

# IT Ethiek – Project Innovate

Verantwoordingsdocument over Project Innovate (1.4)



**Aman Trechsel**

17 December 2023

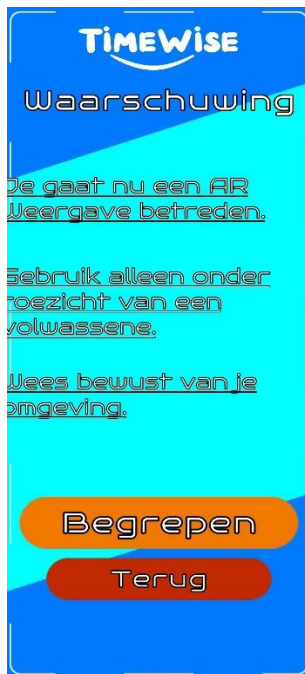
# Inhoudsopgave

<b>ONTWERPKEUZES</b>	<b>2</b>
<b>RECHTEN EN REGELS</b>	<b>3</b>
<b>EIGEN VISIE</b>	<b>4</b>

# Ontwerpkeuzes

Voor project innovate hadden wij als groep eerst het idee om een app te maken voor wildlands, dit zou een app geweest zijn met een map, feitjes en andere handige informatie voor een bezoeker. Alleen kwamen wij er al snel achter dat het maken van dit project voor een bedrijf niet verstandig is, gezien wildlands zelf dan ook invloed zou willen hebben op dit project en wij het zeggenschap zouden verliezen van het project. Daarom hadden wij al snel daarna een nieuw idee bedacht: Een educatieve *augmented reality* (AR) app voor basisschool leerlingen.

Bij het maken van deze keuze hangen natuurlijk ook nog een aantal punten waarop gelet moet worden. Het voornaamlijkste hierbij is natuurlijk de veiligheid van de kinderen, en al helemaal als je gaat werken met AR, wat gebruik maakt van je camera. Daarom, bij het openen van de AR functie, komt er een melding op het scherm waarin gewaarschuwd wordt voor het gebruik van de AR functie. Deze waarschuwing is te zien in figuur 1.



Figuur 1: "Waarschuwing van de TimeWise app."

Omdat het belangrijk is dat de app veilig is en dat kinderen ermee omweg kunnen gaan hebben wij de app ook laten zien in een basisschoolklas met toestemming van de school, en onder toezicht van de docent uiteraard. De kinderen waren enthousiast over de app, en wij hebben de feedback die we hebben ontvangen hierin ook verwerkt. Het was van ons van belang dat de app beviel bij de basisschool leerlingen dus was hun mening voor ons heel belangrijk.

# Rechten en Regels

In de laatste weken van het project hebben wij ook advies gevraagd bij het bedrijf *Provrex*, een bedrijf dat zich ook bezig houdt met AR. Zij hadden ook veel aandacht voor de app en waren er zeer positief over. Zelfs stelde ze voor om ons een zomerbaan aan te bieden om verder te werken aan de app. Echter, de app en het project is eigendom van *NHL Stenden*, en daarom mogen wij het project niet verkopen. Het bedrijf heeft nog geprobeert te onderhandelen met school alleen er is niets uit gebleken gezien de school de volledige rechten van het project heeft.

Ook hebben wij, om het product toegankelijker te maken, geprobeert om de app op de *Google Play Store* te zetten. Alleen kwamen wij al snel tegen een aantal obstakels aan. Ten eerste heeft de app een *Privacy Policy* nodig om überhaupt op de play store te komen. Dit is een reglement neergezet om de veiligheid van de gebruiker te waarborgen. Ook nemen zij data opslag heel serieus. Gelukkig verstuurt onze app geen data en wordt niks van de gebruiker verwerkt dus hadden wij hier geen problemen mee. Sterker nog, hadden wij geen baat om de data van de gebruiker te verwerken, ook omdat de doelgroep basisschool leerlingen zijn, daar wil je geen misbruik van maken. Ook, omdat de app gebruik maakt van de camera, moet er toestemming gevraagd worden aan de gebruiker om de camera te gebruiken. Dus hebben wij dit gelijk toegevoegd aan de app. Als de gebruiker geen toestemming geeft kan de AR omgeving ook niet worden geladen, dit is te zien in figuur 2.



Figuur 2: "Geen toestemming melding in de TimeWise app."

Uiteindelijk heeft onze app ongeveer twee weken op de play store gestaan. Daarna is hij eraf gehaald door *Google* omdat onze *Privacy Policy* niet goed geschreven was. Het was erg generiek en sommige delen spraken zichzelf tegen. Uiteindelijk hadden wij ervoor gekozen om de policy niet up te daten en ons te focussen op de afrondingen van het project, gezien dat wel gecijfert zou worden.

# Eigen visie

Zelf ben ik van mening dat de app, in de huidige staat, wel nut kan hebben en veilig is voor kinderen. Wel denk ik dat veel apps die hierop lijken toch misbruik zouden maken van de gebruiker's data. Ik ben zelf niet geïnteresseerd in de data van de gebruiker, en al helemaal niet als de gebruiker een basisschool leerling is. Een reglement dat Google heeft, is dat apps geen gegevens mag verzamelen van kinderen onder de 13. Dus als een app gemaakt is voor kinderen mogen er geen gebruikers gegevens verzameld worden.

Toch gebeurt dit best vaak zonder dat dit toegestaan is. Binnen de wetten van de EU staat zelfs dat het verwerken van data van kinderen onder de 16 alleen mag als er toestemming is gegeven door een ouder of iemand met ouderlijk gezag. Zelf vind ik dit nog erg vaag, en denk ik dat de verwoording veel speling met 'verwerken van data' geeft. Zelf vind ik dat er absoluut geen data verzamelt mag worden binnen apps die gemaakt zijn voor kinderen onder de 18. Dus dat betekent dat alleen apps die voor gebruikers die 18 jaar of ouder zijn, die mogen data van de gebruikers verzamelen. Uiteraard zie ik dit niet snel gebeuren gezien tegenwoordig elke kleine app of website al gebruik maakt van gebruikers gegevens terwijl dit eigenlijk niet nodig zou zijn.