

IN1030 - Systemer, krav og konsekvenser - våren 2024

Obligatorisk oppgave 1: Samspill og interesser

Oppgave 1- Rike bilder

- a) For denne oppgaven har jeg valgt å ta utgangspunktet i meg selv som sluttbruker av systemet Vipps. Jeg er en 25 år gammel kvinne som er bosatt i Norge. Jeg studerer elektronikk, informatikk og teknologi. I tillegg jobber jeg som Service Advisor hos Tesla. Gjennomsnittlig bruker jeg Vipps to ganger i uken, hovedsakelig via smarttelefon, siden Vipps er en mobilapplikasjon. Jeg bruker også Vipps på PC for netthandel, som et alternativ til BankID, selv om bruk av Vipps sin mobilapplikasjon fortsatt er nødvendig for transaksjoner på nett.

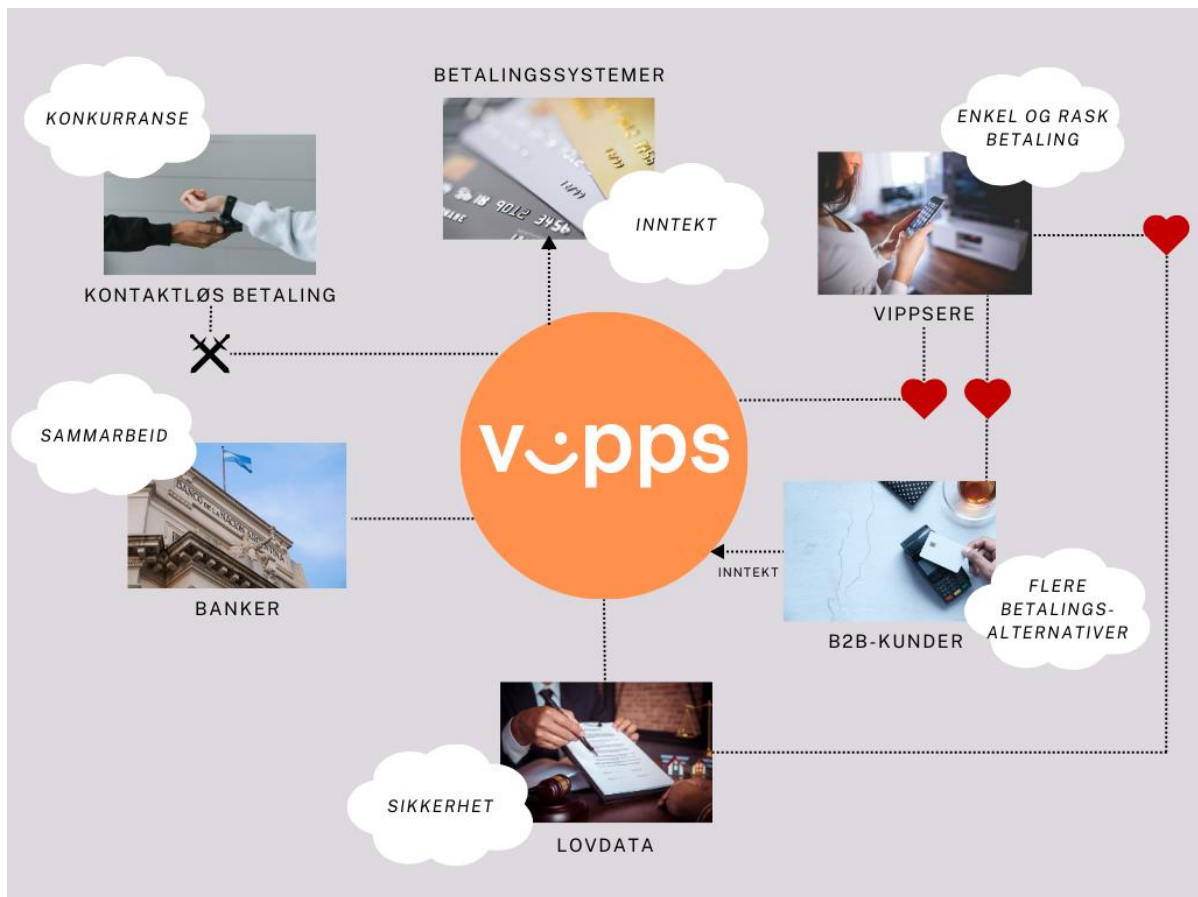
Min motivasjon med å bruke Vipps er en enkel, rask og kostnadsfri måte å overføre mindre pengebeløp til enkeltpersoner som familiemedlemmer, samboen, kolleger eller venner, samt til små bedrifter eller organisasjoner, for eksempel i forbindelse med skoleprosjekter eller innsamlinger. Vipps fungerer også som et betalingsalternativ når jeg ikke har bankkortet eller BankID tilgjengelig, både til netthandel og til fysiske butikker.

For meg er brukervennlighet en av de viktigste funksjonene i Vipps. Applikasjonen er svært enkel og intuitiv å bruke. Rask overføring og tilgjengelighet er også avgjørende. Vipps gjør det mulig å overføre penger på noen få sekunder, noe som er betydelig raskere enn tradisjonelle bankoverføringer. Jeg har smarttelefonen min alltid med meg, og kan derfor bruke systemet når som helst og hvor som helst, noe som gir stor fleksibilitet med tanke på betalinger i hverdagen.

- b) Siden kunder av Vipps har forskjellige interesser, har jeg delt dem inn i to hovedkategorier: kunder som bruker Vipps til pengeoverføringer og betaling (la oss kalle dem «vippser») og B2B-kunder som benytter Vipps som et betalingsalternativ for sine tjenester. Kunder som bruker Vipps til betaling, er bosatt i Norge og har tilgang til en smarttelefon. De bruker Vipps for raske pengeoverføringer, betalingsalternativ i fysiske butikker, og som enkel betaling i netthandel. B2B-kunder er ofte selskaper eller organisasjoner som tilbyr Vipps som en betalingsmetode til sine kunder for å forenkle transaksjonsprosessen. Vipps har blitt en populær betalingsløsning, og det er en fordel for selskaper å inkludere det som et alternativ. Disse selskapene betaler en viss prosentandel for hver transaksjon, noe som genererer inntekter for Vipps. Begge gruppene av interesser bidrar til systemets utvikling gjennom tilbakemeldinger om betalingsprosessen.

For å bruke Vipps, er det nødvendig med en bankkonto og et betalingskort. Betalingssystemer som Visa og MasterCard muliggjør bruken av Vipps, da overføringer håndteres som betalinger. Staten, som en annen viktig interessent, sikrer at alle forskrifter og personvernlover overholdes i bruken av applikasjonen. Selv om pengeoverføringer vanligvis skjer på bestemte tidspunkter på dagen, tillater Vipps betaling når som helst, noe som øker brukervennligheten. Konkurrenter som Apple Pay og Google Pay utfordrer Vipps på nett- og butikkbetalinger, men disse tilbyr ikke den enkle pengeoverføringsprosess som Vipps gjør. Dette har bidratt til Vipps sin popularitet i Norge, hvor "å vippse" har blitt et vanlig uttrykk for pengeoverføring. Markedskonkurransen motiverer også selskaper til utvikling og forenkling av sine prosesser, noe som har en positiv effekt på brukeropplevelsen.

c) Rike bildet av systemet:



d) Vipps opererer med underskudd, ettersom de må betale for alle pengeoverføringer til betalingssystemer som Visa eller Mastercard, selv om «vippsere» ikke betaler noen gebyrer for penge overføringer mindre enn 5000 kr. Derfor utgjør B2B-kunder en viktig inntektskilde for Vipps, hvor en viss prosentandel av hver transaksjon går til Vipps. I dagens digitaliserte samfunn, hvor færre har kontanter tilgjengelig, har Vipps overtatt en stor del av pengeoverføringsprosessen. Med appens utbredelse benyttes Vipps også hyppig for kontaktløs betaling og netthandel. Dette fører til at stadig flere selskaper og organisasjoner velger Vipps som et betalingsalternativ.

Konkurransen fra tjenester som Apple Pay eller Google Pay, spesielt innen nett- og butikkbetalinger, representerer en utfordring for Vipps, som er avhengig av denne sektoren for inntekter. Dette skaper en viss konflikt i markedet. Det er derfor Vipps vil sannsynligvis unngå å innføre gebyrer for små transaksjoner, for å opprettholde sin sterke posisjon i markedet. Konkurransen i markedet fører til at selskaper, inkludert Vipps, kontinuerlig utvikler og forenkler sine tjenester, noe som forbedrer brukeropplevelsen.

Vipps skiller seg fra tradisjonelle bankoverføringer, som ofte er begrenset til fastsatte tidspunkter, ved å tillate overføringer når som helst. Dette har gjort Vipps til en verdifull samarbeidspartner for mange banker. Staten, som en annen viktig interessent, sikrer at Vipps overholder alle gjeldende forskrifter og personvernlover. Det har vært diskusjoner om at salg av persondata kan være en inntektskilde for Vipps. Selv om det er lite konkret informasjon tilgjengelig om omfanget av denne praksisen, kunne en slik avsløring potensielt føre til at Vipps mister mange av sine nåværende kunder.

- e) 1. Kan rike bilder brukes i mer komplekse og avanserte systemer?
- 2. Hvordan kan rike bildet bli mindre personlig?

Oppgave 2- Samspill

- a) Jeg skal drøfte påstanden: "Samspillet endrer samfunns- og leveforhold på måter som har store konsekvenser".

Med utviklingen av digitale kommunikasjonsformer har måten vi interagerer med hverandre på endret seg dramatisk. Tidligere var brevskrivning og fasttelefonsamtaler de primære midlene for langdistansesamtaler. I dag har videoanrop og kommunikasjonsplattformer tatt over og gjort det enklere å vedlikeholde kontakt over store avstander. Økt bruk av digitale medier for kommunikasjon har derimot redusert behovet for fysisk samvær. Dette kan potensielt føre til isolasjon og en følelse av ensomhet. Sosiale medier har skiftet fokus fra personlige, dype samtaler til mer overfladiske og brede kommunikasjonsformer.

Samspillet har også hatt en stor effekt på arbeidslivet. Bruk av PC-er og digitale verktøy har gjort arbeidsprosesser mer effektive og tidsbesparende. Det er en økende mengde arbeid som blir utført ved hjelp av PC-er, smartenheter eller digitale verktøy. Teknologiske fremskritt har også muliggjort fjernarbeid, som tilbyr både ansatte og arbeidsgivere større fleksibilitet. Dette har imidlertid gjort visse jobber mindre relevante, eller er de erstattet av moderne teknologi. Det har også gjort rask læreevne, digital kompetanse og tilpasningsevne til viktige egenskaper arbeidsgivere ser etter.

I utdanningssektoren har også samspillet endret læringsprosessen vesentlig. Mens bibliotek og trykte bøker en gang var de primære kunnskapskildene, har internett og digitale enheter nå gjort informasjon lett tilgjengelig. Den økte tilgangen til digitale enheter har ført til en økning i skjermtid, noe som reiser spørsmål om balansen mellom bruk av teknologi og tradisjonelle læringsmetoder. Dette gjør også stadig flere avhengige av digitale verktøy i utdanningsprosesser og begrenser evnen til å løse oppgaver uten disse verktøyene.

- b) La meg bruke netthandel som et eksempel her. Netthandel (digital teknologi) har transformert handelsindustrien. Den har gjort produkter og tjenester mer tilgjengelige, ofte til lavere priser, og har demokratisert tilgangen til varer på globalt plan. Dette har ført til en reduksjon i nødvendigheten av fysiske butikker og skapt nye logistikk- og leveringsmodeller. Netthandel og digitale plattformer har skapt nye jobbmuligheter, for eksempel innen digital markedsføring eller dataanalyse, samtidig som de har gjort visse tradisjonelle roller overflødige. Dette krever en omstilling i arbeidsstyrken, og kan til og med føre til at netthandel fullstendig erstatter bruken av fysiske butikker.

På samme måte har strømmetjenester for musikk og video, samt sosiale medier som YouTube og TikTok, endret måten vi konsumerer underholdning på. Vi har gått fra et samfunn hvor underholdning var tids- og stedsspesifikk, til en kultur hvor innhold fra hele verden er lett tilgjengelig. Det er også styrt av algoritmer som tilpasser seg brukernes interesser. Bruken av algoritmer har både fordeler og ulemper, og fremtidens konsekvenser er fortsatt uvisse. Vi observerer at flere plattformer tilpasser seg for å bli mer reklamevennlige, noe som fører til at algoritmer kan sensurere visse typer innhold, som diskusjoner om sensitive temaer som selvmordstanker eller seksualundervisning.

- c) I en verden hvor teknologiske endringer skjer raskt, er det viktig å forstå samspillet mellom teknologi og samfunn for å kunne tilpasse seg fremtiden. For eksempel er det viktig at utdanningssystemets tilpasser seg til å forberede individer på et arbeidsmarked som nå er i en dynamisk endring. Selskaper må kontinuerlig oppdatere sine teknologiske praksiser for å forbli konkurransedyktige. Samfunnets må regulere og integrere nye teknologier på måter som tilfredsstiller befolkningens behov og interesser.

Oppgave 3 - Refleksjon

- a) Jeg har brukt «databasen» Minestudier hvor jeg hadde tilgang til undervisningsmaterialet, samt søketjenesten Google og praktisk erfaring.
- b) Jeg brukte Canva til å lage illustrasjoner og Microsoft Word for å skrive dokumentet og korrigere skrivefeil. For å forbedre språkbruken (f.eks. for å finne synonymer) brukte jeg søketjenesten Google.
- c) Jeg bruker Microsoft Word for å skrive dokumenter og notater, hovedsakelig fordi jeg har dysgrafi. Dette programmet gjør skriveprosessen betydelig enklere og mer oversiktlig, noe som er en stor fordel i min læreprosess. Word sine funksjoner, som stave- og grammatikkontroll, forenkler skrivingen betydelig. Det hjelper meg også å holde dokumentene mine organisert og sikre. For å forbedre språket i tekstene mine, bruker jeg Google til å søke etter passende synonymer og antonymer, en prosess som vanligvis bare tar noen få sekunder. Til slutt er ChatGPT et verktøy jeg bruker for tekstoversettelser, og jeg finner det mer effektivt enn andre tilgjengelige språkverktøy for tiden.
- d) Rike bilder bidro til å lede tankene mine i riktig retning. Etter at illustrasjonen var fullført, endret jeg deler av de første oppgaver, selv om jeg i begynnelsen var fornøyd med teksten. Teknologi spiller en viktig rolle i mitt liv, og det var derfor nyttig å kunne drøfte samspillet og reflektere om dette emnet.