IN1030 - Systemer, krav og konsekvenser - våren 2022

Obligatorisk oppgave 3: Lover og etikk

Nøkkelord: Etisk refleksivitet, lover, forskrifter, universell utforming, personopplysninger.

Formål: Formålet med denne oppgaven er å få erfaring med og kjennskap til sentrale lover og forskrifter for utvikling av digitale systemer. Du vil få trening i å drøfte etiske problemstillinger konkret knyttet til universell utforming og personopplysninger. Obligen adresserer det tredje læringsmålet i Modul A; du skal kunne kjenne til sentrale lover og forskrifter for utvikling av digitale systemer, og drøfte etiske problemstillinger.

Leveringsfrist: mandag, 7. mars, kl.23:59.

Levering: Besvarelsen leveres i Devilry, og skal bestå av én PDF-fil (Filnavn: ”brukernavn.pdf”).

Husk navn i oppgaven. Besvarelsen skal inneholde svar på alle oppgavene.

I denne oppgaven skal du jobbe med lover og forskrifter for utvikling av digitale systemer, og få trening i å drøfte etiske problemstillinger.

Oppgave 1 - Universell utforming

a) Se videoen *Ein introduksjon til universell utforming* som du finner nederst på siden her:

https://www.uutilsynet.no/veiledning/hvordan-jobbe-med-universell-utforming/245

Velg ut tre av de 24 tipsene som presenteres i videoen, og forklar disse tre. Bruk gjerne eksempler for å illustrere hvordan disse kan implementeres i praksis.

b) Forklar med egne ord de fire WCAG 2.1 prinsippene. Velg deretter ut og beskriv én retningslinje for hver av de fire prinsippene. Bruk eksempler for å illustrere hvordan dette kan brukes i praksis. Den norske oversettelsen av WCAG 2.1 finner du her:

https://www.w3.org/Translations/WCAG21-no/

c) Beskriv formålet med en tilgjengelighetserklæring.

d) Beskriv disse begrepene (minimum én setning for hvert begrep):

- Universell utforming.
- Inkludering.
- Tilgjengelighet.
- Én av følgende modeller: GAP-modellen, sosial modell eller medisinsk modell

e) I denne oppgaven blir du invitert til å reflekterer over hva tilbakemelding (engelsk: feedback) betyr for deg med tanke på **inkludering** og **universell utforming** i en studiesituasjon.

Tenk deg tre ulike situasjoner for tilbakemeldinger.

- Tilbakemelding ansikt til ansikt fra eller til medstudenter, gruppelærere eller foreleser.
- Tilbakemelding fra eller til medstudenter, gruppelærere eller foreleser *via* et digitalt system. Relevante digitale systemer kan være: Devilry, Kahoot, Mentimeter, Teams, Zoom, Mattermost, e-post, Studentweb, Inspera.
- Tilbakemelding fra eller til et digitalt system som bekreftelse på at en fil er lastet opp eller at du godtar at cookies blir lagret.

Redegjør for og sammenlign minst to av situasjonene med tanke på universell utforming. Beskriv hva som gjør at du kan oppleve at du er inkludert eller ekskludert? Bruk gjerne konkrete eksempler.

Oppgave 2 - Personopplysninger

a) Les artikkelen om Folkeopplysningen og hvordan informasjonen Facebook lagrer om deg kan bli misbrukt. Se deretter Youtube-klippet om hvordan Cambridge Analytica brukte personopplysninger. Lenker til artikkelen og dokumentaren finner du nedenfor.

Beskriv problemstillingene som tas opp i artikkelen og Youtube-klippet og drøft deres relevans.

Artikkel:

https://www.nrk.no/dokumentar/xl/ble-manipulert-etter-nrk-spionering-pa-hans-digitale-liv-1.14759796

Video:

https://www.youtube.com/watch?v=VDR8qGmyEQg

b) Se for deg at du tar opp lyd eller tar bilde i en av gruppetimene dine. Er det nødvendig å informere de som er tilstede om opptaket? Og i så fall hvordan ville du gått fram?

c) En IT-bedrift som behandler personopplysninger beslutter å legge lagring og behandling av personopplysninger til en skytjeneste lokalisert i utlandet.

1) Er dette lov ifølge Personopplysningsloven? Husk å henvise til lovverket.

2) Hva må bedriften gjøre for å kunne outsource lagring og behandling av personopplysninger?

d) Finn frem til personvernerklæringen til det systemet du jobbet med i Oblig 1 og Oblig 2 (Vipps, Vy, Oda, eller Yr). Hvem kan brukerens personopplysninger utleveres til? Det holder

å nevne to interessenter/aktører i denne oppgaven. Hvis det er vanskelig å finne konkrete interessenter/aktører reflekterer du rundt hva dette har å si for brukeren.

Oppgave 3 - Digitalisering, automatisering og etisk refleksivitet

a) Se filmen om etiske dilemma ved programmering av førerløse biler av Patrick Lin (4:15 min). Redegjør først for dilemmaet, og drøft deretter mulige tilnærminger for å jobbe med dette dilemmaet. Filmen finner du her:

https://www.youtube.com/watch?v=ixIoDYVfKA0.

b) Hva menes med etisk refleksivitet?

Oppgave 4 - Spørsmål til pensumartikkelen

Les artikkelen *Five provocations for ethical HCI research* (. Skriv to spørsmål til ett av de fem dilemmaene. Det kan være noe du lurer på, er usikker på, eller gjerne vil vite mer om. HCI står for Human Computer Interaction.

Oppgave 5 - Refleksjon

Skriv noen setninger om hva du har lært gjennom å jobbe med denne obligen. Hva likte du? Var det noe som var tankevekkende?

Ved spørsmål om den obligatoriske oppgaven er det bare å ta kontakt med gruppelærer eller foreleser.

Lykke til!