



OĞUZHAN DURSUN

BİLGİSAYAR MÜHENDİSİ

Bayburt, TÜRKİYE | oguzdursun0369@gmail.com | [LinkedIn](#) | (+90) 545 132 50 69

BECERİLER

Programlama Dilleri: C++, Python, Java, JavaScript, Dart (Flutter), C#

Frameworks: Spring Boot, Qt, NextJS, Flutter, Flask, Streamlit

Görüntü İşleme: Computer Vision, YOLO Modelleri, Vision Transformers, CNN, TFLite

Veri Yönetimi: Firebase, RESTful API, Git, Docker, MySQL, PostgreSQL

Oyun Geliştirme: Unity, C# (2D Oyun Tasarımı ve Mekanikler)

Yabancı Dil: İngilizce

DENEYİM

MobileITM – İstanbul, Türkiye

16/07/2024 – 20/08/2024

Staj sürecimde, MobileITM bünyesinde Android platformu için bir sosyal medya uygulaması geliştirdim. Bu uygulama, kullanıcıların kayıt olup giriş yapabileceği, gönderi paylaşabileceği, diğer kullanıcıların gönderilerini beğenip yorum yapabileceği bir sistem sunmaktadır.

TÜBİTAK BİLGEM YTE – Ankara, Türkiye

01/07/2025 – 29/07/2025

TÜBİTAK BİLGEM’de gerçekleştirdiğim yaz stajı süresince, kurum içi süreçlerin dijitalleştirilmesi amacıyla kullanılan bir Personel Bilgi Sistemi geliştirdim. Bu sistem ile personel bilgileri kayıt altına alınmakta, güncellenebilmekte ve yetkilendirme seviyelerine göre görüntülenebilmektedir.

BİTES Defence & Aerospace – Ankara, Türkiye

04/08/2025 - 29/08/2025

Qt ve C++ kullanarak bir Radar Simülatörü geliştirdim. Staj sürecim boyunca döner radar taraması, hedef tespiti ve menzil hesaplamalarının görselleştirilmesi süreçlerinde aktif rol aldım. Gerçek zamanlı radar ekranı (PPI Scope) ve sinyal işleme modülleri üzerine yürüttüğüm çalışmaları başarıyla tamamlayarak projeye katkı sağladım.

EĞİTİM

Giresun Üniversitesi Mühendislik Fakültesi

Eylül 2022 - Haziran 2026

Bilgisayar Mühendisliği

PROJELER

TUSAŞ LIFT UP - Hava Aracı Yapı Sağlığı Takibine Yönelik Vibro-Akustik Ölçüm Metotlarının Geliştirilmesi

TUSAŞ LIFT UP programı kapsamında yürütülen bu projede, hava araçlarının yapısal bütünlüğünü korumak ve olası hasarları önceden tespit etmek amacıyla vibro-akustik ölçüm metotları üzerine çalışılmıştır. Proje sürecinde, hava aracı bileşenlerinden alınan titreşim ve ses verilerinin analizi yapılarak yapı sağlığı izleme (Structural Health Monitoring) sistemleri için veri modelleri oluşturulmuştur. Low-Code/No-Code araçlar ve dinamik raporlama sistemleri kullanılarak, karmaşık ölçüm verilerinin anlamlandırılması ve havacılık standartlarına uygun şekilde analiz edilmesi süreçleri başarıyla uygulanmıştır.



OĞUZHAN DURSUN

BİLGİSAYAR MÜHENDİSİ

PROJELER

TÜBİTAK 2209-A Sonar Görüntüsü Üzerinden Nesne Tespiti

Sualtı Akustik Nesne Tespiti ve Operasyonel Terminali Bilgisayar Mühendisliği bitirme projesi kapsamında, sualtı sonar (akustik) görüntüleri üzerinde otonom nesne tespiti yapan uçtan uca bir sistem geliştirilmiştir. Proje, TÜBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı kapsamında onaylanmış olup, YOLO11 mimarisi kullanılarak sualtı ortamındaki gürültülü ve düşük çözünürlüklü verilerde yüksek isabetle hedef tespiti sağlamaktadır. Veri ön işleme aşamasında CLAHE algoritması ile görüntü kalitesi optimize edilmiş, sisteme "siber güvenlik katmanı" olarak YOLO-cs tabanlı bir doğrulama modülü entegre edilmiştir. Operasyonel kullanım için Flask altyapısıyla, telemetri verilerini (derinlik, yön, batarya) gerçek zamanlı sunan taktiksel bir HUD arayüzü tasarlanmıştır. Bu çalışma, nesne tespiti başarısının yanı sıra sistem güvenliği ve gömülü sistem arayüz tasarımıyla bütüncül bir mühendislik çözümü sunmaktadır.

Duygu Tanıma ve Mobil Görüntü İşleme Uygulaması

Flutter ve TFLite kullanılarak geliştirilen bu projede, mobil cihazlar üzerinden gerçek zamanlı yüz ifadesi analizi yapabilen bir sistem oluşturulmuştur. Derin öğrenme tabanlı bilgisayarlı görü modellerinin mobil platforma entegre edildiği uygulamada, kullanıcıların anlık duygu değişimleri tespit edilerek sınıflandırılmaktadır. Proje süreci; modelin düşük gecikme süresiyle çalışması için optimize edilmesini, kullanıcı dostu arayüz tasarımı ve yüksek doğruluk oranlı duygu analizi çıktılarının mobil ekrana yansıtılmasını kapsamaktadır.

Göz Hastalıkları Analiz ve Teşhis Sistemi

Yapay zeka ve derin öğrenme teknikleri kullanılarak geliştirilen bu projede, tıbbi görüntüler üzerinden göz hastalıklarının otomatik teşhisine odaklanılmıştır. Vision Transformers (ViT) ve CNN mimarilerinin kullanıldığı sistemde, görüntü verileri işlenerek analiz edilmiş ve hastalık tespiti için yüksek performanslı modeller eğitilmiştir. Proje kapsamında, veri setlerinin ön işleme süreçlerinden geçirilmesi, sınıflandırma raporlarının oluşturulması ve yapay zekanın sağlık teşhis süreçlerindeki doğruluğunun maksimize edilmesi hedeflenmiştir.

Personel Bilgi Sistemi

Spring Framework ve JavaScript kullanarak geliştirilen bu projede, kullanıcıların personel bilgilerini kayıt altına alabileceği, düzenleyebileceği ve yönetebileceği bir Personel Bilgi Sistemi oluşturulmuştur. Uygulama; kullanıcı giriş sistemi, yetkilendirme yapısı, dinamik form işlemleri ve veri tabanına entegre edilen CRUD (Create, Read, Update, Delete) işlemlerini içermektedir. Arka uçta Spring Boot ile RESTful servisler geliştirilmiş, ön uçta ise kullanıcı dostu bir arayüz sunmak için HTML, CSS ve JavaScript kullanılmıştır. Projede veri güvenliği, kullanıcı doğrulama ve giriş kontrolü gibi önemli işlevler de başarıyla uygulanmıştır.

Age of Çotanak: Giresun Temalı Gerçek Zamanlı Strateji (RTS) Oyunu

Unity ve C# kullanılarak geliştirilen bu projede, Giresun'un yerel landmarklarını ve kültürel öğelerini barındıran kapsamlı bir gerçek zamanlı strateji oyunu oluşturulmuştur. Proje kapsamında, birim yönetimi, kaynak toplama ve harita kontrolü gibi karmaşık oyun mekanikleri başarıyla kodlanmıştır. Firebase entegrasyonu ile çevrimiçi senkronizasyon yeteneği kazandırılan yapımda, çok oyunculu deneyim için veri tabanı yönetimi ve ağ iletişimi süreçleri optimize edilmiştir.