking sites (myspace, facebook, del.icio.us, arto)
 - **Ego-centric** – personlige netværk omkring profiler
 - **Object-centric** – netværk omkring indhold
 - 📖 Personaliserede ressource centre (Igoogle, Live, NetVibes, Yahoo 360)
 - Import og samling af medier, ressourcer og nyheder fra forskellige kilder



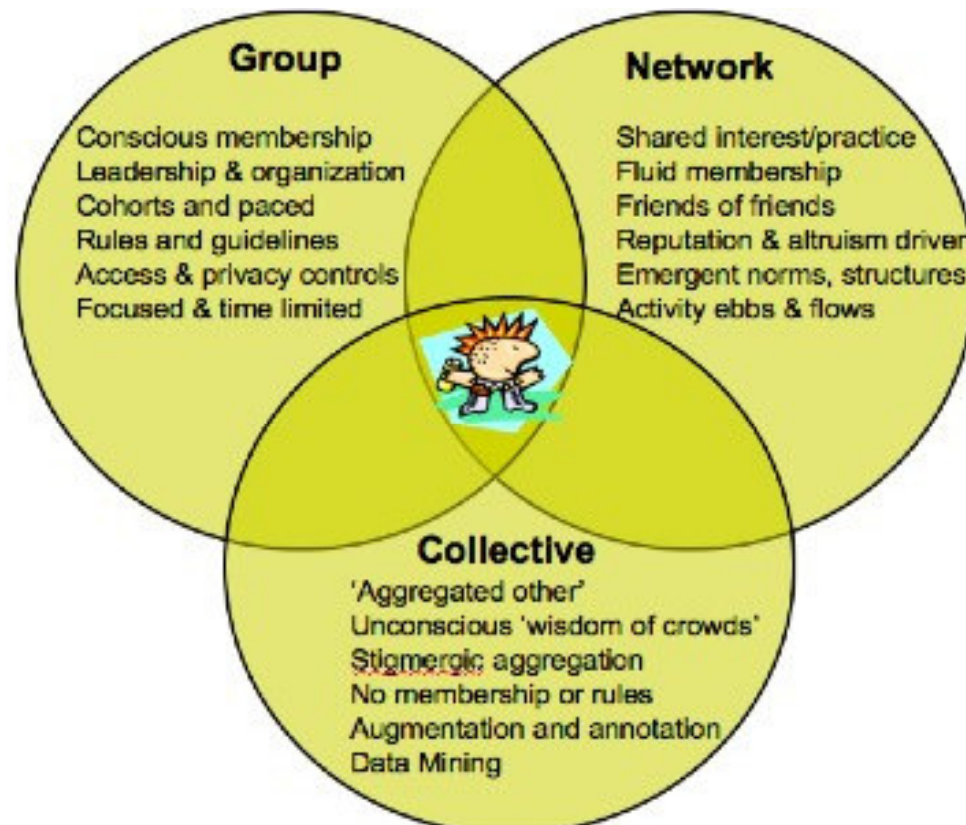
Key differences between Web 1.0 and Web 2.0

- Users as first class entities in the system
 - ✎ prominent profile pages featuring e.g: age, sex, location
 - ✎ Testimonials, or comments about the user by other users.
- The ability to form connections between users
 - ✎ links to other users who are “friends” membership in “groups”
 - ✎ subscriptions or RSS feeds of “updates” from other users
- The ability to post content in many forms: photos, videos, blogs
 - ✎ Comments and ratings on other users’ content
 - ✎ Tagging of own or others’ content
 - ✎ Some ability to control privacy and sharing.
- More technical features, including a public API to allow third-party enhancements and “mash-ups,”
 - ✎ embedding of various rich content types (*e.g.*, Flash videos), and communication with other users through internal e-mail or IM systems.

Key differences between Web 1.0 and Web 2.0
by Graham Cormode and Balachander Krishnamurthy
First Monday, Volume 13 Number 6 - 2 June 2008
<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/2125/1972>



“Nye” sociale konstellationer



Picture taken from: (Andersson, 2008)

<http://terrya.edublogs.org/2008/03/17/networks-versus-groups-in-higher-education/>

Stigmergy is a mechanism of spontaneous, indirect coordination between agents or actions, where the trace left in the environment by an action stimulates the performance of a subsequent action, by the same or a different agent. Stigmergy is a form of self-organization. It produces complex, apparently intelligent structures, without need for any planning, control, or even communication between the agents.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Stigmergy>



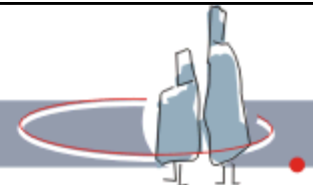
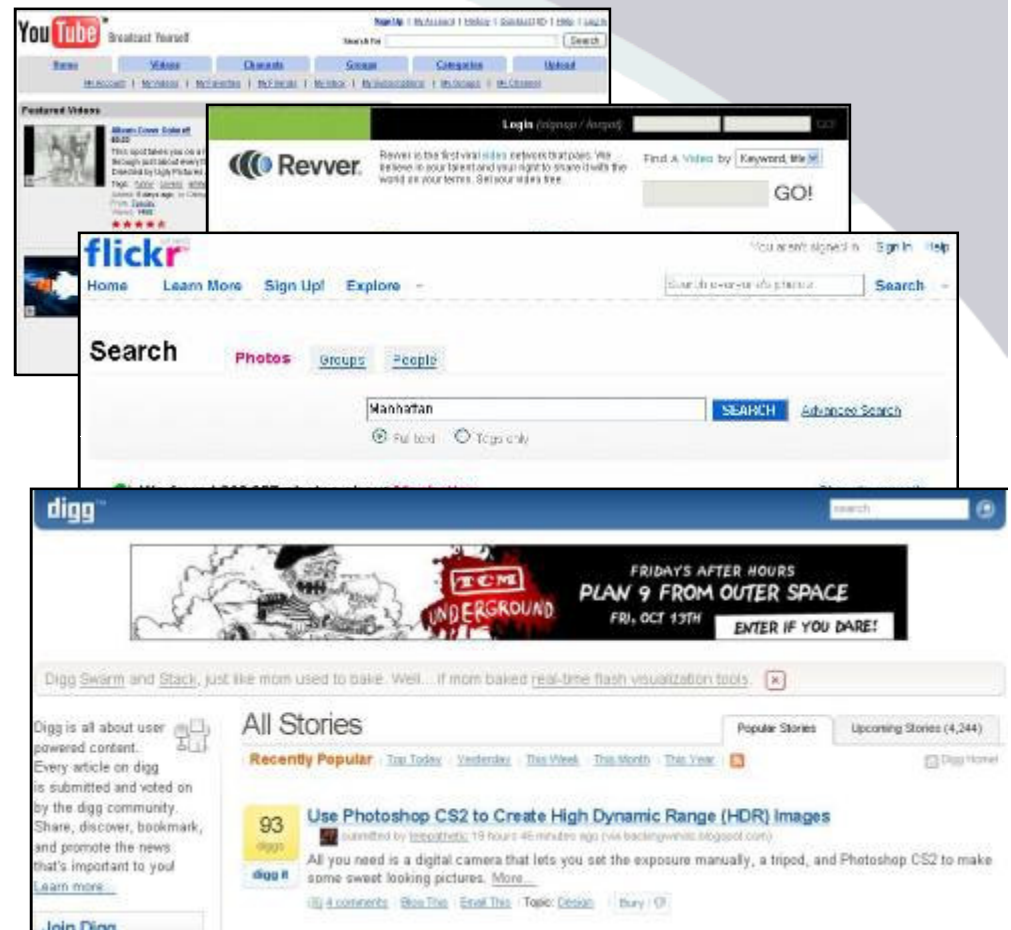
Youtube – bruger genereret indhold

- Ejet af Google
- Mest populære eksempel på bruger genereret indhold
- Også meget profilbaseret
- Genreblanding, kreativitet, kommentarer, relateret indhold –
- Embedde videoer andre steder, dele nemt + egne favoritter og playlists

The screenshot displays the YouTube interface for a video titled "Software ingeniør AAU" by the channel "aalborguniversitet". The video player shows a man in a suit with the name "PETUR" overlaid in large red letters. The video has 30 views and 0 ratings. Below the player are options to share, favorite, create playlists, and flag the video. Social media sharing options for MySpace, Facebook, and Digg are also visible. To the right of the video player, there is a sidebar with a "Subscribe" button, a description of the video, and a list of "Related Videos" including "Elektro ingeniør i Herning", "Xin Zhou - Aalborg University", "Ila 14 gruppe 2", "Software and Community in the Early 21st Century", and "Software Development". At the bottom right, there is a "Promoted Videos" section with thumbnails for "New Species on Australia", "Sensuous - Liz Hurley", "Skateboard Tricks", and "Natural Makeup".

Brugergenereret relevans – user ratings & reviews

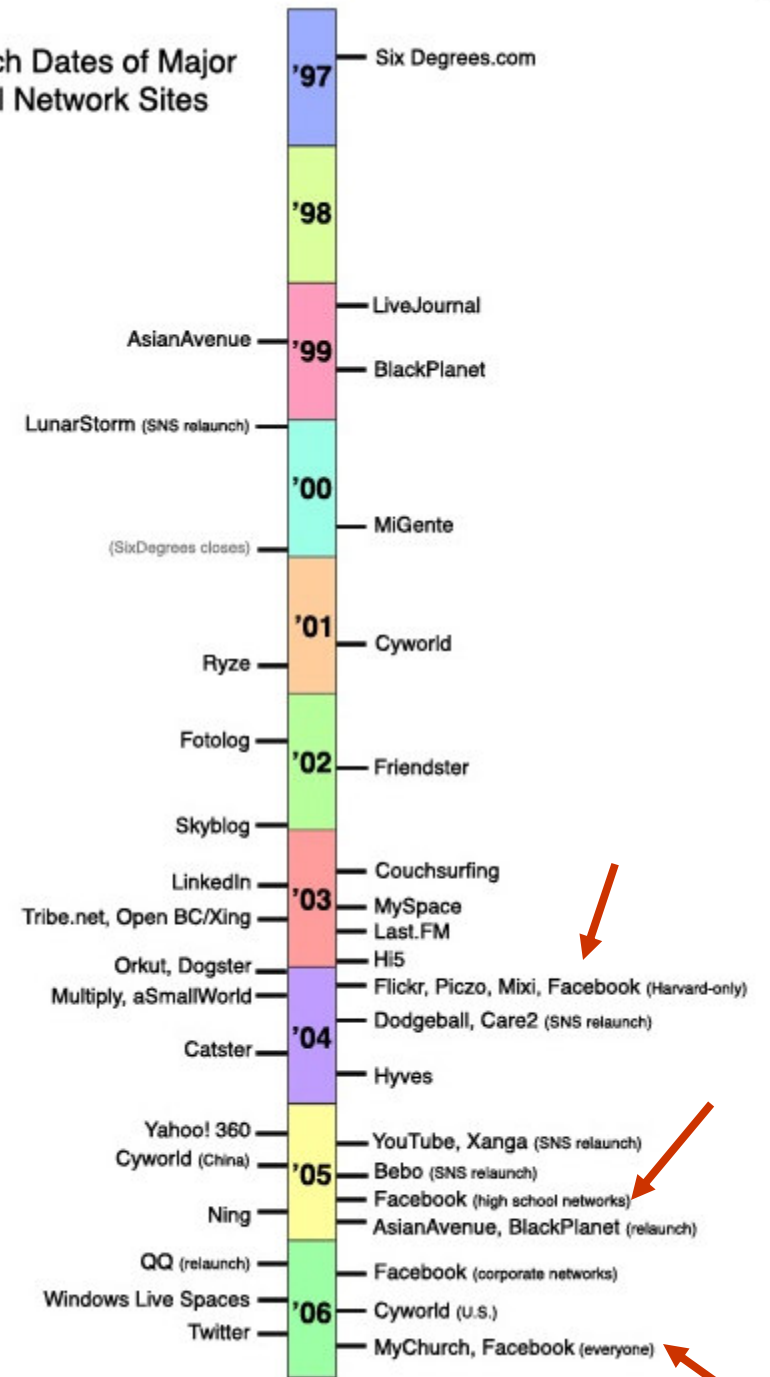
- På mange sider bestemmes forsiden af kollektivet af brugere
 - ☞ Youtube, Digg, delicious, flickr
- Et usynligt kollektiv eller en aggregering af individuelle ikke-koordinerede handlinger er med til at skabe siderne – dette gøres gennem forskellige software-algoritmer
 - ☞ Tag-clouds
 - ☞ Populære videoer
 - ☞ Men også:
 - ☞ Skaber orden i kaos (clusters)
 - ☞ Skaber nye relationer og forbindelser (eller genskaber eksisterende)
 - ☞ Relaterede nøgleord, relaterede videoer (hot hot hot), relaterede personer (på facebook – hvis du kender, så kender du nok også....)



SNS

- Sociale Netværks Sider
- Historien går helt tilbage til '97' men populariseres sent – specielt som begreb
- Danske Arto oprettet i '98 – community site (begrebet SNS relativt ukendt i 2005)
- Model fra (boyd & Ellison, 2007)

Launch Dates of Major Social Network Sites



Individet i centrum - af netværket

- Individet er i centrum - alle sider: profiler med varierende grader af oplysninger
- Men individet uden det sociale netværk giver ikke mening!...facebook, arto etc. giver ikke mening uden det sociale - på youtube, flickr er der også grupper, netværk etc. (men måske mere interessefæller end venner!)

- 👉 Ego-centriske netværk
- 👉 Objekt-centriske netværk



Forbindelser og relationer synliggøres:

- Forbindelse Mellem “venner”
- Relationer til “grupper”
- Kommentarer og ‘testimonials’ Kontinuum af intimt/personligt til neutralt/professionelt
- Forbindelser til “indhold/data” (RSS) – updates fra andre (status, indhold, lokation)
 - 👉 Plazes.com, Twitter
 - 👉 Events på FB
- Personaliserede og selvtilrettelagte ‘strømme’ af information/data



Lokation, tid og aktivitet

- Data og information kobles til specifikke steder via geodata (længde/breddegrader) – gps i flere mobile devices
- Billeder, video, tweets etc. kobles automatisk med tid og sted – repræsenteres på f.eks. google maps
- Eller kobles til f.eks. Egenindtastninger – sms (f.eks. NT og stoppesteder, dodgeball m.m.) eller plazes (angiv selv eller ca. lokation baseret på IP)
- Automatisk info - push? – ét problem – kender ikke folks aktivitet – pull i stedet

The collage consists of several overlapping images:

- Top Right:** A satellite map view of Aalborg, Denmark. A callout box displays information for "RESTAURANT PAPEGØJEHAVEN A/S", including the address "Europa Plads 2, 9000 Aalborg" and CVR number "16 98 65 42". It also includes links for "Ruteplan", "Rejseplanen", and "Link til denne virksomhed".
- Middle Left:** A screenshot of a social media profile (likely Facebook) showing a user's current location as "Kurlandsgade 3 in Copenhagen". Below this, there are sections for "MY PLAZES" and "MY WORLD" with various location tags like "berlin", "copenhagen", "home", "hotel", "london", "restaurant", and "university".
- Middle Right:** A map of Europe with several location pins placed across different countries, representing geotagged data points.
- Bottom Left:** A social networking interface section titled "10 BLOCKS" with the text "Is within 10 BLOCKS of your CHECK IN". It includes icons for "your friends" and "Inds of Inds".
- Bottom Right:** A section titled "top dodgeball users in New York City (based on number of check-ins, last 30 days)". It features a row of small profile pictures and names with check-in counts, such as "Stephen L. (15)", "Brian S. (20)", "Matthew W.C. (34)", "Alex S. (32)", "Ashley G. (12)", "Nicholas L. (11)", "Zoe E. (12)", "Sarah S. (20)", "Justin D. (20)", and "Stephen L. (15)".

Lifestreaming, Microblogging

twitter

- Microblogging, livestreaming (facebook status updates på steroider)
- Fokus på at samle strømme (ny FB strategi) – friendfeed, sweetcron mfl.
 - ☞ Både egne og andres strømme
- Igen et socialt fænomen – netværk, kommentarer, awareness
- Bliver koblet med lokation – gps i kamera og mobil – lifestream, *lifepath?* *Lifemapping?* F.eks.:
<http://www.iphonetwitters.com>
<http://www.socialoyster.com>
- Forretning – FB walled garden, der vil samle strømme – FB tager gerne data ind – men vil ikke lade noget sive ud! (sidevisninger)

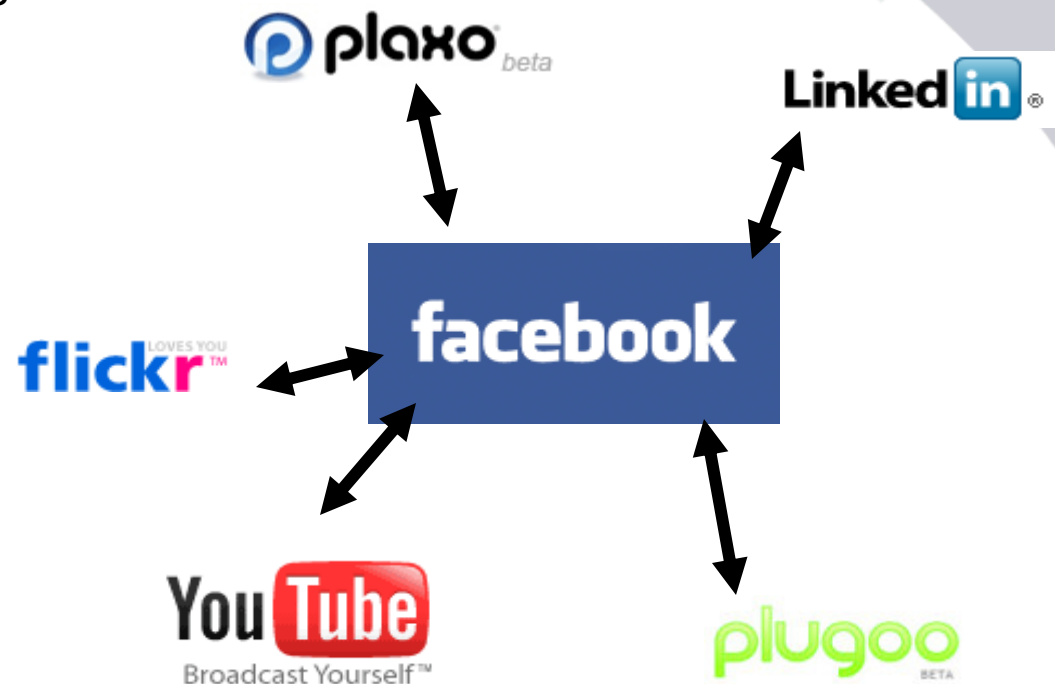
The collage features several key elements:

- Twitter:** A vertical feed of tweets, including one from Mads Peter Bach about a nagios plugin and another from Thomas Ryberg.
- Facebook Friendfeed:** A screenshot of the Friendfeed interface showing a list of updates from friends and a search bar.
- Desktop Lifestream:** A screenshot of a desktop environment showing a central lifestream dashboard with various social media icons and content tiles.
- Put yourself together:** A promotional section with the text "Automatically create a Personal Timeline of your Life from any digital assets you have, such as pictures, videos, blogs, documents, or any internet page." and a prominent "View a sample Timeline" button.



Lettere udveksling af indhold – RSS, mashups, widgets

- Via forskellige standarder og teknologier er det blevet nemmere at sende indhold ud og ind af forskellige systemer
 - ☞ RSS-feeds (abonnement på hvad andre bookmarker, nye videoer, nyheder etc.)
 - ☞ Youtube videoer kan proppes alle steder hen
 - ☞ Facebook kan få oplysninger via Friendfeed, Delicious etc.
 - ☞ Man kan nemmere lægge små programmer (widgets på sin egen side, mashups)
- “Åbne” standarder, Åbne API’er og åbenhed om giver mulighed for mashups



Widgetality

- A Web Widget is a portable chunk of code that can be installed and executed within any separate html-based web page by an end user without requiring additional compilation. They are akin to plugins or extensions in desktop applications. Other terms used to describe a Web Widget include Gadget, Badge, Module, Capsule, Snippet, Mini and Flake. Web Widgets often but not always use Adobe Flash or JavaScript programming languages.
http://en.wikipedia.org/wiki/Web_widget

Blogger

10:10

12:00

wikispaces
014606

Random books from my library

L.S. VIGOTSKY MIND IN SOCIETY

Software Design & Usability

The Reflective Practitioner

CULTURAL PSYCHOLOGY

Perspectives on Activity Theory

The World Is Flat

10.10.06

Flickr.com

Geo Mapping

My BlogMap!

Local Blogs : 7

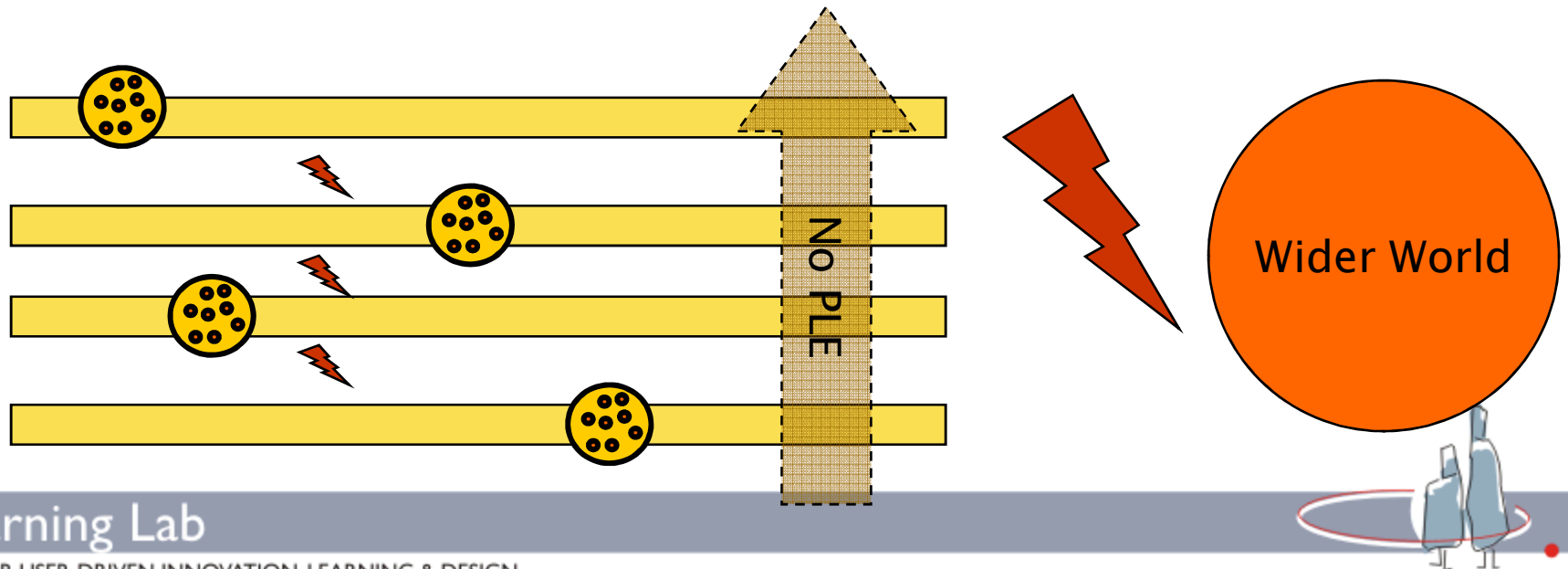
DEN LÅDNE BLOG

This is a demonstration of what a Feedo Style digest looks like.

Powered by Feedo Style

Hvordan passer dette med vores læringsystemer?

- LMS'erne er ofte upersonlige, hierarkisk strukturerede og 'walled gardens' – mere Non-Personal Learning Environments end PLE'er
- Person, identitet og ressourcer over tid ikke repræsenteret – organiseret omkring semestre og ikke-forbundne projektgrupper – ikke noget personligt miljø, der over tid 'limer' de studerendes interesser og interaktioner sammen
- Ingen overlap med andre aspekter af livet – social book-marking, abonnement på blogs, nyheder, jobs udenfor universitetet, ingen **synlige** forbindelser til andre fakulteter, uddannelser – eller andre studerende



eLærings generationer

Årti	Type	Teknologi begreb	Læringsforståelse
1960'erne	Computer baseret træning	Teknologien som en Automat	Behaviorisme
1970'erne	Intelligent computer baseret træning	Teknologien som "intelligent" automat	Kognitivism
1980'erne	Mikro verdener / computeren som Produktivt Værktøj	Teknologien som redskab for produktion, teknologien som legetøj	Konstruktivisme (Piaget) / Konstruktionisme (Papert)
1990'erne	Computer Supported Collaborative Learning (CSCL)	Asynkrone værktøjer for kommunikation og samarbejde	Social konstruktivisme, Den kulturhistoriske tradition Situert læring
2000'erne	Virtuelle læringsmiljøer /blended learning	Virtuelle Læringsmiljøer (vle og LMS) - teknologier.	Social læringsteori Ikke-institutionel læring
2000'erne	Netværk, Flydende, sammensatte systemer, der er aggregeringer af services	Social Software and Web 2.0 – Kollektioner af 'interoperable' komponenter og service – letter – PLE's "personal" learning environments	Networked Learning – multimembership and boundary crossing – formal/informal – online/offline

Forskellige kategorier af online-systemer

- **Indholdsleverance- og læringsadministrationssystemer**

- ☞ Central funktion: tilrettelæggelse og publicering af undervisningsmaterialer og administration af studerendes tilgang/adgang til materialerne (Lotus LearningSpace, WebCT, Blackboard)

- **Konferencesystemer**

- ☞ Dialog i asynkrone fora den mest væsentlige, men ikke nødvendigvis eneste funktion (Virtual-U, FirstClass)

- **Groupware**

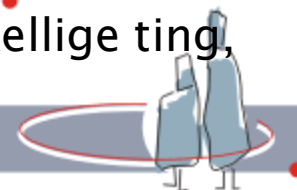
- ☞ Understøtte samarbejde i større eller mindre grupper – asynkron dialog, fildeling, versionsstyring, kalender, task manager – ofte professionelle 'project management' systemer – mest inden for CSCW.

- **Virtuelle distribuerede forløb – netværkslæring**

- ☞ Understøtte forskellige typer af læringsforløb, som fleksibelt konstrueres og lappes sammen af forskellige systemer, materialer og services

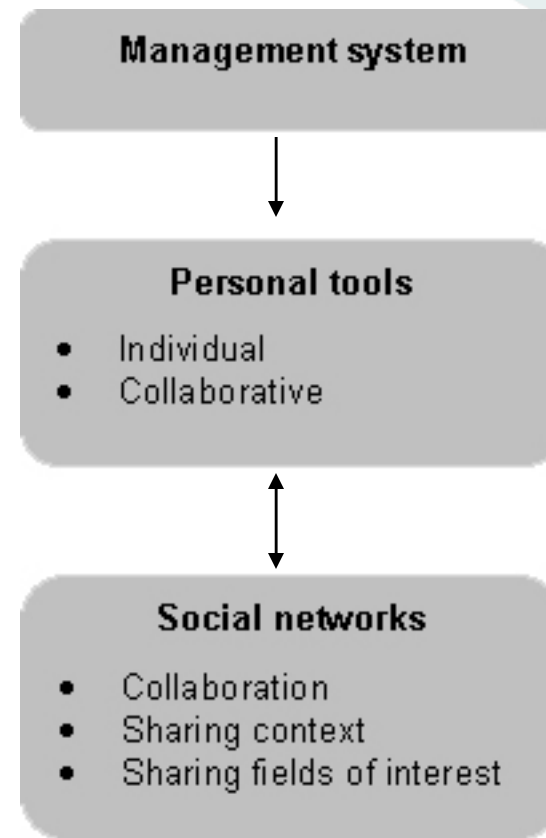
- ☞ Understøtte andre typer af sociale konstellationer

- ☞ Porøse systemer og netværk, der klistres sammen af forskellige ting, der kan spille sammen



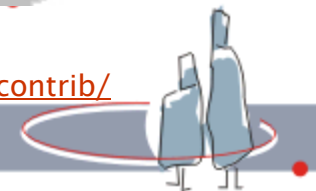
Fra LMS til PLEs

- Adskille management og læring
- Fokus på læringsaktiviteter
- Individuelle og kollaborative værktøjer
- Fra klumpede mastodonter til lette, interoperable systemer og services (LMS har dog stadig berettigelse og flere er blevet mere åbne)



(Dalsgaard, 2006):

http://www.eurodl.org/materials/contrib/2006/Christian_Dalsgaard.htm



Deling af viden? - I kender måske mest det sociale...men!

Styrke af bånd



Hjemmebase

Eget indhold

Venners indhold

Grupper indhold

Interessefællesskabers indhold

'kollektivets' indhold

Limet sammen af RSS, Widgets, 'open standards', open APIs - stømme der hele tiden udvikler sig

del.icio.us
social bookmarking

facebook

plaxo beta

LinkedIn profile

WordPress

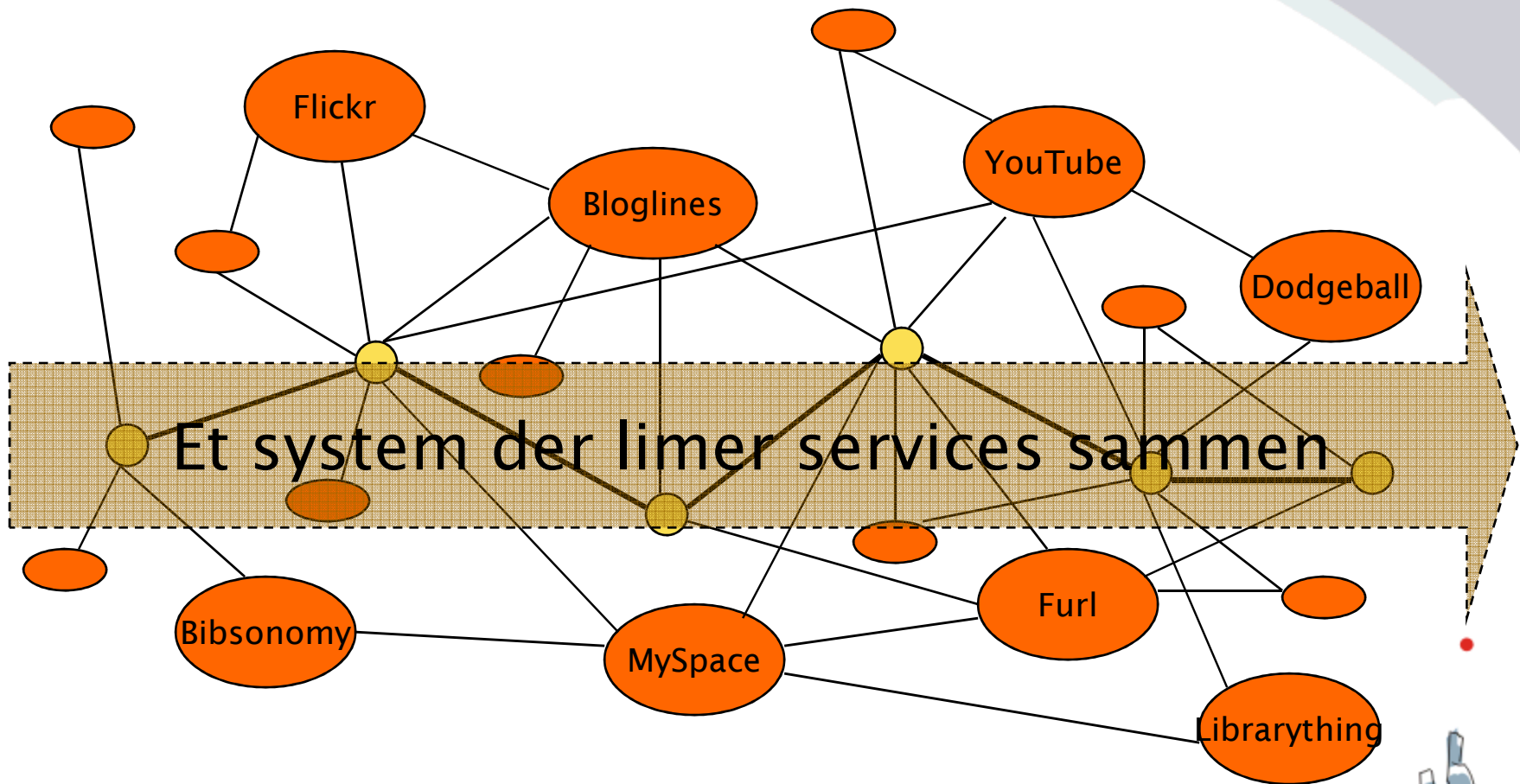
YouTube
Broadcast Yourself™

myspace.com
Danmark

flickr
LOVES YOU™



Networked Individualism - deltagerbaner, grænsekrydsning



- Den lærende som med-producent af viden
 - ✎ f.eks. ifht. videndeling
- Understøtte individets tilkobling til forskellige typer af netværk (også uden for virksomheden / institutionen)
- Problembaseret med fokus på den lærendes aktiviteter
- Dialog og kollaboration



Løsere tanker om læringslandskaber

- Fra pakker og forløb til *strømme*
 - ☞ Strømme består af alt (ressourcer, personer)
- Fra grupper til sfærer, skyer, knudepunkter eller fortolkningsfællesskaber
- Unikke individuelle sociale netværk
 - ☞ Udfordring: Skabe transparens ml forskellige netværk og strømme
- Læring ikke længere kun et forløb med vis varighed, men en koblen sig til forskellige strømme og knudepunkter
- Organisationers og individers 'værdi', sociale/kulturelle kapital bliver evnen til at kunne tilslutte sig og bidrage til strømmene
 - ☞ koble sig på dem – blive knudepunkter, der nipper og udvælger fra strømmene → Kreere værdifulde slipstrømme (delicious)
- Undervisning – læring – sætte folk i stand til at koble til de rigtige strømme – bidrage til strømmene

