

VERKLARENDE WOORDENLIJST

TERM/CONCEPT	DEFINITIE
Additieve productie	Bij additieve productie wordt gebruikgemaakt van gegevens, computerondersteunde ontwerpsoftware (CAD-software) of 3D-objectscanners om hardware te sturen om materiaal laag voor laag in precieze geometrische vormen af te zetten. Zoals de naam al aangeeft, wordt bij additieve productie (beetje bij beetje) materiaal toegevoegd om een voorwerp te maken. Hoewel de termen “3D-printen” en “snelle prototyping” soms worden gebruikt als synoniem voor additieve productie, zijn dergelijke processen eigenlijk subtypes van additieve productie.
Afwijking in gegevens	Er is sprake van afwijking in gegevens wanneer gegevens systematisch bepaalde soorten fouten bevatten waardoor sommige elementen in een gegevensverzameling zwaarder of lichter worden gewogen en/of sterker of zwakker worden vertegenwoordigd dan andere. Sociaal-culturele vooroordelen en opvattingen van programmeurs of softwareontwikkelaars kunnen de reden zijn waarom systemen afwijkende gegevens verzamelen en produceren.
Algoritme	Een expliciet gedefinieerde reeks instructies die beschrijft hoe een computer of een mens een handeling, taak of procedure kan uitvoeren of een probleem kan oplossen.
Algoritmisch management	Een systeem voor werknemersbeheer waarbij eenvoudige algoritmes en digitale technologieën (bijv. apparatuur voor werknemersmonitoring, computers of gezichtsherkenningsoftware) worden gebruikt om werknemers op een geautomatiseerde of semi-geautomatiseerde manier te managen. ¹ Het biedt de mogelijkheid om een groot aantal taken op het gebied van personeelsbeheer te automatiseren (bijv. de planning van werk- en ploegendienstroosters en het volgen van werknemers via draagbare apparatuur). Bij op KI gebaseerd management gaat het om de <i>simulatie van de intelligentie</i> die nodig is om met onzekerheid om te gaan (bijv. het leveren van verschillende outputs op basis van veranderingen in de omgeving), terwijl algoritmisch management <i>deterministisch</i> van aard is (d.w.z. het levert bij dezelfde input altijd dezelfde output).
Antropomorfisme	Het toekennen van menselijke eigenschappen, emoties of intenties aan niet-menselijke entiteiten (bijv. robots).

¹ Mateescu, A., en Nguyen, A. (6 februari 2019), *Explainer: Algorithmic management in the workplace*, Data en Society; <https://datasociety.net/library/explainer-algorithmic-management-in-the-workplace/>.

Arbeidsplatform	Een onlinefaciliteit of -marktplaats op basis van digitale technologie (waaronder mobiele apps) die eigendom is en/of geëxploiteerd wordt door een onderneming en die helpt de vraag naar werk van platformwerknemers af te stemmen op het aanbod. Voorbeelden van platforms zijn Uber, Glovo, Wolt en Task Rabbit.
Automatische besluitvorming	Semi-geautomatiseerde besluitvorming betreft beslissingen van mensen die worden ondersteund door de resultaten van computeralgoritmes (met of zonder geïntegreerde AI), terwijl bij volledig geautomatiseerde besluitvorming computeralgoritmes volledig autonoom beslissingen nemen. ²
Automatisering	Het gebruik van systemen of technische procedures om taken (geheel of gedeeltelijk) door een apparaat of systeem te laten verrichten die eerder (geheel of gedeeltelijk) door mensen werden uitgevoerd of door mensen zouden kunnen worden uitgevoerd. ³
Big data	Gegevensverzamelingen die worden gekenmerkt door volume (grote omvang), snelheid (voortdurende groei) en verscheidenheid (gestructureerde en ongestructureerde vorm, zoals teksten) en vaak als input dienen voor machines die gebruikmaken van kunstmatige intelligentie. ⁴
Bijscholing	Het verwerven/aanleren van aanvullende vaardigheden.
Cloud	De cloud is een netwerk van externe servers over de hele wereld die met elkaar verbonden zijn en als één enkel ecosysteem functioneren. Deze servers zijn ontworpen om gegevens op te slaan en te beheren, toepassingen uit te voeren of content van een dienst te leveren (bijv. streaming van video's, webmail, kantoorproductiviteitssoftware of sociale media). Bestanden en gegevens zijn online toegankelijk vanaf elk op internet aangesloten apparaat.
Cloud computing	Cloud computing is de beschikbaarheid op aanvraag van <i>cloud-hosted</i> diensten (bijv. gegevensopslag, rekenkracht) die via internet aan een gebruiker worden verleend.
Cobot (collaboratieve robot)	Een type robots dat is ontworpen om in samenwerking met werknemers in de industrie taken uit te voeren. ⁵

² Deobald, U. L., Busch, T., Schank, C., Weibel, A., Schafheitle, S., Wildhaber, I., en Kasper, G. (2019), "The challenges of algorithm-based HR decision-making for personal integrity", *Journal of Business Ethics*, nr. 160, deel 2, blz. 377-392; <https://doi.org/10.1007/s10551-019-04204-w>.

³ Gebaseerd op Parasuraman et al. (2000), blz. 287.

⁴ OESO (2016), *Big data: Bringing competition policy to the digital era*, achtergrondnota van het Secretariaat; [https://one.oecd.org/document/DAF/COMP\(2016\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/DAF/COMP(2016)14/en/pdf)

⁵ Internationale Federatie voor Robotica (z.d.), *World Robotics R&D Program*, op 29 april 2022 opgevraagd uit <https://ifr.org/r-and-d>

Cognitieve taak	Een taak waarbij een aantal mentale processen moeten worden doorlopen, zoals besluitvorming, patroonherkenning en spraak- of taalgerelateerde taken.
Cybersecurity	De bescherming van computersystemen en -netwerken tegen ongewilde informatieverstrekking en diefstal of beschadiging van hardware, software of elektronische gegevens en tegen onderbreking of misbruik van de dienstverlening. ⁶
Deep learning	Een tak van machinelearning die gebruikmaakt van (kunstmatige) neurale netwerken om de menselijke hersenen na te bootsen en de KI-leercapaciteit te verbeteren. ⁷
Digitale volgsystemen	Digitale volgsystemen maken gebruik van digitale technologie voor het verzamelen en analyseren van gegevens over werknemers en/of werkomgevingen. In relatie tot systemen voor veiligheid en gezondheid op het werk (VGW) worden volgsystemen ingezet.
Draagbare apparaten	Draagbare apparaten zijn elektronische apparaten met sensoren en rekenkracht (bijv. slimme horloges, gegevensbrillen of andere apparaten met geïntegreerde sensoren of tags) die op verschillende lichaamsdelen kunnen worden geplaatst om gegevens te verzamelen die vervolgens in andere digitale systemen worden ingevoerd om te worden verwerkt. Ze kunnen worden gebruikt voor het analyseren van fysiologische en psychologische gegevens zoals emoties, slaap, bewegingen, hartslag, lichaamstemperatuur en bloeddruk. Dit is mogelijk via applicaties op het apparaat zelf of op externe apparaten zoals smartphones die zijn aangesloten op de cloud.
Exoskeletten	Exoskeletten zijn draagbare apparaten die de interne of externe krachten die op het lichaam inwerken veranderen en zo de spierkracht van de gebruiker versterken of ondersteunen. Werknemers die een (actief of passief) exoskelet dragen op het werk worden bij langdurig gebruik blootgesteld aan verschillende risico's. ⁸
Fysieke taak	Een taak waarbij één of meerdere fysieke handelingen moeten worden verricht.

⁶ Schatz, D., Bashroush, R., en Wall, J. (2017), "Towards a more representative definition of cyber security", *Journal of Digital Forensics, Security and Law*, nr. 12, deel 2, artikel 8; <https://commons.erau.edu/jdfsl/vol12/iss2/8/>

⁷ Goodfellow, I., Bengio, Y., en Courville, A. (2017), *Deep learning*, 1, MIT Press.

⁸ EU-OSHA (2021), Exoskeletten voor werknemers: draagbare robotapparatuur en het voorkomen van arbeidsgerelateerde spier- en skeletaandoeningen op de werkplek van de toekomst; <https://osha.europa.eu/en/publications/occupational-exoskeletons-wearable-robotic-devices-and-preventing-work-related>

Gamificatie	Gamificatie is de toepassing van ideeën en concepten uit games, zoals beloningen voor behaalde doelen, in de werkomgeving en in arbeidsprocessen om de werknemer over te halen tot door de werkgever gewenst gedrag met als uiteindelijke doel de efficiëntie en productiviteit te verbeteren. ⁹ Gamificatie kan de samenwerking en de interactie tussen teams bevorderen, leiden tot minder stress en de algehele tevredenheid van werknemers op de werkplek verbeteren. ¹⁰
Robotica	Robotica is een tak van de mechatronica, die zich bezighoudt met theoretische implicaties en praktische toepassingen van robots (al-dan-niet met AI) in de ruimste zin van het woord.
Gegevensanalyse	Een proces waarbij inzichten en kennis uit gegevens worden verkregen met behulp van statistische of andere technieken en instrumenten. ¹¹
Industriële robot	Een industriële robot is een mechatronisch werktuig dat ingezet wordt voor industriële fabricageprocessen. ¹²
Internet of things (IoT)	Het IoT is een systeem waarin verzamelde informatie via het internet in computers wordt ingevoerd om gegevens over productie- en werkprocessen te verzamelen en te analyseren. ¹³ Dit betekent dat mensen een “alomtegenwoordige wereld” van volledig via netwerken functionerende apparaten creëren. ¹⁴ Het IoT verandert onze manier van interageren met de fysieke wereld door apparaten die onderling gekoppeld zijn via een platform (bijv. de cloud) en functies uitvoeren die zijn aangepast op basis van input en programmering. ¹⁵

⁹ Savignac, E., (2019), *La gamification du travail: L'ordre du jeu*, ISTE Group.

¹⁰ Makanawala, P., Godara J., Goldwasser E., en Le, H. (2013), “Applying gamification in customer service application to improve agents' efficiency and satisfaction”, in A. Marcus (ed.), *Design, user experience, and usability. Health, learning, playing, cultural, and cross-cultural user experience*, Lecture Notes in Computer Science (8013), Springer.

¹¹ Gandomi, A., en Haider, M. (2015), “Beyond the hype: Big data concepts, methods, and analytics”, *International Journal of Information Management*, nr. 35, deel 2, blz. 137-144; <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2014.10.007>

¹² ISO 8373:2012: robots en robotapparatuur, beschikbaar op: <https://www.iso.org/standard/55890.html>

¹³ Europese Stichting tot verbetering van de levens- en arbeidsomstandigheden (2018), *Game changing technologies: Exploring the impact on production processes and work*; https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/fomeef18001en.pdf

¹⁴ EU-OSHA – Europees Agentschap voor veiligheid en gezondheid op het werk, *De toekomst van werk nader bekeken: robottechnologie* (2015), beschikbaar op: <https://osha.europa.eu/sites/default/files/Robotics%20dicussion%20paper.pdf>

¹⁵ World Bank Group (2017), *Internet of things. The new government to business platform. A review of opportunities, practices, and challenges*; <https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/28661/120876.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Kinematica	Een in de klassieke mechanica ontwikkelde tak van de fysica die de geometrisch mogelijke beweging van punten, lichamen (objecten) en systemen van lichamen (groepen objecten) beschrijft zonder rekening te houden met de krachten die daarbij een rol spelen (d.w.z. de oorzaken en gevolgen van de bewegingen).
KI-ondersteunde voorspellingsmodellen	Voorspellingsmodellen die KI gebruiken voor gegevensanalyse om verschillende werknemersgerelateerde factoren te voorspellen, bijvoorbeeld de modellen die worden gebruikt voor <i>people analytics</i> . Aan de hand hiervan kan bijvoorbeeld worden voorspeld bij welke werknemers de kans het grootst is dat ze het bedrijf binnenkort zullen verlaten vanwege stress, burn-out of een gebrek aan motivatie, zodat leidinggevenden deze personen vervolgens meer aandacht kunnen geven.
Kunstmatige intelligentie (KI)	Onder KI worden systemen verstaan die intelligent gedrag vertonen door – met een zekere mate van autonomie – hun omgeving te analyseren en maatregelen te nemen om specifieke doelen te bereiken. Op KI gebaseerde systemen kunnen louter softwaregebaseerd zijn en in de virtuele wereld actief zijn (bijv. stemassistenten, beeldanalysesoftware, zoekmachines of systemen voor spraak- en gezichtsherkenning), maar KI kan ook geïntegreerd zijn in hardware (bijv. geavanceerde robots, zelfrijdende auto's, drones of IoT-toepassingen). ¹⁶
Machinelearning	Machinelearning is een tak van kunstmatige intelligentie die zich bezighoudt met de vraag hoe computers op basis van gegevens kunnen leren en zichzelf verder kunnen ontwikkelen en kunnen verbeteren. ¹⁷
Menselijk toezicht	Bij digitale transformatie onder menselijk toezicht dienen kunstmatige intelligentie en digitale technologie ter ondersteuning, maar niet ter vervanging van menselijke controle, besluitvorming of informatie en overleg met en participatie van werknemers. Door het ontwerp, de ontwikkeling en het gebruik van digitale systemen te richten op de mens, kunnen de systemen worden gebruikt om werknemers te ondersteunen terwijl mensen de controle in handen houden.
Mens-robotinteractie (HRI)	Mens-robotinteractie (HRI) betreft de interactie tussen mensen (gebruikers) en robots. HRI is multidisciplinair en levert bijdragen op gebied van mens-computerinteractie, kunstmatige intelligentie, robotica, spraakherkenning en sociale wetenschappen (psychologie, cognitieve wetenschap, antropologie en menselijke factoren).

¹⁶ Deskundigengroep op hoog niveau inzake artificiële intelligentie (2018), *A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines*, Europese Commissie; https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=56341

¹⁷ Sharma, N., Sharma, R., en Jindal, N. (2021), "Machine learning and deep learning applications – A vision", *Global Transitions Proceedings*, nr. 2, deel 1, blz. 24-28; <https://doi.org/10.1016/j.glt.2021.01.004>.

Observatiecamera's	Er bestaan twee soorten camera's: basissystemen die alleen signalen registreren, die kunnen worden opgeslagen en/of actief kunnen worden gecontroleerd, en intelligente systemen die gebruikmaken van algoritmes voor het interpreteren van gegevens, bijvoorbeeld met betrekking tot de omgeving en/of gedrag. ¹⁸
Omscholing	Het verwerven/aanleren van nieuwe vaardigheden.
Onbemand luchtvaartuig (UAS)	UAS's zijn machines die kunnen vliegen zonder bemanning. ¹⁹
Op KI gebaseerd management (AIWM)	Hiermee worden systemen voor werknemersbeheer bedoeld die, vaak in real time, gegevens verzamelen over de werkplek, over werknemers en over het werk dat zij doen. Deze gegevens worden vervolgens ingevoerd in een op KI gebaseerd model dat geautomatiseerde of semi-geautomatiseerde beslissingen neemt of besluitvormers van informatie voorziet over werknemersbeheerskwesties.
(Digitaal volgsysteem)	De toepassing van op AI gebaseerd management ter ondersteuning van de besluitvorming inzake aspecten van personeelsbeheer. Hierbij wordt gebruik gemaakt van digitale instrumenten en gegevens om de prestaties van werknemers te meten, te rapporteren en te analyseren. ²⁰
Platformwerk	Platformwerk is betaald werk dat wordt aangeboden via, op of door middel van een onlineplatform – dat wil zeggen een onlinemarktplaats op basis van digitale technologie die helpt de vraag naar werk af te stemmen op het aanbod.

¹⁸ Cocca, P., Marciano, F., en Alberti, M. (2016), "Video surveillance systems to enhance occupational safety: A case study", *Safety Science*, nr. 84, blz. 140-148; <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2015.12.005>

Gavrila, D. M. (1999), "The visual analysis of human movement: A survey", *Computer Vision and Image Understanding*, nr. 73, deel 1, blz. 82-98; <https://doi.org/10.1006/cviu.1998.0716>

Boult, T. E., Micheals, R. J., Gao, X., en Eckmann, M. (2001), "Into the woods: Visual surveillance of noncooperative and camouflaged targets in complex outdoor settings", *Proceedings of the IEEE*, nr. 89, deel 10, blz. 1382-1402; <https://doi.org/10.1109/5.959337>

Diehl, C. P. (2000), *Toward efficient collaborative classification for distributed video surveillance* (proefschrift, Carnegie Mellon University); <https://www.proquest.com/openview/b89c92184f2b8596c163ae0687cd895f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

¹⁹ Howard, J., Murashov, V., en Branche, C. M. (2017), "Unmanned aerial vehicles in construction and worker safety", *American Journal of Industrial Medicine*, nr. 61, deel 1, blz. 3-10; <https://doi.org/10.1002/ajim.22782>

²⁰ Collins, L., Fineman, D. R., en Tshuchica, A. (2017), "People analytics: Recalculating the route", *Deloitte Insights*; <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/focus/human-capital-trends/2017/people-analytics-in-hr.html>, blz. 98.

Radiofrequentie-identificatie (RFID)	RFID is een draadloze sensortechniek voor de detectie van elektromagnetische signalen die bestaat uit drie componenten: een antenne of spoel, een zendontvanger (met decoder) en een transponder (RF-tag). De antenne zendt radiosignalen uit om de tag te activeren en gegevens te lezen en op de tag te schrijven. ²¹
Slimme persoonlijke beschermingsmiddelen (PBM's)	Slimme PBM's geven bescherming tegen gevaren voor werknemers en worden gebruikt wanneer het niet mogelijk is gevaren weg te nemen of risico's verder te beperken door middel van collectieve of organisatorische maatregelen, technische ontwerpen of onderhoudspraktijken. Traditionele kledingstukken worden gecombineerd met slimme componenten, zoals sensoren, detectoren, gegevenstransfermodules, accu's, kabels. ²²
Slimme systemen	Overkoepelende term voor digitale systemen voor het bewaken en verbeteren van de veiligheid en gezondheid van werknemers, waaronder bijvoorbeeld slimme PBM's (waarmee concentraties van gassen en gifstoffen, geluidsniveaus en risicovolle temperaturen kunnen worden vastgesteld), draagbare apparaten (die kunnen communiceren met werknemers, met sensoren die in een helm of veiligheidsbril kunnen worden geïntegreerd), mobiele of statische systemen met camera's en sensoren (bijv. drones die in de bouw- en mijnbouwindustrie op effectieve wijze worden ingezet om toezicht te houden op gevaarlijke locaties zodat geen mensen in gevaar hoeven te worden gebracht).
Systeem voor klantrelatiebeheer	Klantrelatiebeheer (<i>customer relationship management</i> – CRM) is een geïntegreerd beheersinformatiesysteem dat wordt gebruikt voor het plannen en beheren van de voorverkoop- en verkoopactiviteiten van een organisatie. CRM-systemen bestaan uit hardware, software en netwerkinstrumenten, waarmee het gedrag van en de communicatie met de klant beter kunnen worden gevolgd.

²¹ Domdouzis, K., Kumar, B., en Anumba, C. (2007), "Radio-frequency identification (RFID) applications: A brief introduction", *Advanced Engineering Informatics*, nr. 21, deel 4, blz. 350-355; <https://doi.org/10.1016/j.aei.2006.09.001>

²² EU-OSHA – Europees Agentschap voor veiligheid en gezondheid op het werk, *Slimme persoonlijke beschermingsmiddelen: intelligente bescherming voor de toekomst* (2020), beschikbaar op: https://osha.europa.eu/sites/default/files/Smart_personal_protective_equipment_intelligent_protection_of_the_future.pdf

Toezicht op werknemers	Het verzamelen van informatie over werknemers, zoals locatie, welbevinden en uitgevoerde taak, met als doel de prestaties te volgen, gezondheidsproblemen of veiligheidsrisico's op te sporen en te controleren dat werknemers niet handelen in strijd met het bedrijfsbeleid. Volgens de berichtgeving houdt toezicht op werknemers een inbreuk op de wetgeving inzake persoonsgegevens en een schending van de individuele rechten van werknemers in. Het kan stress veroorzaken en leiden tot psychische klachten. ²³
Transparantie van algoritmes	Transparantie van algoritmes is het principe dat de factoren die de werking van algoritmes en de resultaten ervan beïnvloeden, zichtbaar of transparant moeten zijn voor werkgevers, beleidsvormers en werknemers die op dergelijke algoritmes gebaseerde systemen gebruiken of reguleren dan wel de gevolgen daarvan ondervinden. Om ervoor te zorgen dat de werknemers vertrouwen hebben in de gebruikte systemen, is het essentieel dat personeelsvertegenwoordigers worden betrokken bij de toepassing ervan.
Verlies van vaardigheden	Het verschijnsel dat de vaardigheden en kennis die nodig zijn voor het uitvoeren van een taak verloren gaan door automatisering. ²⁴
Vertrouwen	Vertrouwen kan worden gedefinieerd als de overtuiging dat een bepaald middel (automatiseringstechnologie, d.w.z. geavanceerde robotica) de gebruiker zal helpen een doel te bereiken in een situatie die gekenmerkt is door onzekerheid en kwetsbaarheid. ²⁵

²³ Eurofound (2020), *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*, Bureau voor publicaties van de Europese Unie; https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf; Europees Agentschap voor veiligheid en gezondheid op het werk (EU-OSHA) (2017), *Monitoringtechnologie: het streven naar welzijn in de 21e eeuw?* <https://oshwiki.osha.europa.eu/en/themes/monitoring-technology-21st-century-pursuit-wellbeing>

²⁴ Joh, E. E. (2019), "The Consequences of Automating and Deskilling the Police", *UCLA Law Review Discourse*, nr. 67, blz. 133.

²⁵ Lee, J. D., en See, K. A. (2004), "Trust in automation: Designing for appropriate reliance", *Human Factors*, nr. 46, deel 1, blz. 50-80; https://doi.org/10.1518/hfes.46.1.50_30392

<p>Virtual reality (VR) en augmented reality (AR)</p>	<p>VR is een computergegenereerd scenario dat reële ervaringen simuleert, terwijl AR reële ervaringen combineert met computergegenereerde content.²⁶ AR kan worden gedefinieerd als een “immersieve” technologie, waardoor de grenzen tussen de werkelijkheid en de virtuele wereld vervagen en de interactie van de gebruiker met de omgeving wordt versterkt.²⁷ AR-gebruikers richten hun apparaten (smartphones, draagbare apparaten enz.) op een specifiek beeld, dat wordt geregistreerd en verwerkt om projecties (in 2D of 3D) te creëren waarmee de gebruiker een interactie kan aangaan.²⁸</p>
<p>Werken op afstand</p>	<p>Werken op afstand omvat elke werkregeling waarbij vanuit huis of – in algemenere zin – buiten het bedrijf of buiten een vaste locatie wordt gewerkt. In de huidige context gaat het voornamelijk om werken op afstand met behulp van digitale technologieën (bijv. pc’s, smartphones, laptops, softwarepakketten en internet).</p>
<p>Werknemersvolgsysteem</p>	<p>Een meer ingrijpende variant van toezicht op werknemers, waarbij zij niet alleen op het werk worden gevolgd maar ook daarbuiten. Zo kan bijvoorbeeld worden nagegaan welke informatie de betrokken werknemers op sociale media plaatsen en welke websites zij bezoeken²⁹, met als doel zo veel mogelijk informatie over hen te verzamelen³⁰. Praktijken waarbij werknemers systematisch worden gevolgd kunnen een inbreuk op de wetgeving inzake persoonsgegevens inhouden en de individuele rechten van werknemers schenden, alsook stress veroorzaken en afbreuk doen aan het geestelijk welzijn.</p>

²⁶ Eurofound (2021), *Digitalisering op de werkplek*, Bureau voor publicaties van de Europese Unie; <https://www.eurofound.europa.eu/publications/report/2021/digitisation-in-the-workplace>

²⁷ Pierdicca, R., Prist, M., Moneriù, A., Frontoni, E., Ciarapica, F., Bevilacqua, M., en Mazzuto, G. (2020), “Augmented reality smart glasses in the workplace: Safety and security in the Fourth Industrial Revolution era”, in De Paolis, L., en Bourdot, P. (eds.), *Augmented reality, virtual reality, and computer graphics*, AVR 2020, Lecture Notes in Computer Science (LNCS), vol. 12243, beschikbaar op: https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9_18

²⁸ Kim, S., Nussbaum, M. A., en Gabbard, J. L. (2016), “Augmented reality “smart glasses” in the workplace: Industry perspectives and challenges for worker safety and health”, *IIE Transactions on Occupational Ergonomics and Human Factors*, nr. 4, deel 4, blz. 253-258; <https://doi.org/10.1080/21577323.2016.1214635>

²⁹ Eurofound (2020), *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*, Bureau voor publicaties van de Europese Unie; https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf

³⁰ Edwards, L., Martin, L., en Henderson, T. (2018), “Employee surveillance: The road to surveillance is paved with good intentions”, *SSRN Electronic Journal*; https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382