

UIO  
IN1030 v2019  
Obligatorisk oppgave 3  
sarime  
Mahmut Emrah Sari

## Oppgave 1. Universell utforming

### a) 10. Lat alt innhold nås med tastatur

\*Alt som er tilgjengelig med mus må være tilgjengelig med tastatur. Fokusmarkering kan bli brukbar for bruker å navigere med tastatur. Tab-tasten kan bli brukbar for å sjekke at rekkefølgen er logisk.

### 9. Tillat tilpassing av sida

\*Brukerne kan ha mulighet til å endre fargene, eller endre størrelsen på teksten, eller knappene. Innholdet kan bli tilpasset til ulike formene (desktop, mobil, nettbrett ...) ved bruk av responsiv design.

### 3. Snakk sammen om universell utforming

\*Hvorfor arbeider vi for universell utforming?

### b) *Prinsipp 1: Mulig å oppfatte – informasjon og brukergrensesnittkomponenter må presenteres for brukere på måter som de kan oppfatte.*

*\*Retningslinje 1.2. Tidsbaserte medier: Gi alternativer til tidsbaserte medier.*

For bare lyd eller bare video, trenger du bare å bruke suksesskriteriene som sier "bare lyd" eller "bare video" i deres korte navn.

### *Prinsipp 2: Mulig å betjene – Det må være mulig å betjene brukergrensesnittkomponenter og navigeringsfunksjoner.*

*\*Retningslinje 2.1. Tilgjengelig med tastatur: Gjør all funksjonaliteten tilgjengelig med tastatur.*

All funksjonalitet kan oppnås ved hjelp av tastaturet. Ingen annen inngangsform har denne fleksibiliteten eller er universelt støttet og kan betjenes til personer med ulike funksjonshemninger. For eksempel navigering på nettsider med tastatur.

### *Prinsipp 3: Forståelig – Det må være mulig å forstå informasjon og betjening av brukergrensesnitt.*

*\*Retningslinje 3.1. Leselig: Gjør innholdet leselig og forståelig.*

Personer med nedsatt funksjonsevne, opplever tekst på mange forskjellige måter. For noen er opplevelsen visuell; for noen er det auditiv; for noen er det taktilt; for fortsatt andre er det både visuelt og auditivt. Brukeragenter,

inkludert taleaktiverte samt grafiske applikasjoner, kan kanskje ikke presentere tekst riktig, med mindre språk og retning for teksten er identifisert.

***Prinsipp 4: Robust – Innholdet må være robust nok til at det kan tolkes på en pålitelig måte av brukeragenter, inkludert kompenserende teknologi.***

*\*Retningslinje 4.1. Kompatibel: Sørg for best mulig kompatibilitet med aktuelle og fremtidige brukeragenter, inkludert kompenserende teknologi.*

Spesielt hjelpemidler bør støttes. For eksempel skjermleser kan brukes for å støtte denne funksjonalitet.

**c) Retningslinje 2.2 Nok tid**

Gi brukerne nok tid til å lese og bruke innhold.

**time outs:**

Brukere blir advart om varigheten av brukerens inaktivitet som kan føre til tap av data, med mindre dataene blir bevart i mer enn 20 timer når brukeren ikke foretar noen handlinger.

**d) Universell Utforming:** Å planlegge omgivelser for så mange mennesker som mulig kan bruke slike produkter, institusjoner og tjenester.

**Inkludering:** Det betyr alle skal være med. Designere må skape systemer for alle i samfunnet.

**Tilgjengelighet:** «Elektroniske tjenester skal være tilgjengelig når brukerne trenger dem, lette å finne frem til og brukervennlig og universelt utformet.»  
(difi.no)

**e) \*Jeg valgt en kombinasjon av disse emnene.**

Tilbakemelding betyr for meg å få eller gi svar, hjelp, støtte, veiledning, informasjon om temaet som diskuteres om. For eksempel når jeg jobber om oppgaver trenger jeg tilbakemelding om temaet fra lærerne, vennene mine som vi jobber om samme oppgaver. Det er veldig lærerik for meg å få eller gi tilbakemeldinger. For eksempel Canvas, Fronter, Studentweb, Devilry, Inspira, Word ... og sånn plattform som vi bruker i kurser er veldig bra for å få eller gi tilbakemeldinger med hverandre. Også de plattformene støtter universell utforming. Jeg kan tilgang til systemene hvor jeg har tilgang til elektronisk enheter som nettbrett, PC, smart mobil med internett. Jeg kan gi eller få tilbakemelding når jeg er hjemme, ute eller på UIO. De fungerer uavhengig av stedet.

Men jeg synes beste vei for studenter å få eller gi tilbakemelding er i et ansikt til ansikt. Fordi personer får eller gi tilbakemelding til hverandre i umiddelbart. De trenger ikke å vente så langt til for svar. Jeg synes de samspiller med hverandre i bedre vei og mer effektivt enn sånn som systemet vi snakker om.

## Oppgave 2 - Automatisering og etiske refleksivitet

Her denne videoen ser vi om førerløse biler hvordan effekter i daglig livet vår. Vi kan ikke drøfte om fordeler av førerløse biler men vi må drøfte om ulemper av førerløse biler. Hvordan vi vet hvem er ansvarlig når ulykke har skjedd? Og hvem skal gjøre alle disse beslutningene i alle fall? Programmerere? Selskaper? Regjeringer? Hvordan programmere tar ansvar for denne ulykker? Hvordan utviklingsteamet utvikle algoritmer? For eksempel en liv for førerløse bilens eieren er mer verdifull enn andre personer, grupper eller fører? Jeg vet ikke. Men Jeg synes hvis denne teknologien skal brukes i fremtiden oss alle beslutninger må tas av en føderasjon som alle førerløse biler makers inkluderer jurister og sånn.

## Oppgave 3 - Personopplysninger

- a) Her denne artikkelen drøfter om personopplysninger. Youtube gir oss fri underholdning tjeneste. Men vi ser ute av systemet som vi får fri tjeneste. Men akkurat betaler vi for denne tjenesten med vår personlig informasjonen. Vi aksepterer en brukeravtale eller lignende. Men Vår barna vet ikke om brukeravtaler eller cookies og sånn. Youtube gir sin tjeneste til barna under 13 år. Også barna ser på reklamer på Youtube og får relevante reklamer ubevisst. Youtube vet hvem vår barna er, hva de liker eller hater. For oss denne situasjon i det minste akseptable fordi den voksne kan ta ansvar for deres beslutninger men barna ikke.
- b) Jeg vil gjerne fortelle om gruppelæreren i ansikt til ansikt.
- c) Ja i EU/EØS landene.
- d) "UiO can disclose or export data that contain personal data to other systems."  
(Studentweb)  
(<https://www.uio.no/english/about/regulations/studies/declaration-on-data-protection/index.html#toc14>)

## Oppgave 4 - Spørsmål til pensumartikkelen

## Oppgave 5 - Refleksjon