

UKE 4 - Digital etikk

IN1030 - Gruppe 1 & 3D

Plan for timen - vi tar opp tråden fra forrige uke

Oblig 1

Repetisjon av sekvenstabell

Digital etikk – hva og hvorfor?

Etisk refleksivitet

Oblig 2

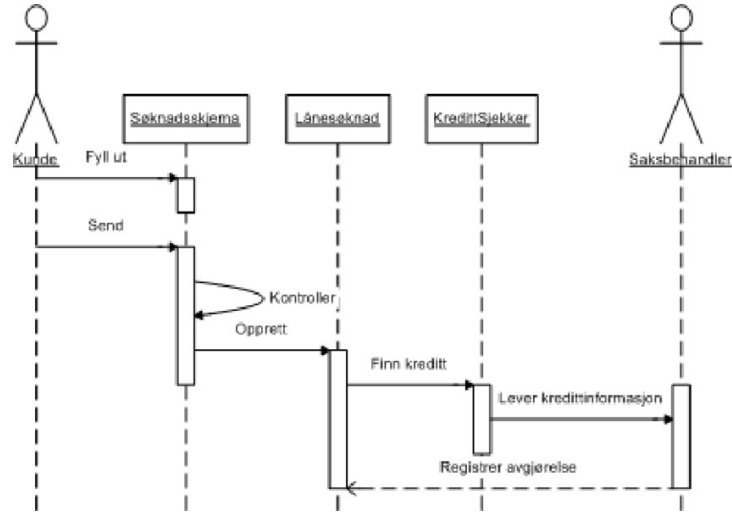


Oblig 1

- Hvorfor har vi tegnet rike bilder?
 - Få oversikt over situasjonen
 - Hvem blir påvirket av hvem?
 - Hvem blir påvirket av ulike produkter/systemer?
 - Hvilke hensyn må tas?
- Typiske misforståelser
 - Ikke tankekart-struktur
 - Både individer, grupper, organisasjoner og institusjoner må med
 - Concerns i tankebobler
- Argument og refleksjon
 - Hva spør oppgaven etter?
 - Begrunn alltid svaret
 - Drøfte: se saken fra flere sider
 - Bruk: *sokogskriv.no*
- Hvorfor drøfte?
 - Tenke nyskapende
 - Tenke over hva teknologien vi lager gjør for samfunnet og verden rundt oss
 - Relevant for jobbintervju og arbeidslivet
 - Relevant for teamarbeid

Sekvenstabel

Sekvenstabel, og ikke sekvensdiagram



*Dette er et sekvensdiagram,
men det er ikke dette vi jobber med nå*

Et forenklet eksempel

Tid
↓

| Bruker | | Maskinen | |
|--|---|----------------------------|---|
| Handling ikke synlig for maskinen | Handling synlig for maskinen | Effekt synlig for brukeren | Design rasjonale |
| “Hva gjør jeg nå?” | | | |
| “Jeg skriver brukernavn og passord og trykker her” | Innloggingsinput gis og trykker på “logg inn” | | |
| | | Siden laster | Henter brukerinformasjon gitt som input og sammenligner med registrerte brukere |

Sekvens av handling: en gitt rekkefølge som skjer.

For å se:

Hva skjer når? Hvem aktiverer hvem? Når tar det lang tid?
Hvorfor? Kan interaksjonen forbedres?

Eksempel: Sekvens av handling tabell, StudentWeb:

| Bruker | | Maskin | |
|--|--------------------------------------|---|---|
| Handling usynlig for maskin | Handling synlig for maskin | Handling synlig for bruker | Design rasjonale |
| Observatør: Kan du logge inn på StudentWeb med noe annet enn FEIDE. | | | |
| Deltaker: Ok, men da bruker jeg bank-ID på mobil. | | | |
| | Trykker på «bank-ID» ikon. | | |
| | | | Bytter URL. |
| | | Display viser felt for mobilnr og fødselsdato | |
| | Taster inn mobilnr og fødselsdato | | |
| | | | Finner referansekode |
| Deltager: *leser av referansekode* | | Display viser referansekode | Sender referansekode til mobilnr |
| Deltager: *tar opp mobilen og sjekker at referansekode stemmer med koden på mobilen* | | | |
| | Bekrefter referansekode med PIN-kode | | |
| | | | Får bekreftelse på godkjent PIN-kode fra mobilen. |
| | | | Gir bruker adgang til StudentWeb. |
| Deltaker: "Sånn!" | | Display viser deltakers StudentWeb side | |



Pass på den nedadgående tidsaksen

Kolonne 1 "Bruker: handling ikke synlig for maskin":

I denne kolonnen fører man inn det brukeren tenker høyt, gjør, sier, kroppsspråk - alt menneskelig som ikke er en direkte interaksjon med maskinen. Det kan for eksempel være "tar seg til hodet", "himler med øynene", "sukker høyt" eller "sier: forstår ikke hvordan jeg skal gjøre dette", "hvordan kommer jeg meg videre herfra" osv.

Eksempel: Sekvens av handling tabell, StudentWeb:

| Bruker | | Maskin | |
|--|--------------------------------------|---|---|
| Handling usynlig for maskin | Handling synlig for maskin | Handling synlig for bruker | Design rasjonale |
| Observatør: Kan du logge inn på StudentWeb med noe annet enn FEIDE. | | | |
| Deltaker: Ok, men da bruker jeg bank-ID på mobil. | | | |
| | Trykker på «bank-ID» ikon. | | |
| | | | Bytter URL. |
| | | Display viser felt for mobilnr og fødselsdato | |
| | Taster inn mobilnr og fødselsdato | | |
| | | | Finner referansekode |
| Deltager: *leser av referansekode* | | Display viser referansekode | Sender referansekode til mobilnr |
| Deltager: *tar opp mobilen og sjekker at referanseskoden stemmer med koden på mobilen* | | | |
| | Bekrefter referansekode med PIN-kode | | |
| | | | Får bekreftelse på godkjent PIN-kode fra mobilen. |
| | | | Gir bruker adgang til StudentWeb. |
| Deltaker: "Sånn!" | | Display viser deltakers StudentWeb side | |



Pass på den nedadgående tidsaksen

Kolonne 2 "Bruker: handling synlig for maskinen":

I denne kolonnen skal man føre inn brukerens direkte interaksjon med systemet. Hva er det brukeren trykker på, skriver, evt. sier, som systemet vil registrere. Dette kan for eksempel være at man trykker på et ikon, skriver inn et søkeord og trykker søk, markerer tekst osv.

Eksempel: Sekvens av handling tabell, StudentWeb:

| Bruker | | Maskin | |
|--|--------------------------------------|---|---|
| Handling usynlig for maskin | Handling synlig for maskin | Handling synlig for bruker | Design rasjonale |
| Observatør: Kan du logge inn på StudentWeb med noe annet enn FEIDE. | | | |
| Deltaker: Ok, men da bruker jeg bank-ID på mobil. | | | |
| | Trykker på «bank-ID» ikon. | | |
| | | | Bytter URL. |
| | | Display viser felt for mobilnr og fødselsdato | |
| | Taster inn mobilnr og fødselsdato | | |
| | | | Finner referansekode |
| Deltager: *leser av referansekode* | | Display viser referansekode | Sender referansekode til mobilnr |
| Deltager: *tar opp mobilen og sjekker at referanseskoden stemmer med koden på mobilen* | | | |
| | Bekrefter referansekode med PIN-kode | | |
| | | | Får bekreftelse på godkjent PIN-kode fra mobilen. |
| | | | Gir bruker adgang til StudentWeb. |
| Deltaker: "Sånn!" | | Display viser deltakers StudentWeb side | |



Pass på den nedadgående tidsaksen

Kolonne 3 "Maskin: effekt synlig for bruker":

I denne kolonnen fører man inn effekten av interaksjonen som bruker har med systemet, og som bruker oppfatter. Det vil si at dersom bruker (i forrige kolonne) har skrevet inn et søkeord og trykket søk, vil man her føre inn hvilke søkeresultater bruker blir presentert for. Eventuelt hvis bruker trykker "lagre" i et dokument, og maskin responderer med "dokument lagret".

Eksempel: Sekvens av handling tabell, StudentWeb:

| Bruker | | Maskin | |
|---|--------------------------------------|---|---|
| Handling usynlig for maskin | Handling synlig for maskin | Handling synlig for bruker | Design rasjonale |
| Observatør: Kan du logge inn på StudentWeb med noe annet enn FEIDE. | | | |
| Deltaker: Ok, men da bruker jeg bank-ID på mobil. | | | |
| | Trykker på «bank-ID» ikon. | | |
| | | | Bytter URL. |
| | | Display viser felt for mobilnr og fødselsdato | |
| | Taster inn mobilnr og fødselsdato | | |
| | | | Finner referansekode |
| Deltager: *leser av referansekode* | | Display viser referansekode | Sender referansekode til mobilnr |
| Deltager: *tar opp mobilen og sjekker at referansesoden stemmer med koden på mobilen* | | | |
| | Bekrefter referansekode med PIN-kode | | |
| | | | Får bekreftelse på godkjent PIN-kode fra mobilen. |
| | | | Gir bruker adgang til StudentWeb. |
| Deltaker: "Sånn!" | | Display viser deltakers StudentWeb side | |

Kolonne 4 "Maskin: effekt ikke synlig for bruker (design rasjonale)":

I denne kolonnen føres inn det som skjer inne i maskinen, dvs. alle algoritmer, bits and bytes og kontakt med internett - alt som skjer som bruker ikke ser. I eksemplet vårt vil bruker se hvilket ord som blir søkt på, søkeresultater, men ikke selve prosessen bak. Dette kan være vanskelig å føre inn dersom man ikke har slik kunnskap, men i en systemutviklingsprosess vil det være andre teammedlemmer som har denne kunnskapen.

Pass på den nedadgående tidsaksen



Læringsmål 3

Lover og etikk: kjenne til sentrale lover og forskrifter for utvikling av digitale systemer, og drøfte etiske problemstillinger.

Nøkkelbegreper

- Etisk refleksivitet
- Etikk
- Moral
- Morallover
- Etisk ansvar

Etikk (aka morallære)

Etikk undersøker hva som er det gode, hva som er rett og hva som er galt.

Etikk diskuterer normer, verdier og prinsipper for riktig handling.

Dersom du sier at noe er «uetisk» eller «umoralsk», mener du at det er i strid med visse **moralnormer**.

Etikk handler om kritisk refleksjon omkring all menneskelig utfoldelse.

DIGITAL ETIKK

ER: kritisk refleksjon omkring menneskelig utvikling og bruk av digitale teknologier.

I PRAKSIS: Å være bevisst og kritisk til både utvikling og bruk av teknologi er en forutsetning for å jobbe med mennesker og teknologi.

Fritt parafrasert Jo Herstads forelesning, 13.feb 2020

Digital etikk i tre steg...

Det kan være å reflektere over:

1. Ny teknologi: Hva er den og hvad gjør den?
2. Sosial påvirkning: Å utforske hvordan, ikke bare samfunnet som former teknologien, men også hvordan teknologien former samfunnet.
3. God og riktig bruk: Å vurdere hvordan teknologien bør utvikles og brukes.

Etisk refleksivitet

“Etikkens kjerne er (...) *rettferdighet*, signalisert ved vår trang til å *gripe inn* når vi opplever noe som *galt*.” - Vetlesen, A. J.

- 1: Reflektere over egen rolle.
- 2: Vær oppmerksom på egen rolle.
- 3: Evne å diskutere og kritisere sin posisjon utenfra.

Hvorfor er etikk viktig?

Hvorfor er det viktig i vårt yrke?

Eksempler på etiske digitale dilemma:

[Droner i krig](#)

[Algoritmer for å predikere kriminalitet](#)

[Fordommer i data som brukes i algoritmer/kunstig intelligens](#)

[Regulere bruk av algoritmer](#)

[iHuman](#)

Relevant til oblig 3 (oppgave 3): <https://www.youtube.com/watch?v=ixloDYVfKA0>

**Er vi avhengig av teknologi?
Er det etisk utfordrende?**

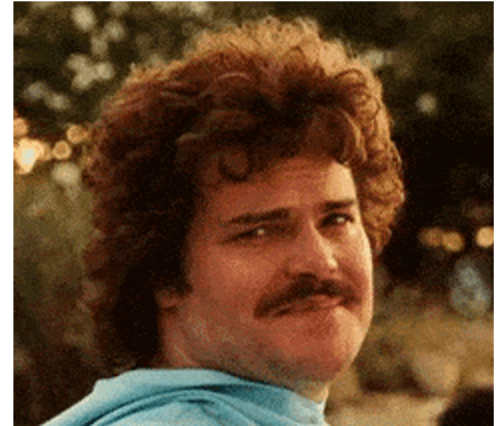
Five provocations for Ethical HCI Research

Artikkel - Five provocations for Ethical Research

“By pointing to unintended consequences of regulation and oversimplifications of unresolvable moral conflicts, we propose these provocations not as guidelines or recommendations but as instruments for challenging our views on what it means to do ethical research in HCI”

Talk but write

Jobb med Oblig 2



Neste uke - Universell Utforming

Notat om Lover og Avtaler

Innlevering Oblig 2: **Mandag 21. februar kl 23:59**

Spørsmål?

jamilakm@uio.no