

Bilgehan TÜZÜN

Karaaslan Mah. Evliyalı Sk. No: 5 İç Kapı No: 5 Karatay / Konya

☎ +90 553 021 25 88 • ✉ btznli1@gmail.com

🌐 www.bilgehantuzun.com

Eğitim

KTO Karatay Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi

Elektrik ve Bilgisayar Mühendisliği Yüksek Lisans (Tezli)

2024–Günümüz

KTO Karatay Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi

Bilgisayar Mühendisliği Lisans, Genel Not Ortalaması: 3.00 / 4.00

2020–2024

KTO Karatay Üniversitesi

İngilizce Hazırlık Eğitimi, KEPT 2: 2.60 / 4.00

2019–2020

İş Deneyimi

Yandex (Gini Talent)

Harita İçerik Uzmanı

Konya, Türkiye

Ağustos 2024–2025

Express Bilgisayar

Stajyer

Konya, Türkiye

Ağustos 2023–Eylül 2023

Express Bilgisayar

Stajyer

Konya, Türkiye

Temmuz 2023–Ağustos 2023

KTO Karatay Üniversitesi'nde Alınan Önemli Dersler

- Veri Madenciliğine Giriş
- Blokszincir Teknolojileri ve Uygulamaları
- Yapay Zeka ve Makine Öğrenmesi
- Java ile Uygulama Geliştirme
- Derin Öğrenmeye Giriş
- Sayısal Görüntü İşleme
- Nesnelerin İnterneti
- Bilgisayar Mimarisi
- Tıbbi Görüntüleme
- Python ile Programlama
- Mobil Programlama
- Küresel Makroekonomik Eğilimlerle Kurumsal Yönetişim

Projeler

- Petrol İstasyonları İçin Yıkama Makinesi Yönetim Sistemi
 - 2024–2025, Bağımsız Proje,

- ASP.NET MVC kullanarak petrol istasyonlarında kullanılan yıkama makineleri için yönetim sistemi geliştirildi,
- Kullanıcılar için istatistikleri görüntüleyecekleri arayüz içeriyor,
- Kullanıcı yönetimi, istatistikler ve raporlama için bir admin paneli içeriyor,
- 170 petrol ofisinden fazla kullanılmak üzere tasarlanmıştır.
- **Kişisel Web Sitesi**
 - 2024–2025, Bağımsız Proje,
 - ASP.NET MVC kullanarak kişisel portfolyo web sitesi geliştirildi,
 - Türkçe ve İngilizce CV yükleme ve indirme, projelerin tanıtımı ve admin panel üzerinden dinamik içerik yönetimi özelliklerini içerir,
 - Web sitesi yayında: www.bilgehantuzun.com
- **Savunma Temalı Eşleştirme (Match-3) Oyunu**
 - 2025, Devam Eden Kişisel Proje, Unity ile geliştirilmekte olan mobil bir oyun,
 - Oyun, 8x8'lik bir grid üzerinde gündüzleri eşleştirme yaparak altın kazanma ve geceleri düşmanlara karşı savunma yapma mekaniğine sahiptir,
 - Oyuncu, kazandığı altınlarla asker satın alıp gece savunmasında belirli noktalara yerleştirebilir,
 - Oyun mimarisi, veri ve görsel katman ayrımı (TileData ve TileView) prensibiyle oluşturulmuştur,
 - Android ve iOS platformlarına yayınlanması hedeflenmektedir.
- **İnşaat Firması Kurumsal Web Sitesi**
 - 2024-2025, Bağımsız Proje,
 - ASP.NET MVC kullanarak bir inşaat firması için profesyonel bir kurumsal web sitesi geliştirildi,
 - Site, projelerin yönetilmesi, fotoğraf galerilerinin eklenmesi ve ziyaretçi istatistiklerinin takip edilmesi için bir admin paneli içeriyor,
 - Fotoğraf yükleme sistemi, proje listeleme ve dinamik içerik yönetimi entegre edildi,
 - Web sitesi şu anda yayında ve herkese açık olarak şu adresten erişilebilir: www.ahmetceylaninnsaat.com
- **Cilt Kanseri Tespiti**
 - 2023-2024 Bahar Dönemi, CE492 Kıdemli Tasarım Projesi II,
 - Python'da CNN kullanarak cilt lezyonlarını 7 farklı kategoriye ayıran bir model geliştirildi,
 - Yeni bir fotoğraf yüklendiğinde model, cilt lezyonunun türünü tahmin eder.
- **Blog Sitesi**
 - 2023-2024 Bahar Dönemi, CE438 Python ile Programlama,
 - Linux işletim sistemi üzerinde Google Cloud üzerinde sanal makine oluşturularak proje geliştirildi,
 - Flask framework'ü ile Python programlama dili kullanarak bir blog sitesi oluşturuldu,
 - Proje, kullanıcı kayıt ve giriş işlemleri, ayrıca admin panelini desteklemektedir.
 - Kullanıcılar blog yazıları paylaşabilir, adminler bu yazıları düzenleyebilir.
- **Dijital Garson**
 - 2023-2024 Güz Dönemi, CE491 Kıdemli Tasarım Projesi I,
 - Android Studio ile Java kullanılarak geliştirilen bu mobil uygulama, kafe ve restoranların operasyonlarını kolaylaştırmaya yönelik bir yenilik sunar,
 - Kullanıcı kayıt ve giriş işlemleri, menüyü kullanıcıya gösterme ve admin giriş paneli içerir.
- **Ülke Tahmin Oyunu**
 - 2023-2024 Güz Dönemi, CE480 Mobil Programlama,
 - Android Studio ile Java kullanılarak geliştirilen bu oyun, rastgele seçilen ülkelerin özellikleri üzerinden tahmin yapılmasını sağlar,
 - Kullanıcılar, ipuçları alarak ülkeleri tahmin eder; her ipucu alındıkça kazanılacak puan azalır ve

bu puanlar ekranda gösterilir.

○ **Karakter Tahmin Oyunu**

- 2023-2024 Güz Dönemi, CE420 Java ile Uygulama Geliştirme,
- Java kullanarak ve Eclipse ortamında geliştirilen bu projede, verilen ipuçlarına göre rastgele seçilen karakter tahmin edilmeye çalışılır,
- Proje, grafiksel kullanıcı arayüzü tasarımı için Window Builder kullanılmıştır.

○ **Yapay Zeka ile Resim Renklendirme**

- 2022-2023 Güz Dönemi, CE423 Derin Öğrenmeye Giriş,
- Siyah-beyaz görselleri renklendiren bir yapay zeka projesi,
- PyCharm ve Python kullanılarak, OpenCV kütüphanesiyle geliştirilen bu proje, siyah-beyaz resimlere renk ekler.

Yabancı Diller

Türkçe: Ana dil

İngilizce: Orta seviye

Bilgisayar Becerileri

Programlama Dilleri: C, C++, Python, C#, Java, HTML, CSS, JavaScript

Uygulamalar: Visual Studio, VS Code, Pycharm, Eclipse, Jupyter Notebook, Anaconda (Spyder), Microsoft Office (Excel, Word, PowerPoint), Unity

İşletim Sistemleri: Windows, Linux

Alanlar: Veri Madenciliği, Derin Öğrenme, Makine Öğrenmesi, Görüntü İşleme, Bilgisayarla Görü, Mobil Programlama, Mobil Oyun Geliştirme, Web Geliştirme, ASP.NET MVC

İlgi Alanları ve Aktiviteler

Kurucu Kulüp Başkanlığı: KTO Karatay Üniversitesi E-Spor Kulübü Kurucu Başkanlığı

Bilek Güreşi: Aktif sporcu

Türk Okçuluğu: Geleneksel Türk okçuluğu