

# SFIS vårkonferens 2015

---

25 mars anordnades SFIS vårkonferens i Norrköping. Vi höll till i Arbetets museum, också kallat "strykjärnet". I den här äldre delen av stadskärnan är flera byggnader uppförda i vattnet, då byggnaderna uppfördes under perioden där verksamheten dominerades av textil- och pappersindustrin. På 1970-talet var området förfallet, och kallades "den förbjudna staden", men nu har andra former av verksamhet ersatt tidigare industrier.



## Om terapi på nätet – Gerhard Andersson, LiU

[Gerhard Andersson](#) berättade om utvecklingen av terapi på nätet, som ett komplement till reguljär terapi. Detta har visat sig framgångsrikt inom flera områden - ångest, fobier, tinnitus, sömnstörningar och mycket annat.

Det började med ett förslag från studenter med internetbehandling mot huvudvärk 1999. Då genomfördes detta med e-post, och med mycket bra resultat. Andersson forskade under 90-talet kring tinnitus, och nästa projekt blev att utveckla konceptet till en hemsida som form för internetbaserad terapi. Med fortsatt bra resultat utvecklade man terapi i nätform till att omfatta andra tillstånd, och med bättre möjligheter till uppkoppling kunde man arbeta vidare med utveckling av plattformar för internetbaserad terapi.

Sverige har genom de här tidiga idéerna och utvecklingen av nya former för terapi blivit rätt världsledande inom detta. Man har också kontakt med forskare från andra länder och världsdelar där de byter idéer och erfarenheter. Andersson rapporterade också att man i USA är lite grumse över att inte vara ledande inom den här typen av nätalternativ – men de har heller inte samma möjligheter att hjälpa patienter över landet, på grund lagstiftningar och rädsla att bli stämde om något inte fungerar.

## Den inkluderande webben – Sara Lerén, InUse

Lerén jobbar på [InUse](#), där de har fokus på att utveckla webbar, digitala system, appar etc. med användarna i fokus. Det är användarnas behov, beteende och drivkrafter som sätter ribban för bästa lösningar.

Med inkluderande design ska produkterna/tjänsterna passa alla – oavsett ålder, kön, etnicitet, kultur, funktionshinder etc. Som ett exempel på dålig design visade Lerén upp de gula busskortläsarna inom Göteborgs lokaltrafik; en liten skylt som säger "Visa ditt kort här". Nedan en display som säger "Visa kort". Och så en knapp i mitten som indikerar att man tydligen ska använda kortet där. En i publiken kommenterade att det ju också finns en informationstext – "De gula kortläsarna fungerar som de blå". Glasklart?



Andra former av design som blir exkluderande kan vara som nedan; en inte alltför bred dörröppning, följt av en trappa, för att nå fram till ...handikaptoaletten.



Otillgängliga webbplatser finns det några stycken av. Men det finns rena skräckexempel, som [mrbottles.com](http://www.mrbottles.com) – det blir inte mycket värre än så här. Kika gärna in; <http://www.mrbottles.com/>

Men saker bli långsamt bättre inom användarområdet. Som exempel på en positiv delutveckling nämnde Lerén fjolårets "International Day for People with Disabilities" på FN. Här citerade hon också Daniela Bas; "Today is a beautiful day where we live the 'dis' at home and bring only the abilities."

En positiv delutveckling är också att allt fler som lägger upp formulär av olika slag utökar de sedvanliga alternativ till kön med att också ge alternativet "Övrigt/vill inte uppge" eller liknande, till "Man" och "Kvinna".

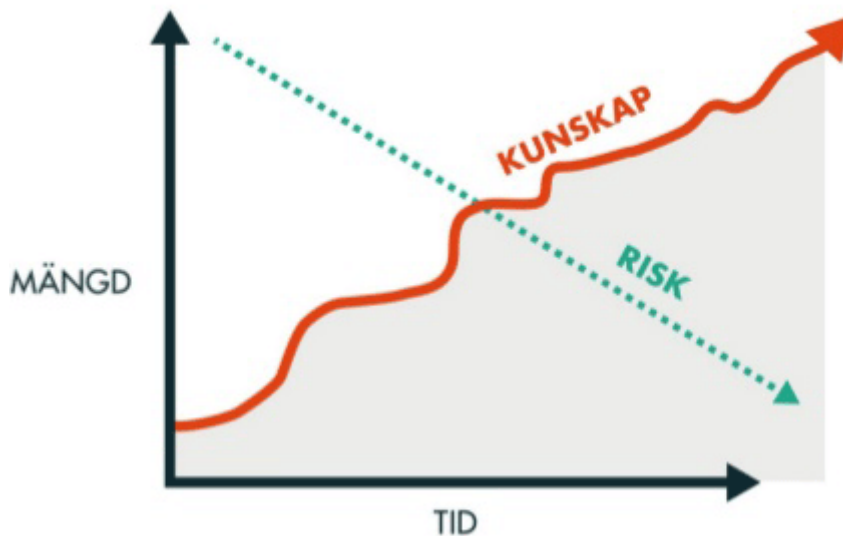
Lerén kunde också konstatera det vi också känner till – att det som fungerar/är bra för personer med funktionshinder är bra för alla. Som exempel kan vi se köksredskapen som togs fram för personer med artros, med greppvänligt handtag, som också uppskattas av användare utan problem med lederna. Eller

Jordans tandborstembalage, som faktiskt går att öppna. Sådan saker är bra både för användarna och för företaget.

Rent konkret, om vi vill jobba inkluderande, kan man sammanfatta det med

1. Tänk! Hur kan vi nå fler?
2. Hur gör andra? Det finns positiva exempel vi kan få idéer och uppslag från.
3. Bygg lite i taget – testa ofta.

Lerén illustrerade på detta sätt hur risken att göra fel är störst i början, men att när kunskap och erfarenhet byggs upp, och man testar kontinuerligt under utvecklingens gång, risken för att det blir fel markant minskar.



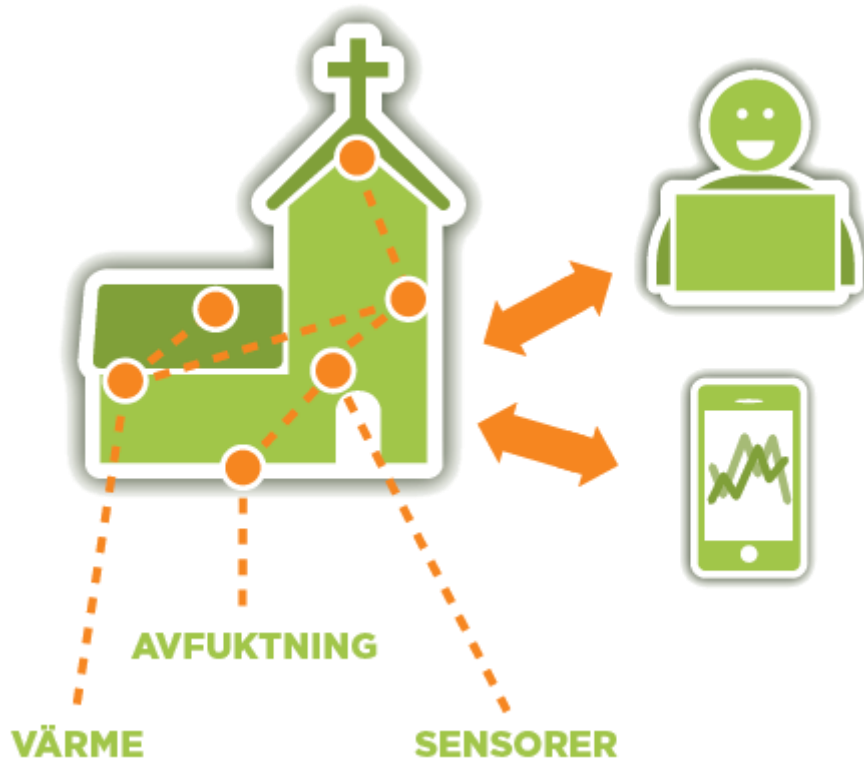
Att hitta testpersoner vid utveckling av produkter/tjänster är värt mödan, för att få input men också för att få ett underlag till användarnas beteenden och behov. Man kan inte utgå från att människor kan konkretisera behoven och önskemålen, men tar vi tid att sätta oss in i användarnas beteenden och behov får vi en bas att bygga vidare på. Eller som Henry Ford uttryckte det; "If I had asked people what they wanted, they would have said faster horses".

## Internet of things, Shaofang Gong, WIOTECH

Gong arbetar på [WIOTECH](#) (Wireless Internet of Things Technologies), ett avknoppningsföretag från Linköpings universitet, Campus Norrköping.

Internet of Things, eller Sakernas internet, är ett begrepp för inbyggda datorer och sensorer, som kan användas fristående för mätning, observationer och styrning, men också styras från en central enhet. De som arbetar med detta är mycket entusiastiska över möjligheterna till enkel och relativt billig möjlighet till att övervaka luftfuktighet, inom- och utomhustemperaturer och liknande, för att snabbt kunna upptäcka om något behöver åtgärdas. Som exempel tog Gong arbetet med 27 kyrkor, där använder systemet för att

kontrollera just luftfuktighet och inomhustemperaturer, för att dels spara energi, men också snabbt få meddelande vid avvikelser, så inventarier och oljemålningar kan bevaras.



## Datormuseet i Linköping, Carolina Olsson

Carolina Olsson berättade engagerat om Sveriges första och enda datormuseum – [Datamuseet IT-ceum](#) i Linköping.

Här har man samlat datorer, spel, program och tillhörande enheter från flera årtionden, inklusive den första "bärbara" (=släpbara) datorn från 50-talet. De har både fasta och ambulerande utställningar, och förutom det också föreläsningar, och aktiviteter såsom kollo, nördcafé och annat.

Olsson pratade varmt om en tjejgrupp de har – Amiga. Ett lämpligt namn, då det är namnet på den första dator som kunde hantera flera program samtidigt. Här träffas de en gång i veckan och diskuterar, testar nya tekniska grejer etc. Man ser ett behov att ge flickor ett eget utrymme, då datakulturen traditionellt varit mansdominerad, och här kan man ge tjejer verktyg för deras digitala kompetens, att tänka kritiskt, och hantera IT-samhället.



Spontan tanke hos mig: Visste inte alls att det fanns ett datormuseum. Och det skulle onekligen vara roligt att åka dit, om tillfälle ges!

## Bra och mindre bra incidenthantering, Leif Nixon, Nixon Security

Leif Nixon har arbetat länge med IT-säkerhet och incidenthantering, bl.a. som säkerhetsansvarig på Nationellt Superdatorcentrum vid Linköpings universitet, i nuläget driver han egna företaget [Nixon Security](#). I sitt arbete jobbar han bland annat med att hacka system, för att identifiera säkerhetshål när

det gäller större myndigheter/företag och system. Eller för att återge hur hans son beskriver faderns jobb; Han jobbar med att "fånga tjuvar i datorerna".

Nixon inledde med att återberätta hur Spotify våren 2014 meddelade att de upptäckt "some unauthorized access to our systems and internal company data", och vilka åtgärder de vidtagit med anledning av detta. De rapporterade att endast en spotify-användares konto hade kommits åt, men att detta inte inkluderade lösenord eller information om ekonomi/bankkonto. Denna användare hade kontaktats individuellt, och man såg ingen föreliggande fara att andras konton skulle vara i farozonen för liknande intrång. Men – för säkerhets skull hade man tagit fram en ny app för android-telefoner. Inte för iOS och windows-telefoner. Om man sammanfattar detta från ett incidenthanteringsperspektiv, skulle man kunna säga att:

- Bara en enda användares data har accessats. Det finns inga ökade risker för andra användare.
- Vi byter ändå ut vår gamla Android-app mot en helt ny, med en ny signeringsnyckel.
- Men oroa er inte, lita på oss.

Nixon konstaterade vidare att "Att utreda en incident är att återskapa en berättelse"; från ofullständiga data får man återskapa berättelsen, för att förstå vad som hänt, förhindra att det upprepas, och för att kommunicera med omvärlden. I det här fallet blev slutsatsen att någonting är fel vad gäller intrånget i Spotify, och vad som kommunicerades – var det något viktigt de inte berättade? Eller har de bara ingen aning om hur man hanterar en säkerhetsincident?



Två veckor senare fanns hur som helst följande jobbannons:

"We're now looking for an outstanding Security Engineer who will be performing system architecture and manual code reviews of Spotify's system to ensure the security of our platform."

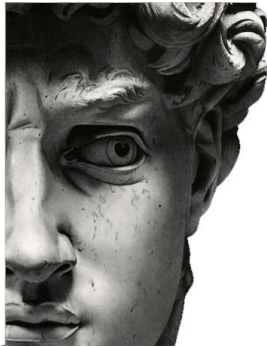
Ett bättre exempel på incidenthantering var istället det som hände julen 2008 på en Toys'R'us-butik i Malmö; här upptäcktes att skimmers satts på kortläsarna i kassorna. Butikschefen som upptäckte detta gjorde enligt konstens alla regler – kontaktade internrevisionen, varnade övriga butiker i Sverige, och kontaktade polisen, som sedan i sin tur höll presskonferens och varnade allmänheten. Och som tillfällig lösning täcktes alla kortläsare med klistermärken eller inristningar, så att det snabbt skulle bli synbart om någon försökte sätta på skimmer. En utmärkt incidenthantering, konstaterade Nixon;

- Erkänner allvaret
- Transparent
- Handlingskraftig
- Begriplig

...eller i alla fall fram till att Toys'R'us och banken senare skällde ut polisen, för att ha gått ut offentligt med detta. Men i stort sett blev slutresultatet ändå mestadels positiv press.

Ett annat fall Nixon arbetat med rörde en total genomknäckning av en IBM-dator hos Logica (numera CGI) under 2012, som ledde till att rikspolischefen förklarade intrånget vara en "nationell särskild händelse", där polisenheterna samarbetar på nationell nivå. Drabbade myndigheter var bl.a. Skatteverket, Polisen och Kronofogden. Efter en ordentlig utredning lämnades stämningsansökan in. Så långt allt väl, men det som stack ut på ett mindre bra sätt var Kronofogdemyndighetens beskrivning av konsekvenser av dataintrånget. 10 GB data hade stulits, och här fanns uppgifter om namn, personnummer, adress och

skuldbelopp på 500 000 människor. Om detta ansåg Kronofogdemyndigheten att filerna "bedöms inte som känsliga", att det "inte handlar om känslig information i sig", och att "informationen kan erhållas på begäran". Men har intrånget gjort någon skada alls, kan man fråga sig? Jo, att myndighetens varumärke har skadats.



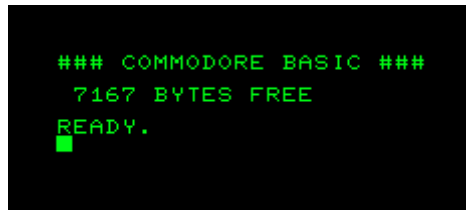
Om detta hade Nixon en sak att säga:

Om du *verkligen* vill värna ditt varumärke när du står med byxorna nere;

***strunta* i ditt varumärke!**

## Internets framtid, Måns Jonasson, Stiftelsen .SE

Jonasson, varumärkes- och webbansvarig på [.SE](#) (Stiftelsen för internetinfrastruktur). Här tog han med oss på en resa bakåt, från hur man på 50-talet föreställde sig framtiden, till utvecklingen av datorer, mobiler och programmerade enheter.



Vi påminnes om de första hemmatorerna, som vid start angav att de var "ready"; använd mig, gör något med mig.

Detta att jämföras med hur barn i dag växer upp med surfplattor och andra enheter som redan är klara, det finns inget utrymme att utveckla egna saker, att programmera egna funktioner.

Som ett sätt att få tillbaka programskapandet är Jonasson aktiv i att lära barn programmering, främst med Scratch – ett programspråk utvecklat för att introducera barn till programmering. Med Scratch kan barnen själva ta fram sina egna spel och liknande, och lär sig samtidigt grunderna inom programmering.

Alla behöver inte kunna programmera, menade Jonasson också – men alla borde ha det han kallar "programlogik"; att känna till hur saker faktiskt är programmerade att utföra vissa saker. Som exempel tog han mjukisleksaken Furby, och att det inte var självklart för alla barn att det faktiskt ligger programmering bakom ljuden. Jonassons egna barn, däremot, förstod på en gång att "den är programmerad att göra vissa saker".

Men vart är internet på väg då? Ja, det enda man kan säga med säkerhet är att vi vet ingenting om framtiden. Men inom överskådlig tid kan man nog ana att 3D-skrivare kommer att bli större, och i USA finns redan företag därifrån du kan beställa 3D-utskriften. Vi kommer förmodligen se mer och mer inbyggda datorer i vardagliga ting. Personaliserad marknadsföring är troligen också något som kommer att utvecklas och förfinas. Inte alla är förtjusta i hur man lämnar spår efter sig som plockas upp och används i marknadsföringssyfte – Jonasson själv har inga problem med det, tvärtom kan det ju vara bara bra att inte behöva se reklam för sådant man inte är intresserad av. Så om man i nuläget googlar på kakelugnar är det reklam för sådana som visas på Facebook. Men å andra sidan saknas i nuläget kunskap om huruvida man faktiskt köpt en kakelugn eller inte. Men det kanske kommer, vem vet?

