

## KONU ÖZETİ

## BİLİŞİM SUÇLARI

Teknoloji kullanarak dijital ortamda kişi veya kurumlara maddi veya manevi olarak zarar vermeye "Bilişim Suçu" denir.

## Bilişim Suçları Nelerdir?

**1. Bilgisayar Sistemlerine Ve Servislerine Yetkisiz Erişim:** En kolay işlenen bilişim suçlarından biridir. Örneğin ; Bir kişinin izni olmadan sosyal medya hesabına , e-posta hesabına girmek , Şifre ile korunan bir bilgisayarda oturum açmak.

**2. Bilişim Sistemlerini Engelleme, Bozma, Verileri Yok Etme Veya Değiştirme:**

- Verileri Yok Etme veya Değiştirme : Sistemdeki bir verinin kasıtlı olarak değiştirilmesidir. Örneğin ;sosyal medya hesabına girilerek profil bilgilerinin değiştirilmesi ya da profildeki paylaşımların silinmesi.
- Sistemi Engelleme Veya Erişilemez Kılma : Sistemi kullanma hakkı olan kişilerin girişinin engellenmesi. Örneğin ; kişinin e-posta hesabına izinsiz girmek ve şifresini değiştirmek.
- Sistemi Bozma: Sistemin işleyişini bozma işlemidir . Örneğin bir internet sitesinin sistem dosyalarına ulaşarak dosyaları değiştirerek siteyi kullanılmaz hale getirmek.

**3. Kanunla Korunmuş Bir Yazılımın İzinsiz Kullanılması:** Lisanslı bir yazılımın lisanssızmış gibi (ücretsiz) kullanılmasıdır. Kullanım amacına göre verilen ceza değişir. Ticari amaçla kullanılırsa ceza artar.

**4. Yasa Dışı Yayınlar Yapmak:**Terör örgütleri gibi zararlı oluşumların yayınlarının paylaşılması suçtur. Bu gibi yayınlar toplum güvenliğine ve barış ortamına zarar verebilir.

**5. Bilişim Yolu İle Dolandırıcılık:**Bilişim araçları kullanılarak kişileri mali olarak zarara uğratılmasıdır. Örneğin ; İnternet alışverişlerinde dolandırıcılık yapılması , Başkasının kredi kartı bilgilerini kullanarak alışveriş yapılması

**6. Bilişim Yoluyla Hakaret Ve Şantaj:** Sosyal ağlar aracılığıyla hakaret edilmesi, internette insanların itibarlarını zedeleyici davranışlarda bulunulması, başkasına ait bilgilerin internet üzerinden paylaşılarak kişilerin tehdit edilmesi bu suça örnektir.

## En Çok Rastlanan Bilişim Suçları

- Kredi kartı dolandırıcılığı
- Sosyal medyada başkasının adını ve resmi kullanarak sahte hesap açma.
- Kişi veya gruplar hakkında nefret söylemleri yapma.
- Sahte hesap kullanarak birilerine hakaret etme.
- Başkalarının kişisel bilgilerini izinsiz çevrimiçi ortamlarda yayınlama
- Ücretli yazılımları korsan olarak kullanma.
- Yasa dışı yayınlar yapma.

## Bilişim Suçlarına Maruz Kalırsak Ne Yapmalıyız?

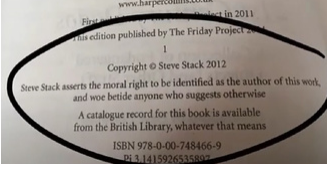
- Bir internet suçunun mağduru olan kimse şikâyet için Cumhuriyet Başsavcılığına suç duyurusunda bulunmalıdır.
- Suç duyurusunda bulunmak ve şikayet etmek önemlidir. Gerektiğinde 155 ihbar hattını da arayabilirsiniz.
- Suçtan doğrudan etkilenmiyorsak, mesela uygunsuz içeriklerin olduğu bir siteye rastlarsak, Telekomünikasyon İletişim Başkanlığına bildirimde bulunmamız gerekmektedir
- Bir internet sitesinde bilişim suçu işlendiğini düşünüyorsanız [www.ihbarweb.org.tr](http://www.ihbarweb.org.tr) adresine ihbarda bulunabilirsiniz.



## KONU ÖZETİ

## TELİF HAKLARI

Bir kişinin düşünerek ürettiği orijinal ürünler üzerindeki hukuki haklarına **TELİF HAKKI** denir. Bir eserin kullanım , paylaşım ve değiştirme işlemlerinin telif sahibinin iznine göre yapılmasını kapsar.



Eserin telif haklarının kime ait olduğunu ise eserin başındaki bölümde yer alan **copyright** kısmında yazar.

Eser sahibinin izniyle çoğaltılan ürünlere «**orijinal ürün**» adı verilir. Bir ürünün orijinal olduğunu **bandrollü** olmasından anlayabiliriz.



Eser sahibinden izinsiz çoğaltılıp dağıtılan ürünlere « **korsan ürün**» denir. Korsan ürün kullanmak ve dağıtmak suçtur . Telif haklarının ihlali kapsamında 6 ay ile 5 yıla kadar hapis cezası ve yüzbinlerce lira para cezası uygulanabilir.

Bir eserin telifli olması onu kullanamayız anlamına gelmez. Eserleri kullanırken şunlara dikkat etmeliyiz.

- © Her hakkı saklıdır.
- Ⓒ Kamu malıdır. Telif süresi bittiği için telif hakkı olmadan kullanabilirsiniz.
- cc Bazı hakları saklıdır.
- Ⓓ Hiçbir hakkı saklı değil. Serbestçe kullanabilirsiniz.
- Ⓘ Sahibine atıf yapmalısın.
- Ⓔ Aynı lisans türü ile lisanslarsan değiştirip, kopyalayıp kullanabilirsin.
- Ⓕ Eseri ticari amaçla kullanamazsın.
- Ⓖ Eseri türetemezsin.

## LİSANS

Bir yazılımın nasıl kullanılabileceğini belirleyen kuralların düzenlenmesine «**lisans**» denir.

## LİSANS TÜRLERİ

**Ücretsiz Yazılım ( Freeware )** :Dağıtım ve kullanımı ücretsiz olan yazılımlardır. Birçok uygulama yazılımının ücretsiz olanları bulunmaktadır.

**Açık Kaynaklı Yazılımlar** :Ücretsiz yazılımların kodları üzerinde de değişiklik yapılmasına izin veren yazılım türüdür. Linux işletim sistemi örnek verilebilir.

**Geçici Kullanımlı Yazılımlar( Trial)**: Önceden belirlenmiş bir kullanım süresi olan yazılımlardır . Süre dolduğu zaman ücreti ödenerek kullanıma devam edilebilir.

**Demo Yazılımlar**: Tanıtım amaçlı yazılımın belli kısımları kısıtlanmış olarak sunulduğu yazılımlardır . Yazılımın tüm özelliklerinin kullanılması için satın alınması gerekir.

**Geliştirme Aşaması ( Beta)**:Henüz tamamlanmamış , kullanıcıların deneme yapması ve yazılımdaki hataların bulunması için piyasaya sürülen yazılımlardır.

**Ücretli Yazılımlar**: Kullanılması için ücret ödenmesi gereken yazılımlardır.Kullanımı, dağıtım ve kopyalanması lisans sözleşmesiyle belli bir kurallara bağlıdır.



## KONU ÖZETİ

## ETİK VE GÜVENLİK



## ETİK

Doğru ile yanlış, haklı ile haksız, iyi ile kötüyü, adil ile adil olmayı ayırt etmek, bunun sonucunda da doğru, haklı, iyi ve adil olduğuna inandığımız şeyleri yapmaktır. Kısacası iyi ve doğru olanı yapmaktır.

## İNTERNET ETİĞİ



İnternet üzerinde iletişimde bulunurken doğru ve ahlaki olan davranışlarla, yanlış ve ahlaki olmayan davranışları belirleyen kurallar bütünüdür. Kısacası gerçek hayatta insanlara gösterdiğiniz saygı ve nezaketin internet ortamında da gösterilmesidir.

## İnternet Etiğine Uygun Davranışlar :

- İnternet Etiğine Uygun Davranışlar
- İnterneti, insanlara zarar vermek için kullanmamalıyız.
- Başkalarının internette yaptığı çalışmalara engel olmamalıyız.
- Başkalarının gizli ve kişisel dosyalarını internet yoluyla çalmamalıyız.
- Parasını ödemediğimiz yazılımları kopyalayıp kendi malımız gibi kullanmamalıyız.
- Başkalarının elektronik iletişim kaynaklarını izinsiz kullanmamalıyız.
- Elektronik iletişim ortamını başkalarının haklarına saygı göstererek kullanmalıyız

Videolu anlatımı için QR Kodu okutabilirsiniz.



## SİBER ZORBALIK

Kişi veya grupların bilişim teknolojisi cihazlarını diğer bireylere zarar vermek amacıyla kötü niyetle ve tekrarlayan şekilde kullanmasına **SİBER ZORBALIK** denir.

Siber Zorbalık Belirtileri

- Aşağılamak
- Şantaj Yapmak
- Küfür Etmek
- İftira Atmak
- Dedikodu Yapmak
- Taciz Etmek
- Tehdit Etmek
- Dışlamak
- Utandırmak

Siber Zorbalıkla Karşılaşırsak Neler Yapmalıyız ?

- Engellejin.
- Zorbalık yapılan ortamdan çıkın.
- Büyüklerinizden yardım isteyin.
- Site yöneticisine şikayet edin.

Siber Zorbalıkla Karşılaşırsak Neler Yapmamalıyız ?

- Kanıtları silmeyin.
- Yanıt vermeyin.
- Misilleme yapmayın.
- Tahrik etmeyin.
- Göz yummayın.



## KONU ÖZETİ

## DOSYA VE KLASÖR

## DOSYA

Her hangi bir yazılımda kaydet dediğimiz anda oluşan birimlere Dosya denir.



## KLASÖR

Aynı ortak özelliğe sahip dosyaların bir arada tutulduğu bölümlere Klasör denir.



## DOSYA İSİMLENDİRİLMESİ

Dosyaların isimlendirilmesi 3 bölümden oluşur.

okulum . mp3

## DOSYA ADI

Dosyaya kullanıcı tarafından verilen isimdir. İçerikle alakalı bir ad verilse dosyayı daha sonra bulması daha kolay olur. Dosya adında özel işaretler kullanılmaz.

## NOKTA

Dosya adı ile dosya uzantısını ayırmak için kullanılır.

## DOSYA UZANTISI

Dosyanın yapıldığı yazılım tarafından verilen kısmıdır. Dosya uzantısına bakılarak o dosyanın içeri ve hangi program tarafından yapıldığı anlaşılır.

## BAŞLICA DOSYA UZANTILARI

Ses	MP3	WAV	Resim	BMP	PNG	PSD	JPG
Sıkıştırılmış Dosya	RAR	ZIP	Video	AVI	MP4	MOV	
Word	DOC	Excel	XLS	Powerpoint	PPT		
Kitap	PDF	Çalışabilir Dosya	EXE				

## DEPO ELEMANLARI

DİSKET (1.44 MB)	CD (700 MB)
DVD (8 GB)	Blu-Ray (24 GB)
Flash Bellek (8,16,32... GB)	Hafıza Kartı (64,128,256... GB)
Harici Harddisk (1, 2...TB)	

## BULUT DEPOLAMA

Google Drive 15 GB	Yandex.Disk 10 GB
iCloud 5 GB	OneDrive 5 GB
Dropbox 2 GB	

## KONU ÖZETİ

## BİLGİSAYARIN BÖLÜMLERİ

Bilgisayar **Donanım** ve **Yazılım** olmak üzere iki bölümden oluşur.

## DONANIM

Bilgisayarın çalışmasını sağlayan her türlü parçaya donanım adı verilir.



## YAZILIM

Bilgisayarın kullanılmasını sağlayan her türlü programa yazılım adı verilir.



## YAZILIM

Yazılım **Sistem Yazılımı ( İşletim Sistemi)** ve **Uygulama Yazılımı** olmak üzere iki kategoride incelenir.

## SİSTEM YAZILIMI (İŞLETİM SİSTEMİ):

Bilgisayardaki tüm donanımların, yazılımların ve dosyaların yönetimini sağlayan en temel yazılımdır. O olmadan bilgisayarı kullanamayız. Bilgisayarımıza yüklenecek ilk yazılımdır. Diğer yazılımları yüklemek için mutlaka işletim sistemi yüklenir.

## SİSTEM YAZILIMI (İŞLETİM SİSTEMİ) GÖREVLERİ:

- Donanımları yönetmek.
- Bilgisayar sisteminin güvenliği ve kontrolünü sağlamak.
- Dosya yönetimini sağlamak.

Videolu anlatımı için QR Kodu okutabilirsiniz.



## KULLANIM ALANLARINA GÖRE İŞLETİM SİSTEMLERİ:

## MASAÜSTÜ İŞLETİM SİSTEMLERİ

Bilgisayarlarda kullanılan işletim sistemleridir.

1- **Windows** : Microsoft firması tarafından geliştirilmiştir. Ücretli yazılımlardır . Lisanslı kullanılır. Dünyada en yaygın kullanılan işletim sistemlerindedir. Yaygın kullanıldığı için birçok yazılım ve donanımla uyumlu çalışabilir. Zararlı yazılım bulaşma riski yüksektir.



2- **Linux** : Ücretsizdir. Açık kaynak kodludur. (Herkes tarafından kodları görülebilir) Zararlı yazılımların bulaşma riski düşüktür.

3- **MacOS** : Apple firmasının bilgisayarlarında kullanılır. Ücretlidir. Lisanslı kullanılır. Zararlı yazılım bulaşma riski düşüktür. Diğer işletim sistemlerine göre pahalıdır.



4- **Pardus** : TÜBİTAK tarafından üretilmiştir. Türkiye'de geliştirilen yerli ve milli işletim sistemidir. Ücretsizdir. Açık kaynak kodludur. Yaygın kullanılmadığı için bazı yazılımların kullanımında sorun olabilir.

## MOBİL İŞLETİM SİSTEMLERİ

Cep telefonu ve tablet gibi mobil cihazlarda kullanılan işletim sistemleridir.

1- **Android** : Tablet ve telefonlarda yaygın kullanılan işletim sistemidir.



2- **iOS** : Apple marka tablet ve telefonlarda kullanılan işletim sistemidir.

## KOD YAPISINA GÖRE İŞLETİM SİSTEMLERİ:

1- **AÇIK KAYNAK KODLU**: Kod yapısı herkes tarafından görülebilen ve geliştirilebilen sistemlerdir. Ücretsizdirler. Hızlı, güvenilir ve sadedir. Pardus, Linux, Android



2- **KAPALI KAYNAK KODLU**: Kod yapısı gizlidir. Genellikle şirketler tarafından geliştirilir. Ücretlidir. Windows , MacOS , IOS



## KONU ÖZETİ

## TEKNOLOJİNİN ETKİLERİ

**A.BEDENSEL ETKİLERİ:** Bilgisayar vb. cihazlar uzun süre ve yanlış kullanımı sonucunda aşağıdaki gibi bedensel sorunların oluşmasına neden olabilir. En çok gözlenen bedensel etkiler :

- Göz-görme problemleri
- Boyun ağrıları
- Bedenin iskelet yapısında bozulma
- Kol, el, parmak uyuşmaları
- Aşırı yorgunluk

Videolu anlatımı için QR Kodu okutabilirsiniz.



**B.PSİKOLOJİK ETKİLERİ:** Çağımızda teknolojinin yanlış kullanılması sonucunda pek çok psikolojik hastalık ortaya çıkmıştır. Bu hastalıklar ;

**1- NAMOFOBİ:** Kişinin cep telefonundan uzaklaşma kaygısı.



**2- FOMO :** Sosyal medyadaki gelişmeleri takip edememe kaygısı.

**3- EGO SÖRFÜ :** Sürekli olarak kendi ismini internette aratarak hakkında yazılanları öğrenmek.



**4- GOOGLE TAKİP:** Sürekli olarak etrafındaki insanları internette aratmak.

**5-SİBERKONDRİ:** Hastalığını anlamak için doktora başvurmak yerine internetten araştırarak çözmeye çalışmak.



**6- PHOTOLURKİNG:** Sosyal hesaplarda sürekli fotoğraflara bakarak zaman geçirmek, paylaşımlarını kimlerin takip ettiğini kontrol etmek.



**7- CHEESEPODDİNG:** Sürekli mp3 indirme hastalığı ve dinleme hastalığı.

**8-İNTERNET SİNİRİ :** Cihazlardaki performans düşüklüğünün kişide sinire neden olması.



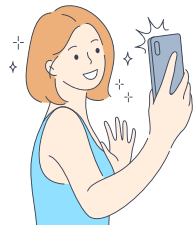
**9- PHUBBİNG:** Akıllı telefon bağımlılığı olarak bilinmektedir.

**10- ELEKTRONİK UYKUSUZLUK:** Dinlenme saatleri esnasında bile akıllı telefonuyla, tabletiyle, bilgisayarıyla uğraşan kullanıcılar bu hastalığa yakalanmış demektir.



**11- HAYALET TİTREŞİM:** Telefonlarının çalmadığı zamanlarda bile sürekli titrediğini hisseden kullanıcılar bu hastalığa yakalanmış demektirler.

**12- FACEBOOK DEPRESYONU:** Pek çok konuda olumsuz olayların tekrar tekrar paylaşıldığı sosyal platformda insanların depresyona sürüklenmesi olayıdır.



**13- SELFİE HASTALIĞI (SELFİTİS):** Kendi fotoğrafını çekip sosyal medyada takıntılı bir biçimde paylaşma durumudur.

**14- BORDERLINE SELFİTİS:** Kişinin kendi resmini en az günde üç kez çekmesi ama sosyal medyada paylaşmamasıdır.



## KONU ÖZETİ

## BİLGİSAYAR

Biz kullanıcıların girdiği verileri alıp işleyerek bize tekrar sunan teknolojik bir aygıttır.



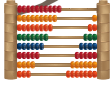
## BİLGİSAYARIN ÖZELLİKLERİ

- Hata yapmaz.
- Hızlıdır.
- Birçok işi aynı anda yapar.
- Bilgileri unutmaz.
- Sadece verilen emirleri yerine getirir.

Videolu anlatımı için QR Kodu okutabilirsiniz.



## BİLGİSAYARIN TARİHSEL GELİŞİMİ



**M.Ö 3000** : Bilgisayarın atası olarak kabul edilen abaküs icat edildi.

**1642** : Blaise Pascal ilk hesap makinesini icat etti.

**1939** : IBM şirketi ilk bilgisayarı icat etti.



**1944**: MARK-I icat edildi. Günün şartlarına göre büyük bir başarıydı. Delikli kart sistemi kullanıyordu.

**1945**: ENIAC isimli bilgisayar icat edildi. 30 ton ağırlığında, bir oda büyüklüğünde ve sadece şifreleme işlemi yapıyordu. Askeri amaçla üretilmişti.

**1950-1960**: 1940-1950 yılları arasında kullanılan bilgisayarın adı UNIVAC. Ticari amaçla üretilen ilk bilgisayar. Fabrikalarda kullanılıyor.



**1981**: İlk kişisel bilgisayar icat ediliyor. Ofislerde kullanılmaya başlanıyor.

**1982**: Taşınabilir ilk bilgisayar icat ediliyor.



**1984**: İlk dizüstü bilgisayar icat ediliyor.

**1985**: İlk renkli ekranlı bilgisayar icat ediliyor.



**1993**: İlk dokunmatik ekranlı bilgisayar icat ediliyor.

**2004**: İlk tablet ve bilgisayar bir arada cihazlar icat ediliyor.

**2013**: İlk taşınabilir oyun bilgisayarı icat ediliyor.

## GÜNÜMÜZ TEKNOLOJİLERİ

**ROBOTLAR**: Genellikle insan biçiminde, metalden yapılmış, çeşitli işleri yapmak için programlanabilen otomatik olarak çalışan ağıtlara denir.

**İNSANSIZ HAVA ARAÇLARI ( DRONE )**: Uzaktan kumanda edilebilen, belli bir yüksekliğe kadar çıkabilen, şarj süresi yettiği kadar yukarda kalabilen, programlanabilen hava araçlarına denir.

**3D YAZICI**: Bilgisayardan tasarladığımız ürünleri 3 boyutlu olarak üretmemizi sağlayan yazıcılardır.

**AKILLI EV TEKNOLOJİLERİ**: Evinizdeki elektronik cihazları tablet, telefon üzerinden kontrol edilmesidir.

**HOLOGRAM**: Hologram teknolojisi ile bir objenin 3 boyutlu görüntüsünü sanal olarak oluşturabilirsiniz.

**YAPAY ZEKA**: İnsan davranışlarını taklit eden ve toplanılan bilgiler kullanılarak karar alabilen makinelerdir.

**ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK**: Gerçek dünyadaki çevrenin bilgisayarda üretilen verilerle zenginleştirilerek sanal olarak oluşturulan fiziksel görüntüdür.

