

# Kompletteringsuppgift till tekniketikseminarium 2 i TDDI82

**Ordinarie datum:** 2023-05-09

**Deadline:** 2023-05-26 kl. 13:15

**Lärare:** Sebastian Östlund ([sebastian.ostlund@liu.se](mailto:sebastian.ostlund@liu.se))

## Formalia

**Inlämningsformat:** PDF eller DOC eller DOCX eller RTF

**Inlämningsplats:** E-post (se adressen ovan)

**Källhänvisningar:** Enligt valfritt standardformat (Harvard/Oxford) med korrekta sidangivelser.

**Längd:** Minst 600 ord och maximalt 800 ord.

**Marginal:** 2,5 cm

**Radavstånd:** Dubbelt

**Typsnitt:** Times New Roman

## Steg 1: Ta del av presentationsmaterial från seminarium 1

**Syfte:** Att få en introduktion till centrala etiska teorier och tekniketiska fall.

## Steg 2: Individuell presentation av ett eget etiskt fall

**Syfte:** Att sätta det valda exemplet i ett sammanhang för att presentera och förklara etiska aspekter för en tilltänkt icke-insatt publik både i teknikämnet och etik.

### Upplägg:

- 1) Presentera (i text) exemplet du formulerat om mjukvaruutveckling.
- 2) Lista de relevanta etiska aspekterna.
- 3) Lista de relevanta etiska aspekterna med kursmaterialet om etik.
- 4) Ställ upp möjliga handlingsalternativ och värdera deras rimlighet med utgångspunkt i: (i) konsekventialismen, (ii) pliktetiken, och (iii) dygdetiken, samt relatera dessa till litteraturen du läst i förberedelse till seminariet.
  - a. Du bör försöka välja ett exempel som tydligt relaterar till tekniketik med fokus på spelutveckling.
  - b. Välj ett exempel där det är genuint svårt att avgöra vilken handling som är rätt/fel eller, i korthet, mest etiskt försvarbart.
  - c. Visa att en betydande del av den genuina svårigheten av att fatta ett beslut i ditt exempel är av *etisk karaktär*. Det innebär att olika värden/värderingar/etiska teorier står emot varandra, och att skälen som dessa ger för olika handlingssätt behöver identifieras och vägas mot varandra.

## Steg 3: Inlämning per e-post innan deadline (se ovan)