

BEYKOZ ÜNİVERSİTESİ
MÜHENDİSLİK VE MİMARLIK FAKÜLTESİ

MÜHENDİSLİK PROJESİ I DERSİ
ÖĞRENCİ PROJELERİ
2019-2020



BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

DANIŞMAN

ÖZLEM FEYZA ERKAN

PROJELER

2D PLATFORM OYUNU – LEYLA ABDULLAYEVA
2D PLATFORM OYUNU – YOUSEF MURAD RAYYAN
2D PLATFORM OYUNU PARİA – ALPEREN DEMİRTÜRKÖĞLU
AKILLI DEPO SİSTEMLERİ – AHMET METE ÇAKIR
AKILLI DEPO SİSTEMLERİ – BEYZA SERAP SEVİM
AKILLI DEPO SİSTEMLERİ – BERKAY NARİN
AKILLI KİLİT – ZEYNEP ASLI ŞAHİN
MATLAB İLE TOHUM VERİ ANALİZİ – AYŞIL SİMGE KARACAN
MATLAB İLE X-O-X OYUNU İÇİN MAKİNE ÖĞRENMESİ
RFID ŞİFRELİ KİLİT – İZZET FATİH YÜCEL
WIFI AKILLI KİLİT – KAAAN ÇELİKTAŞ

2D PLATFORM OYUNU

Proje Adı: Python ile 2 Boyutlu Platform Oyunu Programlama

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Leyla Abdullayeva (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Açık kaynaklı PyGame kütüphanesi kullanarak Python programlama dili ile 2D platform oyunu geliştirmek

Projenin Çıktısı:

Python programlama dili ile geliştirilmiş 2 seviyeden oluşan 2 boyutlu bir platform oyunudur. Amaç her bir bölüm için 3 anahtar toplanarak çıkışa ulaşmaktır.

Geliştirilen oyunun özellikleri aşağıdaki şekildedir:

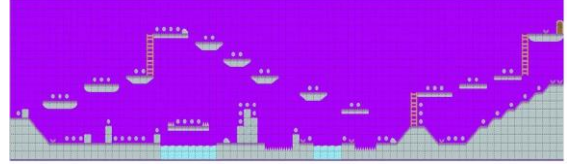
- Her bir bölüm için harita tasarımı yapılmıştır. Tasarlanan haritalarda çok katmanlı bir yapı kullanılmıştır. Bu katmanlar lav, para, merdiven, hareketli platformlar ve arka plan eşyalarını temsil etmektedir.
- Karakter tasarımları yapılmıştır.
- Arka plan müziği eklenmiştir.

Kullanılan Araçlar:

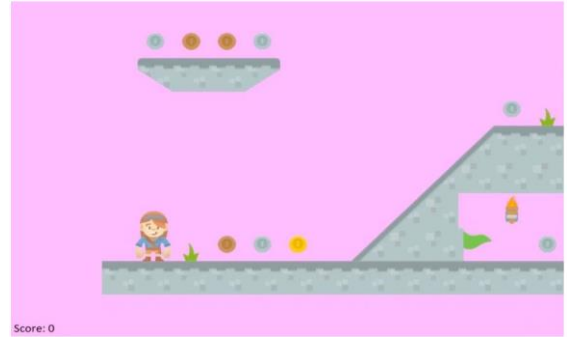
- PyCharm, PyGame
- Arcade Library

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Şu şekilde özetlenebilir:



- Karakterlere değişik fiziksel özellikler (sürünme, tırmanma, emekleme gibi) eklenebilir. Yerçekimi parametresi değiştirilerek farklı senaryolar üretilebilir.
- Karakterlerin düşmanlara görünürlüğü değiştirilerek oyun daha dinamik bir hale getirilebilir.
- Oyunculara değişik zorluk derecesi içeren oyun seçenekleri önerilebilir.
- Windows tabanlı bilgisayarlarda zamanlayıcı yeterince hassas olmadığından hareketlerin geçişleri için optimizasyon teknikleri uygulanması düşünülebilir.
- Geliştirilen oyun mobil cihazlara uygun hale getirilebilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Geliştirilen oyuna derin öğrenme modeli yapay zekâ veya kural tabanlı yapay zekâ eklenerek oyun daha gerçekçi hale getirilebilir. Ayrıca oyun çeşitli platformlarda çalışacak şekilde revize edilebilir.

2D PLATFORM OYUNU

Proje Adı: Python ile 2 Boyutlu Platform Oyunu Programlama

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Yousef Murad Rayyan (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Açık kaynaklı Pygame kütüphanesi kullanarak Python programlama dili ile 2D platform oyunu geliştirmek

Projenin Çıktısı:

Python programlama dili ile geliştirilmiş 2 seviyeden oluşan 2 boyutlu bir platform oyunudur. Amaç her bir bölüm için 3 anahtar toplanarak çıkışa ulaşmaktır.

Geliştirilen oyunun özellikleri aşağıdaki şekildedir:

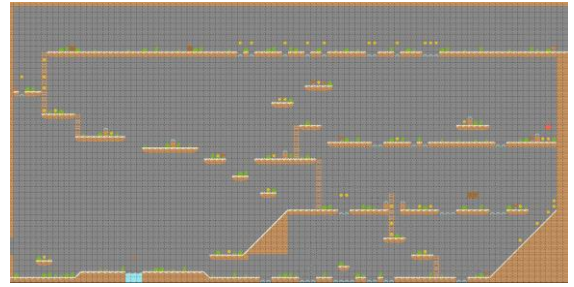
- Her bir bölüm için harita tasarımı yapılmıştır. Tasarlanan haritalarda çok katmanlı bir yapı kullanılmıştır. Bu katmanlar lav, anahtar, sağlık, para, merdiven ve arka plan eşyalarını temsil etmektedir.
- Karakter ve düşman tasarımları yapılmıştır.
- Arka plan müziği eklenmiştir.

Kullanılan Araçlar:

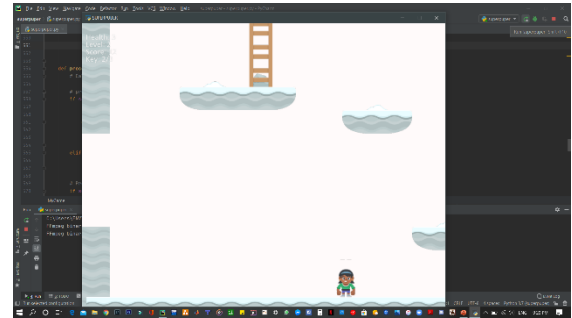
- PyCharm, PyGame

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Şu şekilde özetlenebilir:



- Karakterlere değişik fiziksel özellikler (sürünme, tırmanma, emekleme gibi) eklenebilir. Yerçekimi parametresi değiştirilerek farklı senaryolar üretilebilir.
- Karakterlerin düşmanlara görünürlüğü değiştirilerek oyun daha dinamik bir hale getirilebilir. Oyuncu kısmen görüldüğünde düşmanın oyuncuyu görmesi biraz zaman alacaktır çünkü sadece her karede tek bir satır kontrol edilir ve bu satır rastgele seçilir.
- Windows tabanlı bilgisayarlarda zamanlayıcı yeterince hassas olmadığından hareketlerin geçişleri için optimizasyon teknikleri uygulanması düşünülebilir.
- Geliştirilen oyun mobil cihazlara uygun hale getirilebilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Geliştirilen oyuna derin öğrenme modelli yapay zekâ veya kural tabanlı yapay zekâ eklenerek oyun daha gerçekçi hale getirilebilir. Ayrıca oyun çeşitli platformlarda çalışacak şekilde revize edilebilir.

2D PLATFORM OYUNU “PARIA”

Proje Adı: Python ile 2 Boyutlu Platform Oyunu Programlama

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Alperen Demirtürkoğlu (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Açık kaynaklı Pygame kütüphanesi kullanarak Python programlama dili ile 2D platform oyunu geliştirmek

Projenin Çıktısı:

Python programlama dili ile geliştirilmiş 3 seviyeden oluşan 2 boyutlu bir platform oyunudur.

Geliştirilen oyunun özellikleri aşağıdaki şekildedir:

- Her bir bölüm için harita tasarımı yapılmıştır.
- Karakter tasarımları ve karakterlerin kontrol edileceği tuş kombinasyonları belirlenmiştir.
- Bölüm içi toplanacak nesneler (can, para, elmas vs.) tasarlanmıştır.
- Bölüm içi geçişlerde hareketli platformlar ve merdivenler eklenmiştir.

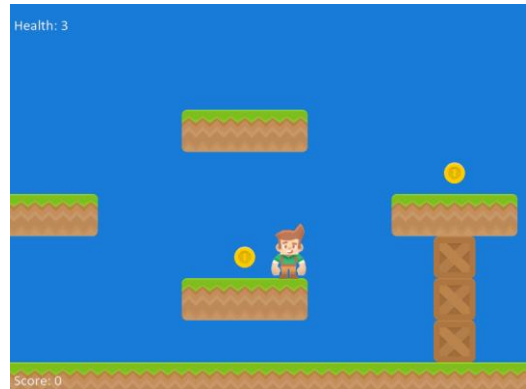
Kullanılan Araçlar:

- Python, PyGame
- Arcade Physics Engine

Geliştirmeye Açık Alanlar:

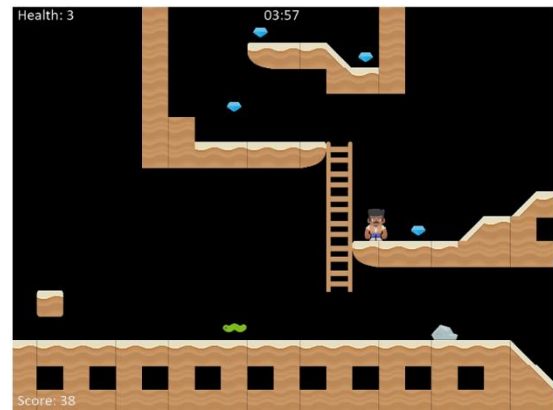
Şu şekilde özetlenebilir:

- Karakterlerin düşmanlara görünürlüğü değiştirilerek oyun daha dinamik bir hale



getirilir. Oyuncu kısmen görüldüğünde düşmanın oyuncuyu görmesi biraz zaman alacaktır çünkü sadece her karede tek bir satır kontrol edilir ve bu satır rastgele seçilir.

- Karakterlere değişik fiziksel özellikler (sürünme, tırnanma, emekleme gibi) eklenebilir.
- Geliştirilen oyun mobil cihazlara uygun hale getirilebilir.
- Oyun için derin öğrenme temelli yapay zeka geliştirilebilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Geliştirilen oyuna derin öğrenme modeli yapay zekâ veya kural tabanlı yapay zekâ eklenerek oyun daha gerçekçi hale getirilebilir. Ayrıca oyun çeşitli platformlarda çalışacak şekilde revize edilebilir.

AKILLI DEPO SİSTEMLERİ

Proje Adı: Arduino Temelli Akıllı Depolama Çözümleri

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Ahmet Mete Çakır (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Birlikte çalışan ve birbiriyle entegre depolama teknolojilerinin geliştirilmesi için mikro denetleyici temelli bir ürün geliştirilmesi projenin amacını oluşturur.

Projenin Çıktısı:

Bu çalışmada, akıllı depolama sistemleri için önerilen çözüm yazılım ve donanım olmak üzere iki kısımda incelenebilir. Projenin çıktıları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- Donanım kısmı için ürünlerin depolanacağı basitleştirilmiş dikey bir raf sistemi ve yeni ürünlerin raflara taşınacağı asansör sistemi kurulmuştur.
- Envanter yönetimi için RFID sistemi kullanılmış olup her bir ürün için pasif rfid etiketleri kullanılmıştır.
- Ürün ile ilgili bilgiler PLX-DAQ üzerinden Microsoft Excel'e aktarılmıştır.

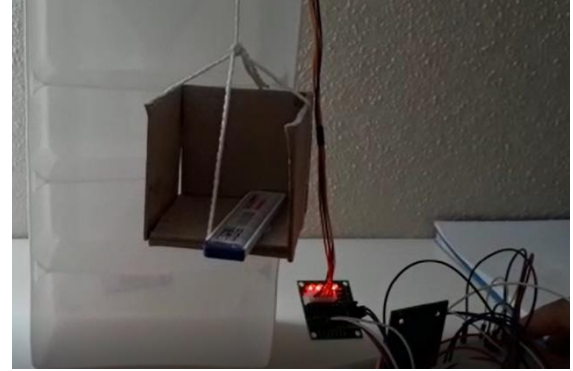
Kullanılan Araçlar:

- Arduino IDE
- RFID module
- PLX-DAQ tool

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Geliştirilen akıllı depolama sistemine farklı entegreler eklenerek sistem internet üzerinden kontrol edilerek Nesnelerin İnterneti teknolojisine uygun hale getirilebilir.

Ayrıca yapay zeka temelli yazılımlar geliştirilerek verimliliğin artması ve maliyetlerin azalması sağlanabilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu proje, özellikle Endüstri 4.0 ile birlikte hayatımıza giren tüm unsurları bir araya getirdiğinden ticari potansiyeli oldukça yüksek bir projedir. Ayrıca, Üniversitemizin tematik alanlarından olan lojistikte birçok uygulama alanına sahiptir.



AKILLI DEPO SİSTEMLERİ

Proje Adı: Arduino Temelli Akıllı Depolama Çözümleri

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Berkay Narin (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı: Birlikte çalışan ve birbiriyle entegre depolama teknolojilerinin geliştirilmesi için mikro denetleyici temelli bir ürün geliştirilmesi projenin amacını oluşturur.

Projenin Çıktısı:

Bu çalışmada, akıllı depolama sistemleri için önerilen çözüm yazılım ve donanım olmak üzere iki kısımda incelenebilir. Projenin çıktıları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- Donanım kısmı için ürünlerin depolanacağı basitleştirilmiş dikey bir raf sistemi ve yeni ürünlerin raflara taşınacağı asansör sistemi kurulmuştur.
- Envanter yönetimi için RFID sistemi kullanılmış olup her bir ürün için pasif rfid etiketleri kullanılmıştır.
- Geliştirilen sistemde her bir ürünün hangi katta depolandığı ve stok bilgisi MySQL veri tabanı kullanılarak saklanmıştır.

Kullanılan Araçlar:

- Arduino IDE
- RFID module
- WiFi module

- MySQL

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Geliştirilen akıllı depolama sistemine farklı entegreler eklenerek sistem internet üzerinden kontrol edilerek Nesnelerin İnterneti teknolojisine uygun hale getirilebilir. Verilerin depolanması için bulut çözümleri kullanılabilir.

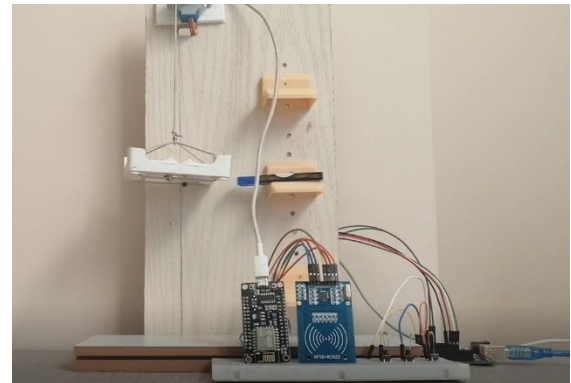
Modüler bir yapı sağlayabilmek ve operatör zamanından tasarruf sağlamak için destek robotları kullanılabilir.

Ayrıca yapay zeka temelli yazılımlar geliştirilerek verimliliğin artması ve maliyetlerin azalması sağlanabilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu proje, özellikle Endüstri 4.0 ile birlikte hayatımıza giren tüm unsurları bir araya getirdiğinden ticari potansiyeli oldukça yüksek bir projedir. Ayrıca, Üniversitemizin tematik alanlarından olan lojistikte birçok uygulama alanına sahip olacaktır. Böylece ortaya çıkan ürün ihtiyaçlar doğrultusunda geliştirilerek işletmelerin kullanımına sunulabilecektir.



AKILLI DEPO SİSTEMLERİ

Proje Adı: Arduino Temelli Akıllı Depolama Çözümleri

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Beyza Serap Sevim (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Birlikte çalışan ve birbiriyle entegre depolama teknolojilerinin geliştirilmesi için mikro denetleyici temelli bir ürün geliştirilmesi projenin amacını oluşturur.

Projenin Çıktısı:

Bu çalışmada, akıllı depolama sistemleri için önerilen çözüm yazılım ve donanım olmak üzere iki kısımda incelenebilir. Projenin çıktıları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- Donanım kısmı için ürünlerin depolanacağı basitleştirilmiş dikey bir raf sistemi ve yeni ürünlerin raflara taşınacağı asansör sistemi kurulmuştur.
- Envanter yönetimi için RFID sistemi kullanılmış olup her bir ürün için pasif rfid etiketleri kullanılmıştır.
- Geliştirilen sistemde her bir ürünün hangi katta depolandığı ve stok bilgisi MySQL veri tabanı kullanılarak saklanmıştır.
- Ürünlerin cinsine bağlı olarak hangi katta depolanması gerektiği bilgisi otomatik olarak sisteme tanıtılmıştır.

Kullanılan Araçlar:

- Arduino IDE, RFID modülü
- MySQL

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Geliştirilen sisteme farklı entegreler eklenerek Nesnelerin İnterneti teknolojisine uygun hale getirilebilir. Verilerin depolanması için bulut çözümleri kullanılabilir. Depo modellemeye artırılmış gerçeklik kullanılabilir.

Modüler bir yapı sağlayabilmek ve operatör zamanından tasarruf sağlamak için destek robotları kullanılabilir.

Ayrıca yapay zeka temelli yazılımlar geliştirilerek verimliliğin artması ve maliyetlerin azaltılması sağlanabilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Endüstri 4.0 ile birlikte bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı değişimin sağladığı imkanlar gerçek zamanlı tedarik zinciri ve lojistik yönetimini mümkün hale getirmektedir.

Bu proje, özellikle Endüstri 4.0 ile birlikte hayatımıza giren tüm unsurları bir araya getirdiğinden ticari potansiyeli oldukça yüksek bir projedir.

Ayrıca, Üniversitemizin tematik alanlarından olan lojistikte birçok uygulama alanına sahip olacaktır. Böylece ortaya çıkan ürün ihtiyaçlar doğrultusunda geliştirilerek işletmelerin kullanımına sunulabilecektir.

ELEKTRONİK ŞİFRELİ ve KARTLI KİLİT SİSTEMİ

Proje Adı: Arduino Temelli RFID Şifreli Elektronik Kapı Kilidi Uygulaması

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Zeynep Aslı Şahin (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Mikroişlemci kontrollü RFID teknolojisi kullanan akıllı kilit tasarlamak projenin amacını oluşturur.

Projenin Çıktısı:

Projenin çıktıları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- Arduino temelli RFID sistemi elektronik şifre ile birleştirilerek kullanılmıştır.
- Girişi yetkilendirilmiş bir kart okutulduktan sonra ayrıca keypad üzerinden şifre girişi istenir. İkili doğrulama yapıldıktan sonra servo motor dönerek kilidi açar. LCD ekranda bir karşılama mesajı yer alır ve yeşil bir led yanar.
- Yetkisiz kart girişinde ise sistem LCD ekranda yetkisiz kart girişi denemesi mesajı verir ve kırmızı uyarı ledi yanar.

Kullanılan Araçlar:

- Arduino UNO, Arduino IDE
- RFID modül
- Keypad

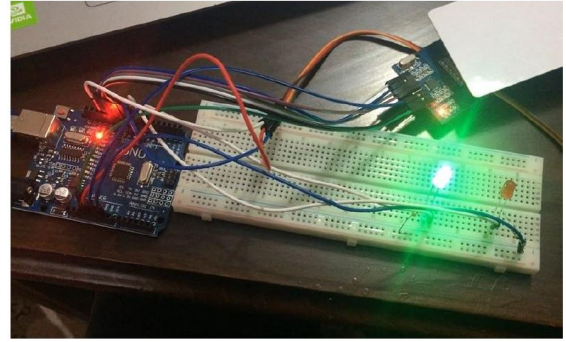
Geliştirmeye Açık Alanlar:

Geliştirilen akıllı kilit sistemi için ses tanıma ve parmak izi tanıma gibi ileri güvenlik öğeleri eklenebilir.

İlgili sisteme hoparlör eklenerek giriş sonrası karşılama mesajı sesli olarak iletilebilir.

Yetkisiz giriş denemesinde veya hırsızlık gibi durumlarda kullanıcının mobil cihazına bildirim gönderimi sağlanabilir.

Akıllı kilit sisteminin güvenlik açısından geliştirmeleri yapılabilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu projede geliştirilen sistem mevcut kapılara uygulanacak şekilde tasarlanarak kolaylıkla ticarileştirilebilir.



MATLAB ile VERİ ANALİZİ

Proje Adı: Tohum Veri Seti için Sınıflandırma Tekniklerinin Karşılaştırılması ve Performans Analizi

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Ayşıl Simge Karacan (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Gözetimli makine öğrenmesi tekniklerinin 3 farklı buğday türü içeren bir veri setinin sınıflandırılması için kullanılmasıdır.

Projenin Çıktısı:

Bu çalışmada, 3 farklı buğday türüne ait çekirdeklerin sınıflandırılması için çeşitli makine öğrenmesi teknikleri kullanılmıştır. Verinin analizi için gerçekleştirilen adımlar aşağıdaki gibi özetlenebilir.

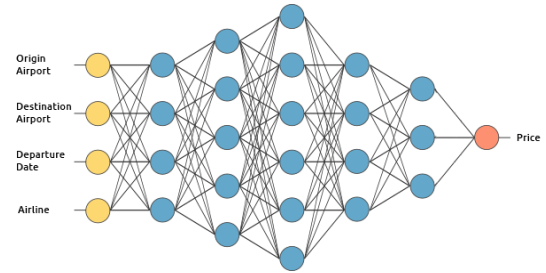
- Veri seti için özniteliklerin çıkarılması
- Verinin hazırlanması ve ön işlem yapılması
- Eğitim ve test kümelerinin belirlenmesi
- Seçilen modellerin test edilmesi
- Parametrelerin iyileştirilmesi ve sonuçların yorumlanması
- Kullanılan modellerin karşılaştırılması ve performans analizi

Kullanılan Araçlar:

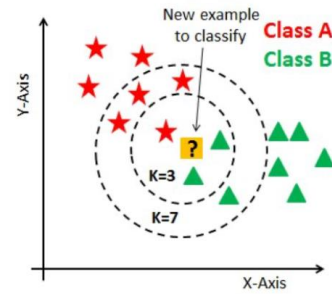
- MATLAB
- Neural Network Toolbox

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Veri kümesinin sınıflandırılması için derin öğrenme tekniği uygulanabilir.



Öğrenilmiş olan teknikler çok farklı alanlardaki problemler için uygulanabilir. Özellikle büyük veri analizinde konvolüsyonel sinir ağları, tekrarlayan sinir ağları ve uzun kısa vadeli hafıza ağları gibi derin öğrenme mimarileri kullanılabilir.



True Class	Predicted Class		
	1	2	3
1	64	1	5
2	2	68	
3			70

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu proje çeşitli ölçekteki verilerin analizinde kullanılmak üzere geliştirilerek ilgili alanlarda çözüm üretecek ticari bir ürün haline dönüştürülebilir. Örneğin tıp alanında görüntü işleme sonucu hastalıkların teşhisinde veya ulaşım ağlarında trafik akış tahminlerinin yapılmasında kullanılabilir.

MATLAB ile VERİ ANALİZİ

Proje Adı: X-O-X oyununun çıkış tahmini için Makine Öğrenmesi Tekniklerinin İncelenmesi ve Performans Analizi

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Adem Onur Öztaş (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

X-O-X oyununda bilgisayarın en iyi hamleyi seçmesi için gözetimli makine öğrenmesi tekniklerinin incelenmesi ve performans analizinin yapılmasıdır.

Projenin Çıktısı:

Bu çalışmada, çeşitli makine öğrenmesi teknikleri incelenmiş ve karşılaştırılmıştır. Veri kümesinin analizi için gerçekleştirilen adımlar aşağıdaki gibi özetlenebilir.

- Veri seti için özniteliklerin çıkarılması
- Verinin hazırlanması ve ön işlem yapılması
- Eğitim ve test kümelerinin belirlenmesi
- Seçilen modellerin test edilmesi
- Parametrelerin iyileştirilmesi ve sonuçların yorumlanması
- Kullanılan modellerin karşılaştırılması ve performans analizi

Kullanılan Araçlar:

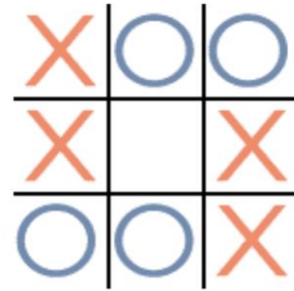
- MATLAB
- Neural Network Toolbox



Geliştirmeye Açık Alanlar:

Kullanıcının bilgisayara karşı oyun oynamasına izin veren bir oyun program geliştirilebilir.

Bilgisayarın oyunu kazanması ya da en kısa sürede çekilmesi için en uygun hamleye karar vermesine yardımcı olabilecek şekilde model parametreleri iyileştirilebilir.



Proje süresince incelenmiş olan teknikler çok farklı alanlardaki problemler için uygulanabilir. Özellikle büyük veri analizinde konvolüsyonel sinir ağları, tekrarlayan sinir ağları ve uzun kısa vadeli hafıza ağları gibi derin öğrenme mimarileri kullanılabilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu proje, özellikle bilgisayara karşı oynanan oyunların geliştirilmesinde öne çıkmaktadır. Kısıtlı bir sürede çok sayıda çözüm yolunu göz önünde bulundurma becerisi üzerine kurulmuş olan sistemler yerine tecrübeden yararlanan yapay zeka temelli stratejiler kullanan oyunlar geliştirilerek çıktılar ticari hale getirilebilir.

RFID ŞİFRELI KİLİT

Proje Adı: Arduino ile RFID Kapı Kilidi Uygulaması

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- İzzet Fatih Yücel (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Mikroişlemci kontrollü RFID teknolojisi kullanan akıllı kilit tasarlamak projenin asıl amacını oluşturur.

Projenin Çıktısı:

Projenin çıktıları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- Geleneksel kilit kullanılan yerlere göre daha güvenli bir sistem olan RFID sistemi kullanılmıştır.
- Okutulan kartların bilgileri (id'leri) RFID ile taranmaktadır.
- Girişi yetkilendirilmiş bir kart okutulduktan sonra servo motor dönerek kilidi açar. LCD ekranda bir karşılama mesajı yer alır ve yeşil bir led yanar.
- Yetkisiz kart girişinde ise sistem LCD ekranda yetkisiz kart girişi denemesi mesajı verir ve kırmızı uyarı ledi yanar.
- RFID teknolojisine ek olarak BT modül kullanılmış olup, cep telefonu üzerinden giriş yapılması sağlanmıştır.

Kullanılan Araçlar:

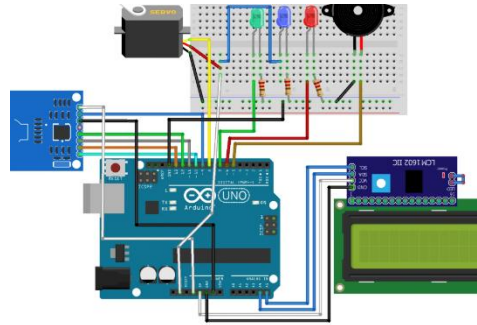
- Arduino UNO, Arduino IDE
- Bluetooth modül
- RFID modül

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Geliştirilen akıllı kilit sistemi için bir mobil uygulama geliştirilerek kilidin internet üzerinden kontrol edilmesi sağlanabilir. Böylece kullanıcı başka birini giriş için yetkilendirilebilir.

İlgili sisteme hoparlör eklenerek giriş sonrası karşılama mesajı sesli olarak iletilebilir.

Yetkisiz giriş denemesinde veya hırsızlık gibi durumlarda sisteme WiFi modülü de eklenerek kullanıcının mobil cihazına bildirim gönderimi sağlanabilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu projede geliştirilen sistem birçok farklı sektörde uygulama alanı bulacaktır. Örneğin yeni nesil araçlarda anahtarsız giriş çıkış sisteminde radyo frekanslı tanımlama (RFID) teknolojisi kullanılmaktadır. Benzer şekilde takip sistemlerinden bina girişlerine kadar tüm otomasyon sistemlerinde kullanılmak üzere geliştirilerek ticarileştirilebilir.

WiFi AKILLI KİLİT

Proje Adı: Arduino ile WiFi Kapı Kilidi Uygulaması

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Kaan Çeliktaş (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Mikroişlemci kontrollü WiFi teknolojisi kullanan akıllı kilit tasarlamak projenin amacını oluşturur.

Projenin Çıktısı:

Projenin çıktıları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- Arduino temelli WiFi kontrollü akıllı kilit sistemi geliştirilmiştir.
- Kullanıcının mobil cihazındaki uygulama ile kilit sisteminde bulunan WiFi modül haberleşerek kapının kilidinin açılmasına olanak sağlar.

Kullanılan Araçlar:

- Arduino UNO, Arduino IDE
- WiFi modül

Geliştirmeye Açık Alanlar:

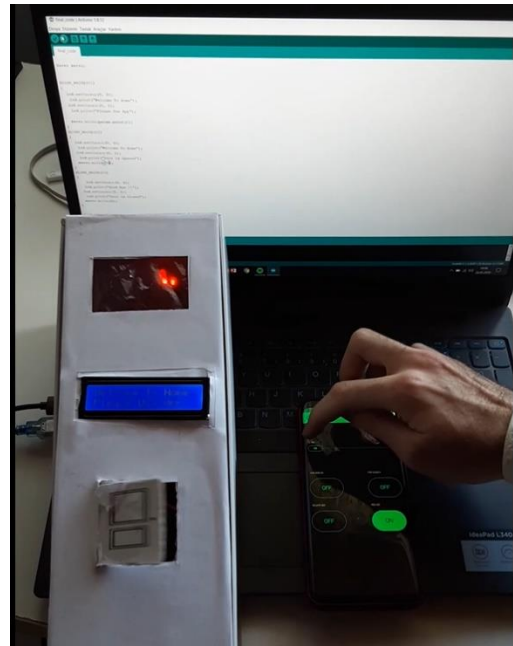
Geliştirilen akıllı kilit sistemi için ses tanıma ve parmak izi tanıma gibi ileri güvenlik öğeleri eklenebilir.

İlgili sisteme hoparlör eklenerek giriş sonrası karşılama mesajı sesli olarak iletilebilir.

Yetkisiz giriş denemesinde veya hırsızlık gibi durumlarda kullanıcının mobil cihazına bildirim gönderimi sağlanabilir.

Sistem kullanıcıya evde olmadan istediği kişiye uzaktan erişim hakkı sağlayabilecek şekilde geliştirilebilir.

Akıllı kilit sisteminin güvenlik açısından geliştirmeleri yapılabilir.



Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu projede geliştirilen sistem mevcut kapılara uygulanacak şekilde tasarlanarak kolaylıkla ticarileştirilebilir.

BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

DANIŞMAN

ALP SARDAĞ

PROJELER

CHAT APP ANDROID – ABDULLAHI MOHAMED

CHAT APP BLUETOOTH – BURAK KAYARLAR

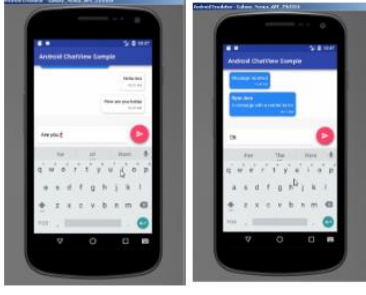
CHAT APP PC – FREDY TURATSİNZE

ENGLISH SPANISH TRANSLATOR – AHMAD ABDEEN

FACIAL EMOTION DETECTOR HAPPY – MERT ALTUNTAŞ

FACIAL EMOTION DETECTOR HAPPY FRUSTRATED – PANASHE KARONGAH

FACIAL EMOTION DETECTOR SAD – ATABER UYGAR KAÇAN



ANDROID SOHBET UYGULAMASI

ANDROID CHAT APPLICATION

Proje Adı: Android Chat Application

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sarıdağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Abdullahi Mohamed (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

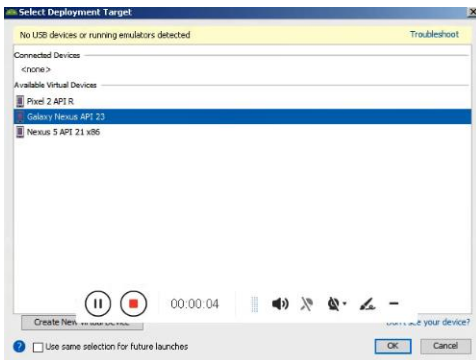
Projenin Amacı:

Proje ürünü (çıktı) android'i destekleyen ve birden fazla kişi tarafından kullanılabilen bir sohbet uygulamasıdır.

Proje şimdiye kadar sadece iki kişi arasındaki mesajlaşma fonksiyonuna sahiptir.

Program sadece Android Marshmallow sürümünde çalışır.

Programı çalıştırdıktan sonra çalışması için sanal bir cihaz ister:



Mevcut başarılı proje örnekleri:

- WhatsApp Messenger
- Hangouts
- LINE
- Kik
- Skype
- Kik
- WeChat
- Imo
- Hike
- KakaoTalk
- Viber
- Snapchat

işlev sohbetleri sadece ek bir işlev olduğu için bazıları farklı işlevlere sahiptir

Projenin Çıktısı:

Android üzerinden kişilerin sohbet ve dosya alışverişini sağlayan uygulama.

Kullanılan Araçlar:

Proje aşağıdaki yazılımlar kullanılarak geliştirilmiştir:

- Nodejs
- Android studios
- IntelliJ Idea

Geliştirmeye Açık Alanlar:

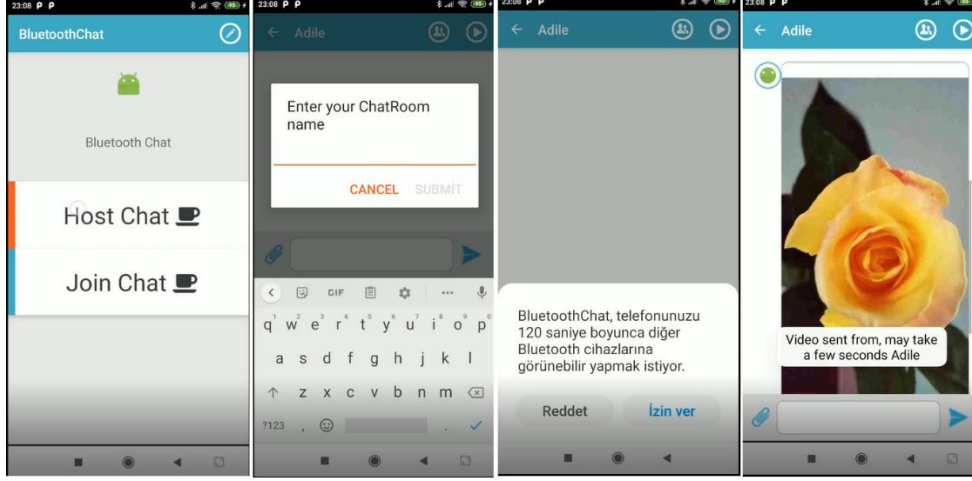
iyileştirmeler:

- Kullanıcı arayüzü
- Güvenlik
- Ek diller
- Multimedya mesajlaşma
- Android dışındaki işletim sistemleriyle uyumluluk

Ayrıca konum bulma ve broadcast/yayın temelli uygulama oluşturulabilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Android kullanıcılarına yönelik sohbet uygulaması olarak pazarlanabilir.



BLUETOOTH SOHBET UYGULAMASI

BLUETOOTH CHAT APPLICATION

Proje Adı: Bluetooth Chat Application

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Burak Kayarlar (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Bluetooth üzerinden mobil kullanıcıların sohbet edebilmesini ve dosya paylaşımını sağlaması projede hedeflenmektedir.

Projeni Çıktısı:

Bluetooth üzerinden yakın temaslı kişilerin sohbet ve dosya alışverişini sağlayan uygulama.

Kullanılan Araçlar:

Eclipse üzerinden Java ile geliştirilmiştir.

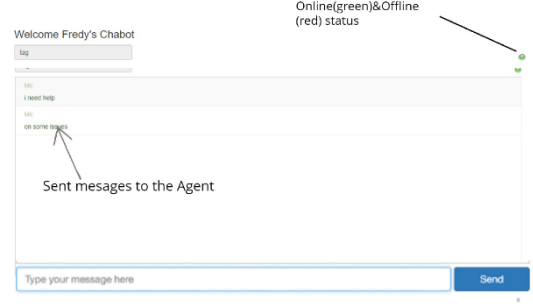
Geliştirmeye Açık Alanlar:

Uygulama üzerinden kimlik, adres defteri, ödeme emri gibi aksiyona yönelik interaktif uygulamalar konumlanabilir.

Ayrıca konum bulma ve broadcast/yayın temelli uygulama oluşturulabilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bina ve ofis içi haberleşme uygulaması olarak konumlanabilir.



PC CANLI SOHBET UYGULAMASI

PC LIVE CHAT APPLICATION

Proje Adı: PC Live Chat Application

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Fredy Turatsinze (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Bu proje, temsilciler ve müşterilerin sohbet etmesi için geliştirilmiştir.

Bu proje, müşteriler ile müşteri temsilcileri arasındaki konuşmalara izin veren web tabanlı bir uygulamadır.

Müşteriler ile müşteri temsilcilerinin iletişim kurması için geliştirilmiştir. İnsanlar arasındaki iletişimi kolaylaştırır.

Kullanılan Araçlar:

Temsilciler ve müşteriler arasındaki konuşmalara izin veren web tabanlı bir uygulamadır.

Proje oluşturulurken Java development kit 1.8 ve Eclipse kullanılmıştır.

Projenin Çıktısı:

Hem temsilci hem de müşteri kullanıcı adlarıyla hesap oluştururlar.

Bir temsilci kayıtlı olan tüm müşterileri, çevrimiçi olan müşterileri ve sohbet halinde olan diğer temsilcileri görebilir.

Bir müşterinin birden fazla temsilci ile sohbet edebileceğini göz önünde bulundurularak başka bir temsilciden yeni bir ileti aldıklarında müşteriye bir bildirim gönderilir.

Bir müşterinin mesajı mevcut tüm temsilciler tarafından okunabilir ve rastgele bir temsilci müşteriye cevap verebilir.

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Olası iyileştirmeler:

- Kullanıcı arayüzü
- Güvenlik
- Ek diller
- Multimedya mesajlaşma

Ticarileştirme Potansiyeli:

Chat üzerinden hizmet veren çağrı merkezlerine pazarlanabilir.



İNGİLİZCE İSPANYOLCA ÇEVİRMEN

ENGLISH SPANISH TRANSLATOR

Proje Adı: İngilizce İspanyolca Çevirmen Robot

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sarıdağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Ahmad Abdeen (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Restoranlarda kullanılmak üzere İngilizce İspanyolca çevirmen uygulama hazırlanacaktır. Çevirmen en sık kullanılan kelimeleri ayırt ederek sözcük düzeltme yapacaktır.

Projeni Çıktısı:

Restoranlarda kullanılmak üzere tasarlanmış tablet uygulaması.

Kullanılan Araçlar:

- HTML / CSS, Vanilla JS
- Yandex API

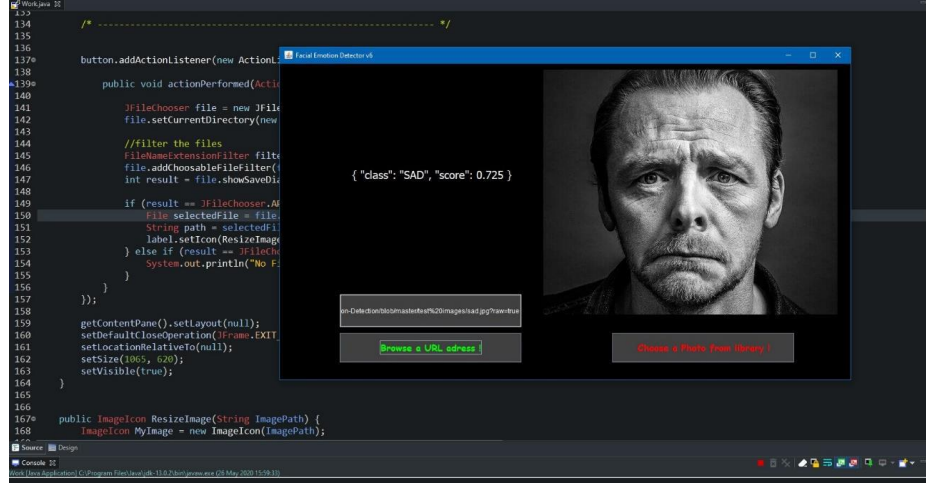
Geliştirmeye Açık Alanlar:

Temel sözlük ve algoritmalar üzerine öğrenme kabiliyetleri kurgulanabilir. Yeni anahtar kelimeler, yazım hatası düzeltme gibi özellikler yapay zeka algoritmaları ile zenginleştirilebilir.

Bulut tabanlı merkezi bir sözlük oluşması ayrıca ticari boyut için sağlanabilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

İspanyolca konuşulan tüm restoranlarda kullanılabilir. Mobil/tablet uyumlu olduğundan geniş son kullanıcı desteği olacaktır. Ayrıca bulut tabanlı veri tabanları ile kolektif bir sözlük olması fayda sağlayacaktır. Bu sayede kiralama ile ürün kullanılabilir.



YÜZDEN DUYGU ALGILAMA

FACE EMOTION DETECTOR

Proje Adı: Yüzden Duygu Analizi

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sarıdağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Mert Altuntaş (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Facial Emotion Detector™ derin öğrenmenin bir alt sınıfı olan Convolutional Neural Network (Evrişimsel Sinir Ağları) yardımıyla, internet ortamında bulunan fotoğrafları veya görselleri değerlendirmek ve bu görseller içerisinde bulunan insanların o anki yüz ifadesinden duygularını yorumlamak amacıyla yapılmıştır. İlaveten, insan ve obje ayrımı da yapılabilmektedir.

Projeni Çıktısı:

Yüzden duygu yorumu yapan uygulama oluşturulacaktır. Resimde örneği görüldüğü gibi

duygu tahmin doğruluk yüzdesi / skoru verilmektedir.

Kullanılan Araçlar:

Bu projedeki en önemli kısım derin öğrenme aşamaları olduğundan IBM Watson Visual Recognition servislerinden yararlanıldı. Bu ortamda derin öğrenme aşamaları hedeflenen başarıya ulaştığında ise, arayüz tasarımı aşamasına geçildi. Arayüz tasarım aşamasında Eclipse IDE v2019-12 geliştirme ortamı, buna ek olarak Java Development Kit 13 ile Java AWT-Swing kütüphanesindeki araçlar kullanıldı.

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Temel algoritmalar üzerine öğrenme kabiliyetleri kurgulanabilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu ürün bir kütüphane olarak kullanılabileceği gibi, suç önleme, müşteri memnuniyet skoru gibi çeşitli dikey uygulamalar ile paketlenabilir.

YÜZDEN DUYGU ALGILAMA

FACE EMOTION DETECTOR

Proje Adı: Yüzden Duygu Analizi

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

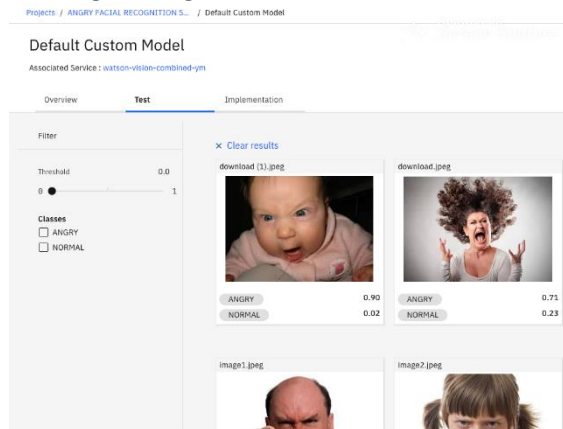
Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

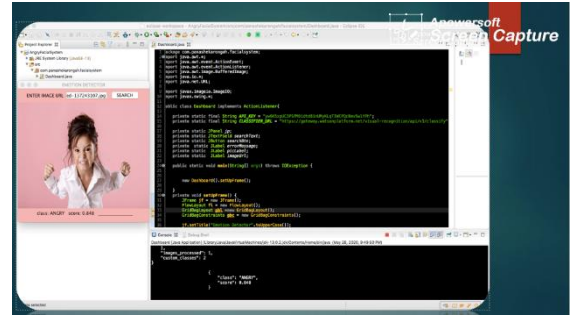
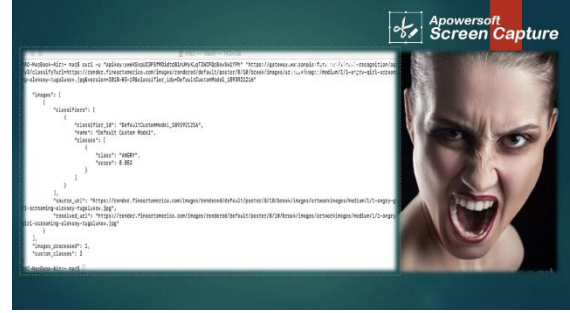
- Panashe Karongah (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

- Duygu analizinin amacı, insan yüzündeki ifadeyi mutlu, kızgın, üzgün, şaşkın veya korkmuş olarak sınıflandırmaktır.
- Yüz tanıma sistemi güvenliği artırmak için kullanılabilir, ancak bu projede ağırlıklı olarak “kızgın” ifadeye yer verilmiştir.
- Kızgın ifadede duygular yüzün kaş-alın, göz kapakları ve alt yüz olmak üzere üç kısmı tarafından tanımlanır.
- Aşağıdaki resimden görüldüğü gibi sistem kızgın fotoğrafı tanımlamaktadır



Projeni Çıktısı: Yüzden duygu yorumu yapan uygulama oluşturulacaktır. Resimde örneği görüldüğü gibi duygu tahmin doğruluk yüzdesi / skoru verilmektedir.



Kullanılan Araçlar:

Bu projedeki en önemli kısım derin öğrenme aşamaları olduğundan IBM Watson Visual Recognition servislerinden yararlanıldı. Bu ortamda derin öğrenme aşamaları hedeflenen başarıya ulaştığında ise, arayüz tasarımı aşamasına geçildi. Arayüz tasarım aşamasında Eclipse IDE v2019-12 geliştirme ortamı, buna ek olarak Java Development Kit 13 ile Java AWT-Swing kütüphanesindeki araçlar kullanıldı.

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Temel algoritmalar üzerine öğrenme kabiliyetleri kurgulanabilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu ürün bir kütüphane olarak kullanılabileceği gibi, suç önleme, müşteri memnuniyet skoru gibi çeşitli dikey uygulamalar ile paketlenabilir.

YÜZDEN DUYGU ALGILAMA

FACE EMOTION DETECTOR



Proje Adı: Yüzden Duygu Analizi

Proje Türü: Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Ataberk Uygur Kaçan (Bilgisayar Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Herhangi bir fotoğraftaki bir veya daha fazla insanın yüz ifadesinden duygu biçimlerini saptamak.

Ürünün Özellikleri:

- 6 çeşit yüz ifadesini algılayabilme
- Tekrar kullanılabilirlik
- Hızlı sonuç alabilme
- Kullanıcı dostu arayüz

Projeni Çıktısı:

Yüzden duygu yorumu yapan uygulama oluşturulacaktır. Resimde örneği görüldüğü gibi duygu tahmin doğruluk yüzdesi / skoru verilmektedir.

Kullanılan Araçlar:

- Java ve JDK 13 (Eclipse) - Arayüz oluşturmak
- IBMCloud- Fotoğrafları kategorize edip makineyi eğitmek ve test etmek
- Curl Command- Arayüz ve IBM cloud aracılığı ile eğitilen makineyi entegre etmede kullanılan metot

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Temel algoritmalar üzerine öğrenme kabiliyetleri kurgulanabilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu ürün bir kütüphane olarak kullanılabileceği gibi, suç önleme, müşteri memnuniyet skoru gibi çeşitli dikey uygulamalar ile paketlenabilir.

YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

DANIŞMAN

ÖZLEM FEYZA ERKAN

DANIŞMAN

ÖZLEM FEYZA ERKAN

PROJELER

AKILLI EV – ABDUSSAMED SAKIN

AKILLI EV – MEHMET VOLKAN VURAL

AKILLI EV – MUHAMMED ALTUNIŞIK

BULANIK MANTIK VİTES KUTUSU – FURKAN TÜRKMEN

BULANIK MANTIK BULAŞIK MAKİNESİ – MEHMET BEDİRHAN KABATAŞ

BULAŞIK MANTIK ÇAMAŞIR MAKİNESİ – GÜLFİDAN BALTACI

E-MAIL İÇERİK KONTROLÜ – BAŞAK AHLAT, EMRE DEMİRCAN, BATUĞHAN YALÇINKAYA

R İLE RİSK ANALİZİ – ALİHAN ÜNLÜ

R İLE RİSK ANALİZİ – METİN TOPÇUOĞLU

R İLE RİSK ANALİZİ – MUHAMMED SADIK DEMİR

AKILLI EV SİSTEMİ

Proje Adı: Akıllı Ev Sistemi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Abdussamed Sakin (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Bir Giriş/Çıkış (Input/Output) kartı ve Processing dilinin uygulamasını barındıran fiziksel bir programlama platformu olan Arduino Uno ve çeşitli sensörler (Işık sensörü, sıcaklık ve nem sensörü, RFID kart okuyucu, buzzer, saat modülü, keypad) kullanarak küçük ölçekli bir akıllı ev sistemi oluşturma

Projenin Çıktısı:

İnsanların evdeki ihtiyaçlarına cevap verebilen, hayatlarını kolaylaştıran ve daha güvenli, daha konforlu ve daha tasarruflu bir yaşam sağlayan akıllı ev sistemi

- LCD ekranda tarih, saat veya sıcaklık değeri gösterme.
- Ortamdaki gaz değerini ölçen ve değerin yüksek olması durumunda kullanıcıya LCD ekran, buzzer ve ledler aracılığıyla uyarı verme.
- Havanın aydınlık veya karanlık olmasına bağlı olarak perdeleri açık/kapalı konumuna getirme

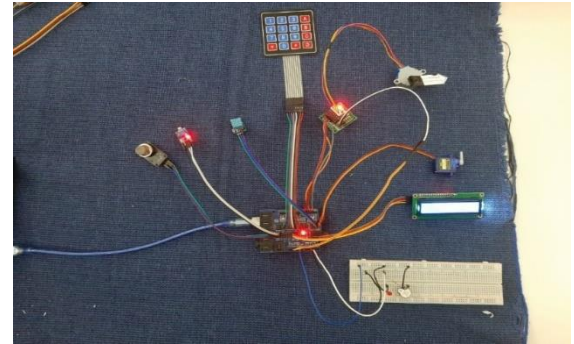


Kullanılan Araçlar:

- Arduino IDE (Arduino için Entegre Geliştirme Ortamı)
- Çeşitli sensörler (sıcaklık, gaz, ışık vb.)

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Android/iOS uygulama arayüzünden kapı kilidi kontrolü
- Otomatik ısı sabitlemeye sahip kombi/klima sistemi
- Sesli komut sistemi ile evdeki cihazların kontrolü
- Görüntü işleme kullanarak buzdolabı içindeki eksik ürünlerin belirlenmesi



Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu projeye eklenecek ek sensörler ile birlikte ev sistemi internet üzerinden uzaktan kontrol edilecek şekilde geliştirilerek ticari bir ürün haline dönüştürülebilir.

AKILLI EV SİSTEMİ

Proje Adı: Akıllı Ev Sistemi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Mehmet Volkan Vural (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Bir Giriş/Çıkış (Input/Output) kartı ve Processing dilinin uygulamasını barındıran fiziksel bir programlama platformu olan Arduino Uno ve çeşitli sensörler (Işık sensörü, sıcaklık ve nem sensörü, RFID kart okuyucu, buzzer, saat modülü, keypad) kullanarak küçük ölçekli bir akıllı ev sistemi oluşturma

Projenin Çıktısı:

İnsanların evdeki ihtiyaçlarına cevap verebilen, hayatlarını kolaylaştıran ve daha güvenli, daha konforlu ve daha tasarruflu bir yaşam sağlayan akıllı ev sistemi

- LCD ekranda tarih, saat veya sıcaklık değeri gösterme.
- Ortamdaki gaz değerini ölçerek değer yüksek olması durumunda kullanıcıya buzzer ve ledler aracılığıyla uyarı verme.
- Şifre ve/veya kart ile açılan akıllı kapı kilidi
- Wi-fi modül kullanarak, telefonda televizyonu kontrol etmek

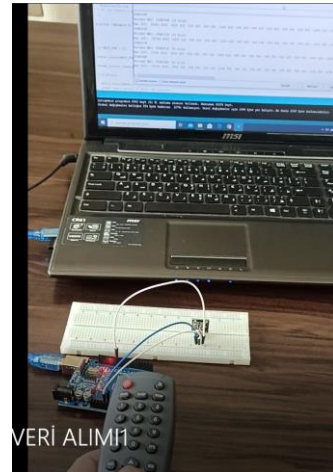


Kullanılan Araçlar:

- Arduino IDE (Arduino için Entegre Geliştirme Ortamı)
- Çeşitli sensörler (sıcaklık, gaz, ışık vb.), step motor, RFID okuyucu

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Android/iOS uygulama arayüzünden kapı kilidi kontrolü
- Sesli komut sistemi ile evdeki cihazların kontrolü
- Yüz tanıma sistemi kullanarak akıllı kilit sisteminin geliştirilmesi
- Wifi modül yardımıyla Akıllı TV oluşturulması
-



Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu projeye eklenecek ek sensörler ile birlikte akıllı ev sistemi internet üzerinden uzaktan kontrol edilecek şekilde geliştirilerek ticari bir ürün haline dönüştürülebilir.

AKILLI EV SİSTEMİ

Proje Adı: Akıllı Ev Sistemi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Muhammed Altunışık (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

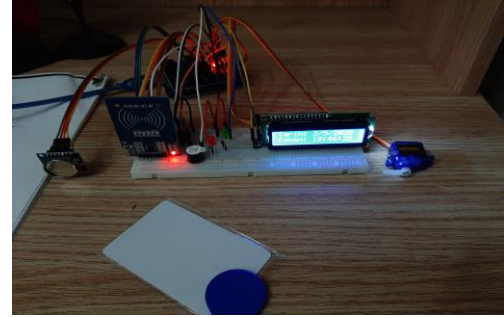
Projenin Amacı:

Bir Giriş/Çıkış (Input/Output) kartı ve Processing dilinin uygulamasını barındıran fiziksel bir programlama platformu olan Arduino Uno ve çeşitli sensörler (Işık sensörü, sıcaklık ve nem sensörü, RFID kart okuyucu, buzzer, saat modülü, keypad) kullanarak küçük ölçekli bir akıllı ev sistemi oluşturma

Projenin Çıktısı:

İnsanların evdeki ihtiyaçlarına cevap verebilen, hayatlarını kolaylaştıran ve daha güvenli, daha konforlu ve daha tasarruflu bir yaşam sağlayan akıllı ev sistemi

- LCD ekranda tarih, saat veya sıcaklık değeri gösterme.
- Ortamdaki gaz değerini ölçen ve değerin yüksek olması durumunda kullanıcıya LCD ekran, buzzer ve ledler aracılığıyla uyarı verme.
- RFID kart okuyucusuna okutulan kartların tanımlı olması halinde kapı kilidinin açılması.
 - Kartların tarih, saat ve kişi bilgilerini veritabanında saklama.
 - Tanımsız kart okutulması durumunda uyarı verme.



Kullanılan Araçlar:

- Arduino IDE (Arduino için Entegre Geliştirme Ortamı)
- Çeşitli sensörler (sıcaklık, gaz, ışık vb.), step motor, RFID okuyucu

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Android/iOS uygulama arayüzünden kapı kilidi kontrolü
- Otomatik ısı sabitlemeye sahip kombi/klima sistemi
- Sesli komut sistemi ile evdeki cihazların kontrolü
- Görüntü işleme kullanarak buzdolabı içindeki eksik ürünlerin belirlenmesi



Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu projeye eklenecek ek sensörler ile birlikte ev sistemi internet üzerinden uzaktan kontrol edilecek şekilde geliştirilerek ticari bir ürün haline dönüştürülebilir.

FUZZY LOGIC TABANLI İLE VİTES TASARIMI

Proje Adı: Fuzzy Logic Tabanlı Vites Programı

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Furkan Türkmen (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Kullanıcı tarafından belirlenen parametreler ile MATLAB Fuzzy Logic Toolbox kullanarak önerilen vites değerini hesaplayan ve kullanıcıya döndüren bir uygulama

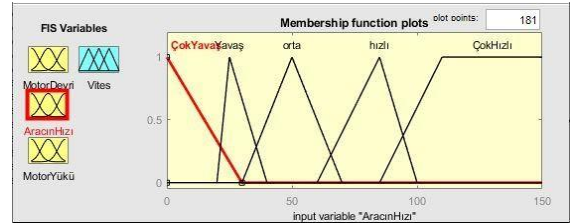


Projenin Çıktısı:

Karar verme mekanizmalarında bulanık mantık teorisinin incelenmesi ve gerçek sistemler için simüle edilmesi olarak özetlenebilir. Projenin adımları aşağıdaki şekildedir:

- 1. Prototipte suyun sıcaklığı ve kıyafet kirlilik seviyesini girdi olarak alan çamaşır makinesi için optimal süre çıktısını veren bulanık mantık temelli sistemin modelinin oluşturulması gerçekleştirilmiştir.

- 2. Prototip ve final ürün tasarımında vites hesaplama programı tasarlanmıştır.
- Giriş parametreleri aracın hızı, motor devri ve motor yüküdür.
- Çıkış ise aracın vitesidir.



Kullanılan Araçlar:

- MATLAB
- Fuzzy Logic Toolbox



Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Kural sistemlerinin belirlenmesinde Knowledge Base yönteminden farklı yöntemlerin denenmesi
- Kullanıcı ara yüzünün geliştirilmesi
- Gerçekleme ortamının oluşturulması

Ticarileştirme Potansiyeli:

Geliştirilen sistem gerçek değerler kullanarak daha verimli hale getirilebilir ve piyasada bulanık mantık kullanarak çalışan cihazlara (Samsung çamaşır makineleri) alternatif olarak düşünülebilir.

BULANIK MANTIK TEMELLİ BULAŞIK MAKİNASI

Proje Adı: Bulanık Mantık Temelli Bulaşık Makinası

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Mehmet Bedirhan Kabataş (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

MATLAB Fuzzy Logic Toolbox kullanarak kullanıcı tarafından girilen parametreler ile bulaşıkların yıkanması için gerekli deterjan miktarını hesaplayan bulanık mantık temelli bulaşık makinası simülasyon programı

Projenin Çıktısı:

Karar verme mekanizmalarında bulanık mantık teorisinin incelenmesi ve gerçek sistemler için simüle edilmesi olarak özetlenebilir. Projenin adımları aşağıdaki şekildedir:

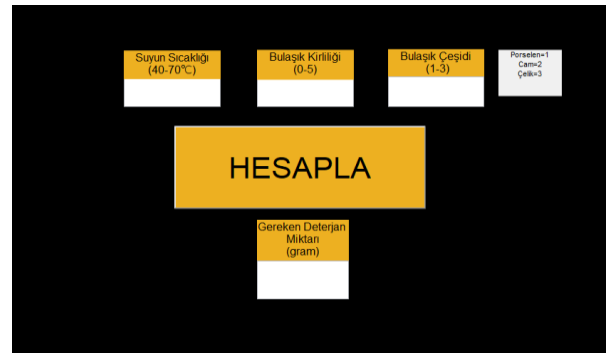
- 1. Prototipte suyun sıcaklığı ve kıyafet kirlilik seviyesini girdi olarak alan çamaşır makinesi için optimal süre çıktısını veren bulanık mantık temelli sistemin modelinin oluşturulmuştur.
- 2. Prototipte bulaşık makinası için parametre sayısı 3 giriş 1 çıkış olmak üzere 4 olarak belirlenmiştir.
- Giriş parametreleri bulaşıkların kirlilik seviyesi, bulaşıkların yıkanması istenen su sıcaklığı ve yıkanan bulaşığın cinsidir.
- Çıkış ise deterjan miktarıdır.
- Çıkışın elde edilmesi için 36 kural yazılmıştır.

- Kural seti için Mamdani yöntemi kullanılmıştır.

```
10. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is soguk) and (bulaşıkcedidi is porselen) then (Deterjanmik is az) (1)
11. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is soguk) and (bulaşıkcedidi is cam) then (Deterjanmik is BirazAz) (1)
12. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is soguk) and (bulaşıkcedidi is celik) then (Deterjanmik is orta) (1)
13. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is ılık) and (bulaşıkcedidi is porselen) then (Deterjanmik is az) (1)
14. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is ılık) and (bulaşıkcedidi is cam) then (Deterjanmik is orta) (1)
15. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is ılık) and (bulaşıkcedidi is celik) then (Deterjanmik is BirazUzun) (1)
16. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is sıcak) and (bulaşıkcedidi is porselen) then (Deterjanmik is BirazAz) (1)
17. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is sıcak) and (bulaşıkcedidi is cam) then (Deterjanmik is orta) (1)
18. If (Kirlilik is Temiz) and (Sıcaklık is sıcak) and (bulaşıkcedidi is cam) then (Deterjanmik is BirazUzun) (1)
```

Kullanılan Araçlar:

- MATLAB
- Fuzzy Logic Toolbox



Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Kuralların belirlenmesinde Knowledge Base yönteminden farklı yöntemlerin denenmesi
- Oluşturulan sistemin Simulink programına aktarılması
- Kullanıcı ara yüzünün geliştirilmesi
- Gerçekleme ortamının oluşturulması

Ticarileştirme Potansiyeli:

Geliştirilen sistem gerçek değerler kullanarak daha verimli hale getirilebilir ve piyasada bulanık mantık kullanarak çalışan cihazlara (Samsung çamaşır makineleri) alternatif olarak düşünülebilir.

BULANIK MANTIK TEMELLİ ÇAMAŞIR MAKİNASI

Proje Adı: Bulanık Mantık Temelli Çamaşır Makinası

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Gülfidan Baltacı (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

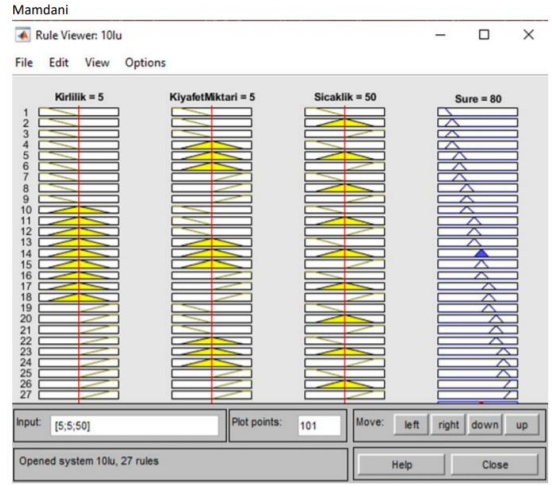
MATLAB Fuzzy Logic Toolbox kullanarak kullanıcı tarafından girilen parametreler çamaşırların istenilen düzeyde yıkanması için gerekli süreyi hesaplayan bulanık mantık temelli çamaşır makinası simülasyon programı

Projenin Çıktısı:

Karar verme mekanizmalarında bulanık mantık teorisinin incelenmesi ve gerçek sistemler için simüle edilmesi olarak özetlenebilir. Projenin adımları aşağıdaki şekildedir:

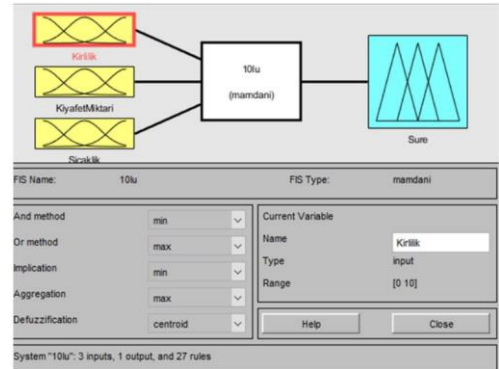
1. Prototipte suyun sıcaklığı ve kıyafet kirlilik seviyesini girdi olarak alan çamaşır makinesi için optimal süre çıktısını veren bulanık mantık temelli sistemin modelinin oluşturulmuştur.
2. Prototipte parametre sayısı 3 giriş 1 çıkış olmak üzere 4 olarak belirlenmiştir.
- Giriş parametreleri kıyafetlerin kirliliği, miktarı ve suyun sıcaklığıdır.
- Çıkış ise çamaşır makinası çalışma süresidir.
- Bulanık mantık üye fonksiyonları girdi tipine göre belirlenmiştir. Bunlar trimf ve trapmfdir.

- Kural seti için Mamdani yönteminin kullanılması



Kullanılan Araçlar:

- MATLAB
- Fuzzy Logic Toolbox



Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Kural sistemlerinin belirlenmesinde Knowledge Base yönteminden farklı yöntemlerin denenmesi
- Kullanıcı ara yüzünün geliştirilmesi
- Gerçekleme ortamının oluşturulması

Ticarileştirme Potansiyeli:

Geliştirilen sistem gerçek değerler kullanarak daha verimli hale getirilebilir ve piyasada bulanık mantık kullanarak çalışan cihazlara (Samsung çamaşır makineleri) alternatif olarak düşünülebilir.

E-MAIL İÇERİK KONTROLÜ

Proje Adı: E-mail içerik kontrolü

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

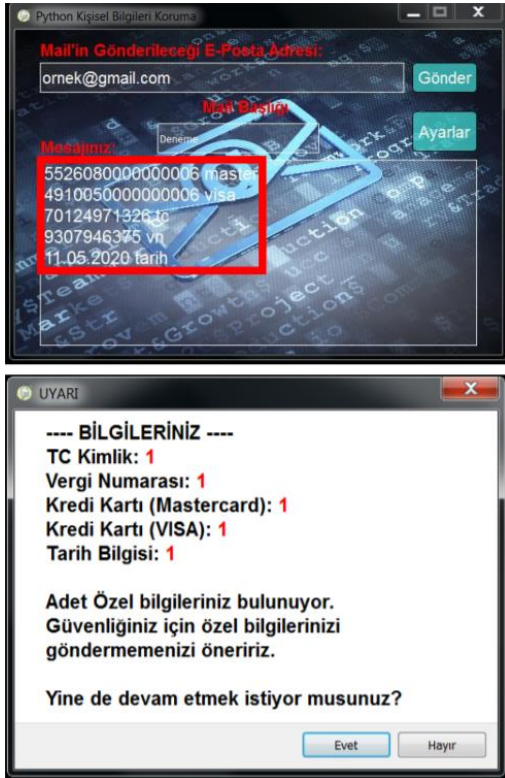
Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Başak Ahlat, Emre Demircan, Batuğhan Yalçinkaya (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencileri)

Projenin Amacı:

T.C kimlik numarası, kredi kartı numarası, vergi numarası gibi özel bilgilerin mail yolu ile paylaşılmasını engelleyerek bilgi güvenliğini sağlayarak kişisel bilgilerin çalınmasını engellemek



Projenin Çıktısı:

Kamu kurumlarında ve kurumsal işyerlerinde gönderilen elektronik postaların içeriklerini kontrol eden ve gerektiğinde engelleyen bir uygulama yazılımı.



Kullanılan Araçlar:

- Python (Programlama Dili)
- Regex kütüphanesi
- SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)
- JSON (JavaScript Object Notation)

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Makine öğrenmesi ve/veya derin öğrenme eklenerek geliştirilen uygulama akıllı hale getirilebilir.
- İçerik analizi (ekler, meta data) eklenebilir.
- İçeriğin sınıflandırılması (az hassas, orta hassas, çok hassas) geliştirilebilir.
- Dosyaların parmak izi çıkartılması özelliği eklenebilir.
- Vekil sunucusu ile koordineli çalışacak hale getirilebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Günümüzde siber tehditlerin artmasıyla ve 2016 KVKK kanunu ile birlikte veri sızıntısı önemli hale gelmiştir. Küçük ölçekte firmalar için geliştirilerek ticari bir ürün haline dönüştürülebilir.

R İLE KREDİ RİSK ANALİZİ

Proje Adı: R ile Kredi Risk Analizi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

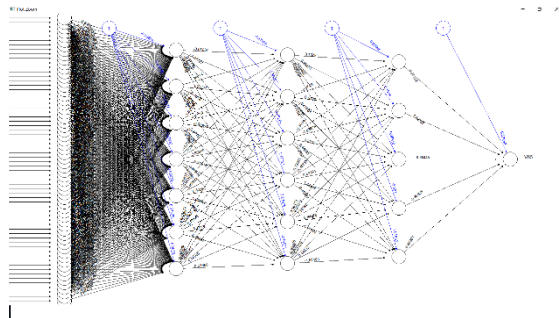
Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Alihan Ülgü (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencileri)

Projenin Amacı:

R programlama dili kullanılarak kredi risk analizi gerçekleştirilmesi

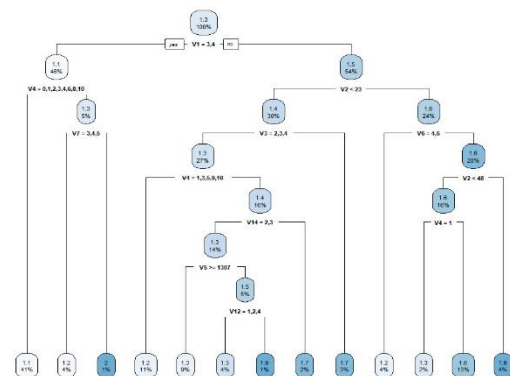


Projenin Çıktısı:

Bankalarda müşterilerin kredi değerliliğini analiz etmeyi sağlayan bir uygulama yazılımı geliştirilmesi amaçlanmıştır. Proje adımları aşağıdaki şekilde özetlenebilir:

- Polonya Kredi Verisinde şirketlerin iflas etme durumlarıyla ilgili parametreler bulunuyor. Veri, 3194 satır ve 65 sütun içeriyor.
- Polonya Bankası Kredi verisinin, %80 train, %20 test olmak üzere ayrılması
- Lojistik regresyon backward modelinin kurulması

- True-pozitif tablosunun oluşturulması, hassasiyet ve doğruluk oranının hesaplanması
- ROC eğrisinin yorumlanması
- Random forest modelinin seçilmesi
- Random forest ve lojistik regresyon sonuçlarının karşılaştırılması



Kullanılan Araçlar:

- R (Programlama Dili)
- Gerekli paketler ve kütüphaneler
- Makine öğrenmesi yöntemleri
- German Credit Dataset
- Polonya Credit Dataset

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Derin öğrenme eklenerek geliştirilen uygulama akıllı hale getirilebilir.
- Değişik veri setleri kullanılarak kullanılan modellerin doğruluklarının incelenmesi

Ticarileştirme Potansiyeli:

Günümüzde bankacılık sektöründe müşterilerin kredi skorlarının doğru bir şekilde belirlenmesi oldukça önemlidir. Bankaların kredi riskinin minimize edilmesinde bilgisayar destekli bir skollama sistemi geliştirilebilir.

R İLE KREDİ RİSK ANALİZİ

Proje Adı: R ile Kredi Risk Analizi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

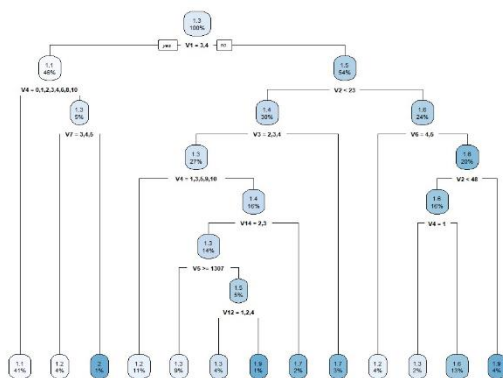
Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Metin Topcuoglu (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencileri)

Projenin Amacı:

R programlama dili kullanılarak kredi risk analizi gerçekleştirilmesi



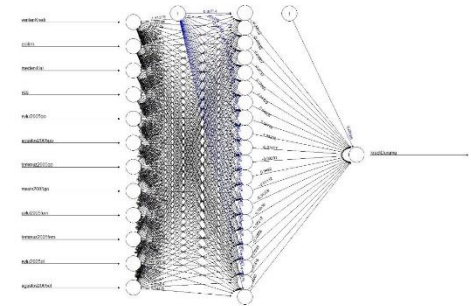
Projenin Çıktısı:

Bankalarda müşterilerin kredi değerliliğini analiz etmeyi sağlayan bir uygulama yazılımı geliştirilmesi amaçlanmıştır. Projede iki farklı veri seti kullanılmıştır. Bunlardan birincisi German Credit verisidir. Bir diğeri ise Taiwan Data verisidir. İlk aşamada 1994 yılına ait 1000 kişilik 25 değişkenli bir veri olan German Credit verisi kullanılmıştır. İkinci aşamada ise 30000 kişilik ve 25 değişkenden oluşan 2005 yılına ait Taiwan Bankası verisi kullanılmıştır.

Proje adımları aşağıdaki şekilde özetlenebilir:

- Verideki en önemli değişkenlerin belirlenmesi

- Veri bütününde korelasyonun 2 farklı şekilde incelenmesi
- Verinin, %80 train, %20 test olmak üzere ayrılması
- Train ve test verileri için TP, TN, FP, FN görüntülenmesi
- Bu değerler doğrultusunda Doğruluk Oranı, Gerçek Pozitif Değerlerin Oranı, Yanlış Pozitif Değerlerin Oranı, Hassasiyet hesaplamaları yapılması
- ROC ve AUC eğrilerinin yorumlanması
- Veri için 12 girişli 20 ara nöron içeren yapay sinir ağı modeli kullanılarak kredi durumunun görüntülenmesi



Kullanılan Araçlar:

- R (Programlama Dili)
- Gerekli paketler ve kütüphaneler
- Makine öğrenmesi yöntemleri
- German Credit Dataset, Taiwan Credit Dataset

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Derin öğrenme eklenerek geliştirilen uygulama akıllı hale getirilebilir.
- Değişik veri setleri kullanılarak kullanılan modellerin doğruluklarının incelenmesi

Ticarileştirme Potansiyeli:

Günümüzde bankacılık sektöründe müşterilerin kredi skorlarının doğru bir şekilde belirlenmesi oldukça önemlidir. Bankaların kredi riskinin minimize edilmesinde bilgisayar destekli bir skorlama sistemi geliştirilebilir.

R İLE KREDİ RİSK ANALİZİ

Proje Adı: R ile Kredi Risk Analizi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Feyza Erkan

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Muhammed Sadık Demir (Yazılım Mühendisliği Bölümü 1. Sınıf öğrencileri)

Projenin Amacı:

R programlama dili kullanılarak kredi risk analizi gerçekleştirilmesi

X1	Cinsiyet a-b TRUE:0 FALSE:1 (kategorik)
X2	Yaş (nümerik) (Yaş ortalaması 31.57)
X3	Başvuranların borçları (nümerik)
X4	Medeni hali: ya da banka müşterisi olup olmadığı net değil? (kategorik)
X5	Başvuranların eğitim durumu (kategorik)
X6	Başvuranların etnik kökeni (kategorik)
X7	Başvuranların çalıştıkları yıl sayısı (nümerik)
X8	Daha önce kredi alıp almadığı TRUE:0 FALSE:1 (kategorik)
X9	Başvuranların çalışıp çalışmadığı durum TRUE:0 FALSE:1 (kategorik)
X10	başvuranların kredi notları (nümerik)
X11	Ehliyet durumu TRUE:0 FALSE:1 (kategorik)
X12	Başvuru sahibinin başvuru sırasında vatandaş olup olmadığı (kategorik)
X13	zip code (başvuru sahibinin posta kodu) (nümerik)
X14	Başvuran kişinin yıllık geliri (nümerik)
X15	Accepted: Kabul edildi:=1:307 kişi Rejected: Reddedildi:=0:383 kişi (kategorik)

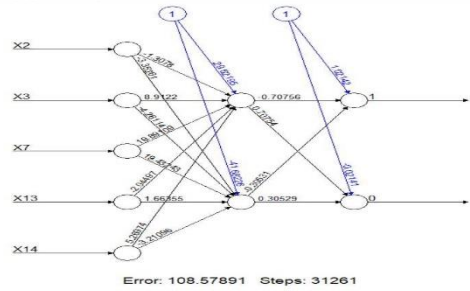
Projenin Çıktısı:

Bankalarda müşterilerin kredi değerliliğini analiz etmeyi sağlayan bir uygulama yazılımı geliştirilmesi amaçlanmıştır.

690 kişilik ve 15 değişkenden oluşan 1992 yılına ait Avusturalya Bankası verisi kullanılmıştır.

Proje adımları aşağıdaki şekilde özetlenebilir:

- Verideki en önemli değişkenlerin belirlenmesi
- Verinin, %80 train, %20 test olmak üzere ayrılması
- True-pozitif tablosunun oluşturulması, hassasiyet ve doğruluk oranının hesaplanması
- ROC eğrisinin yorumlanması
- Verinin train kısmı için Karar Ağacı görüntülenmesi, test kısmı için benzer işlemlerin tekrarı.
- Yapay sinir ağı modelinin kurulması



Kullanılan Araçlar:

- R (Programlama Dili)
- Gerekli paketler ve kütüphaneler
- Makine öğrenmesi yöntemleri
- German Credit Dataset
- Australian Credit Approval Dataset

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Derin öğrenme eklenerek geliştirilen uygulama akıllı hale getirilebilir.
- Değişik veri setleri kullanılarak kullanılan modellerin doğruluklarının incelenmesi

Ticarileştirme Potansiyeli:

Günümüzde bankacılık sektöründe müşterilerin kredi skorlarının doğru bir şekilde belirlenmesi oldukça önemlidir. Bankaların kredi riskinin minimize edilmesinde bilgisayar destekli bir skorlama sistemi geliştirilebilir.

YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

DANIŞMAN

ALP SARDAĞ

PROJELER

DISEASE BOT CORONA – YUNUS BERK TELTİK

KAVŞAK YÖNETİMİ – BEDİRHAN BÜYÜKÖZ

KAVŞAK YÖNETİMİ – DUHA KÖSALİ

KAVŞAK YÖNETİMİ – MERT ULAŞ

LOKASYON BAZLI KAMPANYA KAHVE – BAYRAM ALKAN

LOKASYON BAZLI KAMPANYA RESTORAN – ZEHRA SARAÇ

LOKASYON BAZLI KAMPANYA SİNEMA – CENGİZHAN KÖSE

MEDICAL HEART DISEASE BOT – KAAN BİLGİ

MEMORY CARD GAME – HAVVA NUR KUTLUK

SHOOTER GAME – BUĞRAHAN ÇAKIT

SNAKE GAME – YUSUF SAMET YAMAÇ

TEXT SENTIMENT ANALYSIS ANGRY – EMRE YILDIZ

TEXT SENTIMENT ANALYSIS HAPPY – SEVGİ FİDAN

TEXT SENTIMENT ANALYSIS SAD – İSMAİL ENES EROĞLU

CORONA DISEASE BOT

Proje Adı: Medical Heart Disease Bot

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Yunus Berk Teltik (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Kullanıcının girdiği semptomlara göre Covid-19 virüsü taşıma riskinin olup olmadığını öğrenmek ve buna göre kullanıcıyı yönlendirmek.

Projeni Çıktısı:

Ürün bir chatbot uygulamasıdır. Skype/Whatsapp benzeri bir sohbet arayüzü bulunmaktadır. -Covid-19 virüs taşıma riski olan kullanıcıları yönlendirir.

Kullanılan Araçlar:

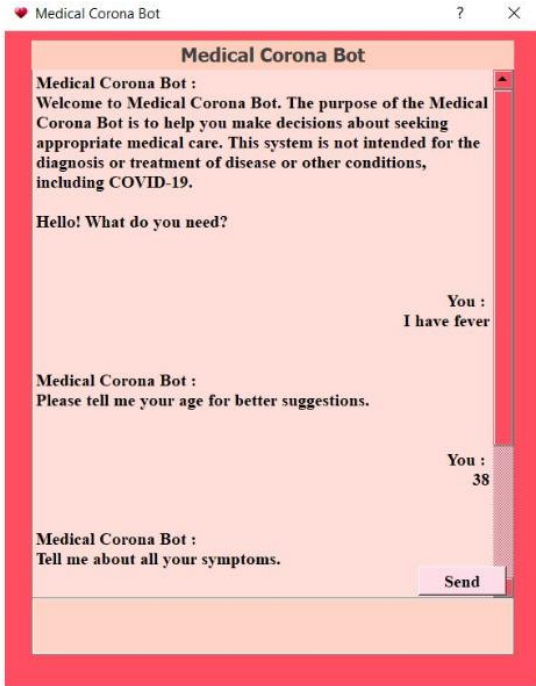
- IBM Watson (Bot altyapısını oluşturma)
- Python PyQt5 (Grafiksel arayüz oluşturma)

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Botun teşhis aşamasında sorduğu soruların artırılması
- Ses ile kelime algılama yapılması
- Muayene sırasında alınan sözlü bilgiler, ileride arayüz aracılığıyla laboratuvar raporlarının iletilmesine imkan sağlanarak teşhis sırasında bu bilgilerin de kullanılmasıyla teşhisin doğruluk oranı artırılması

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu proje ticari olarak hastanelerde hasta danışma ve yönlendirmesinde arama merkezinin yükünü hafifletmek üzere kullanılabilir. Bu amaçla hastanelerde arama merkezi ve randevu sisteminde yardımcı olarak bulut üzerinden kiralanabilir veya direk olarak satılabilir.



MEDICAL HEART DISEASE BOT

Proje Adı: Medical Heart Disease Bot

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

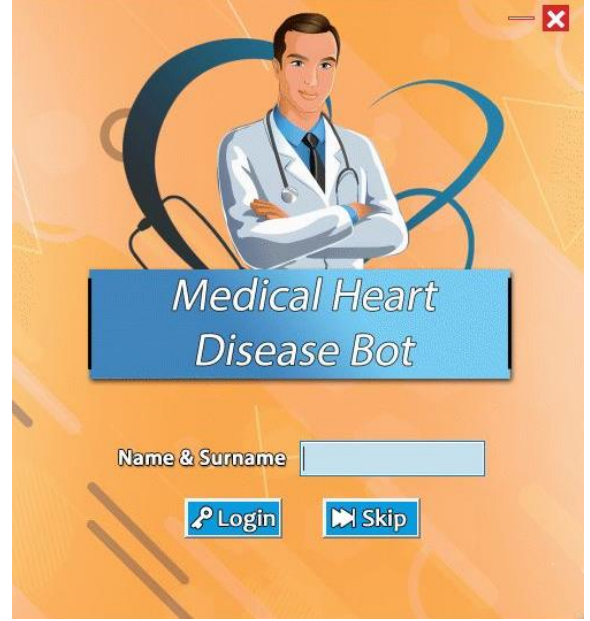
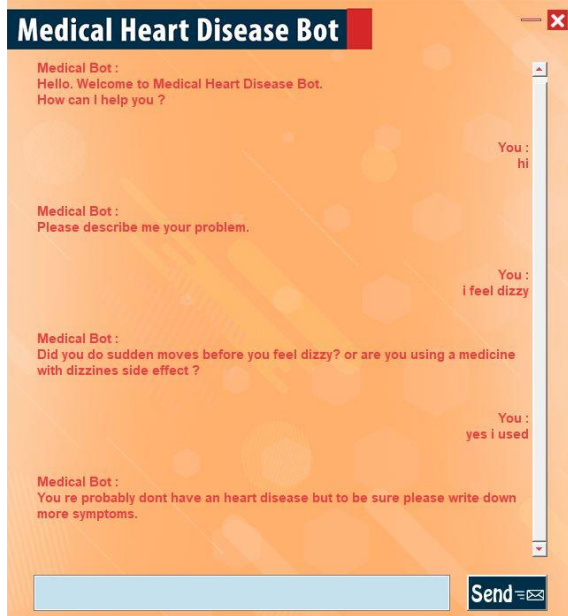
- Kaan Bilgi (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Yapay zekaya sahip bir doktor bot altyapısı sayesinde bir chat arayüzü aracılığıyla hasta adayları muayene ederek semptomlarına göre kalp hastalığı teşhisi konulması

Projeni Çıktısı:

kalp hastalığı teşhisi konulmasında yardımcı olan bir uygulama yazılımı



Kullanılan Araçlar:

- IBM Watson (Bot altyapısını oluşturma)
- Python PyQt5 (Grafiksel arayüz oluşturma)

Geliştirmeye Açık Alanlar:

- Botun teşhis aşamasında sorduğu soruların artırılması
- Ses ile kelime algılama yapılması
- Muayene sırasında alınan sözlü bilgiler, ileride arayüz aracılığıyla laboratuvar raporlarının iletilmesine imkan sağlanarak teşhis sırasında bu bilgilerin de kullanılmasıyla teşhisin doğruluk oranı arttırılması

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu proje ticari olarak hastanelerde hasta danışma ve yönlendirmesinde arama merkezinin yükünü hafifletmek üzere kullanılabilir. Bu amaçla hastanelerde arama merkezi ve randevu sisteminde yardımcı olarak bulut üzerinden kiralanabilir veya direk olarak satılabilir.



KAVŞAK YÖNETİMİ BENZETİMİ

ROAD JUNCTION SIMULATOR

Proje Adı: Kavşak Yönetimi Benzetimi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Bedirhan Büyüköz (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

- Bu proje kavşaklarda kullanılmak üzere akıllı trafik lambaları üretmek.
- Bu proje ile hem yayalar hem de araçlar için ilk önceliğimiz güvenli bir geçiş sağlamak.
- Projeyi Arduino ile yaptığımdan tamamen bizler tarafından istediğimiz şekilde yönlendirebiliriz.
- Sistemde safety periyoda önem verilir ve bu şekilde yaşanabilir kaza oranını düşürmeyi hedefliyorum.

Projenin Çıktısı:

Simülatör sayesinde akıllı kavşak uygulamaların test ortamı uygulama öncesi sağlanabilecektir.

Kullanılan Araçlar:

- Arduino Uno
- Arduino Script Language

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Karmaşık vaka analizleri ve akıllı algoritmalar bu simülatör üzerinde denenebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Belediyeler ve sinyalizasyon ihtiyacı olan kurumlar için kullanım alanı bulunmaktadır. Akıllı şehir uygulamaları tasarlanabilir.



KAVŞAK YÖNETİMİ BENZETİMİ

ROAD JUNCTION SIMULATOR

Proje Adı: Kavşak Yönetimi Benzetimi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Rumeysa Selçuk

Proje Takımı:

- Duha Kösalı (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

- Bu proje kavşaklarda kullanılmak üzere akıllı trafik lambaları üretmek.
- Bu proje ile hem yayalar hem de araçlar için ilk önceliğimiz güvenli bir geçiş sağlamak.
- Projeyi Arduino ile yaptığımdan tamamen bizler tarafından istediğimiz şekilde yönlendirebiliriz.
- Sistemde safety periyoda önem verilir ve bu şekilde yaşanabilir kaza oranını düşürmeyi hedefliyorum.

Projenin Çıktısı:

Simülatör sayesinde akıllı kavşak uygulamaların test ortamı uygulama öncesi sağlanabilecektir.

Kullanılan Araçlar:

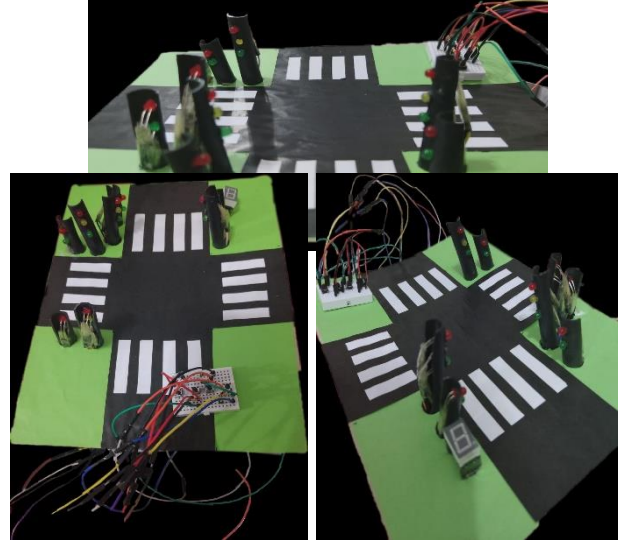
- Arduino Uno
- Arduino Script Language

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Karmaşık vaka analizleri ve akıllı algoritmalar bu simülatör üzerinde denenebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Belediyeler ve sinyalizasyon ihtiyacı olan kurumlar için kullanım alanı bulunmaktadır. Akıllı şehir uygulamaları tasarlanabilir.



KAVŞAK YÖNETİMİ BENZETİMİ

ROAD JUNCTION SIMULATOR

Proje Adı: Kavşak Yönetimi Benzetimi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Murat Ulaş (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

- Bu proje kavşaklarda kullanılmak üzere akıllı trafik lambaları üretmek.
- Bu proje ile hem yayalar hem de araçlar için ilk önceliğimiz güvenli bir geçiş sağlamak.
- Projeyi Arduino ile yaptığımdan tamamen bizler tarafından istediğimiz şekilde yönlendirebiliriz.
- Sistemde safety periyoda önem verilir ve bu şekilde yaşanabilir kaza oranını düşürmeyi hedefliyorum.

Projenin Çıktısı:

Simülatör sayesinde akıllı kavşak uygulamaların test ortamı uygulama öncesi sağlanabilecektir.

Kullanılan Araçlar:

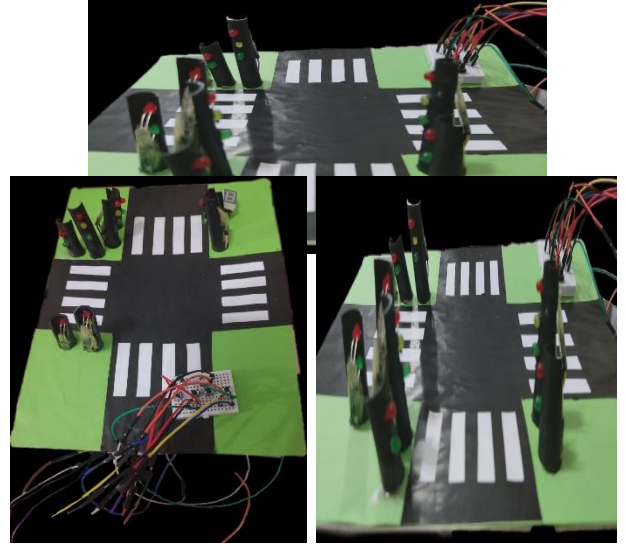
- Arduino Uno
- Arduino Script Language

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Karmaşık vaka analizleri ve akıllı algoritmalar bu simülatör üzerinde denenebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Belediyeler ve sinyalizasyon ihtiyacı olan kurumlar için kullanım alanı bulunmaktadır. Akıllı şehir uygulamaları tasarlanabilir.



LOKASYON BAZLI MOBİL KAMPANYA UYGULAMASI – KAHVE

LOCATION BASED CAMPAIGN APP FOR COFFEE SHOPS

Proje Adı: Lokasyon Bazlı Mobil Kampanya Uygulaması – Kahve

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sarıdağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Bayram Alkan (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Lokasyon Bazlı Mobil Kampanya Uygulama kullanıcının mesafe seçimine bağlı yakınındaki kahve satan dükkanları harita üzerinde göstermektedir.

Uygulama da admin girişi ile yeni lokasyonlar eklenebilmektedir. Kullanıcı adı ve soyadı, mail ile kaydolmakta ve kullanıcı adı ile şifresi yardımıyla giriş yaptığı uygulama ile kendi konumuna göre istediği yakınlıkta kahve satan dükkanlara gidebilmektedir.

Projenin Çıktısı:

Sosyal etkinlik veya kahve meraklıları için tüm yaş gruplarına yönelik lokasyon tabanlı pazarlama uygulaması.

Kullanılan Araçlar:

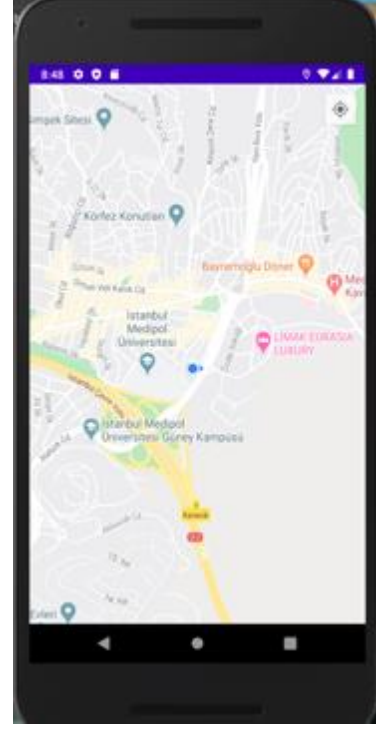
- Android 4.0 (IceCreamSandwich) SDK

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Kullanıcı tercihlerine yönelik akıllı filtre ve tavsiye uygulamaları tasarlanabilir. Sipariş, tavsiye içerikleri ile zenginleştirilebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Ödeme sistemleri sağlayıcıları, sadakat program uygulayıcıları bu uygulama için hedef kitle oluşturacaklardır.



LOKASYON BAZLI MOBİL KAMPANYA UYGULAMASI – RESTORAN

LOCATION BASED CAMPAIGN APP FOR RESTAURANTS

Proje Adı: Lokasyon Bazlı Mobil Kampanya Uygulaması – Restoran

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sarıdağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Zehra Saraç (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Lokasyon Bazlı Mobil Kampanya Uygulama kullanıcının mesafe seçimine bağlı uzaklıkta ki seçtiği restoran türüne göre yakınında ki restoranları göstermektedir.

Uygulamada admin girişi ile yeni lokasyonlar eklenebilmektedir. Kullanıcı adı ve soyadı, mail ile kaydolmakta ve kullanıcı adı ile şifresi yardımıyla giriş yaptığı uygulama ile kendi konumuna göre istediği yakınlıkta restoranlara gidebilmektedir.

Projenin Çıktısı:

Restoranlara yönelik lokasyon tabanlı pazarlama uygulaması.

Kullanılan Araçlar:

- Android 4.0 (IceCreamSandwich) SDK

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Kullanıcı tercihlerine yönelik akıllı filtre ve tavsiye uygulamaları tasarlanabilir. Restoran ile ön sipariş modülleri ve menü tavsiyeleri eklenebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Ödeme sistemleri sağlayıcıları, sadakat program uygulayıcıları bu uygulama için hedef kitle oluşturacaklardır.



LOKASYON BAZLI MOBİL KAMPANYA UYGULAMASI – SİNEMA

LOCATION BASED CAMPAIGN APP FOR MOVIE THEATRES

Proje Adı: Lokasyon Bazlı Mobil Kampanya Uygulaması – Sinema

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sarıdağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Cengizhan Köse (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı: Lokasyon Bazlı Mobil Kampanya Uygulama kullanıcının mesafe seçimine bağlı uzaklıkta ki seçtiği film adı ve türüne göre yakınındaki sinema salonlarını göstermektedir.

Uygulamada admin girişi ile yeni lokasyonlar eklenebilmektedir. Kullanıcı adı ve soyadı, mail ile kaydolmakta ve kullanıcı adı ile şifresi yardımıyla giriş yaptığı uygulama ile kendi konumuna göre istediği yakınlıkta restoranlara gidebilmektedir.

Projenin Çıktısı:

Sosyal etkinlik arama ihtiyacı olan tüm yaş gruplarına yönelik lokasyon tabanlı pazarlama uygulaması.

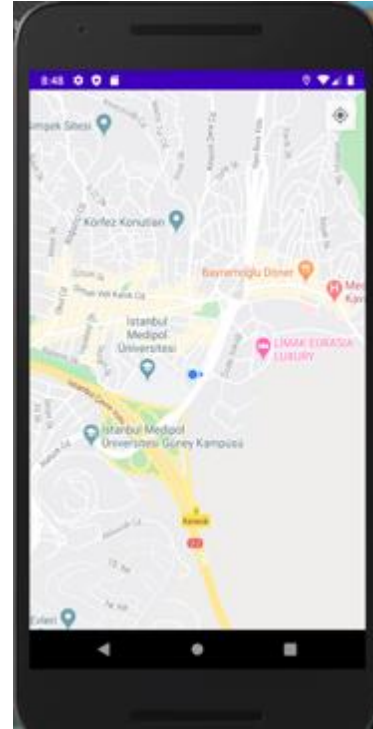
Kullanılan Araçlar:

- Android 4.0 (IceCreamSandwich) SDK

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Kullanıcı tercihlerine yönelik akıllı filtre ve tavsiye uygulamaları tasarlanabilir. Bilet alma, vizyona giren film önerileri eklenebilir.

Potansiyeli: Ödeme sistemleri sağlayıcıları, sadakat program uygulayıcıları bu uygulama için hedef kitle oluşturacaklardır.



HAFIZA KARTI OYUNU

MEMORY CARD GAME

Proje Adı: Hafıza Kartı Oyunu

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Havva Nur Kutluk (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Öncelikle bu oyununu yapılmasındaki temel sebep eğlencedir ve bu oyun bir zeka oyunudur. Oyunu oynarken temel amacımız ise mümkün olduğu kadar çok sayıda kartın eşini bulmaktır.

Projenin Çıktısı:

Bilinen hafıza kart oyunu uygulaması versiyonu hazırlanacaktır

Kullanılan Araçlar:

Unity 3D 5.6.1F1

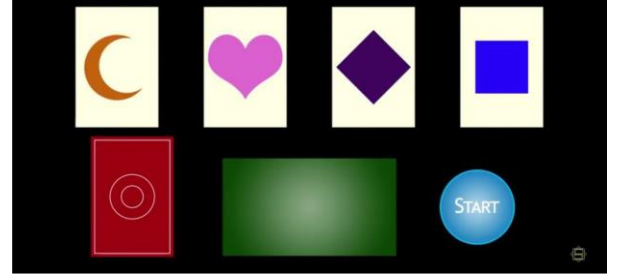
Geliştirmeye Açık Alanlar:

Kart oyunu bir hafıza oyunu olup zeka geliştirici bir etkisi vardır. Bu oyunun geliştirilmesinin önü açıktır. Her yönden geliştirilmeye açıktır. Oyunun kuralları arttıkça oyunda gelişmiş olur. Kurallar arttıkça ve zorlaştıkça oyunda zorlaşmaya başlar. Eğer oyunu geliştirmek istersem oyunu bu şekilde aşamalı hale getirdim ve bu aşamalara süre koyarak ilerler. Her bir üst aşamaya geçtiğimizde süre 10 saniye kadar artmalı ve kart sayıları da artarak ilerlemelidir. Kart sayılarındaki artış da her üst aşamada artmalıdır. Verilen sürede açılmayan kart kalırsa oyuncu yanmalı ve oyun baştan başlamalıdır. Her aşamanın zorluğuna göre puanlar da süre gibi artmalıdır. Yani bir üst aşamadan alınacak puan geçilen aşamadaki puandan örneğin 100 puan daha fazla olarak hesaplanabilir. Oyunun sonunda gösterilecek skor, oyuncu kaç aşama geçtiyse ona göre

bütün puanları toplanıp hesaplanmalı ve skorda gösterilmelidir. Bitmeyen aşama skora dahil edilmemelidir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Yapılan proje Google Play, Apple Store vb. insanların en kolay ulaşabileceği yerlerde yayınlanarak para kazanılabilir ya da oyunu inşa edip hiçbir yerde yayınlamadan almak isteyen bir kişi ya da gerekli şirketlere satılabilir.



SHOOTER GAME OYUNU

SHOOTER GAME

Proje Adı: Shooter Game Oyunu

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sarıdağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Buğrahan Çakır (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Öncelikle bu oyununu yapılmasındaki temel sebep eğlencedir ve bu oyun bir macera oyunudur. Oyunu oynarken temel amacımız ise mümkün olduğu kadar çok sayıda düşman yok edilmesidir.

Projenin Çıktısı:

Bilinen “shooter game” oyunu uygulaması versiyonu hazırlanacaktır

Kullanılan Araçlar:

Unity 3D 5.6.1F1

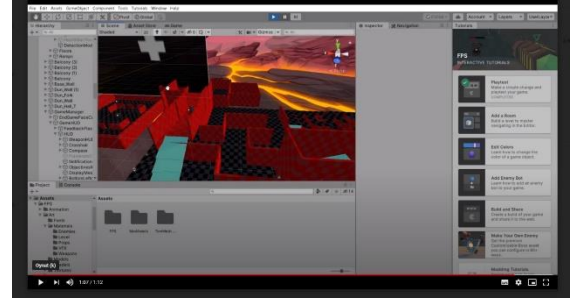
Geliştirmeye Açık Alanlar:

Shooter oyunu bir beceri oyunu olup bilgisayar hakimiyeti konusunda bir etkisi vardır. Bu oyunun geliştirilmesinin önü açıktır. Her yönden geliştirilmeye açıktır. Oyunun kuralları arttıkça oyunda gelişmiş olur. Kurallar arttıkça ve zorlaştıkça oyunda zorlaşmaya başlar. Eğer oyunu geliştirmek istersem oyunu bu şekilde aşamalı hale getirirdim ve bu aşamalara süre koyarak ilerler. Her bir üst aşamaya geçtiğimizde süre 10 saniye kadar artmalı ve düşman sayıları da artarak ilerlemelidir. Düşman sayılarındaki artış da her üst aşamada artmalıdır. Ayrıca sahnelerde değişerek saklanma yerleri giderek azaltılmalıdır. Her aşamanın zorluğuna göre puanlar da süre gibi artmalıdır. Yani bir üst aşamadan alınacak puan geçen aşamadaki puandan örneğin 100 puan daha fazla olarak hesaplanabilir. Oyunun sonunda gösterilecek skor, oyuncu kaç aşama

geçtiyse ona göre bütün puanları toplanıp hesaplanmalı ve skorda gösterilmelidir. Bitmeyen aşama skora dahil edilmemelidir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Yapılan proje Google Play, Apple Store vb. insanların en kolay ulaşabileceği yerlerde yayınlanarak para kazanılabilir ya da oyunu inşa edip hiçbir yerde yayınlamadan almak isteyen bir kişi ya da gerekli şirketlere satılabilir.



3D SNAKE OYUNU

3D SNAKE GAME

Proje Adı: 3D Sanke Oyunu

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Yusuf Samet Yamaç (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Unity 3D Snake Game projesinin amacı, tamamen insanların eğlence ihtiyacını karşılamak ve insanları boş vaktinde eğlendirmek amacıyla yapılan, Windows işletim sistemleri ile çalışan bir oyun projesidir.

Projenin Çıktısı:

Oyunun amacı yemleri duvara veya kendi kuyruğuna çarpmadan(yanmadan) yiyerek maksimum skoru elde etmektir.

Kullanılan Araçlar:

Unity 3D 5.6.1F1
Visual Studio

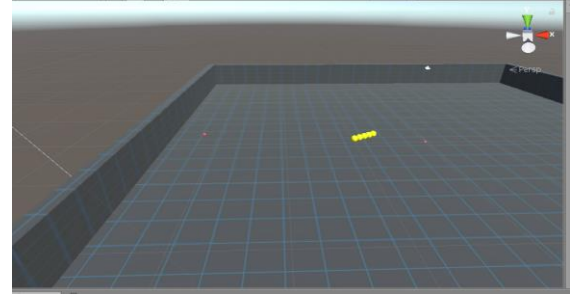
Geliştirmeye Açık Alanlar:

3D Snake oyunu bir beceri oyunu olup bilgisayar hakimiyeti konusunda bir etkisi vardır. Bu oyunun geliştirilmesinin önü açıktır. Her yönden geliştirilmeye açıktır. Oyunun kuralları arttıkça oyunda gelişmiş olur. Kurallar arttıkça ve zorlaştıkça oyunda zorlaşmaya başlar. Eğer oyunu geliştirmek istersem oyunu bu şekilde aşamalı hale getirirdim ve bu aşamalara süre koyarak ilerler. Her bir üst aşamaya geçtiğimizde süre 10 saniye kadar artmalı ve düşman sayıları da artarak ilerlemelidir. Yem ve duvar sayılarındaki artış da her üst aşamada artmalıdır. Ayrıca

sahnelerde değişerek, karmaşık sahneler elde etmek için orta duvar yerleri eklenmelidir. Her aşamanın zorluğuna göre puanlar da süre gibi artmalıdır. Yani bir üst aşamadan alınacak puan geçen aşamadaki puandan örneğin 100 puan daha fazla olarak hesaplanabilir. Oyunun sonunda gösterilecek skor, oyuncu kaç aşama geçtiyse ona göre bütün puanları toplanıp hesaplanmalı ve skorda gösterilmelidir. Bitmeyen aşama skora dahil edilmemelidir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Yapılan proje Google Play, Apple Store vb. insanların en kolay ulaşabileceği yerlerde yayınlanarak para kazanılabilir ya da oyunu inşa edip hiçbir yerde yayınlamadan almak isteyen bir kişi ya da gerekli şirketlere satılabilir.



YAZIDAN AMAÇ ANALİZİ / Kızgın

TEXT SENTIMENT ANALYSIS / Angry

Proje Adı: Yazıdan Amaç Analizi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Emre Yıldız (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Java ile yazacağımız programda kullanıcının metninin kızgın veya diğer duyguları içermişini test etmektedir.

Projenin Çıktısı:

Yazı tabanlı sistemlerde kızgın

Kullanılan Araçlar:

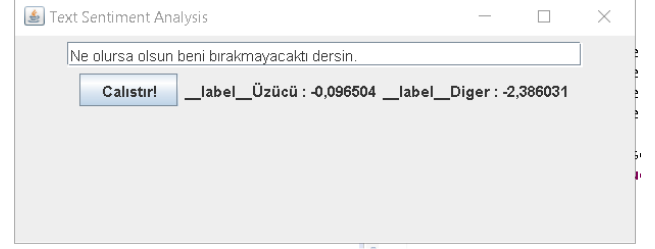
- Java Development Kit 1.8;
- Eclipse IDE;
- Zemberek (Türkçe olarak doğal dil işlemenizi sağlayan bir araçtır.)

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Benzer duygular için geliştirme sağlanabilir. Karmaşık duygular içeren yazılarda alt analiz akışları ile zenginleştirilebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu ürün bir müşteri memnuniyet ölçme ihtiyacı olan alanlarda analiz yapılabilir.



YAZIDAN AMAÇ ANALİZİ / Mutlu

TEXT SENTIMENT ANALYSIS / Happy

Proje Adı: Yazıdan Amaç Analizi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- Sevgi Fidan (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Java ile yazacağımız programda kullanıcının metninin mutlu veya diğer duyguları içermişini test etmektedir.

Projenin Çıktısı:

Yazı tabanlı sistemlerde mutlu

Kullanılan Araçlar:

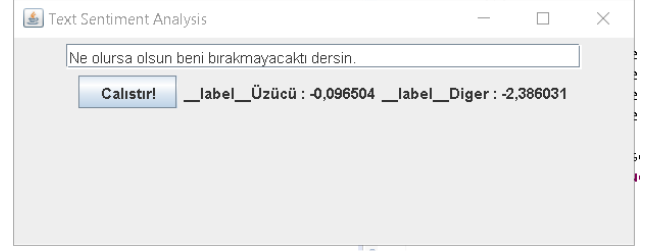
- Java Development Kit 1.8;
- Eclipse IDE;
- Zemberek (Türkçe olarak doğal dil işlemenizi sağlayan bir araçtır.)

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Benzer duygular için geliştirme sağlanabilir. Karmaşık duygular içeren yazılarda alt analiz akışları ile zenginleştirilebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu ürün bir müşteri memnuniyet ölçme ihtiyacı olan alanlarda analiz yapılabilir.



YAZIDAN AMAÇ ANALİZİ / Üzgün

TEXT SENTIMENT ANALYSIS / Sad

Proje Adı: Yazıdan Amaç Analizi

Proje Türü: Yazılım Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Alp Sardağ

Takım Koçu: Ar. Gör. Gökçe Deliorman

Proje Takımı:

- İsmail Enes Eroğlu (Yazılım Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Java ile yazacağımız programda kullanıcının metninin üzgün veya diğer duyguları içermişini test etmektedir.

Projenin Çıktısı:

Yazı tabanlı sistemlerde üzgün

Kullanılan Araçlar:

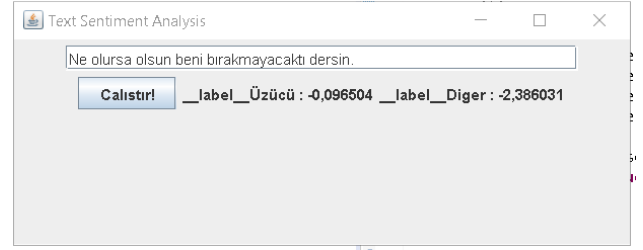
- Java Development Kit 1.8;
- Eclipse IDE;
- Zemberek (Türkçe olarak doğal dil işlemenizi sağlayan bir araçtır.)

Geliştirmeye Açık Alanlar:

Benzer duygular için geliştirme sağlanabilir. Karmaşık duygular içeren yazılarda alt analiz akışları ile zenginleştirilebilir.

Ticarileştirme Potansiyeli:

Bu ürün bir müşteri memnuniyet ölçme ihtiyacı olan alanlarda analiz yapılabilir.



İŞLETME MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

DANIŞMAN

NEVZAT EVRİM ÖNAL

PROJELER

DEDEMİN SANDIĞI – MAHMUT CAN ASLAN

TOPTANCIM NETTE – EFE ERTUĞRUL

SAHADAYIZ – ZELİHA YILMAZ

TOPTAN SPOR – IŞIL KAYA

SPORTFAM – HÜSEYİN EMRE KENDİRLİ

SAYDAM DÜNYA – İREM KAYA

TEMİZ DÜNYA – AYBARS SALİM ÖZGEN

DEDEMİN SANDIĞI

Proje Adı: Dedemin Sandığı

Proje Türü: İşletme Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Nevzat Evrim Önal

Takım Koçu: Ar. Gör. Ezgi Çolak

Proje Takımı:

- Mahmut Can Aslan (İşletme Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Evindeki antika eşyaları satmak isteyen tüketicilerden ürünleri alıp ve satın aldığı ürünleri canlı yayında açık arttırmayla satarak, gelir elde etmek.

Projenin Çıktısı:

Evindeki antika eşyaları satmak isteyen tüketicilerden ürünleri alan ve satın aldığı ürünleri canlı yayında açık arttırmayla satan bir internet sitesi.

Çıktının Web Adresi:

<https://mahmutcanaslan4.wixsite.com/dedemin-sandigi>

Kullanılan Araçlar:

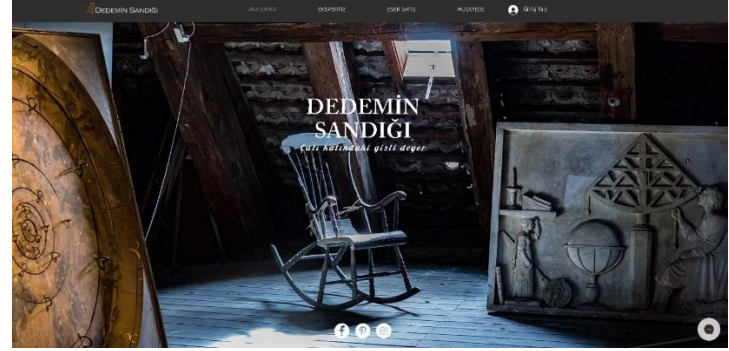
- Sitenin tasarımı için Wix.
- Canlı açık arttırmalar için Youtube canlı yayın.

Geliştirilmeye Açık Alanlar:

- Sitenin mobil arayüzü geliştirilebilir.
- Sitenin antika satıcılarına yönelik ikinci bir ikinci müşteri arayüzü oluşturulabilir.

Ticarileşme Potansiyeli:

Projenin antika trafiğinin yoğun olduğu kentlerde kullanımının yaygınlaşması başarı şansını artıracaktır.



SAHADAYIZ

Proje Adı: Sahadayız

Proje Türü: İşletme Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Nevzat Evrim Önal

Takım Koçu: Ar. Gör. Ezgi Çolak

Proje Takımı:

- Zeliha Yılmaz (İşletme Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Belediye sahalarını bir araya toplayarak sosyalleşmeye ve daha sağlıklı bir yaşama destek olarak üyelik planları, etkinlikler, diğer kuruluşlarla anlaşmalar (organizasyon şirketleri, telefon uygulamaları vb.) yoluyla gelir elde etmek.

Projenin Çıktısı:

Belediye sahalarını bir araya toplayarak sosyalleşmeye ve daha sağlıklı bir yaşama destek olan internet sitesi.

Çıktının Web Adresi:

<https://zelihiyilmz.wixsite.com/sitem>

Kullanılan Araçlar:

- Site tasarımı için Wix.
- Harita uygulaması için Google Maps.

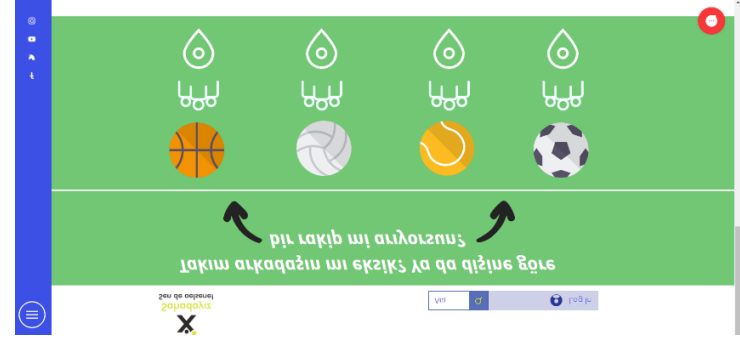
Geliştirilmeye Açık Alanlar:

- Sitenin İngilizce seçeneği oluşturulabilir
- Sitenin mobil arayüzü geliştirilebilir.

Ticarileşme Potansiyeli:

Proje turistik bir kentte yürütülmektedir ve sosyal paylaşım niteliğine sahiptir; çok dilli bir

müşteri tabanı oluşturabildiği durumda, sunduğu hizmet müşteriler açısından daha çekici hale gelecektir.



SAYDAM DÜNYA

Proje Adı: Saydam Dünya

Proje Türü: İşletme Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Nevzat Evrim Önal

Takım Koçu: Ar. Gör. Ezgi Çolak

Proje Takımı:

- İrem Kaya (İşletme Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Belirlenen materyallerin evlerinden alınması için kullanıcılara site içerisinden hizmet satarak gelir elde etmek, böylelikle aynı zamanda çevrenin korunmasına katkıda bulunmak.

Projenin Çıktısı:

Evsel atık, cam ve plastik olarak belirlenen geri dönüşüm materyallerinin, belirlenen bölgelerde evden teslim alınmasını sağlayan bir internet sitesi.

Çıktının Web Adresi:

<https://irmmsg.wixsite.com/saydamdunya>

Kullanılan Araçlar:

- Site tasarımı için Wix.
- Harita uygulaması için Google Maps.

Geliştirilmeye Açık Alanlar:

- İş modeli detaylandırılabilir
- İlk gerçek anlaşmaların ardından "çözüm ortakları" bilgisi siteye eklenebilir.

Ticarileşme Potansiyeli:

Proje bir takım çözüm ortakları bulduğu ölçüde, bu çözüm ortakları ile yürüttüğü çalışmayı yeni potansiyel müşterilere örnek gösterebilir ve böylelikle müşteri tabanını daha hızlı geliştirebilir.



SPORTFAM

Proje Adı: SPORTFAM

Proje Türü: İşletme Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Nevzat Evrim Önal

Takım Koçu: Ar. Gör. Ezgi Çolak

Proje Takımı:

- Hüseyin Emre Kendirli (İşletme Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Kullanıcıların site üzerinden anlaşmalı özel spor alanlarından yapacakları hizmet satın alımından (yüzde olarak), site üzerinden düzenlenen etkinliklerin kullanıcılar tarafından ödenecek olan katılım ücretlerinden ve site üzerinden verilecek olan reklamlardan gelir elde etmek.

Projenin Çıktısı:

İnsanların kendilerine spor partneri veya partnerleri bulabilmelerini ve spor yapabilecekleri alanlara kolay erişimlerini sağlayan internet sitesi

Çıktının Web Adresi:

<https://emrekendirli07.wixsite.com/sportfam>

Kullanılan Araçlar:

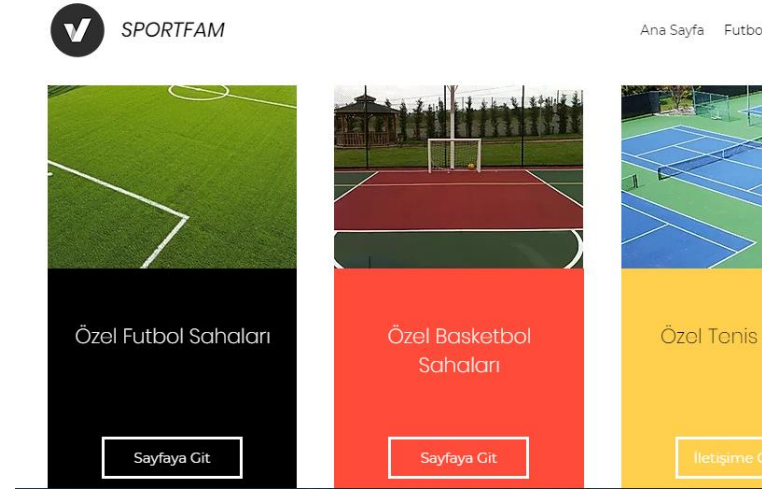
- Site tasarımı için Wix.
- Harita uygulaması için Google Maps.

Geliştirilmeye Açık Alanlar:

- Sitenin İngilizce seçeneği oluşturulabilir
- Site tasarımı sadeleştirilebilir
- Sitenin mobil arayüzü geliştirilebilir.

Ticarileşme Potansiyeli:

Proje turistik bir kentte yürütülmektedir ve sosyal paylaşım niteliğine sahiptir; çok dilli bir müşteri tabanı oluşturabildiği durumda, sunduğu hizmet müşteriler açısından daha çekici hale gelecektir.



TEMİZ DÜNYA

Proje Adı: Temiz Dünya

Proje Türü: İşletme Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Nevzat Evrim Önal

Takım Koçu: Ar. Gör. Ezgi Çolak

Proje Takımı:

- Aybars Salim Özgen (İşletme Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Kullanıcıların biriktirdiği atık yağ ve pilleri belediyeler adına toplarken belediye ile yapılan anlaşmalardan ve internet sitesindeki bağış kısmından gelir elde etmek.

Projenin Çıktısı:

Kullanıcıların biriktirdiği atık yağ ve pilleri yine kullanıcıların çağıracağı kuryeler aracılığıyla toplayıp ilgili belediyenin atık depolarına ulaştırmak.

Çıktının Web Adresi:

<https://aybarssalimozgen.wixsite.com/temizdunya>

Kullanılan Araçlar:

- Site tasarımı için Wix.
- Harita uygulaması için Google Maps.

Geliştirilmeye Açık Alanlar:

- Sunulan hizmetin şartları detaylandırılabilir.
- İlk gerçek anlaşmaların ardından “çözüm ortakları” bilgisi siteye eklenebilir.

Ticarileşme Potansiyeli:

Proje esasen yerel yönetimlerle az sayıda ancak büyük ölçekli ortaklıklar üzerine kurulmuştur. Bu doğrultuda sunacağı çözümleri yerel sorunların çözümü açısından çekici hale getirdiği ölçüde, başarılı olma şansı artacaktır.



TOPTANSPOR

Proje Adı: ToptanSpor

Proje Türü: İşletme Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Nevzat Evrim Önal

Takım Koçu: Ar. Gör. Ezgi Çolak

Proje Takımı:

- Işıl Kaya (İşletme Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Toptan alışveriş yapmak isteyen müşteriler, firma sahipleri ile toptan satış yapan firmaları sosyal platformda buluşturarak, forum üzerinden reklam vermek ve toptan satış yapan firmaların web sitesinde bulunmak adına ödeyeceği ücret ile gelir elde etmek.

Projenin Çıktısı:

Toptan alışveriş yapmak isteyen müşteriler, firma sahipleri ile toptan satış yapan firmaları sosyal platformda buluşturacak bir internet sitesi.

Çıktının Web Adresi

<https://isilkya77.wixsite.com/toptanspor>

Kullanılan Araçlar:

- Site tasarımı için Wix.
- Harita uygulaması için Google Maps.

Geliştirilmeye Açık Alanlar:

- Sitenin mobil arayüzü geliştirilebilir.

Ticarileşme Potansiyeli:

Projenin iş planı güçlüdür, tanıtım faaliyeti yoluyla yaygınlaştırılması başarı şansını artıracaktır.



TOPTANCIMNETTE

Proje Adı: ToptancımNette

Proje Türü: İşletme Mühendisliği Lisans Programı II. Yarıyıl Mühendislik Projesi I Dersi Projesi

Proje Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Nevzat Evrim Önal

Takım Koçu: Ar. Gör. Ezgi Çolak

Proje Takımı:

- Efe Ertuğrul (İşletme Mühendisliği Bölümü I. Sınıf öğrencisi)

Projenin Amacı:

Kıyafet toptancılarıyla, kıyafet satın almak isteyen butikleri bir araya getirmek. Ücretli üyelikler ve toptancılara yapılacak anlaşmalardan gelir elde etmek.

Projenin Çıktısı:

Toptancı ve kıyafet satan butiklerin birbirlerine ulaşmasını kolaylaştıracak bir internet sitesi.

Çıktının Web Adresi:

<https://eertugrul99.wixsite.com/toptancimnette>

Kullanılan Araçlar:

Site tasarımı için Wix, harita uygulaması için Google Maps.

- Site tasarımı için Wix.
- Harita uygulaması için Google Maps.

Geliştirilmeye Açık Alanlar:

- Sitenin görsel içeriği güçlendirilebilir.
- Sitenin mobil arayüzü geliştirilebilir.

Ticarileşme Potansiyeli:

Projenin teknik altyapısının geliştirilmesi (bilhassa mobil arayüzünün geliştirilmesi) başarı şansını artıracaktır.

