

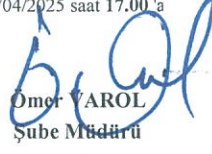
T.C.
MANİSA CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi

Teklif Mektubu

25.04.2025

Üniversitemiz Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğümüzce desteklenen Prof. Dr. Nuray YILMAZ SERT'e ait olan 2025-004 nolu projesinde kullanılmak üzere aşağıda cinsi ve miktarı yazılı malzemeler, 4734 sayılı KİK:nun 3.Maddesinin (f) bendi uyarınca yapılacak alımlar için 2003/6554 sayılı Bakanlar Kurulu ekindeki esas ve usullerin (21/d) maddesine göre doğrudan temin yoluyla satın alınacaktır. Son teklif verme süresi 30/04/2025 saat 17.00 'a kadardır.

TEL: (236) 201 00 00 Dahili : 1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058 FAX : (236) 201 14 47 e mail : bap@cbu.edu.tr


Ömer YAROL
Şube Müdürü

- 1- Teklif mektubuna firma adı, soyadı veya ticaret ünvanı yazılmalı ve yetkili kişilerce imzalanmalı ve kaşeli olmalıdır. Teklif mektubu "Manisa Celal Bayar Üniversitesi Rektörlüğü Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi Muradiye Kampüsü, 45040 adresine gönderilmelidir. Teklifler faksla gönderilebilir ancak aslı mutlaka gönderilmelidir.
- 2- Teklif mektuplarında teklif edilen bedel rakam ve yazı ile birbirine uygun olarak yazılmalı, mektubun üzerinde kazıntı silinti bulunmamalıdır. Teklifler TL olarak verilmelidir. Toplam teklif tutarı KDV hariç olarak yazılmalı, ayrıca KDV oranı belirtilmelidir.
- 3- Teklif edilen cihaz ise ; marka ve modelinin ayrıntılı olarak belirtilmesi ve teknik şartnameye uygunluk cevapları ile katalog ve resimler gönderilmeli ve 2 yıl garanti, 10 yıl yedek parça temini, servisle ilgili taahhütname verilmelidir.
- 4- Kimyasal sarf malzemelerinde, teklifte belirtilen marka ve katalog numaralarına ait teknik veri bilgileri (datasheet) teklif mektubuna eklenmeli veya bap@bayar.edu.tr adresine mail edilmelidir. Belirtilen marka ve katalog numaralarına ait teknik veri bilgileri (teknik şartnameye cevaplar, katalog ve resimler) eklenmelidir.
- 5- Teslim yerine kadar olan taşıma ve sigorta giderleri, montaj gerektiren durumlarda montaj işlemleri, eğitim gerektiren durumlarda proje ekibine eğitim verilmesi yükleniciye aittir.
- 6- Alternatif teklif verilmeyecektir. İdare doğrudan temin alımını yapıp yapmamakta serbesttir. Yukarıdaki şartlara ve teknik şartnameye uygun verilmeyen teklifler değerlendirme dışı bırakılacaktır. Teklifin süresi en az 30 gün olmalıdır.
- 7- Birimimiz malzemenin teslimine müteakip çok kısa sürede ilgili firmaya ödeme yapmaktadır. Teklif edilen fiyatlar bu hususu dikkate alarak düzenlemelidir.
- 8- Teklif mektubunda " Teknik şartnamede belirtilen maddeleri yerine getirmeyi taahhüt ediyorum " ibaresi yer almalıdır.
- 9- Firma teknik şartnamede belirtilen belgeleri teklif aşamasında faksla göndermelidir.

Sıra	Malzemenin Cinsi	Miktarı	Ölçü Birim	Fiyatı	Tutarı TL	Özellikleri (Markası, Kc
1	Yazılım Geliştirme Hizmeti	1	adet			
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
Yazıyla toplam tutar KDV Hariç.....				Toplam Tutar		
.....Türk Lirasıdır.				KDV %		
				Genel Toplam		

Yukarıda adedi ve miktarı yazılı malzemeleri teknik şartnameye uygun olarak yukarıda belirtilen bedelle vermeyi taahhüt ederim. Teslim Kaşe/ İmza

Ana senaryosu ve alt etkinlikleri: Meşe Can, kampüsü tanıma ve üniversite yaşamına alışma sürecinde, çeşitli etkinliklere katılacak ve farklı alanları keşfederken dijital dünyayla da etkileşimde bulunacaktır. Oyuncunun, Meşe Can'a bu süreçte rehberlik etmesi gerekmektedir. Her etkinlik, oyuncuların dijital ayak izi bırakabilecek bir veri talebinde bulunacaktır. Bu yapı, oyuncuların veri paylaşımı sürecindeki tercihlerini ve dijital ayak izi davranışlarını ölçmek için tasarlanmıştır.

1. Etkinlik: Açık Wi-Fi Bağlantısı

Meşe Can, kampüs internetini kullanarak bir projeyi teslim etmeye çalışır. Ancak sinyal zayıf veya erişim çok yavaştır. Sistem, kampüs internetinin kullanılabilir olduğunu ancak belirli bir süre (örneğin, 2 dakika) beklenmesi gerektiğini bildirir. Bu durum, oyuncuların sabırsız davranmasına ve diğer ağlara yönelmesine neden olabilir. Bu etkinlik, oyuncuların güvenli internet bağlantısı tercihi yapma, bilinmeyen Wi-Fi ağlarına bağlanma ve bu süreçteki risk algılarını doğal bir şekilde gözlemlemeyi amaçlamaktadır.

Görev

- Oyuncular, Meşe Can için aşağıdaki ağ seçeneklerinden birini seçer. Örn. Kampüs Wi-Fi (zayıf ama güvenli), Ücretsiz Wi-Fi (hızlı ama güvensiz).

Kampüs wi-fi tercih edildiğinde “veri güvenliğini sağlamak için VPN kullan” ya da “atla”, Ücretsiz wi-fi tercih edildiğinde “veri güvenliğini sağlamak için VPN kullan” ya da “atla” seçenekleriyle double check sağlanır.

2. Etkinlik: Şifre Güvenliği

Meşe Can, projesinde yararlanmak için üniversitedeki dijital kütüphaneye erişmek ve bazı kaynaklara ulaşmak ister. Bunun için bir hesap oluşturması gerektiğini öğrenir. Ancak, kayıt sırasında Meşe Can'dan bir kullanıcı adı ve şifre oluşturması istenir. Bu kullanıcı adı ve şifre için herhangi bir zorunlu kriter (ör. büyük/küçük harf veya özel karakter) sunulmaz. Bu etkinliğin amacı, oyuncuların şifre ve kullanıcı adı oluşturma konusundaki doğal davranışlarını gözlemlemek ve bu davranışların dijital güvenlik farkındalığı ile ilişkisini analiz etmektir.

Görev

- Oyuncular, Meşecan için bir kullanıcı adı ve bir şifre belirler.

Bu konuda en sık yapılan hatalar zayıf şifre kullanımı ve aynı şifreyi birden fazla hesapta kullanmaktır. O nedenle oyunun ilerleyen aşamalarında kullanıcıdan başka bir görev için tekrar şifre belirlemeleri istenerek double check sağlanacaktır.

3. Etkinlik: Kişisel Verilerin Yönetimi

Meşe Can, üniversitedeki öğrenci kulüplerine katılmak için başvuru yapar. Başvuru için online bir kayıt formu doldurur. Formda, bazı alanlar zorunlu, bazıları ise isteğe bağlıdır. Bu etkinlik, oyuncuların kişisel veri paylaşımı konusundaki doğal davranışlarını gözlemlemek ve farkındalık düzeylerini analiz etmek amacıyla tasarlanmıştır.

Görev

- Oyuncu, bu formu doldururken hangi bilgilerin gerekli olduğunu belirlemeli ve Meşe Can adına yalnızca gerektiği kadar bilgi paylaşmalıdır. Örn. Zorunlu Alanlar: Ad- soyad, e-posta adresi. İsteğe Bağlı Alanlar: Telefon numarası, Sosyal medya hesabı (Bir önceki etkinlikteki 2.şifre kullanımı görevi bu formdaki zorunlu alanlara ilişkilendirilebilir).

Kişisel verilerin kullanımı ile ilgili oyun içerisinde kullanıcıdan “konum bilgisi” paylaşması istenecektir. Talep “atla” seçeneği ile birlikte sunulacaktır.

4. Etkinlik: Zararlı e-postalar

Bir önceki etkinlikteki (3.Etkinlik: Kişisel Verilerin Yönetimi) öğrenci kulübüne başvurusunun tamamlanabilmesi için oyuncunun Meşe Can'ın e-posta kutusuna (Bu e-posta adresi otomatik olarak atanacaktır) gelen aktivasyon maili onaylaması gerekmektedir. Ancak Meşe Can'ın gelen kutusuna birkaç e-posta gelir. Bunlarda "Hesabınız kısıtlandı, hemen giriş yapın", "Çekiliş kazananı oldunuz! Ödülünüzü almak için ekli dosyayı açın." Gibi oyuncuyu çeldirici seçenekler sunulacaktır. Oyuncular, bu e-postalar arasından doğru olanları seçmelidir. Amaç, oyuncuların zararlı e-postaları tanıma ve güvenli kararlar verme becerilerini ölçmek.

Görev

- Meşe Can'ın gelen kutusuna erişerek yeni gelen e-postaları kontrol eder. Her bir e-postayı dikkatlice okuyarak ne yapacağına karar verir: e-postayı açma, ek dosyayı indirme, spam olarak işaretleme, silme.

5. Etkinlik: Sosyal Medya Paylaşımları

Meşe Can, başvurduğu öğrenci kulübünün düzenlediği bir etkinliğe katılır ve bu etkinlikle ilgili sosyal medyada bir paylaşım yapmak ister. Ancak, Meşe Can'ın paylaşımı nasıl yapılacağına oyuncular karar verir. Bu görev, oyuncuların sosyal medya gizlilik ayarları konusundaki farkındalıklarını gözlemlemeyi amaçlamaktadır.

Görev

- Oyuncular, gizlilik seçeneklerinden birini seçer: Örn. Herkese Açık (Paylaşım, sosyal medya platformundaki tüm kullanıcılar tarafından görülebilir.), Arkadaşlar (Paylaşım, yalnızca Meşecan'ın arkadaş listesinde olan kişiler tarafından görülebilir.), Özel (Paylaşım, yalnızca Meşecan'ın belirlediği birkaç kişiyle sınırlıdır.)

Sosyal medyadan arkadaş olarak ekle talepleri gelecektir. Oyuncunun bu talepleri kabul veya reddetmesi double check olarak yapılandırılmıştır.

6. Etkinlik: Çerezlerin Yönetimi

Meşe Can, kampüsteki bir kafede mobil cihazını kullanarak bir sipariş vermeye çalışır. Sipariş vermek istediği web sitesi, bir çerez bildirimi sunar. Etkinlik, oyuncuların çerez kabul etme ve yönetme süreçlerindeki doğal davranışlarını veri toplamak için değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Görev

- Oyuncunun bu bildirimi kabul edip etmeyeceğine karar vermesi gerekmektedir. Örn., Tüm çerezleri kabul et, Sadece gerekli çerezleri kabul et, Çerez ayarlarını özelleştir...

Oyun içerisinde bir yerde oyuncudan tarayıcıda biriken çerezleri temizlemesi istenerek double check sağlanacak bu istek “atla” seçeneği ile birlikte sunulacaktır.

7. Etkinlik: Mobil Cihazların Kullanımı

Meşe Can, oturduğu kafede mobil cihazını kullanarak verdiği siparişin ödemesini tamamlamaya çalışır. Ancak, çevrede bulunan kişiler Meşe Can'ın ekranını görebilir. Oyunculara ekranın herkes tarafından görüldüğüne dair bir doğrudan bilgi verilmeyecek bunun yerine, çevresel ve görsel ipuçlarıyla oyuncuların bu durumu fark etmelerini sağlayacak bir ortam oluşturulacaktır. Amaç, verilen kararlar doğrultusunda oyuncuların mobil cihaz ekran güvenliğiyle ilgili farkındalıklarını anlamak ve analiz etmektir. 3.etkinlikte bahsi geçen konum bilgisi bu aşamada istenebilir. Konum paylaş, sadece bu uygulama için paylaş, konum paylaşma seçenekleriyle sunulabilir.

Görev

- Meşe Can, mobil cihazını kalabalık bir ortamda kullanırken, oyuncular Meşe Can'ın ekran ayarları kontrol etmek zorundadır. Ekran Görünürlüğünü Azaltma (Başkalarının ekranı görmesini zorlaştırır.), Ekran Görünürlüğünü Normal Bırakma (Bilgilerin kolayca görülmesine yol açar), Ekran Korumacı Kullanma (Özel ekran filtresi başkalarının ekranı görmesini tamamen engeller)

Cihaz kullanımından önce yine “atla” seçeneği ile birlikte “pin” istenebilir.