



## Oppgave 1.

a) Internett er selve nettverket, World Wide Web er grensesnittet vi bruker når vi skal på internett. Internett er alle kablene, maskinene, signalene, men World Wide Web er det vi ser på skjermen for å kommunisere med internett.

### 1 b) \* Brudd på opphavsrett

Kanskje den mest vanlige kriminelle handling som brukes ved hjelp av internett er brudd på opphavsrett. Det vil si illegal kopiering og deling av andre sine verk som de har rettigheter på. Selv om det er mange som elver med dette på en organisert måte er det også mange som ikke er klar over at de faktisk bryter loven.

### 2 \* Virus, ormer, trojanske hester

En annen vanlig ting som forbindes med internett er spredning av virus. Virus blir gjerne betegnelsen, men det finnes forskjellige varianter av skadelig programvare.



Emnekode : 15-100  
Kandidatnr. : 8322  
Dato : 11-12-2013  
Ark nr. : 2 av 11

## 1, b forts.

Virus: Kommer som skadelig kode som er avhengig av at noe kjøres på maskinen for at det skal spre seg. Ligner på virus i biologisk sammenheng, med tanke på oppførsel.

Ormer: I forhold til virus er ormer i stand til å kjøre på egenhånd, gitt at bruker har programmøren på sin lokale maskin. Kommer gjerne i form av smart-bombs eller time-bombs som er designet for å gå av ved en spesiell hendelse eller tidspunkt.

Trojanske hester: I likhet med den historiske hendelsen, med samme navn, kommer trojanske hester forkledd som noe uskyldig med onde hensikter inni. Vanligst er nok "pop-ups" eller reklame på internett som ser ut som programmer vi er kjent med, designet for å lure bruker til å klikke på noe den tror vet hva er, men som i realiteten er noe annet.

3 \* Phishing: Kommer som e-mail gjerne. Her prøver folk å lure til seg brukernavn, passord, kreditt kortnummer og annen sensitiv informasjon ved å be bruker om informasjonen igjennom mail som ligner på mail/web side bruker har sett før. Ved første øyeblikk ser adressen kjent ut, men er ofte små feil som ikke alltid er lett å se.





Emnekode : 15-100  
Kandidatnr. : 8322  
Dato : 11-12-2013  
Ark nr. : 3 av 11

1 c)  
Web 2.0 er internett på en interaktiv måte, med en "do it yourself"-beholdning som gir bruker mer frihet og rom til å uttrykke seg. Facebook, twitter, instagram, youtube, kommentarfelt, blogger, forum - alt dette er elementer som forbindes med Web 2.0 og som gir bruker mulighet til å delta og forme internett.

Web 1.0 var internett slik det var før 2.0 som tok av ved 2000-tallets begynnelse. Så Web 1.0 er da internett slik vi kjenner det fra starten av, en mer statisk kilde til informasjon et kommunikasjonsredskap.

d) Før måtte vi ringe eller møte noen for å gi en bestilling uten ventetiden som kommer når man sender brev. Med mail og etter hvert chat fikk vi mulighet til det uten "avbrytelsen" og "forstyrelsen" som telefon og et fysisk møte gir. Senere har også ting som avtaler med venner, invitasjon til arrangementer blitt så enkelt som et par klikk på facebook. Ting gir kjøpere og vi har alltid tilgang på det vi måtte trenge av informasjon. Svarer ikke en på tlf eller sms, finner man sikker personen online på facebook, twitter eller andre sosiale medier.



## Oppgave 2.

a) En person som har opphavspått på et produkt har da rettighetene på det produktet. Og ingen andre skal da kunne kopiere, dele, selge det produktet.

b) Et av det mest omdiskuterte temaet i forbindelse med vår stadig økende bruk av internett.

Med digitalisering av alt og raskere og bedre internett tilgang til enhver tid, skal det veldig like til å ripse og ~~kopiere~~ kopiere og dele andre sitt verk ulovlig. Spesielt musikk og film bransjen blir rammet hardt av ulovlig fil-delning.

Som nevnt i oppgave 1 så er det mange som ikke vet at de gjør noe ulovlig, og ofte er grensen veldig diffus. Med Web 2.0: falt framskrift kan hvem som helst lage en blogg eller laste opp en video på youtube, men hva har man lov å bruke? Spesielt musikk bruk i youtube videoer er et vanlig eksempel på ulovlig bruk av andre sitt verk uten andre intensjoner enn å underholde andre. Også i media får vi lignende sitasjoner, f.eks bilde bruk i en artikkel.





2, c) Med stor økning av sosiale medier og Web 2.0 skal det ikke så mye til å finne informasjon om andre lenger. Og ved å holde seg anonym (opprette falsk bruker f.eks) blir mobbing og diskriminering en problemstilling. Det gir mulighet for hvem som helst til å krenke andre uten noen krenskrensler. Man har også mulighet til å kopiere veldig mye, og potensielt sensitiv informasjon om andre. Noen nett-sider gir brukere mulighet til å skjule konto fra andre enn de du tillater, men mange velger å holde den åpen, eller de vet ikke hvordan det gjøres. Dette er et høyaktuelt tema vi kan se mye om fremover.

d) Cookies er informasjon om brukeren som lagres når han/hun ~~surfer~~ surfer på internett. Veldig vanlig å bruke i forbindelse med "online shopping". Der en nettbutikk kan komme med forslag og forhandlingsvinger basert på tidligere valg. Det er viktig å opplyse om dette da brukere har rett på å vite hva slags informasjon som er lagret om seg selv hvis det er sensitive personopplysninger. For mange er også personvern viktigere enn en personlig brukeropplevelse når de skal handle på nett.

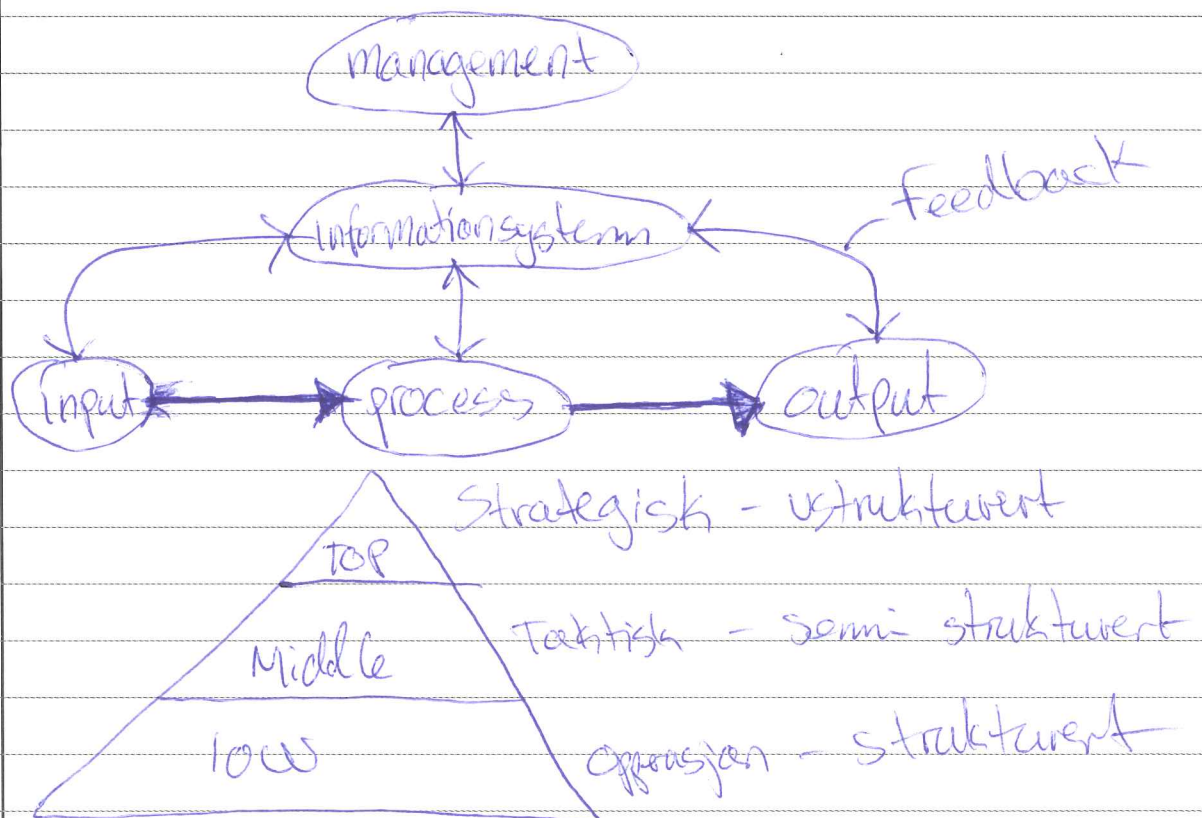


Oppgave 3.

a) Et informasjonssystem kjennetegnes ved 5 steg

- først får systemet en input,
- Deretter manipuleres og prosesseres dette,
- Det lagres og eventuelt hentes data,
- Det presenteres på en enkel måte,
- Til slutt sendes det til relevante kilder.

b) Vanlig eksempel på et informasjonssystem i en bedrift:







Emnekode : IS-100  
Kandidatnr. : 8322  
Dato : 11-12-2013  
Ark nr. : 7 av 11

3, b forts.

- \* I en bedrift har man input leddet som forbindes med dag-til-dag oppgaver, på kortsikt med et klart mål.
- \* Så har man input leddet som er den taktiske biten der det planlegges noe lengre frem i tid for å få ønsket produkt/service/output.
- \* På toppen er de øverste sjefene som styrer bedriften og legger lengre strategiske planer mer generelt for hele bedriften.
- \* Informasjonssystemet får feedback fra alle disse leddene og gjør nødvendige endringer der det måtte trenge. Samt lagrer informasjon og eventuelt sender ichte om det er ønskelig.

c) Når det prates om "value chain" ser man på en bedrift som en rekke med oppgaver for å gi et ønsket resultat. Primær oppgavene er som følger:

- får ressurser/ varer og lignende
- Brukes til å produsere produkt/service
- Dette markedsføres og reklameres for
- Kunde får/kjøper/benyttar seg av produkt
- Dette ivaretas ved hjelp av oppfølging og service



3.c forts.

I tillegg er det sekundær aktiviteter som skal støtte oppunder primær aktivitetene:

- Management som planlegger og holder orden og ansvar for blant annet budsjett, salg, markedsføring
- Menneskelige ressurser som opplering av personell.
- Teknologien som skal fungere med bedriften og dens planer
- Oppgavene som må gjøres.

Dette er fire viktige elementer som alle er med å bidrar til at primær aktivitetene blir gjort på en ønskelig måte

Oppgave 4.

a) Agil utvikling er en metode som er relativt nytt, og har flere prinsipper som settes høyt:

- Fokus på samarbeid
- Kortere og hyppige "deadlines"
- Større grad av samarbeid med kunde
- Estimering av arbeids oppgaver.





Emnekode : IS-100  
Kandidatnr. : 8322  
Dato : 11-12-2013  
Ark nr. : 9 av 11

4, a forts.

Både SCRUM og KANBAN er to metoder som brukes mye, gjerne en kombinasjon. Begge disse oppnår prinsippene ved å ha en backlog, en liste med ønskede funksjoner/oppgaver. SCRUM sier man skal legge disse i sprinter (øster) og gjøres innen tiden man har estimert at oppgavene skal ta. I KANBAN plasseres disse i kolloner uthengig om de er ferdigjort, underveis, testes og lignende, så setter man begrensninger i hver kolumne. Det er også en egen kolumne for testing og ferdig for kunde, slik at kunde kan komme med innspill. I SCRUM skjer testing i sprinten før det er klart for kunden.

I SCRUM tegnes en visuell graf for å vise hvor mange timer gjenstår kontra antall dager. Dette er mindre detaljert i KANBAN der man ser oppgavene i kolloner, og da ser hvor det eventuelt stopper opp og trengs arbeidskraft.

Det er vanligst at grupper gjør sammen en oppgave. Og spesielt i SCRUM legges det også vekt på daglige møter, "stand-up", hvor man kjapt gjør over hva man har gjort siden sist og hva man skal til neste gang.



Emnekode : IS-100  
Kandidatnr. : 8322  
Dato : 11-12-2013  
Ark nr. : 10 av 11

4, b)

I Test Driven Design (TDD) fokuseres det som navnet tilsier, mye på å prøve produktet. Man har et fungerende produkt og gradvis endrer eller legger til ting for å tilfredsstille det som dukker opp under testing. På denne måten er det også lettere å inkludere kunden i et tidligere stadium. Det er også en effektiv måte å forebygge da feil blir oppdaget før produktet er ferdig.

c)

Med det digitale klæreskillet menes det at ikke alle har tilgang på en data. Det er lett for oss å tenke at alle har det, men sannsynligvis er det ikke. Spesielt i store er dette viktig da mer og mer undervisning foregår digitalt, og informasjon blir lagt ut på nett framfor gitt fysisk på papir.

d)

Sikring av nettverk er viktig av samme grunn som at det å låse døra når du går er viktig. Forskjellen er at på et nettverk kan man få tilgang på informasjon, som sensitiv personopplysninger. Eller viktig og kostbar informasjon som en bedrift som ofte er mer skadelig enn at TV'en blir stjålet.





Emnekode : IS-100  
Kandidatnr. : 8322  
Dato : 11-12-2013  
Ark nr. : 11 av 11

Utd forts.

\* Universitetet i Agder f.eks kan gi tilgang på  
årets med foretningsdata, eksamenoppgaver og svar,  
og masse sensitive opplysninger om studenter, som karakter,  
adresse, passord og lignende.