**FIRAT ÜNİVERSİTESİ BİLGİSAYAR MÜH. TASARIM PROJESİ**

**PROJE ADI:** Kişisel Veriler, Siber Zorbalık, Siber Güvenlik Hususlarında Eğitim Platformu ve Saha Araştırması

**PROJE EKİBİ:** Mert İNCİDELEN

Okan YAR

Muhammed ÇAKAR

Muhammed YAĞAR

# BÖLÜM A – PROJE BİLGİLERİ

**A.1.) Projenin Başlatılma Gerekçesi:**

Projede teknolojinin gelişmesi, akıllı telefonların ve internet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte her yaş grubundan bireyler için ortaya çıkan gizlilik sorunu vediğer siber tehlikelere karşı toplumun bilinçlenme ihtiyacını karşılayacak ücretsiz bir eğitim platformu sağlama ve mevcut durumu saptama amaçlanmıştır.

**A.2.) Projenin Yenilikçi Yönü:**

Henüz fark edilmeye başlanan teknolojinin bireyler üzerindeki olumsuz etkilerini önlemeye yönelik siber güvenlik, siber zorbalık ve kişisel veriler gibi her yaştan bireyi kapsayan sorunlar bir arada ele alınmakta ve bir eğitim platformu üzerinden sunulmaktadır.

**A.3.) Uygulanacak Yöntemler:**

Bireylere ilgili konularda ilgi çekici ve teknik terimlerden olabildiğince uzak anlaşılır yazılı ve görsel materyal, bir plâtform üzerinden sunulup; edinilen bilinci sınamaya ve pekiştirmeye yönelik öğretici simülasyonlar ve formlar hazırlanarak hedeflenen kazanımları edinmesi sağlanacaktır. Bununla birlikte çeşitli yaş gruplarında ve bölgelerde farklı yöntemlerle araştırma ve anket yöntemi uygulanarak mevcut durumu saptamaya yönelik istatistiksel veriler derlenecektir.

**A.4.) Ekonomik ve Ulusal Kazanımlar:**

Bireylerin siber dünyada maruz kaldığı olumsuzluklar hem ekonomik kayıplara yol açmakta hem de bireyin yaşamına çok farklı sebeplerle zarar vermektedir. Bu kayıp ve zararların önlenmesi bireysel ve toplumsal refahı arttırarak ekonomik kayıpların da önüne geçecektir.

# BÖLÜM B – PROJENİN ENDÜSTRİYEL AR-GE İÇERİĞİ,

# TEKNOLOJİ DÜZEYİ VE YENİLİKÇİ YÖNÜ

## B.1.) PROJE KISA TANITIMI

**B.1.1.)**

|  |
| --- |
| **Proje Adı:** Kişisel Veriler, Siber Zorbalık, Siber Güvenlik Hususlarında Eğitim Plâtformu ve Saha Araştırması |
| **Proje Tanıtımı:**  We Are Social ve Hootsuit tarafından yayınlanan “Digital 2019 in Turkey” raporuna göre 2019 yılı itibariyle Türkiye’de yaklaşık 59 milyon aktif internet kullanıcısı bulunmaktadır. Ve nüfusun 52 milyonu en az bir sosyal medya plâtformunu aktif kullanmaktadır. Akıllı telefonların ve internet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte bilgiye erişimin kolaylaştığı günümüzde verilerimiz, gizliliğimiz ve sanal dünyadaki diğer tehlikeler artık inkâr edilemez öneme sahip. Bu proje ile bir eğitim platformu oluşturularak bu tehlikelere dikkat çekilecek ve bilinçlendirme çalışmaları kapsamındaki yöntemler uygulanacaktır.  Alışverişin internet ortamından gerçekleştirildiği günümüzde kredi kartı bilgilerinin kullanılması, özel bilgilerin dağıtımı, ilgi alanlarının ve yönelimlerin saptanması, çerezlerin kullanımı konularına ve dolandırıcılık, taklit etme tehlikelerine karşı alınacak tedbirlere değinilecektir. Sosyal medyanın ve mesajlaşma uygulamalarının dikkatli kullanımı, herkese açık paylaşımların ve mesajlaşmaların bilinçli yapılması, bu mecralarda yayılan bilgilerin doğruluğunun teyit edilmesi ve diğer tüm önemli hususlarından bahsedilecektir. Erken yaşta internet ve akıllı telefon kullanımının tehlikeleri üzerinde durularak, siber zorbalık, online oyunlar ve sohbet odalarındaki tehlikeler, çocuk istismarı ve çocukların gelişimini olumsuz yönde etkileyebilecek diğer tüm tehlikelere karşı belirli yaş gruplarına bilinçlendirici çalışmalar yer alacaktır. Bilgisayarımızı ve çalışma alanlarımızdaki tüm önemli verilerimizi tehdit edebilecek ağ sorunları ve zararlı yazılımlar üzerinde de durularak alınacak tedbirler anlatılacaktır.  Tüm bunlar ve daha fazlasını kapsayan platformda, bilgiler kademeli ve yaş gruplarına özgü verilecek; öğretici materyalleri destekleyici simülasyonlar, form ve testler ile çalışmaları pekiştirici işlevler de barındıracaktır. Çalışmalar kapsamında küçük bir saha araştırması yapılarak (belirli bir yaş grubuna yönelik, okullarda anket ile saptama gibi) istatistiksel anonim veriler derlenip projeye dahil edilecektir. |

**B.1.2.)**

|  |
| --- |
| **Anahtar Kavramlar:** Siber Güvenlik, Siber Zorbalık, Kişisel Veri, Sosyal Medya,  Bilgi Güvenliği, Dolandırıcılık, Taklitçilik, e-Ticaret, Ağ Güvenliği, Zararlı Yazılım |

## 

## B.2.) AMACI, UYGULANACAK YÖNTEMLER VE AR-GE AŞAMALARI

**B.2.1.)**

|  |
| --- |
| 1. **Projenin başlatılma gerekçelerini açıklayınız.**   Teknolojik cihazların hayatımızın her alanında yer alması, bilgiye erişim kolaylaşması, internetin ve akıllı telefonların yaygınlaşması, sosyal medya kullanımının artması ile birlikte ortaya çıkan tehlikelere karşı önleyici ve bilinçlendirici bir çalışmaya ihtiyaç duymuştur. Bu gerekçelere yönelik bir eğitim platformu geliştirilerek ortaya çıkan bu ihtiyacın karşılanması sağlanmaya çalışılacaktır.   1. **Projenin amacını açıklayınız.**   Bu proje ile geliştirilecek platform kişilerin, sanal dünyada ve dijitalleşen kurumlarda gizliliğini ve verilerini korumaya, kendilerini bekleyen siber zorbalık, dolandırıcılık, taklit etme ve yaşamını zora sokabilecek diğer tüm tehditlere karşı önlem almaya yönelik çalışmaları sunmayı ve dijital çağda topluma daha bilinçli bireyler kazandırmayı amaçlar.   1. **Proje çıktılarını tanımlayıp, hedeflediğiniz başarı ölçütlerini belirtiniz.**   Projedeki platformun çalışmalarının sağladığı kazanımlar ile sanal dünyada, kurumlarda gizliliğine ve veri paylaşımına dikkat eden; bilgiyi sorgulayıcı, kaynağa ve içeriğe dikkat eden; web sayfalarında, e-ticaret ortamlarında ve sosyal medyada daha dikkatli; siber zorbalığa ve taklitçiliğe maruz kaldığında uygulanacakları bilen; diğer tüm sanal tehlikelere karşı hazırlıklı bireylerin topluma kazandırılması ve bu sonuçlar ile ekonomik kayıpların, kişisel yaşamı etkileyebilecek tüm olumsuzlukların önüne geçilmesi beklenmektedir.   1. **Proje Ar-Ge faaliyetlerinde uygulanacak yöntem, teknik ve kullanılacak araçları anlatınız.**   Platform bir mobil uygulama ve web sayfası üzerinden sunulacak, .org uzantılı bir alan adı tahsis edilecek, bireylerin internet ile mobil mağaza üzerinden ulaşması sağlanacaktır. Mobil uygulamanın öncelikle android üzerinde geliştirilmesi plânlanmaktadır. Bu kapsamda java, html, css, javascript, php gibi teknolojiler, android studio gibi geliştirme ortamları ve yardımcı yazılımların bazılarının kullanılması öngörülmektedir. |