II. Genç Beyinler Yeni Fikirler

Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi

25 Mayıs 2013

İzmir

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler

Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi

25 Mayıs 2013

Editörler:
Prof. Dr. Vahap TECİM
Prof. Dr. R. Cengiz AKDENİZ
Doç. Dr. Yaşar Güneri ŞAHİN
Reha S. ŞENTÜRK
Özgür GÜVENENLER

Tasarım:
Aylin DİZDAROĞLU
Dokuz Eylül Üniversitesi
Yönetim Bilişim
Sistemleri Bölümü

Katkıda Bulunanlar:
Dokuz Eylül Üniversitesi
Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü
Vestel
Netsis
Bilimpark
Bilge Adam
Bilset
Oğuz Gayrimenkul Yatırım
DelcomRF
Ünivera
Veripark
Bağdatlı Telekomünikasyon
Ekopasaj.com

Basım Tarihi:
Mayıs 2013

Baskı:
Gülermat Matbaacılık

Yürütme Kurulu:

- **Batı Anadolu Bilişim ve Elektronik Bölgesel İnovasyon Merkezi (Batı-BİNOM)**

Reha S. ŞENTÜRK

- **Celal Bayar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü**

Yrd. Doç. Dr. Ayşegül ALAYBEYOĞLU

- **Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği ve Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümleri**

Prof. Dr. Alp KUT

Prof.Dr. Vahap TECİM

Yrd. Doç. Dr. Gökhan DALKILIÇ

- **Ege Üniversitesi Bilim-Teknoloji Uygulama ve Araştırma Merkezi (EBİLTEM)**

Prof Dr. R. Cengiz AKDENİZ

Özgür GÜVENENLER

- **Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü**

Prof. Dr. Vecdi AYTAÇ

Doç. Dr. Aybars UĞUR

- **Gediz Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü**

Yrd. Doç . Dr. Hürevren KILIÇ

Yrd. Doç . Dr. Hüseyin KUSETOĞULLARI

- **İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri**

Doç. Dr. Yaşar Güneri ŞAHİN

Yrd. Doç. Dr. Senem KUMOVA METİN

- **İzmir Üniversitesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri**

Prof. Dr. Emrah ORHUN

Yrd. Doç. Dr. Deniz ÇOKUSLU

- **Türkiye Bilişim Derneği (TBD)**

Fikret KAVZAK

Yrd. Doç. Dr. Tuğkan TUĞLULAR

- **Yaşar Üniversitesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri**

Doç. Dr. Ahmet KOLTUKSUZ

Dr. İbrahim ZİNCİR

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi

Genç Beyinler Yeni Fikirler Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi,

Ege bölgesinde yer alan 8 üniversitenin Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği son sınıf öğrencilerinin mezuniyet/bitirme projelerinin ortak bir platformda tanıtımını, bölge sanayicileriyle buluşturarak fikirlerin paylaşımını ve üniversite sanayi işbirliğini güçlendirmeyi amaçlayan bir oluşumdur. Ayrıca, GBYF proje pazarı sektör ihtiyaçlarına yönelik proje ve çözümleri bölge firmalarıyla birlikte geliştirerek, istenilen alanlarda yetişmiş mezunlarla sektöre hız kazandırmayı da hedeflemektedir.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, Batı Anadolu Bilişim ve Elektronik Bölgesel İnovasyon Merkezi (Batı-BİNOM), Ege Üniversitesi Bilim -Teknoloji Uygulama ve Araştırma Merkezi (EBİLTEM) ve Türkiye Bilişim Derneği (TBD)'nin ilk adımlarını attığı, İzmir Ekonomi Üniversitesi'nin ev sahipliğinde, ortak platformdaki çoklu katılımla gerçekleştirilen bu etkinlik aynı zamanda yaratıcı gençler için fikir yarışmasını da gündeme getirerek, son sınıf öğrencilerine ek olarak diğer sınıflarda okuyan öğrencilerin yenilikçi fikirlerini paylaşabileceği bir ortam da oluşturmuştur.

GBYF Proje Pazarı, yeni fikir ve projeleri doğrudan inceleme ve proje sahipleri ile birebir görüşme fırsatı sağlayarak yeni mezun ve yetenekli insan kaynağına ulaşımı kolaylaştırmanın yanı sıra etkin Üniversite - Sanayi İşbirliği ortamı oluşturarak firma - üniversite arasında Ar-Ge ve yenilik alanında kalıcı bağların kurulmasını için gerekli ortamı da yaratmaktadır. Firma projelerine gelecek senelerde mezun olacak öğrencilerce tez konusu olarak çalışılma fırsatı oluşturulduğu gibi sanayinin ihtiyaçlarına yönelik mühendislerin yetiştirilmesini ve sanayinin de üniversitelerin yenilikçilik potansiyeline ulaşımını, kendi konularında üst düzeyde bilgili, uzman öğretim üyeleri ile bir araya gelmesini sağlamaktadır.

GBYF Proje Pazarı'nın daha geniş kapsamlı bir sergi ve yarışma konumuna gelmesi, her yıl düzenlenerek süreklilik kazanması ve üniversitelerin mühendislik fakültelerinin ilgili bölümlerinin de katılımıyla daha büyük bir platform haline gelmesi hedeflenmektedir.

Organizasyon:

- Batı Anadolu Bilişim ve Elektronik Bölgesel İnovasyon Merkezi (Batı-BİNOM)
- Celal Bayar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
- Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
- Ege Üniversitesi Bilim-Teknoloji Uygulama ve Araştırma Merkezi (EBİLTEM)
- Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
- Gediz Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
- İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri
- İzmir Üniversitesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri
- Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
- Türkiye Bilişim Derneği (TBD)
- Yaşar Üniversitesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri

İÇİNDEKİLER

Neural Zero-Ones 1
Kan Bankası..... 2
1b1d..... 3
Chepsys-Chemotherapy Plan Desıgn And Management System 4
Dnabank 5
Emzik 6
Dibimdeki Dükkan 8
Vakıfbank Tel. Bağ. - Altın Çağı Hesap İşlemleri 9
Resim Benzerliği 10
Hcv 11
Event Manager 12
Mobilife 13
Sıra Bende 14
Server Destekli Nfc Mifare Cart Otantikasyonu 15
Kaarun 16
Personal Healt Platform 17
Rotary Step Portal 18
İnsansız Hava Aracı: Quadrotor 19
Question World 20
Recognize Yourself 22
360vtube 23
Müşteri Uyarlı Zeki Bir Reklam Önerim Sisteminin Geliştirilmesi 24
Mobil Takip Sistemi 26
Bankacılık Sektöründe Veri Madenciliği 27
Üniversitede Anlamsal Web: Ege Üniversitesi Bağlı Açık Veri Portalı 28
Çok Katmanlı Yapay Sinir Ağı Ve Doğal Dil İşleme Kullanarak Türkçe Metinlerden Duygu Çıkarsama 30
Sosyal Bir Okul Yönetim Sisteminin Oyunsallaştırma İle Geliştirilmesi 31

Veri Madenciliği Yöntemleri Tabanlı Otel Değerlendirme Ve Önerme Sistemi 33
İnteraktif İlaç Bilgi Kaynağı Kullanıcı Eğilimleri Ve Sınıflandırılması 35
Pharmashup 37
Rgb-D Görüntüleri Kullanarak İnsan Hareketlerinin Tanınması 38
Kurumsal Duyuru Sistemi 40
Parçacık Sürü Optimizasyonu Yöntemi İle Yazılım İyileştirme 41
Belediye Hizmetlerinin Mobil Ortamda Geliştirilmesi Uygulama Projesi 43
Carfıd 45
Türkçe Metinlerdeki Benzerliklerin Otomatik Olarak Değerlendirilmesini Sağlayan Bilgi Geri Getirime Dayalı Bir Araç 46
Triyaj Geliştirme Algoritması 47
Textıle Manufactorıng System 49
Yeni Bir Yüz Tanıma Algoritmasının Gömülü Bir Sistem Üzerine Geliştirilmesi Ve Uygulanması 50
Gerçek Zamanlı Yüz Tanıma Teknolojisi İle Otomatik Öğrenci Yoklama Sistemi 51
İzmir Toplu Taşıma Rehberi 53
Göz Tanıma Sistemi 55
Servis Tabanlı Ortama Duyarlı Bir Çamaşır Otomasyon Yönetim Ve Sistem Yazılımı 56
Lucky Eight Bilgisayar Oyunu 58
Sosyal Ağlar İçin Dinamik İlgi Uyuşması Algoritması 59
Farkli Makine Ogrenme Methodlarinin Turkcede Fikir Madenciligi İcin Karsilastirilmasi 61
Mobile Based Hotel Activities Guide 62
Ortakçatı 63
Android Destekli Bir Restoran Bilgi Sistemi: Posa 64
Arlife 66
Restomatik 67
Gerçek Zamanlı Ve Akıllı Navigasyon Sistemi 69
Shopping&Share 70

Mistral Ev Otomasyon Sistemi 71
Taksi Çevir 72
Temasız Etkileşim İle Sanal Dünyaların Değiştirilmesi 73
Temporum 74
Warehouse Management System 75
E-Belediye 76
Şikayet Kutusu 77
Ibm Ratıonal Requırements Composer 78
Araç Takip Sistemi İçin Donanım Ve Yazılım Geliştirme 79
Izmir Metro Train Dispatching 80
Semantik Web Tabanlı Kitap Arama Sistemi 81
Food Cloud 82
Akıllı Kamera Sistemi 83
Akıllı Aydınlatma 84
Solving Permutation Flow Shop Scheduling Problem İn Parallel Using Cuda 85
Mobil Taksi Çağırma 86
Cep Telefonu Kullanıcısı Karakteristikleri 87
Nine Men Morris Multiplayer 88
Araç Takip Sistemi Android Uygulaması 89
Online Cnp Compiler 90
Rational Simplification Modulo Low Characteristic Polynomial Ideals 91

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

NEURAL ZERO-ONES

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Süleyman Sevinç

Tevfik OFLAS
tevfik.oflas@gmail.com

Ardit ISAKU
arditisaku90@gmail.com

Ramazan ÜLKÜ
ulkuramazan@gmail.com

Projenin Amacı

Projede nöronların elektriksel iletiyle ve kimyasal akışıyla gerçekleşen iletişim desenlerini yorumlamak ve anlamlarını keşfetmek için dijital ortamlarda nöron iletişiminin kodlanması amaçlanmaktadır.

Projenin Özeti

Proje kapsamında disiplinlerarası bir çalışma yürütülerek dünya ve ülke çapında bir araştırmaya öncülük edilmesi, bilgi ve iletişim teknolojilerinin sağlık sektörüne uyarlanıp daha etkili yeni teknoloji ve yöntemlerin daha ucuza geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Olası kullanım alanları şu şekilde sıralanabilir:
- Robotik ekipmanlarda kullanıldığında etkili olabilecek yapay sinir ağlarının oluşturulması
- Hafıza, Tümör ve Psikoloji hastalıklarının fizyolojisinin anlamlandırılması (Alzheimer, Beyin tümörü, Epilepsi, Hafıza kaybı vb.)
- Tıbbi amaçlı molekül etkileşimlerinin araştırılması, biyolojik fonksiyonları yönetmeye yarayan küçük moleküllerin tasarlanması ve ilaç üretimi.
- Biyolojik verilerin yapılandırılması ve paylaşımının kolaylaştırılması

Anahtar Kelimeler: Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: Sağlıkta Bilişim, Biyoinformatik

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

KAN BANKASI

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Hafize ŞEN ÇAKIR

Burak İZMİRLİ
burakizmirli@hotmail.com

Adem SARIDAĞ
edim_36@hotmail.com

Projenin Amacı

Kan Bankası Mobil Uygulama, kan bağışı sorunu için bir çözümdür. Kan Bankası kan aramak için faydalı ve önemlidir. Özellikle hastalar için uzun zaman kayıplarını önler.

Projenin Özeti

Mobil araçlar insanları birbirine bağlayan en hızlı iletişim yoludur. Kan bağışı ise sağlık sektöründe en acil durumdur. Mobil uygulamaları kan bağışı için kullanmak insanlık için yararlı olacaktır.

Hastalar kolayca Kan Bankasını kullanabilir. Öncelikle kişisel bilgilerini girmeli, daha sonra ise bulunduğu hastane ve aradığı kan grubunu belirtmelidir. Arama sonucu uygun donörler listelenir. Seçtiği donörün bilgilerini de görebilir. Eğer hasta isterse donörü harita üzerinde görüp e-mail gönderebilir.

Bu mobil uygulama sayesinde, hastalar kolayca ve hızlı bir şekilde donör ile bağlanır. Kan bağışı sorunu için iyi bir çözümdür. Hastalar Kan Bankası Mobil Uygulama ile kendilerine en yakın donör bulabilir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu mobil uygulama, belirli bir şartname ile halka açıktır. İki türlü kullanıcı tipi vardır:Kan bağışçısı ve hastalar. Kan bağış sistemine kayıt olunur.Bağış için bazı koşullar vardır. Bağışçılarla iletişim için sistem içine kişisel bilgiler eklenir.
Hastahaneler de hastalarının kan ihtiyacını daha hızlı bulmak için bu uygulamayı kullanabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: mobil uygulama

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

1B1D

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Canan EREN ATAY

CİHAN YESILTAS
cihanyesiltas@gmail.com

NEVRA EROGLU
nevra__eroglu@hotmail.com

UGUR KORKMAZ
uuukorkmaz@hotmail.com

Projenin Amacı

Yakında bulunan kafelerde boş olup olmadığını mobil cihazlarımızla kolayca ögrenebilmek.

Projenin Özeti

Günümüzde cep telefonları sayesinde çoğu işlemimizi mobil cihazlarımız yardımıyla kolayca yapabiliyor ve zamandan tasarruf sağlıyoruz. Bu uygulama ile sık gidilen kafelerin dolu olup olmadığını ve bu kafelerin kampanyalarını mobil cihazlardan öğrenebiliyoruz.Ayrıca seçmiş olduğumuz kafeye nasıl gideceğimizi harita yardımıyla öğrenebiliriz.

Bu uygulama hem kafe sahipleri hem de müşteriler için kolaylık sağlıyor. Kafe sahibi kampanyalarını duyurmuş olur, müşteri de kafenin dolu olup olmadığını uzaktan öğrenebilir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Kafelerin kampanyalarını ve boş yer bilgisini android tabanlı mobil cihazlarla kolayca duyurmasını sağlar.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Android

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

CHEPSYS-CHEMOTHERAPY PLAN DESIGN AND MANAGEMENT SYSTEM

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Yalçın ÇEBİ

Önder TURHAN
onderturhn@gmail.com

Erol GÖDUR
erolgodur@hotmail.com

Projenin Amacı

Projenin amacı doktorların işini kolaylaştırarak kemoterapi işlemini daha etkili hale getirme ve otomize etme ayrıca hastane kaynaklarının daha etkili kullanılması böylece hem tasarruf sağlama hemde hastaların gereksiz bekleyişini engelleme ayrıca kemoterapi semaları oluşturulurken ve uygulanırken oluşabilecek hataları minimuma indirmektir.

Projenin Özeti

Projede genel olarak; doktorlar, yeni tedavi şemaları oluşturup bu şemaları kulanıma sunuyor ayrıca bu semalar hastalara uygulanmak üzere hastalara randevu verilebiliyor.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje hastaneleri Onkoloji Servislerin kemoterapi bölümlerinde uygulanmak için tasarlanmıştır. Oluşturulacak sistemle birlikte kemoterapi bölümündeki işler otomize edilecek ve tam etkin kullanım sunulacaktır.Proje, randevu ve tedavi uygulama kısımlarında uygulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Uygulamalı Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Şema Design Tool

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

DNABANK

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Süleyman Sevinç

Hasan Basri Güngör
hb.gungor@hotmail.com

Mustafa Yalnız
ylnz.mustafa@gmail.com

Projenin Amacı

Dokuz Eylül Üniversite Hastanesi Tıbbı Genetik AnaBilim Dalı ile gerçekleştirilen ortak projede insan full DNA sekansının özelleşmiş veritabanında tutulması ve genetik algoritmalar içeren bir platform ile araştırma görevlilerin üzereinde işlem yapabileceği bir ortamın hazırlanması amaçlanmaktadır. Bu sayede kişiselleştirilmiş tıpın yaygınlaşması düşünülmektedir..

Projenin Özeti

Bireyler düzeyinde saklanan genetik bilgilerin yazılımsal olarak incelenerek, doktora hastası hakkında doğru ve kesin bilgi vermek.

Bireyin ve onunla kalıtımsal ilişkisi olanların genetik bilgileri incelenerek, bireyin hangi hastalıkların risk grubunun içinde olabileceği hakkında bir öngörüde bulunabilmesi.

Genetiksel hastalıklar hakkında yapılan araştırmaların daha hızlı sonuçlanmasına katkı sağlamak.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje genetik alanda çalışma yapan araştırmacılar,uzman doktorlar ve bu alanda çalışma yapan öğrenciler kapsamı dahilinde tutulmuştur.
Hasta hakkında daha fazla bilgiye sahip olabilmek,tedavi süreçlerinin daha etkin sürdürülmesi için ele alınmıştır.
Proje konusu ürünler hastaneler,genetek araştırma birimleri ve üniveritelerde kullanılabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgisayar Matematik, Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: Bioinformatik

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

EMZİK

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Semih Utku

Abdurrahman Yıldız
yildiz.abdurrahman@ hotmail. com

Murat Karakuş
muratkarakus7@gmail.com

Sümeyra TAMA
sumeyratama@gmail.com

Hamdi Altınok
hamdialtinok@windowslive.com

Projenin Amacı

Gelecek nesillerin daha iyi bir dünyada yaşamaları için dünyamızın bugünkü problemleriyle ilgili yeni nesilleri eğitmek gereklidir. Bunu göz önünde bulundurarak, Emzik gelişmekte olan dünyanın sorunları ve çözümleri hakkında farkındalığı artırmak için öğrenciler, öğretmenler, veliler ve okul yöneticileri aileler ve tüm bireyleri hedef alan bir projedir.

Oyunlar çocukların eğitiminde oldukça olumlu bir etkiye sahiptir. Emzik projesi oyunları pratik ve eğlenceli öğrenme materyalleri olarak kullanmaktadır.

Günümüzde, daha fazla çocuk video ve özellikle de bilgisayar oyunları oynamaktadır, şiddet içerikli olan bu oyunlar çocukların ahlaki gelişimlerini kötü etkilemektedir. Oyun oynamayı yasaklamak kesinlikle bir çözüm olmamakla beraber bu onlara çok yararlı olabilecek bir dünyaya çocukları kapamak demektir.

İyi bilgisayar oyunları çocukların becerilerini geliştirdiği kanıtlanmıştır. Çocukların oyun oynamayı sevmesinden dolayı, gerçek dünya sorunlarını çözmek ve çocukları eğitmek için bu oyun gücünden yararlanmayı hedeflemekteyiz. Amacımız oyuncuların eğlenirken öğrenebileceği dünyanın sorunları hakkında farkındalık yaratabilen, örnek davranışlara teşvik edecek oyunlar geliştirmek, şiddet ve saldırganlık içermeyen ancak popüler şiddet içeren oyunlar kadar çocukların ilgisini çekebilecek ilginç ve eğlenceli oyunlar geliştirerek bu oyunlar aracılığıyla dünyanın sorunlarını, erdemli, duyarlı ve iyi birer birey olmayı çocuklara öğretmektir.

Projenin Özeti

Emzik projesi dünyayı değiştirmek, daha güzel bir yer haline getirmek için yapılması gereken şeylerin başında insanların eğitilmesi ve duyarlı hale getirilmesi olduğuna inanan bir takım tarafından ortaya çıkarılan bir projedir.

İnsanların eğitimlerinin en önemli dönemi çocukluk dönemi olduğu için proje bu dönemi hedef almaktadır. İnsan eğitimi dünya geleceği için en gerekli unsurlardan biri olduğu halde, insanlar bu konuda gittikçe

duyarsızlaşmakta. Ebeveynler insani değerleri olan, sosyal sorumluluk sahibi, çevreye duyarlı, farkındalık sahibi insanlar yetiştirmekte güçlük çekmekteler..

Emzik projesi en kolay ve etkili öğrenme yolu olan görsel ve duyusal bazen fiziksel aktiviteler ile dünyanın geleceğini elinde tutan çocuklara eğlenceli ve kontrol altında olan bir platform sunmaktadır. Proje çocukların internet ortamında maruz kaldıkları şiddet, yıkım içerikli oyunlar ve uygulamaların yerine yapıcı oyunlar ve uygulamalar içerecektir. Bunun yanında her kesime ve çeşitli yaş gruplarına hitap eden sistemler olduğu halde çocuklar için bir sistemin olmaması çocukların kendilerine uygun olmayan bu sistemlere, sosyal ağlara özenmeleri ve buradan zarar görmelerine sebep olmaktadır.

Emzik projesi teknik açıdan eğitim, kültür, aile kontrolü, insani değerler ve eğlenceli bir platform sunmayı amaçlayan internet ve bilgisayar kullanımını kısıtlamayan ama kontrol eden bir platformdur. Proje mobil telefonlar, tabletler ve bilgisayarlarda kullanılabilen bir web projesi olacaktır. Bu birleşik sistem ile çocuklar eğlenceli bir ortamda arkadaşlarıyla oyunlar oynayabilecek, eğitimler alabilecek ya da aktivitelere katılabileceklerdir. Ebeveynler de bu ortamda çocuklarının eğitimlerini takip edebilecek, çocuklarının eğilimlerini görebilecek ve gerekli yönlendirmelerde bulunabilecektir. Projede bulunan eğitim kütüphanesi de ailelere bu konuda destek olacaktır.

Web sitesi aynı zamanda dünya çapında çocukların, ailelerin, öğretmenlerin birbiriyle haberleşebileceği, çeşitli etkinlikler, eğitimler düzenleyip, faydalı paylaşımlar yapabileceği bir sosyal ağ olacaktır. Çocukların kazandığı değerler, gelişimleri, başarıları veri madenciliği uygulamalarıyla ailelerin anlayabileceği şekilde çeşitli grafiklere dökülüp, aile çocuğunun her hareketini takip ve kontrol edebilip gerekli önlemleri alabileceklerdir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Emzik platformu diğer sosyal ağlardan farklı olarak çocuklar, ebeveynler, öğretmenler, eğitmenleri bir araya getirip ailelerin onayladığı arkadaşlar ve aile kontrol paneli ile ailelerin kendi online güvenli ağlarını oluşturmasını sağlayan bir sosyal platform olmasından dolayı herkes kullanabilir.

Platformun içerikleri insani değerler, çevre ve sağlıkolarak 3 bölüm altında kategorize edilebilir. Tüm oyunlar, etkinlikler eğitim materyalleri, makalelerin amacı dünyanın problemleri hakkında farkındalık yaratmak ve bunların nasıl çözülebileceği konusunda çocukları eğitmektir.

Dünya çapında çocukların, ailelerin, öğretmenlerin birbiriyle haberleşebileceği, çeşitli etkinlikler, eğitimler düzenleyip, faydalı paylaşımlar yapabileceği, ailelerin çocuğunun her hareketini takip ve kontrol edebilip gerekli önlemleri alabilecekleri bu sosyal ağ yardımıyla dünyanın problemleri hakkında farkındalık yaratmak ve bunların nasıl çözülebileceği konusunda hazırlanıp sunulan tüm oyunlar, düzenlenen etkinlikler paylaşılan eğitim materyalleri, makaleler aracılığıyla çocuklar duyarlı birer birey olarak şekillenecek ve daha duyarlı nesiller dolayısıyla dünya daha iyi daha temiz daha yaşanılabilir bir hale gelecektir.

Emzik platformunu herkes kullanabileceği gibi Fatih projesi ile de desteklenip okullara sunulabilir. Emzik projesi ile çocukların eğitiminin dünya vatandaşlığı ve aileler için çok önemli olduğu üzerinde sonuçlar alınmış ve projenin gerçek hayatta tecrübe edildikten sonra bir ihtiyacı yerine getireceği görülmüştür. Projeyi gerçek hayatta tecrübe etme konusunda özellikle Dokuz Eylül Üniversitesi Özel 75. Yıl İlköğretim Okulu öğrencilerine ve öğretmenlerine yapılan demo sonucu alınan olumlu geri bildirimler ve beğeniler projenin gerçek hayata geçebileceğini bir daha göstermiştir.

Proje çocukların internet ve bilgisayar sistemleri ile kaçınılmaz olan ilgisine yön verecek ve ailelerin, bilhassa genç ebeveynlerin, çocuklarını yetiştirmesi için oldukça faydalı olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar sistemleri organizasyonu, Ağlar, Yazılım Mühendisliği, Bilgisayar Matematik, Bilgi Sistemleri, İnsan Merkezli Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Çevre Bilinci, Saglıklı Yaşam, Erdem, Duyarlılık, Sosyal Ağ, Toplumsal Bilinç, Egitim, Dünyayı Koruma

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

DİBİMDEKİ DÜKKAN

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Özlem AKTAŞ

Gözde Civan
civan.gozde@gmail.com

Nesrin Kaya
nesrin_kaya@windowslive.com

Projenin Amacı

Projenin amacı, kullanıcıların belirttikleri kriterler doğrultusunda ihtiyaçları olan ürünlere en kısa yoldan erişmelerini sağlamaktır.

Projenin Özeti

Proje, Java tabanlı bir Android uygulamasıdır. Projenin amacı, kullanıcıların belirttikleri kriterler doğrultusunda ihtiyaçları olan ürünlere en kısa yoldan erişmelerini sağlamaktır. Proje kapsamında satıcıların ürünlerini girebilecekleri bir web arayüzü ve kullanıcıların ihtiyaçlarını girebilecekleri bir mobil arayüzü tasarlanacaktır. Satıcılar web arayüzünden kendilerine ait mağazaları ve bu mağazalarda sattıkları ürünleri özellikleriyle birlikte girebilecekler, kullanıcılar ise ihtiyaçları olan ürünleri fiyat aralıklarıyla birlikte alışveriş listelerine ekleyebileceklerdir. Uygulama kullanıcılar tarafından başlatıldıktan sonra, telefonun GPS sistemi aktifleştirilecektir.. Kullanıcıların belirli aralıklarla lokasyon bilgisi alınacak ve bu lokasyonun yakınında bulunan mağazalardaki ürünler ile ihtiyaç listesindeki ürünler eşleşme gösterdiğinde kullanıcıların telefonuna bildirim gönderilecektir. Bu bildirimde ilgili ürünün fiyat ve mağaza bilgisi yer alacaktır. Bu uygulama sayesinde kullanıcılar alışveriş stresi yaşamadan ihtiyaçları olan ürünlere sahip olabileceklerdir. Bu uygulamanın benzeri daha önce yapılmamıştır. Yapıldığı taktirde sektörde bir ilk olacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje genel olarak satıcı ve alıcı profillerini kapsamaktadır. Proje e-ticarete güveni olmayan ya da zahmetsiz bir şekilde istedikleri ürünleri almak isteyen kullanıcıların güvenli ve hızlı bir şekilde alışveriş yapmalarını sağlamaktır. Ürün, tüm Android telefonlarda kullanılabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: alışveriş, mobil, mağaza, dükkan

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

VAKIFBANK TEL. BAĞ. - ALTIN ÇAĞI HESAP İŞLEMLERİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Semih UTKU

İlyas YURTSEVER
ilyas.yurtsever@hotmail.com

Güneykan İNCE
guneykan.ince@gmail.com

Projenin Amacı

Vakıfbank telefon bankacılığı kanalında müşterilerin altın çağı hesapları ile işlemlerini yapmaları sağlanmaktadır. Hesap hareketleri ve özeti,

hesap kapatma, altın alış - satış, düzenli altın birikim talimatı verme ve iptal işlemleri, hesaba havale ve para transferi işlemlerinin altın çağı hesapları için yapılması hedefleniyor.

Projenin Özeti

Vakıfbank müşterilerinin internet bankacılığında yapabildiği işlemleri telefon bankacılığı kanalında da rahat bir şekilde yapabilmesi amaçlanıyor. Hesap hareketleri ve özeti,

hesap kapatma, altın alış - satış, düzenli altın birikim talimatı verme ve iptal işlemleri, hesaba havale ve para transferi işlemleri bu proje kapsamında Vakıfbank müşterilerinin kullanımına sunulacaktır. Bireysel müşteriler Vakıfbank Telefon bankacılığı ile altın çağı hesapları ile ilgili işlemlerini telefon bankacılığı temsilcileri aracılığı ile işlemlerini yapabileceklerdir.

Yapılan işlemler servisler üzerinden yapıldığı için hesapların güncellenmesi çok hızlı şekilde yapılacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje vakıfbank müşterilerinin altın çağı hesaplarını telefon bankacılığı kanalında da yapması sağlanacak. Çalıştığımız şirket bünyesinde yürütülen bir proje olduğu için ele alındı ve halkın aktif olarak kullanması amaçlanıyor.

Anahtar Kelimeler: Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Finans, Bankacılık uygulaması

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

RESİM BENZERLİĞİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Özlem AKTAŞ

İsmet Alkan

ismetalkann@gmail.com

Projenin Amacı

Kullanıcının sisteme yüklediği bir resme, kayıtlı büyük bir resim kümesinden en çok benzeyen resimleri saniyeler içerisinde ekrana çıktı olarak vermek.

Projenin Özeti

Resim Benzerliği bir araştırma projesidir. Resimlerdeki benzerliği bulmak bilgisayarlar için zor bir iştir. Buna rağmen birçok iş alanı artan bilgisayar hızlarıyla görüntülü bileşenler içermekte ve bunların benzerliğini bulmayı gerektirmektedir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Resim benzerliği bugün popüler arama motorlarında kullanılmaktadır, fakat konu üzerinde henüz çok ileri çalışmalar yapılmamıştır. İnternet üzerinde konuyla ilgili açık kaynaklı çözümler aradığınızda karşınıza yalnızca birkaç sonuç çıkmaktadır. Arşivciler, fotoğrafçılar, tıbbi araştırma görevlileri ve en çok e-ticaret siteleri bu çalışmadan faydalanabilirler.

Anahtar Kelimeler: Hesaplama Teorisi, Bilgisayar Matematik

Diğer Anahtar Kelimeler: resim benzerlik

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

HCV

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Alp Kut

Hüseyin Öksüz
huseyin.oksuz@st.cs.deu.edu.tr

Projenin Amacı

El hareketleriyle kontrol edilebilen bir model araç geliştirme.

Projenin Özeti

Bu projede Microsoft'un hareket algılayıcı sensörü Kinect kullanarak el işaretlerine göre hareket eden bir model araç geliştirilmesi amaçlanmıştır.Kinectten alınan komutlar bilgiyar ile mikrodenetleyiciye iletilip aracın hareket etmesi amaçlanmıştır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Makineleşmenin hızla arttığı günümüz teknolojisinde cihazlarla etkileşime geçmek için farklı yöntemler vardır.Bunlardan biride image processing.Çeşitli görüntü işleme teknikleri kullanılararak cihazların kullanımı kolaylaştırılmaktadır.Hareket algılayıcı cihazlarda son zamanlarda özellikle oyun ve robot endüstrisinde büyük gelişme göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: İnsan Merkezli Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Hareket algılayıcı

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

EVENT MANAGER

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Canan EREN ATAY

Tahsin Kıvanç Tok
kivanctok@hotmail.com

Ugur Can Şendur
ucansendur@hotmail.com

Projenin Amacı

Kullanıcıların basit bir şekilde etkinlik oluşturup, bu etkinlikleri birbirleri ile paylaşması ve bunları basit bir arayüzde takip etmesi.

Projenin Özeti

Mobil platformda gerçekleşen bu proje , kullanıcıların çeşitli etkinlikler oluşturup,bu etkinliklerin gerçekleşmesi için gereken gereklilikleri(requirements) tanımlamasnı ve bunların takibini içeriyor.Ayrıca kullanıcılar katıldıkları etkinliklerdeki gereklilikleri karşılamaları durumunda puanlar kazanıyor ve bu puanları çeşitli reward lar almak için kullanabiliyor.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje başta Android platformunda tasarlanıyor olsa da İphone üzerinde geliştirilmeye halen devam ediliyor.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Mobil

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

MOBILIFE

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Özlem AKTAŞ

Servet Deniz Aldıkaçtı
deniz.aldikacti@gmail.com

Yusuf Çakabay
yusuf.cakabay@gmail.com

Projenin Amacı

Projemizin amacı; firmalara ve bireylere kendi Android uygulamalarını otomatik olarak, daha hızlı, kolay ve ekonomik bir şekilde, web panellerinden seçecekleri kriterlerde üretme imkanı sağlayabilecek bir yazılım gerçekleştirmektir.

Projenin Özeti

Gelişen teknolojilerin insanla etkileşimini arttırdığı ve kullanımı giderek sıklaşan Mobil uygulamaların, hayatımızdaki önemi oldukça yüksektir. Kişilere kullanım ve bilgiye hızlı erişim açısından kolaylıklar sağlayan bu uygulamalar, kişiler ve firmalar tarafından ihtiyaç duyulmaya başlamıştır. Projemizin amacı; firmalara ve

bireylere kendi Android uygulamalarını otomatik olarak, daha hızlı, kolay ve ekonomik bir şekilde, web panellerinden seçecekleri kriterlerde üretme imkanı sağlayabilecek bir yazılım gerçekleştirmektir. Mümkün olabilecek en geniş kitleye hitap edebilmeyi hedefleyen projemiz, uygulama yazılımı hazırlamak için hiçbir Android programlama bilgisine gereksinim duyulmadan, web üzerindeki şablonlardan kriterlerin seçilerek istenen mobil yazılımın tasarlanabileceği, arka planda otomatik olarak gerçekleştiriminin yapılabileceği şekilde geliştirilecektir. Tasarımın yaratacağı en büyük etkilerden biri, bütün işlemlerin otomatik olarak yapılacak olmasından dolayı hem zaman hem de insan iş gücü açısından maliyetlerin en aza çekilebilecek olmasıdır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje kendi Android uygulaması olmasını isteyen bireyler ve kurumlar tarafından kullanılabilir. Proje programlama bilgisi olmayan insanlara kendi uygulamalarını kolay adımlarla geliştirme olanağı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: android,mobil,otomatik,uygulama,kod üretimi

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

SIRA BENDE

Proje Danışmanı : Şerife Sungun

EMRE AKKAYA
deu.emreakkaya@gmail.com

MUHARREM BENLİOĞLU
muharrem.benlioglu@gmail.com

Projenin Amacı

This project aims to solve the chaos of patient order, speed up the process and reduce the overload hiding the messy details from doctor.

Projenin Özeti

In cottage hospital, there is always confusion in patient order. Our project solves this situation and it comes the new perspective.

In our country, every person must choose their personal doctor with new government's family medicine project. We keep these patients records in database and assign a unique identity number to each one with NFC card. This card has identity card mission for patient and it has numerator mission for clinic in patient control system. When the patients come to the clinic for control, the patients are defined with that card and receive an order with that card. The doctor receives the patient information without interaction with patient.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: We expect from Ministry of Health to use this system and applying in all cottage hospital and preventing queue crisis.
We hope to this project commonly use in cottage hospital. With leading and growing technology, we expect this project common in PTT, government office, banks and in any other place.
According to the reusability, the cost is reduced without using paper, and printer. This provides also environmental protection. There is no continuous cartridge, paper and printer cost as in numerator.
If we have enough support from government, the ultralight cards can be changed cards that have bigger capacity. We can keep the any other information in these cards like prescription. These process reduces the cost of paper, cartridge same as in numerator

Anahtar Kelimeler: Donanım, Bilgi Sistemleri, Güvenlik ve Gizlilik, İnsan Merkezli Bilgisayar, Bilgisayar Metodolojileri, Uygulamalı Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: numarator,sıramatik,NFC

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

SERVER DESTEKLİ NFC MİFARE CART OTANTİKASYONU

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Gökhan Dalkılıç

Hasan Ayaydın

ayaydinhasan@gmail.com

Projenin Amacı

Proje akıllı kartların(Mifare desfire Ev1) server desteği ile otantikasyon için kullanılmasını amaçlamaktadır.

Projenin Özeti

Bu projede mifare desfire cartları kullanılmıştır.Sadece depolama kartları olarak kullanılan kartlar kendi içlerinde bir otantikaston formatı barındırmaktadır.Ve oldukça güçlü şifreleme algoritmaları kullanılmakta(aes cbc),operasyonlar cbc modda gerçekleşerek güvenlik bir üst seviye çıkmaktadır.Projede otantikasyon işlemi genişletilmiştir.kartın içindeki değerler server tarafında tutulmakta,kartın kendi otantikasyon işleminden sonra karttaki değer okunarak serverdakiyle karşılaştırılarak yeni değer karta yazılmaktadır.Aynı zamanda kartla ilgili tüm mesajlaşma protokolleri server tarafında web servisler aracılığı ile yapılmaktadır.Server cihaz ve kart üçlüsünden oluşan bu grupta cihaz sadece serverdan gelen komutların karta iletmekte karttan gelen cevapları servera iletmek suretiyle çalışmaktadır.Böylece karta ait gizli tüm veriler server tarafında tutulmaktadır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje kimlik doğrulama ile ilgili özellikle local alanda faliyet gösterecek senaryolar için düşünülmüştür.Örneğin bi hastahanede doktarların kullanmış oldukları sistemde kimlik doğrulaması için düşünülebilir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar sistemleri organizasyonu, Güvenlik ve Gizlilik

Diğer Anahtar Kelimeler: Anroid,web servis,nfc

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

KAARUN

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Kökten Ulaş BİRANT

Bahadır TAŞDEMİR
bahadir.tasdemir@hotmail.com.tr

Projenin Amacı

Dil bağımsız bir hediye önerme sistemi kurulması.

Projenin Özeti

Kaarun, Onur Yazılım tarafından oluşturulmuştur ve kendi yazılım ekibi tarafından geliştirilmektedir.

Sistem teknik olarak kullanıcılarının sosyal paylaşım sitelerinde bulunan verilerinden yararlanarak, önceden belirlenmiş alışveriş sitelerinden topladığı ürünler arasından bu verilere en uygun olanları kullanıcılarına sergiler. Proje üç ana bölümden oluşmaktadır. Bunlar:

-İstenilen alışveriş sitelerinden ürünlerin çekilmesi
-Sistemin online bir web sitesi üzerinden sergilenmesi
-Kullanıcıların sosyal paylaşım sitelerindeki verilerinin toplanan ürünlerden uygun olanlarla eşleştirilmesi

Ek olarak, sistem içerisinde ilave özellikler de yer almaktadır.

Proje, kullanıcılarına, onların sosyal paylaşım sitelerindeki verileriyle alakalı ürünleri sergilemelidir. Sistem, ilave bir eğitim gerektirmeden rahatlıkla kullanılabilir bir durumda olmalıdır. Her bir kullanıcı isteği en fazla saniyeler içerisinde tamamlanmalıdır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Kaarun, herkes tarafından kullanılabilen sosyal bir hediye önerme sistemidir. Hepimiz, genellikle özel günlerde olmak üzere, sevdiklerimize onları sevindirecek veya şaşırtacak hediyeler almak isteriz fakat bu girişimlerimiz büyük bir çoğunluğu başarısızlıklara uğrar ve bu girişimlerimiz büyük birer kabus haline gelir. İşte tam bu noktada Kaarun, kullanıcılarının çeşitli sosyal paylaşım sitelerindeki verilerinden yararlanarak onları bu kabustan kurtarır ve sevdiklerini memnun edecek hediyeler almalarını sağlar.

Anahtar Kelimeler: Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Sosyal Sistemler, Hediye, Öneri Sistemi, Sosyal Medya, Alışveriş

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

PERSONAL HEALT PLATFORM

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Canan EREN ATAY

iRFAN HASBEK
irfanHasbek@gmail.com

ABUZER DURMUS
abuzer.durmus02@gmail.com

Projenin Amacı

Insanlarin daha iyi ve daha guvenilir saglik hizmetleri almasini saglamayi amaclar.

Projenin Özeti

Personal Healt Platform ilac kullanan insanlarin veya ilac yazmaya yetkisi olan uzman kisilerin ilaclar arasinda olusabilecek zararli etkilesimleri onceden gormesini saglamayi amaclar.Projemiz ilac kullanimiyla olusabilecek herhangi bir yan etki ihtimalini en aza indirmeyi hedefler.Bu sekilde hastalarin ilaclardan dogabilecek herhangi bir istenmeyen durumdan etkilenmemesini saglamaktadir.Bu sekilde daha guvenilir bir hasta-uzman iliskisini hedeflemektedir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje hastalara uzman kisiler tarafindan kullanilmasi onerilen ilaclarin birbirleri arasinda olusabilecek zararli etkilesimleri onceden tespit edip hastalari uyarma sistemidir.

Proje hatali ilac kullanimlarindan dogabilecek zararlari en aza indirgemek amaciyla ele alinmistir.

Proje ilac kullanan tum insanlari kapsamaktadir.Ayrica Proje hastanelerde, Universitelerin tip fakultesi bolumlerinde ve saglik merkezlerinde kullanilabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri, İnsan Merkezli Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Saglik,ilac etkilesimi,veri madenciligi,ogrenebilen sistemler,veritabani yonetimi

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

ROTARY STEP PORTAL

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Kökten Ulaş BİRANT

Mehmet Veysel GÜRBÜZ
vyslgrbz@outlook.com

Okan SARI
okan.sari@outlook.com

Projenin Amacı

Bu projenin amacı, ROTARY derneğinin bölge koordinatörlerinin kısa dönem öğrenci değişim programlarını etkili bir şekilde yönetebileceği bir portal hazırlamak. Böylece koordinatörler birbirleriyle daha kolay bir şekilde iletişime geçebilecek ve birçok operasyonlarını bu portal sayesinde kolayca gerçekleştirebilecekler.

Projenin Özeti

Projede admin, dernek koordinatörleri, dernek öğrencileri ve normal kullanıcılar olmak üzere dört farklı kullanıcı grubu vardır. Portalın admini sınırsız yetkiye sahiptir. Koordinatörler, kendi bölgelerine öğrenci ekleyebilir, çıkarabilir ve onların bilgilerini düzenleyebilir; bunun yanında öğrenci değişim programı çerçevesinde kamp duyuruları yayınlayabilir ya da yayında bulunan herhangi bir kamp duyurusuna öğrenci önerebilir. Bu önerilerin diğer koordinatör tarafından onaylanması durumunda önerilen öğrencinin kamp kaydı tamamlanmış olur, aksi takdirde kayıt işlemi gerçekleşmez. Ayrıca koordinatörler portal üzerinden birbirleriyle mesajlaşarak haberleşebilirler. Dernek öğrencileri ise sisteme kendi bölgelerinin koordinatörleri onayınca kaydolur, profil bilgilerini doldurur ve yayınlanmış olan kamp duyurularına bağlı olduğu bölge koordinatörü aracılığıyla başvurabilir. Normal kullanıcılar ise dernek hakkında genel bilgilerin bulunduğu sade bir arayüz görüntüleyebilir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu portalı dernek koordinatörleri, dernek öğrencileri ve normal kullanıcılar aktif olacarak kullanabileceklerdir. Her kullanıcı grubunun farklı yetkileri bulunmaktadır. Bu kullanıcı grupları, web üzerinden portala bağlanıp yetkileri doğrultusunda işlemlerini gerçekleştirebileceklerdir. Bu proje, dernek içi iletişimin daha verimli bir şekilde gerçekleştirilmesi amacıyla ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: rotary,portal,web,web portal,rotaract,short term student exchange program

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

İNSANSIZ HAVA ARACI: QUADROTOR

Proje Danışmanı : Şerife Sungun

Gökhan KARABULUT
gokhan@karablt@gmail.com

Vedat KILIÇ
kilicvedat@gmail.com

Projenin Amacı

Radyo alıcısı ile uzaktan kumanda edilebilen, internet ağı ile çeşitli bilgileri (görüntü, sıcaklık) uzak bilgisayarlara aktarabilen ve uzak bilgisayarlardan komut alabilen hava aracı sayesinde insanlar için riskli olan görevleri başarıyla yerine getirebilmeyi hedefliyoruz.

Projenin Özeti

Projede uzaktan kontrol edilebilen bir hava aracının donanım ve yazılımı ele alınmaktadır. Projedeki donanımların (sensörler, motorlar, radyo alıcısı, wireless modülü, kamera) uyum içinde çalışmaları için gerekli elekronik kart tasarımı yapılmış ve bu kart sayesinde ayrıca dengeli bir güç dağıtımı gerçekleştirilmiştir. Proje yazılımı kapsamında hava aracının dengesini sağlamak için kontrol algoritması gerçeklenmiştir. Ayrıca çeşitli sinyal işleme yöntemleri kullanılarak sistem gürültüden arındılmaya çalışılmıştır. Wireless modülünü kullanabilmek için gömülü linux kernel üzerinde değişikliklere gidilmiştir. Apache server, kamera sürücüsü gömülü sistemde çalışacak şekilde derlenip, sisteme dahil edilmiştir. Geliştirilen insansız hava aracı sayesinde insanlar için riskli görevlerin gerçekleştirilmesi hedeflenmiştir. Projenin savunma sanayisinden, belgesel endüstrisine kadar çok geniş bir alana hitap etmektedir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje kapsamında geliştirilmekte olan hava aracı sayesinde uzak ortamın sıcaklık bilgisine ve görüntüsüne ulaşılabilir. Bu sayede proje yangın, deprem gibi çeşitli afetlerde arama kurtarma çalışmalarında kullanılabilir. Güvenlik amaçlı havadan çeşitli gözetlemeler yapılıp hedefler tespit edilebilir. Yırtıcı hayvan belgesellerinde uzaktan görüntü almak için kullanılabilir.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Bilgisayar sistemleri organizasyonu, Ağlar, Yazılım Mühendisliği, Hesaplama Teorisi, İnsan Merkezli Bilgisayar, Uygulamalı Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Quadrotor, quadcopter, UAV, embedded linux, beaglebone

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

QUESTİON WORLD

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Canan EREN ATAY

Pelin Yıldırım
yildirim.pelin@hotmail.com

Bayram Doğan Göçer
dogangcr@hotmail.com

Erçin Akçay
ercin_akcay@hotmail.com

Projenin Amacı

Question World üniversite öğrencilerinin sınavlarda çıkabilecek ve çıkan soruları paylaştıkları bir platform.

üniversite öğrencileri yeni aldıkları derslerde normalde hocanın hangi konudan soru sorabileceğini,hangi konuya önem vericeğini ,tanım sorusu mu yoksa işlem sorusu mu sorucağını bilemezken bu konularda zaman kaybetmemesini engellemek amaçlanmıştır.Öğrenciler Geçmiş yıllarda sorulan sorulara bakarak hangi konunun daha önemli olduğunu kolayca farkedebilecek ve o konulara odaklanabilecektir.

Question World ile öğrenciler farklı üniversitedeki insanlar ile arkadaşlık kurabilir farklı üniversitelerdeki hocaların neler sordugunu havuz sistemi aracığıyla takip etmesi amaçlanmıştır.

Projenin Özeti

Question World ile öğrenciler arasında sosyal platform olusturmak amaçlanmıstır.Sosyal platform tamamen öğrencilerin ders ile ilgili paylaşımlarda bulunduğu bir platformdur.Bu sayede öğrencilerin derslerde daha başarılı olmaları amaçlanmıştır. Question World üzerinde 100+ üniversite ve 850+ bölüm adı vardır.

QW her üniversite ve bölümdeki öğrencilerin çıkabilecek sınav soru ve çıkmış soruları paylaşarak daha sonraki yıllarda gelen öğrencilerin de faydalanması amaçlardan bir tanesidir.Böylece yıllar geçtikçe daha da değerlenen bir web sayfası amaçlanmıştır.Qw sistemindeki üniversitedeki hocalar bu network'ün en önemli parçalarından biridir.Öğrenciler paylaşım yapabildiği gibi hocalar da bu havuzu güçlendirecek önemli paylaşımlarda bulunabilirler.

Havuz sistemi ile öğrencilerin farklı üniversitelerde sorulan soru tiplerini görmeleri amaçlanmıştır.Böylece aldıkları derslerle daha fazla örnek veri olabilecekti.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Question World tüm öğrenciler ve hocolar arasında kullanılabilir.İlk etapta üniversite öğrencileri ve üniversite hocaları arasındaki kullanılması planlanan mobil ve web platformudur. Üniversite öğrencileri arasında yapılan derslerde başarılı olmalarını sağlayan faktörler üzerine yapılan araştırmalarda en önemli etkenin daha önceki yıllarda çıkan sorular olduğu sonucuna ulaşılmıştır.Bu sonucu değerlendirmek amacıyla Question World kuruldu.

Question World ile farklı üniversitelerdeki aynı dersi alan öğrenciler birbirlerinin geçmiş yıllarda sorulan sorularına ve öğrencilerin paylaştıklara sorulara ulaşabilecekti.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Soru,Sınav,Çıkmış Sorular,Sosyal Network

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

RECOGNİZE YOURSELF

Proje Danışmanı : Dr. Özlem ÖZTÜRK

Eyüp MURAT
eyup.murat@hotmail.com.tr

Bekir ÖZYURT
bekirozyurt@gmail.com

Ali Burak CESUR
aliburakcesur@gmail.com

Baran ÇETİN
barancetin@outlook.com

Projenin Amacı

Projenin amacı, insanların yüzünden, doğum tarihinden, kan grubundan ve yapılan testlerden kişiliğini belirlemek.

Projenin Özeti

Proje, web site ve facebook uygulaması olarak geliştirildi. Web site üzerinden kullanıcıdan fotoğraf, doğum tarihi, kan grubu alınıyor ve kullanıcının bir takım sorulara cevap vermesi isteniyor. Ardından elde edilen bilgilerle değerlendirme yapıldıktan sonra sonuçlar çeşitli grafiklerle kullanıcıya sunuluyor. Kullanıcı isterse kayıt olup, daha sonra yeniden sisteme ve sonuçlarına erişebiliyor. Projenin somut hedefi, insanın kendisini ve başkalarını daha iyi tanımasını sağlamak.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje kendini ve başkalarını daha iyi tanımak isteyen herkesi kapsıyor. Bu proje, insanın kendi karakterini, yönelimlerini, eğer varsa psikolojik rahatsızlıklarını tespit edebilmesi için ele alındı. Sosyal hayatın her alanında, kendisi ve karşısındaki kişiyle ilgilenen, ayrıca psikoloji, sosyoloji ve fizyonomi bilimlerine ilgisi olan herkes bu projeden yararlanabilir.

Anahtar Kelimeler: İnsan Merkezli Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: insanı tanımak, psikoloji, sosyoloji, karakter analizi, fizyonomi, kişilik

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

360VTUBE

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Kökten Ulaş Birant

Zekeriya Bağlı
zkbagli@gmail.com

Mahmut Bayındır
mahmut.bayindir@outlook.com

İlker Satmaz
ilker.satmaz@outlook.com

Projenin Amacı

Geniş bir kitleye hitap ederek insanların video paylaşabileceği, paylaşılan videolara yorum yapabileceği, beğenebileceği bir platform oluşturmak. Ayrıca videoların düzgün bir sistemle depolanması ve buna paralel olarak videoların içeriğine hızlı erişebilmek projenin önceliğinden olacaktır. Ayrıca sistemde bir arama motoru bulunacak ve istenilen videolara hızlı erişim sağlanacaktır.

Projenin Özeti

Yapacağımız proje HTML5 destekli bir video paylaşım sitesi oluşturmak üzerine kurulu olduğundan öncelikle HTML5 video oynatıcısının desteklediği formata uygun olmak zorundadır. Bu formatların desteği browser lar arasında farklılık göstereceğinden ve bütün browser ların desteklediği bir altyapı oluşturmamız gerektiğinden yüklenen her bir video formatına bakmaksızın HTML5 player ın desteklediği en az 2 formatta depolanacaktır. Ayrıca yüklenen videolar için bir thumbnail alınacak ve kullanıcıya videoyu açmadan önce videonun içeriğini görüntüleyebileceği bir arayüz oluşturulacaktır. Bununla birlikte yüklenecek olan veri bir süre sonra büyüyeceğinden depolanma süreci de önemli olmaktadır. Dolayısıyla daha sonra videolara ulaşımın kolaylıkla sağlanabileceği bir depolama altyapısı oluşturulacaktır. Bunlar tamamlandıktan sonra projenin bir başka önemli noktası olan arama kısmı üzerine yoğunlaşacak ve aranan kelimeler düzgün biçimde ayrıştırılarak istenen videoların getirilmesi sağlanacaktır. Bunları yaparken kullanıcıya kullanıcı dostu bir arayüz sunmaya gayret edilecektir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Günümüzde HTML5 teknolojisi tabanlı olan ve mobil alanında da rahatlıkla uyarlanabilecek video paylaşım platformu seçeneğinin çok fazla bulunmaması projenin başlangıç noktasını oluşturmaktadır.Genel yapısı itibari ile her tür kesime hitap etmesi planlanan bir platform özelliği taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgisayar Matematik, Güvenlik ve Gizlilik

Diğer Anahtar Kelimeler: html5 video paylaşım depolama arama algoritmaları

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

MÜŞTERİ UYARLI ZEKİ BİR REKLAM ÖNERİM SİSTEMİNİN GELİŞTİRİLMESİ

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Aybars UĞUR

Gözde Gül Cavga
gozdecavga@gmail.com

Deniz Timur
dnztimur@gmail.com

Yiğitcan Şener
ycansener@gmail.com

Projenin Amacı

Şirketlerin doğru müşterilere ulaşması aşamasında ortaya çıkan engelleri azaltmak (bölgesel faktörler, ulaşım maliyetleri vs.), doğru müşteriyi doğru şirketle doğru reklam aracılığı ile buluşturmak, internet reklamlarından oluşan değersiz veri kirliliğini azaltmak.

Projenin Özeti

Sosyal ağlar üzerinde çok sayıda potansiyel müşteri bulunmaktadır ve uygun reklamların kendilerine ulaşması durumunda alacakları veya inceleyecekleri ürünler, şirketlerin kazancını artıracağı gibi onları da memnun edecektir. Projede AdRecEn adlı bir müşteri uyarlı zeki bir reklam öneri sistemi geliştirilmiştir. AdRecEn ile sosyal ağlar üzerinde kişisel verilerini barındıran herhangi bir kimse için, bu veriler kategorize edilerek ve kişinin eğilimleri belirlenerek bir müşteri profili oluşturulabilmekte, bu sayede sosyal ağlar üzerinde müşteri arayan herhangi bir sektöre mensup herhangi bir firma için, oluşturulan müşteri profillerinden yola çıkarak potansiyel müşteri tahminlemesi yapılabilmektedir. Bu tarz uygulamalar, genellikle sınırlı bir kapsam dahilindeki eski veriler kullanılarak önyargılar taşıyan tahminlemelere sebep olmakta, sonuçların özgünlüğünü ve tarafsızlığını olumsuz yönde etkilemektedir. Diğer potansiyel müşteri çıkarsama yaklaşımlarından farklı olarak AdRecEn, her zaman güncel veriyle işlem yapmakta ve güncel veriye paralel olarak sürekli değişmekte ve tahminlemeyi yürüten şirketin özelliklerinden etkilenmemektedir. Konuya göre yapılacak sınırlandırma, tahminleme işleminin vereceği sonucun, şirketin özellikleri doğrultusunda anlamlandırılması ile gerçekleştirilmektedir.

AdRecEn; sosyal ağların sunduğu veriye erişim platformlarını ve uygulamalarını kullanarak verilerini sosyal ağlardan almaktadır. Yapılacak tahminleme işlemi için işe yarar bilgiler içeren “anlamlı” paylaşımları, sahip olduğu “anlamlı veri” veritabanında yer alma durumlarına göre süzmektedir. Zemberek doğal dil işleme metotları ile süzülen paylaşımlarda mevcut olabilecek bozulmaları düzeltmekte, elde ettiği iyileştirilmiş verileri, yapay sinir ağları ile sınıflandırarak verilerin kaynağına ilişkin tahminleme yapabilmektedir.

Esnek, uyarlanabilir ve sürekli güncellenebilen bir yapıya sahip olan AdRecEn, her sektörden, müşteri arayışında olan her şirket için kullanılabilme özelliğine sahiptir. Evrenselliği ve kullanıcı ayırt etmemesi gibi nitelikleri göz önüne alındığında, sosyal ağlar üzerinde önemli bir yer edinebileceği, uygun reklamları uygun müşterilere sunabileceği tahminlenmektedir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Özellikle online satış yapan web siteleri ve yoğun kullanıcı trafiğine sahip sosyal ağlarda etkin olarak kullanılabilir.
Proje, sosyal ağlarda elektronik parmak izi olan, sosyal ağları aktif kullanan ve tamamını olmasa da bir kısım bilgilerini tüm ağ ile paylaşan herkesi ve bu kişilere ait verileri kapsamaktadır

Anahtar Kelimeler: İnsan Merkezli Bilgisayar, Bilgisayar Metodolojileri, Uygulamalı Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Öneri Sistemleri, Sosyal Medya, İçerik Sınıflandırma, Birliktelik Analizi, Yapay Zeka, Doğal Dil İşleme, E-Ticaret

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

MOBİL TAKİP SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Aybars UĞUR

Muhammet Safa Konuk
safakonuk@gmail.com

Murat Acet
murat_act@hotmail.com

Mesut Ömer Ünal
mesutomerunal@hotmail.com

Projenin Amacı

Projemizin amacı akıllı telefonlarda bulunan GPS modülü ve internet bağlantısının yardımıyla anlık konum bilgileri elde etmek, bu bilgileri yol/rota olarak kayıt etmek; daha sonraki süreçte veri madenciliği teknikleri kullanılarak anlık rota ile daha önce aynı güzergahta gidilen rotalar arasından çıkarım yapan bir takip uygulaması geliştirmektir.

Projenin Özeti

Proje kapsamında belirli periyotlarla konum verileri elde edilip, bu verilerin sunucuda tutulması sağlanacaktır. Bu sayede cihazın çalışmadığı ya da GPS'in kullanılamadığı(kapalı alanlar) ve internet bağlantısının aktif olmadığı durumlarda sunucuda tutulan veriler üzerinden veri madenciliği teknikleri kullanılarak tahmini konum bulunması ve aileye çocuğun ya da hastanın nerede olabileceği hakkında bilgi verilmesi hedeflenmektedir. Bu proje sayesinde ailelerin takip cihazlarına olan bağımlılığı azalacak ve daha esnek veriler elde edebilmeleri sağlanacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projemiz çocuk sahibi, demans hastası bulunan aileler gibi takip cihazlarına ihtiyaç duyan aileleri/kişileri kapsamaktadır. Proje takip cihazlarına ve diğer mobil uygulamalara nazaran daha etkin bir çözüm sunmak için ele alınmıştır. Proje çocuğunun/hastasının belli tarihler arasında ya da şu an nerede olduğunu/olabileceğini(tahminleme) öğrenmek isteyen aileler tarafından kullanılabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Bilgisayar Matematik

Diğer Anahtar Kelimeler: Mobil Uygulama, Veri Madenciliği, Tracing

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

BANKACILIK SEKTÖRÜNDE VERİ MADENCİLİĞİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Hasan BULUT

Deniz Sezer
dsezer.ege@gmail.com

Deniz Ünalan
denizgs90@gmail.com

Projenin Amacı

Bankacıların potansiyel müşteri kitlesiyle yapacağı telefon konuşmaları sonucu alacağı cevaplara göre, o bankada hesap açıp açmayacağını tahminlemeyi amaçlıyoruz.

Projenin Özeti

Projemizde, bir portekiz bankasının verilerini, veri madenciliğinin sınıflandırma algoritmalarından birkaçıyla ele almayı hedefliyoruz. Çıkan sonuçlara göre, projenin kullanılacağı bankalara hangi özellikte bireyler hesap açabilir kimi sorulara cevap vermenin yanısıra telefon görüşmeleri sonucunda kişilerin bankalarda hesap açıp açmayacağı önceden tahminlenip zamandan tasarruf edilebilir. Bunun sonucunda bankalar, potansiyel müşterilerini uzun uzun telefonda rahatsız etmektense, bir kaç soru sonucu amacına ulaşabilir ve böylelikle porjeyi kullanan bankalar, zamandan kazandığı gibi potansiyel müşterilerinin gözünde, onları rahatsız etmediği için, itibar olarak da bir adım öne geçmiş olur.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projemiz bankacılık sektöründe yer almaktadır. Veri madenciliğinin yaygın kullanılan alanlarından birisi bankacılık olduğu için bu alan seçilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Hesaplama Teorisi, Bilgisayar Matematik, Bilgi Sistemleri, Bilgisayar Metodolojileri

Diğer Anahtar Kelimeler: Veri Madenciliği, Bankacılık, Müşteri Analizi

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

ÜNİVERSİTEDE ANLAMSAL WEB: EGE ÜNİVERSİTESİ BAĞLI AÇIK VERİ PORTALI

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Oğuz Dikenelli

Bahtiyar Erden
bahtiyar.erden@gmail.com

Projenin Amacı

Yaklaşık 50 bin öğrencisi bulunan Ege Üniversitesi, eğitim programı, araştırma projeleri, günlük duyurular, kütüphane, akademisyen bilgileri, fakültelerin coğrafi konumları gibi çok sayıda verinin bulunduğu bir organizasyondur. Sözü geçen tüm veriler farklı yazılım sistemleri tarafından birbirlerinden bağımsız olarak saklandığı için bu veri uzayı içerisindeki ilişkili bilgilere erişmek neredeyse imkansızdır. Son yıllarda webin içeriğinin devasa bir boyuta ulaşması ile Ege Üniversitesi'nde yaşanan problemin çok daha büyük ölçekte bir örneği webde yaşanmaktadır. Bu sorunun çözümü için ortaya atılan bağlı veri (anlamsal web) teknolojileri gittikçe önem kazanmakta ve son yıllarda yoğun bir şekilde çalışılmaktadır. Bu doğrultuda, bu projede, Ege Üniversitesi verisi bağlı veri teknolojileri ile bütünleşik hale getirilerek açık bir şekilde tüm yazılımların kullanımına sunulması amaçlanmıştır. Projenin bir diğer amacı ise bütünleştirilmiş üniversite verisine mobil vb. her türlü platformdan kullanılabilecek bir yazılım ile insanların kolayca erişmesini sağlamaktır.

Projenin Özeti

Proje kapsamında dört temel çalışma gerçekleştirilmiştir. İlk çalışma, Bilgi Yönetim Sistemi (Ebys, http://ebys.ege.edu.tr/ogrenci/ebp/tr/index.html), Bilimsel Araştırma Projeleri Sistemi (Bap, http://bap.ege.edu.tr/), Duyuru Panosu (http://egeduyuru.ege.edu.tr/) ve Kampüs Haritası (http://egeweb3.ege.edu.tr/harita/) gibi farklı sistemlerde dağılmış halde bulunan dersler, araştırma projeleri, kuruluşlar (fakülteler, bölümler), öğretim üyeleri, duyurular, binalar gibi bilgilerin bağlı veri teknolojileri kullanılarak açık bir biçimde yayınlanmasıdır. İkinci çalışma, ilişkili olabilecek veri kümeleri arasındaki ilişkilerin ortaya konması olmuştur. Bu doğrultuda Ebys'de bulunan öğretim üyesi verileri Bap'ta tekrar eden veriler ile; Bap'ta ve Duyuru Panosu'nda bulunan kuruluşlar ise Ebys'de bulunan kuruluşlar ile ilişkilendirilmiştir. Üçüncüsü, açılan verileri tanıtan portalın (http://data.ege.edu.tr/) geliştirilmesidir. Son adımda ise bütünleştirilmiş veriyi sorgulayarak tüm ilişkili bilgileri bir arada gösteren bir uygulama (Kampüs Asistanı, http://data.ege.edu.tr/app) geliştirilmiştir.

Bu projenin katkıları aşağıda sıralanmıştır:

- Var olan sistemlerde bağımsız duran ilişkili veriler birbirlerine bağlandıkları için büyük miktarda zengin veri elde edilmiştir.

- Geliştirilen portal açık verileri tanıtmaktadır. Böylece karmaşık bürokratik süreçler olmadan bu veri üzerinde yazılım geliştirme olanağı sağlanmıştır. Herkesin kullanabileceği açık veriler yenilikçi ürünler çıkarmanın önünü açmaktadır.

- Var olan sistemlerde bilgiye ulaşmak çokça insan çabası gerektirmektedir. Örneğin, bir dersi veren öğretim üyesinin yaptığı projeleri bulmak için, iki farklı web sitesinde arama yapmak gerekmektedir. Proje kapsamında geliştirilen uygulama ile bu gibi birçok gereksinimin karşılanması kolaylaştırılmıştır.

- Geliştirilen uygulama açık kaynak kod olarak yayınlanacağı için, bağlı veri teknolojileri kullanılarak açılan veriler üzerinde yazılım geliştirecek kişilere örnek oluşturacaktır.

- Veriler dünya çapında tanımlanmış üniversite üst-veri modellerine uygun olarak yayınlandığından üniversite içi veri tümleşiminin yanında Türkiye'deki üniversiteler arasında da büyük bir veri ağı oluşturmanın temelleri atılmıştır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu projenin hedef kitlesi ikiye ayrılmaktadır. Bunlardan ilki, açık erişim sağlanan verilerle uygulama geliştirecek olan birey, grup veya kurum kısacası yazılım geliştirebilen herkestir. Diğer hedef kitle ise, bu projede geliştirilen uygulamayı kullanarak Ege Üniversitesi içerisinde ihtiyaç duyulan bilgiye ulaşmak isteyen tüm insanlardır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Bağlı Veri, Üniversite Verisi, Anlamsal Web, Açık Veri, Kişisel Asistan

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

ÇOK KATMANLI YAPAY SİNİR AĞI VE DOĞAL DİL İŞLEME KULLANARAK TÜRKÇE METİNLERDEN DUYGU ÇIKARSAMA.

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Aybars UĞUR

Sercan Altundaş
sercan.altundas@gmail.com

Projenin Amacı

Projede eğitilebilir bir sistem ile çalışan, metinden duygu çıkarsama uygulamasının geliştirmesi amaçlanmıştır.

Projenin Özeti

Metinden duygu çıkarsama, ses, yüz tanıma gibi yöntemlere destek olarak kullanılan bir yöntemdir. Bu projede Türkçe dilindeki yazılardan duygu çıkarabilen bir yazılım geliştirilmiştir. Verilen metni farklı duyguya göre sınıflandırabilmektedir. Eğitim başta olmak üzere makine öğrenmesi, psikoloji gibi alanlarda kullanılabilecektir. Çok katmanlı sinir ağı modeli kullanılarak kullanıcının metinde vermek istediği duygu öğrenilip, farklı kullanıcıların etkisiyle farklı sonuçlar verebilecek esneklik sağlanmıştır. Doğal dil işleme eylemlerine yardımcı olarak ise açık kaynak kodlu NLP kütüphanesi Zemberek kullanılmıştır. Oluşturulan kelime-duygu ilişkisel veri setini barındıran bir sözlük aracılığıyla sadece duyguları belirten kilit kelimelerin yanı sıra, duygusal potansiyele sahip olduğu düşünülen diğer kelimelerin de değerlendirilmesi çıkarılabilecek nötr ve kararsız sonuçların aralığını büyük ölçüde daraltmıştır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje edebi, psikolojik ve yazılımsal arkaplanlar içermektedir. Geliştirilen yazılım Türkçe metinlerden duygu çıkarsamasını olağan kılıp, genel konuda kullanılan diğer tekniklere destek olarak kullanılabilecektir. Ayrıca eğitim, psikoloji, makine öğrenmesi gibi alanlarda da kullanılabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Bilgi Sistemleri, İnsan Merkezli Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Çok Katmanlı Yapay Sinir Ağları, Doğal Dil İşleme, Duygu Çıkarsama, Yapay Zeka, Türkçe, Zemberek

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

SOSYAL BİR OKUL YÖNETİM SİSTEMİNİN OYUNSALLAŞTIRMA İLE GELİŞTİRİLMESİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Murat Osman Ünalır

Buket Üşenmez
usenmez.buket@gmail.com

Özgün Bursalı
ozgunbursali@gmail.com

Projenin Amacı

Eğitim alanında teknolojinin katkılarının her geçen gün arttığı görülmektedir. Türkiye'de Fatih projesi kapsamında teknoloji destekli eğitimin yaygınlaştırılmasının amaçlandığı bir ortam oluşturulması ile birlikte eğitim alanında bir proje geliştirme fikri oluşmuştur.

Eğitim sürekli bir süreçtir. Eğitim sürecinde öğrencinin gayretinin yanında öğretmen ve velinin de süreç içinde yer alması önemlidir. Sistemin kullanıcılar tarafından aktif olarak kullanılması, kullanıcıların eğitim sürecinde maksimum verimi elde etmesini sağlayacaktır. Ayrıca bireylerin belirli bir başarı seviyesinde kalması için bireyleri içerdiği ögeler ile destekleyecektir.

Projemizin ülkemizdeki özel ve devlet okullarında kullanılması hedeflenmektedir.Bu açıdan proje gerçekleştirimi esnasında özel ve devlet okullarının ihtiyaçları bir arada düşünülerek tasarım yapılmıştır. “4+4+4” sistemine uyumlu şekilde tasarlanan proje, her kademenin gereksinimlerini karşılayacak standardı yakalamayı amaçlamaktadır.

Projenin Özeti

Teknolojinin hayatımızdaki yeri her geçen gün artmaktadır. Bilgisayar dünyası ile iç içe büyüyen Z neslinin eğitimi de önceki nesillerden farklı olacaktır. Oyunsallaştırma kavramı, kullanıcıların bir işi yaparken güdülenmelerini temel alır bu nedenle bu kavramın eğitim alanında paydaşları güdülemek için faydalı bir yapı olduğu düşünülmektedir. Böylece oyunsallaştırma kullanılarak sosyal performans ve bilgi yönetimini etkin bir şekilde gerçekleştirecek bir okul yönetim sistemi oluşturulmasına karar verilmiştir.

Oyunsallaştırma, oyun dışı uygulama veya süreçlerin çeşitli oyun geliştirme yapıları kullanılarak gerçekleştirilmesidir. Oyunsallaştırma, sadece oyun oynama amacı güden uygulamalardan farklı bir kavram

içermektedir. Oyunsallaştırma ile kullanıcıların uygulamalara olan ilgisi ve katılımı arttırılır. Tüm sektörlere uyarlanabilecek bu yapı, uygulamayı kullananların güdülenimlerini arttırarak süreçlerinin verimliliklerini arttırmaktadır. Eğitim sürekli bir süreç olduğu için oyunsallaştırma eğitime uygulanabilir ve eğitim süreci iyileştirilebilir.

Proje ile bir prototip üretilmesi sağlanmıştır. Bu aşamada, Java programlama dili, Liferay açık kaynak kodlu portal uygulaması, PostgreSql veri tabanı yönetim sistemi, oyunsallaştırma elemanları gibi yapılar kullanılarak sosyal ağ yönetim platformu oluşturulmuştur.

Oyunsallaştırma kullanan şirketler incelendiğinde bir anda büyük büyüme gösterdikleri gözlemlenmiştir. Oyunsallaştırmada ana fikir insanları güdülemek olduğundan proje sonuçlandığında kullanımı yüksek seviyelerde bir sistem elde edilmesi planlanmaktadır.

Sonuçlarımız kullanıcıların aktif olarak kayıtlanmasından sonra daha net bir şekilde sunulacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projemizde özel ve devlet okullarının bir arada bulanabileceği sosyal bir platform geliştirmeyi hedeflenmektedir. Bu doğrultuda öğretmenler, öğrenciler, veliler, okulun idari personelleri uygulamada aktif olarak yer alacaklardır. Oyunsallaştırma elemanlarının projeyi zenginleştirmesi ile motivasyon artırımı sağlanacak ve katılım artacağı düşünülmektedir.

Projeden elde edilen uygulama bulut üzerinde işletilecek bir teknoloji olacak ve yer bağımsız isteyen okul uygulamadan faydalanabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, İnsan Merkezli Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Oyunsallaştırma, Motivasyon, Eğitim, Okul, Sosyal Performans Yönetimi, Sosyal Ağ

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

VERİ MADENCİLİĞİ YÖNTEMLERİ TABANLI OTEL DEĞERLENDİRME VE ÖNERME SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Aybars UĞUR

Recep Düzdemir
rduzdemir@gmail.com

Öykü Balkaya
oyku.bb@gmail.com

Projenin Amacı

Veri madenciliği yöntemleri kullanılarak bir otel değerlendirme ve önerme sisteminin yapılması amaçlanmıştır. Projede geliştirilen sistem, sektördeki mevcut öneri sistemlerine veri madenciliği yöntemleri ile müşteri profillerinden yararlanmayı ekleyerek kullanıcılara daha uygun ve kişiye özel öneriler sunabilmektir.

Projenin Özeti

Dünya ekonomisinde büyüyen bir paya sahip olan turizm endüstrisinin önemli bir bileşeni, konaklama işletmeleridir. Otellerin, bu işletmeler içerisindeki yeri ve payı önemli bir yer tutmaktadır. Bu projede, kullanıcıların profillerine göre uygun oteller öneren bir sistem geliştirilmiştir. Müşteri profillerinin oluşturulmasında veri madenciliği yöntemleri ve süreçleri kullanılmış; makine öğrenmesi ve veri madenciliği yazılımı olan WEKA ortamından yararlanılmıştır. Projenin en önemli özgün yanı müşteri profillerinin, müşterilerin oteller hakkındaki değerlendirmelerinin dikkate alınarak kümeleme işlemi ile ortaya çıkarılmasıdır. Bu kümeleme sonucuna en uygun otel önerisi, sistem tarafından otomatik olarak yapılmaktadır. Projemiz bu yönüyle sektörde eksik olan bir noktayı tamamlamaktadır. Otel arama ve rezervasyon konularındaki sektörde mevcut sistemler, veri madenciliği yöntemlerini kullanmadan ve önceki müşterilerin deneyimlerini dikkate almadan öneri yapmaktadırlar. Sadece fiyat aralığı, belli olanakların sağlanıp sağlanmaması ve tatil bölgesi gibi, belirtilen kısıtların kullanılmasına izin vermektedirler. Bu proje ile geliştirilen sistem, önceki tecrübelerden yararlanılmasını sağlamakta, daha uygun ve kişiye özel öneriler sunabilmektedir.

Veri seti, 25 otel ve bu otelleri önceden tercih etmiş olan müşterilerin özelliklerini içeren verilerden oluşmaktadır. Müşteriler, demografik (yaş, medeni durum) ve seyahat tercihi gibi diğer özellikleri kullanılarak veri madenciliği yöntemleri ile kümelenmektedir. Otel belirlemek isteyen yeni müşteriler, web üzerinden kendi özelliklerini belirtmelerinin ardından, bu özelliklere en benzer kümelere atanarak uygun tercihler listelenmekte ve sunulmaktadır. Örnekler üzerindeki deneysel çalışmalarımızda yöntemin yüksek bir performans sergilediği

görülmüştür. Weka ortamında elde edilen sonuçlar bir web servis olarak uygulamamızın içinde çağrılmakta ve kullanılmaktadır. Otel öneri sistemi, daha çok kişiye ulaşabilmesi açısından web ortamının yanı sıra mobil tabanlı uygulama olarak (Android, Windows Phone) kullanılabilecek şekilde de geliştirilmiştir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje, turizm sektörü kapsamında kullanılabilecek şekilde geliştirilmiştir. Projede geliştirilen sistem, otel işletmelerini tercih edecek müşteriler için uygun öneriler sunmaktadır. Ürün, web ortamında ve mobil ortamlarda kullanılabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilgi Sistemleri, Bilgisayar Metodolojileri, Uygulamalı Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Öneri Sistemleri, Otelcilik, Kümeleme, Veri Madenciliği, Makine Öğrenmesi, Web Servisleri, Mobil Teknolojiler

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

İNTERAKTİF İLAÇ BİLGİ KAYNAĞI KULLANICI EĞİLİMLERİ VE SINIFLANDIRILMASI

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Aybars UĞUR

Gözde Torun
gozde.torunn@gmail.com

Projenin Amacı

RxMediaPharma hekim, eczacı ve sağlık sektöründe çalışan diğer sağlık profesyonellerinin tedavide güncel olarak kullanılmakta olan ilaçlar ve bunları içeren farmasötik müstahzarlar (preparatlar) hakkında bilgi sağlamak üzere tasarlanmış bilgisayar ortamında çalışan geniş kapsamlı bir ilaç bilgi kaynağıdır. İçeriğinde bulunan birçok veritabanı ile Türk İlaç Sektörü'nün çok yönlü güncel analizlerine olanak veren önemli bir araç ve referans kaynak olma özelliğine de sahiptir. Çok yönlü sorgulama kolaylıkları ile tüm sağlık profesyonelleri için ortak bir bilgi platformu sunmaktadır. Tasarımında, büyük bölümü sağlık alanında verilen eğitimin sorun ve eksikliklerinden kaynaklanan ülkemize özgü koşul ve gereksinimler göz önüne alınmıştır. Çalışma içerisinde bu ilaç bilgi kaynağının verileri üzerinde yapılacak veri madenciliği çalışması ile programı kullanan çeşitli mesleklerdeki kullanıcıların eğilimlerinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca elde edilen bu sonuçlar ile programın ileriki versiyonları için yararlı olabilecek çıkarımlar da elde edilmek istenmektedir.

Projenin Özeti

Sağlık alanında son yıllardaki gelişmeler sonucu tedavi seçeneklerinin artması ve çeşitlenmesi, akılcı ilaç kullanımının ve tedavide maliyet / yarar analizlerinin önemini arttırmaktadır. Günümüzde artan ilaç kullanımı ile birlikte, insanların bu alanda doğru bilgiye ulaşması da önem kazanmaktadır.

İlaç bilgi kaynağı; çeşitli meslek gruplarının ve sağlık profesyonellerinin kullandığı ilaçlar ve ilaçlarla bağlantılı ürünlerle ilgili bilgileri barındıran kaynaktır. RxMediaPharma; geniş kapsamlı bir interaktif ilaç bilgi kaynağıdır ve çeşitli meslek grupları (eczacı, hekim, akademisyen, öğrenci, ilaç firması çalışanı, kamu kurumu çalışanı, sağlık teknikeri/teknisyeni, eczacı teknikeri, diş hekimi ve diğer sağlık profesyonelleri) tarafından kullanılmaktadır.

Bu projede, RxMediaPharma ilaç bilgi kaynağını kullanan çeşitli mesleklerdeki kullanıcıların eğilimleri veri madenciliği yöntemleri ile belirlenmekte olup elde edilen bu sonuçlar ile programın ileriki versiyonları için yararlı olabilecek çıkarımların elde edilmesi ve kullanıcı tiplerine göre uygulama geliştirme imkanının sağlanması hedeflenmektedir. Çalışmada kullanılan veri setleri, her bir ilgili meslek grubu için yorumlanmaktadır. Birliktelik analizi için Apriori ve Fp-growth , Kümeleme için K-means ve Sınıflandırma için de J48 kullanılmaktadır. Yazılım mobil ortamdan kullanılabilmektedir ve projede Web Servislerinden yararlanılmaktadır.

Projenin hedefleri gerçekleştiğinde, bulunan eğilimler aracılığıyla kullanıcılar, daha etkin bir şekilde doğru bilgiye ulaşabileceklerdir. Uygulanan yöntem ile takip edilecek doğru adımların önerilmesi, ilaç bilgi kaynağının daha verimli kullanılmasını sağlayacaktır. Ayrıca proje ile ilaç bilgi kaynağı yazılımı üzerinde yapılacak iyileştirmeler sayesinde, müşteri kitlesinin daha da artması hedeflenmektedir. Bu da ilaç verilerine erişimi yaygınlaştırarak ilaçlar hakkında sağlık sektörü dışında kalanların da doğru bilgilendirilmesini ve yönlendirilmesini sağlayacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Etkin bir sağlık hizmeti ancak, eşgüdüm içinde çalışan sağlık profesyonellerinin görev aldığı bir ekiple başarılabilir. Bu geniş sağlık ekibi içinde birincil öneme sahip bazı önemli aktörler doktor ve eczacılardır. Sağlık hizmetinde farklı sorumluluklar taşıyan bu iki aktörün ortak paydası ilaç tedavisidir. Sağlığın korunması ve hastalıkların tedavisi için yaşamsal önemi olan ilacın doğru, etkin ve güvenilir kullanımı ilaç tedavisinin esasını oluşturur.

RxMediaPharma; geniş kapsamlı bir interaktif ilaç bilgi kaynağıdır. Bu ilaç bilgi kaynağı çeşitli meslek grupları tarafından kullanılmaktadır. Bu meslek grupları eczacı, hekim, akademisyen, öğrenci, ilaç firması çalışanı, kamu kurumu çalışanı, sağlık teknikeri/teknisyeni, eczacı teknikeri, diş hekimi ve diğer sağlık profesyonelleri olarak gruplandırılmaktadır. Tez çalışmam genel olarak bu meslek gruplarını kapsamaktadır. Bu mesleklerdeki kullanıcıların eğilimleri bulunmaya çalışılacaktır.

İlaç kullanımı gittikçe artmaktadır. İnsanların da bu alanda doğru bilgiye ulaşması önem taşımakta olup bu çalışmada kullanıcı erişim eğilimlerinin belirlenmesi ve hangi kullanıcının hangi veri seti üzerinde işlem yaptığının da bulunması hedeflenmiştir.

RxMediaPharma ilaç bilgi kaynağı uygulamasının verileri üzerinde yapılacak olan veri madenciliği çalışması ile doktorların, eczacıların, sağlık çalışanlarının bu uygulama üzerindeki eğilimleri belirlenecektir ve bu eğilimler aracılığıyla ilerde, kullanıcı tiplerine göre uygulama geliştirme imkanı sağlanabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Sağlık, Veri Madenciliği, Birliktelik Analizi, Kümeleme, Sınıflandırma, Web Servisleri

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

PHARMASHUP

Proje Danışmanı : Doç. Dr. R. Cenk ERDUR

Umutcan ŞİMŞEK
s.umutcan@gmail.com

Projenin Amacı

Proje, bağlı veri teknolojisinin gücünden yararlanarak, açık medikal bağlı veri bulutundaki verilerin entegrasyonunu amaçlar. Böylece geleneksel arama motorlarından dönen sonuçların, insan gözüyle yapılan filtrelenme ve entegrasyon işlemlerinde yaşanan zaman kaybından kullanıcıyı kurtarmayı hedefler.

Projenin Özeti

Pharmashup, çoklu platform uygunluğu ve taşınabilirliğin sağlanabilmesi açısından Java dilinde geliştirilmiştir.

İlk olarak bağlı veri, veri kaynakları ve ontolojiler ilgili gerekli kaynak taramaları yapılmış, ardından da ARGEFAR İlaç Araştırma ve Farmakokinetik Geliştirme-Uygulama Merkezi araştırmacılarıyla birlikte bir gereksinim analizi yapılmıştır. Yazılımda şu anda dört adet veri seti kullanılmaktadır fakat nesneye dayalı yaklaşım ile geliştirilen uygulamanın yapısı, yeni veri setlerinin de kolayca eklenebilmesi üzerine kurulmuştur.

Çevrimiçi veri kaynaklarının tepki süresinin iyileştirilmesi için önbellekleme ve indeksleme mekanizmaları kurulmuştur. Uygulamanın ilk prototiplerinde, arzu edilen etkin madde verisine araştırmacıların kolay ve hızlı bir şekilde ulaşabildiği görülmüştür.

Özellikle hali hazırda aktif olarak devam eden klinik çalışmaların verilerine direkt olarak ulaşılabiliniyor olması farmakoloji araştırmacıları açısından uygulamanın önemini artırmıştır. Bağlı veri bulutunda, veriler birbirlerine değişik şekillerde bağlı olduklarından, bir etken maddeden bir klinik çalışmaya, bir klinik çalışmadan bir enzime vs. çok kolay bir şekilde ulaşma olanağı uygulamaya güç katmaktadır. Uygulama araştırmalardaki zaman maliyetini büyük ölçüde azaltacaktır. Sonraki aşamada, uygulamaya web arayüzü de geliştirilerek ulaşılabilirliğin daha da artırılması sağlanacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje farmakoloji ve diğer sağlık bilimleri alanlarında araştırma yapan araştırmacılar ve öğrenciler tarafından kullanılabilir. Piyasada hali hazırda, güncelleme gerektirmeyen ve her yere taşınabilen bir uygulama eksikliğinin görülmesi nedeniyle geliştirilen bu yazılım, üniversitelerde ve araştırma merkezlerinde yaygın olarak kullanılabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği
Diğer Anahtar Kelimeler: bağlı veri, veri entegrasyonu, sağlık bilimleri

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

RGB-D GÖRÜNTÜLERİ KULLANARAK İNSAN HAREKETLERİNİN TANINMASI

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Aybars UĞUR

Hakkı Can Karaimer
hakkicankaraimer@gmail.com

Projenin Amacı

Projenin amacı, derinlik kamerasına sahip bir kamera ile çıkarılan özniteliklere göre kamera karşısında yapılan hareketin bir öğrenme algoritmasıyla tanınması yani sınıflandırılmasıdır.

Projenin Özeti

Donanımların ve akıllı algoritmaların gelişmesiyle insan makine etkileşimi konusunda yapılan çalışmaların uygulama alanı hızlı bir şekilde artmaktadır. Projenin amacı, derinlik kamerasına sahip bir kamera ile çıkarılan özniteliklere göre kamera karşısında yapılan hareketin bir öğrenme algoritmasıyla tanınması yani sınıflandırılmasıdır. Belirli hareketlerin tanınması; video oyun sistemlerinde, genel olarak eğlence ve spor, animasyon ya da oyun karakterlerinin hareketlerinin sağlanması, güvenlik sistemlerinde tehlikeli hareketlerin tanınması, akıllı evlerde hareketlerle ev içerisinde bulunan sistemlerde (ısıtma, soğutma, ses, ışık vb.) değişiklik yapılması gibi pek çok konuyu kapsamaktadır.

Bu tez çalışmasında, derinlik kameralarından alınan görüntülerdeki insan hareketlerinin tanınması yapay zekanın ve makine öğrenmesinin güçlü tekniklerinden olan Saklı Markov Modeli, ile, K- En Yakın Komşu ve K-Ortalama algoritmalarıyla, insan eklemlerinin göreli konumlarının bu algoritmalara öznitelik olarak verilip kullanılmasıyla gerçekleştirilmiştir. Yöntem, The Microsoft Research Cambridge – 12 (MSRC - 12) veri seti üzerinde denenmiş ve başarısı gözlenmiştir. Veri setinde, insan hareketlerinin birbiri ardından gelen görüntülerinin vücüt eklemleri olarak temsil edildiği bilgilerden oluşmaktadır. Veri seti, 30 farklı kişinin, 12 farklı hareket sergilediği– yaklaşık altı saat ve 40 dakika- 594 ard arda birbirini izleyen görüntüden oluşmakta ve toplam 719,359 görüntü içermektedir. Bu uygulama, verilen derinlik kamerasına ait görüntülerdeki insan hareketlerini tanıyabilmektedir. Çok yakın gelecekte, mobil sistem boyutuna kadar inecek olan derinlik kameraları ile mobil sistemlerde de uygulama, aynı şekilde kullanabilir olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Hareket Tanıma, Sınıflandırma, Derinlik Kamerası, Makine Öğrenmesi, Saklı Markov Modeli, K- En Yakın Komşu, K-Ortalama, İnsan Makine Etkileşimi

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Belirli hareketlerin tanınması; video oyun sistemlerinde, genel olarak eğlence ve spor, animasyon ya da oyun karakterlerinin hareketlerinin sağlanması, güvenlik sistemlerinde tehlikeli hareketlerin tanınması, akıllı evlerde hareketlerle ev içerisinde bulunan sistemlerde (ısıtma, soğutma, ses, ışık vb.) değişiklik yapılması gibi pek çok konuyu kapsamaktadır.

Anahtar Kelimeler: İnsan Merkezli Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Hareket Tanıma, Sınıflandırma, Derinlik Kamerası, Makine Öğrenmesi, Saklı Markov Modeli, K- En Yakın Komşu, K-Ortalama, İnsan Makine Etkileşimi

EGE ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

KURUMSAL DUYURU SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Prof. Dr. M. Serdar Korukoğlu

Vahid Çelik
vahidcelik@gmail.com

Burak Kalafat
burakkalafat@hotmail.com

Projenin Amacı

Duyuru Sistemlerini daha kullanılabilir hale getirip, kurum içi iletişimi artırmak.

Projenin Özeti

Geliştirilecek olan duyuru sistemi, duyuruların web arayüzünden yayınlanmasının yanı sıra, desktop ve mobil uygulamalar ile desteklenip, kullanıcıların ilgili duyurulara daha kolay erişmelerini sağlamaktadır. Sistem aynı zamanda anket ve istatistikleri tutan bir yapıyı da içinde barındıracak ve kurum için gerekli iyileştirme çalışmaları için bir feedback sağlanacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Duyuru sistemlerine ihtiyaç duyan tüm kurum ve kuruluşlarda kullanılabilir bir proje olması düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar sistemleri organizasyonu, Yazılım Mühendisliği, Uygulamalı Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Duyuru, Announcements

GEDİZ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

PARÇACIK SÜRÜ OPTİMİZASYONU YÖNTEMİ İLE YAZILIM İYİLEŞTİRME

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Hürevren KILIÇ

Nilay ATEŞ
nilay963@yahoo.com

Furkan ERGÜT
frkn5000@gmail.com

Projenin Amacı

Parçacık sürü optimizasyonu yöntemini kullanarak nesne yönelimli olarak geliştirilmiş yazılımların işlevselliklerini bozmadan yazılım metrikleri ölçüm sonuçlarını temel alarak otomatik olarak iyileştirmeyi (Refactoring) tavsiyelerinde bulunmayı hedefleyen bir yazılım geliştirmektir.

Projenin Özeti

Yazılımlar “refaktoring” çeşitli yaklaşımlar ile iyileştirilebilmektedir. Bu işlem genellikle elle yapılmaktadır. Söz konusu işlemin otomatik olarak yapılması belirli çerçevelerde mümkündür. Bunun için öncelikle iyileştirmeye dayanak olacak yazılım ölçümünün/ölçümlerinin yapılması gerekmektedir. Bunu takiben yazılımın işlevselliğini değiştirmeden üzerinde uygulanabilecek değiştirme (refaktoring) işlemleri yapılıp her defasında iyileştirme sağlanıp sağlanmadığına bakılmalıdır. Uygulanabilecek iyileştirme işlemleri ve alternatif metrikler dikkate alındığında bu işlemin elle yapılması ciddi zaman kayıplarına sebep olabilmektedir.

Proje fikrimiz, yukarıda bahsedilen refaktoring uygulaması sürecini otomasyona geçirmektir. Diğer bir deyişle eldeki yazılımın işlevselliğine zarar vermeden tasarım uzayında akıllı tarama yapmak yoluyla yazılım iyileştirme tavsiyelerinde bulunmak projemizin hedefidir. Bu konuda bilgimiz dahilinde farklı tarama yöntemlerinin denendiği yazılım araştırmaları literatürüne geçmiş az sayıda çalışma ve açık kaynak kodlu bir adet altyapı mevcuttur (bkz. http://www.a-cma.com/). Projemiz kapsamında literatürde çoğu uygulama alanına başarıyla uygulanmış olan Parçacık Sürüsü Optimizasyonu (PSO) yöntemini, A-CMA yazılım iyileştirme altyapısını kullanarak uygulamayı amaç edindik. Proje ürününün hedef kitlesi özellikle yazılım geliştiriciler ve programcılar olduğu için bu kişilerin üreteceği yazılım ürünleri üzerinde sağlanacak iyileştirmeler yazılımcı/programcı zamanı, bakım ihtiyaçlarının azalması ve daha kaliteli yazılımın elde edilmesi şeklinde katma değerler sağlayacaktır. Kapsama alanı ise Java programlama diliyle yazılmış her türlü nesne yönelimli yazılım ürünüdür.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje kapsamında geliştirilen ürünün kullanıcıları, Java programlama dilini kullanarak geliştirdikleri nesne yönelimli yazılımlarını metriklere dayalı olarak iyileştirmek isteyen yazılım mühendisleri ve programcılardır. Geliştirilen ürün, A-CMA açık kaynak kodlu yazılım iyileştirme altyapısı kullanılarak literatürde bilinen parçacık sürü optimizasyonu algoritması uygulaması ile sınırlıdır. Projenin ele alınma sebebi elle gerçekleştirimi güç ve hata yapmaya açık olan yazılım iyileştirme işini otomatikleştirmektir."

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Refactoring, Parçacık Sürü Optimizasyonu, Yazılım Metrikleri, JAVA, Nesne Yönelimli Programlama, Otomatik Programlama, Yapay Zeka, A-CMA

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

BELEDİYE HİZMETLERİNİN MOBİL ORTAMDA GELİŞTİRİLMESİ UYGULAMA PROJESİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Kaan KURTEL

ÇAĞLAR ACUN
cglracun@hotmail.com

TOLGA ATMACA
tlg.tmc@gmail.com

BERKİN GÜROL
gurolberkin@gmail.com

Projenin Amacı

Belediye hizmetlerinin mobil ortamda geliştirilmesi uygulama projesi, belediye hizmetlerinin vatandaslara hızlı, güvenli ve etkin bir biçimde ulasması için tasarlanan, farklı kullanıcı profillerine uygun, entegrasyona ve gelismeye açık,

Günümüz teknolojisinin yeniliklerini benimseyen, etkili bir sistem geliştirmeyi hedeflemektedir.

Projenin Özeti

Proje, yazılım mühendisligi temel ilkelerine uygun sekilde geliştirilecektir. Proje geliştirme sürecinde çaglayan-artırımlı hibrit yazılım geliştirme yöntemleri kullanılacaktır. Geliştirme android isletim sistemini destekleyen mobil cihazlar üzerinde, java çalisma ortamında yapılacaktır. Bu isletim sistemi, birlikte çalisilan firma (probel ltd.) Tarafından gelen talep üzerine seçilmistir. Projede; farklı kullanıcı tiplerinin bulunmasından dolayı, kullanılabilirlik; uygulamaların mali etkilerinden ve çalisma kosullarından dolayı, güvenilirlik; mevcut veritabanı sistemlerine erismesi açısından web servisleri uygulamaları önemlidir. Bu durum, ürünün test edilmesi sürecinde ve kullanıcı arayüzlerinin belirlenmesinde rehberlik edecektir. Ürünün gelisime açık bir sekilde tasarlanıyor olması, ilerideki degisiklik isteklerinin basarı ile yanıtlanmasını saglayacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Büyük sehirler basta olmak üzere, vatandaslar belediyelerle ilgili islemleri için belediyeye giderek uzun saatler kuyruklarda beklemektedirler. Bu durum hem vatandas hem de belediye çalisanları için ciddi derecede zaman, para ve verimlilik kaybına yol açmaktadır. Örnegin, vergisini ödemek isteyen veya vergi borcunu merak eden bir mükellef hizmet birimlerine gitmek zorunda kalmaktadır. Halbuki kendi mobil cihazını kullanarak sorgulama yapabilmesi ve sunulan hizmetlerden güvenli ve hızlı bir sekilde faydalanabilmesi mümkündür. Günümüzde pek çok belediyecilik uygulaması halihazırda internet ortamında gerçeklestirilmektedir. Ancak mobil iletisim teknolojileri ve bunun yaygın kullanımı, anılan çözümlerin mobil cihazlar üzerinde de

sunulmasını gereklı kılmaktadır. Bu projenın sagladıgı en önemlı katkı, vatandasların bulundugu yerden hızmetlere ulasmasını saglamak ve beledıyeler tarafından sunulan hızmetlerın kalıtesını ve verımlılıgını artırmaktır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: andro ıd, toplum, beledıye, etkı, java

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

CARFID

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Levent Eren

Orçun Çileli | Demir Yiğitcan Doğru | EFecan Tekin | Orhun Karapınar

efecantekin@gmail.com

Projenin Amacı

CarFID projesi ile araç sahiplerinin otopark giriş çıkışlarını kayıt altına alarak internet üzerinden takip edilmesini ve boş park yerlerinin anlık olarak görüntülenmesini amaçlar.

Projenin Özeti

Donanım altyapısı kurularak hazırlanan sistem, kullanıcılara etiketler, anahtarlıklar, kartlar ve cep telefonlarını kullanarak otoparka giriş-çıkış yapabilme imkanı verir. Bu giriş-çıkışlar sistem tarafından kayıt altına alınarak veritabanına kaydedilir. Kaydedilen içerikler internet üzerinden, verilen şifreyle kullanıcıya sunulur. Bu sayede kullanıcı aracının giriş çıkış saatlerini takip edebilmiş ve en yakın park yerine yönlenmiş olacaktır. Günümüzde en değerli varlık olan zamandan kar sağlamak ve güvenlik tedbirlerini üst seviyeye çıkarmak amaçlanmaktadır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje apartmanlarda, sitelerde ve alışveriş merkezlerinde kullanılabilir. Günümüzde artan araba sayısı nedeniyle park yeri arayışının süre alması ve araç sahiplerinin araçlarının otoparka giriş çıkış saatlerini takip etmek istemeleri nedeniyle gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Yazılım Mühendisliği, Güvenlik ve Gizlilik

Diğer Anahtar Kelimeler: RFID, NFC, Güvenlik, Otopark, İnternet

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

TÜRKÇE METİNLERDEKİ BENZERLİKLERİN OTOMATİK OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİNİ SAĞLAYAN BİLGİ GERİ GETİRİME DAYALI BİR ARAÇ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Senem Kumova Metin

Damla ALPAKIN | Hande AKA | Mehmet Erdem UYMAZ | Özgür Ozan ÖZBAY | Alican DOĞAN

akahande@hotmail.com erdemuymaz@hotmail.com

Projenin Amacı

Bu projenin temel amacı Türkçe dilinde metin benzerliği algoritmalarını yürütmek için web ortamından veri toplayan ve ilgili algoritmaları koşturan bir araç geliştirmektir. Bu zamana kadar, birçok doğal dil işleme algoritması İngilizce metinler üzerinde uygulanmıştır. Bu projede İngilizce metinler için geliştirilmiş olan algoritmaların Türkçe metinler üzerinde uygulanması ve sonuçlarının değerlendirilmesi hedeflenmiştir.

Projenin Özeti

Bu projede, Türkçe iki metnin benzerliğini bilgi geri getirimden faydalanarak değerlendiren bir araç geliştirilmiştir. Projenin temel olarak iki hedefi vardır: Türkçe metinler üzerinde var olan metin benzerliği algoritmalarını uygulamak; bu uygulamalarda kullanılabilecek metinlerin toplanmasını sağlayacak bir araç yaratmaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje kapsamında üretilen araç metin benzerliği uygulamalarının gerekli olduğu farklı doğal dil işleme çalışmalarında (örneğin serbest metin cevaplı soruları otomatik değerlendirilmesi), bilgi geri getirim alanlarında kullanılabilir. Türkçe metinler üzerinde yürütülen az miktarda benzerlik çalışması yapılmıştır. Bu sebeple bu açığı kapatmak ve araştırmacılara bu konuda bir araç sağlanarak destek olunması amacıyla proje ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Metodolojileri

Diğer Anahtar Kelimeler: Doğal Dil İşleme,Metin Benzerliği

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

TRİYAJ GELİŞTİRME ALGORİTMASI

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Yaşar Güneri ŞAHİN

Ayşe Gökmen
aysegokmeen@hotmail.com

Hazal Ateş
hzlats@hotmail.com

Ece Velecioğlu
ecevelecioglu@hotmail.com

Esra Yavuz
yavuzesraa@gmail.com

Projenin Amacı

Geliştirilen triyaj algoritmasında; genel kullanıcılar için oluşturulan herkes tarafından anlaşılabilir ve kullanımı basit sistem sayesinde , özellikle toplu kazalarda önceden yaralı sayısının bilinmesi sağlanıp, gerekli sayıda ambulansın olay yerine aynı anda gönderilip, daha hızlı ve etkili bir triyaj skalası oluşturulması amaçlandı. Ayrıca hasta bilgilerinin önceden ambulans ve hastanelere ulaşması sağlanıp, yaralılar hakkında ön bilgi edinilip müdahale süresini hızlandıran bir sistem sunuluyor.

Projenin Özeti

Kaza yerindeki hasta bilgilerinin önceden 112 komuta merkezine gönderilmesi sayesinde gerekli sayıda ambulansın aynı anda kaza yerine ulaşması sağlanır. Ulaşımın zor olduğu yerlerde ambulansların aynı anda gönderilmesiyle, hayati tehlike taşıyan birden çok yaralıya daha hızlı şekilde ulaşılması sağlanır. Ambulans görevlileri kaza yerine varmadan önce yaralı sayısı ve yaralılar hakkında ön bilgi sahibi olacağı için daha kısa sürede triyaj skalası oluşturulmuş olur. Sadece sağlık görevlileri için değil herkes tarafından kullanılabilecek bir sistem olacaktır.Kaza yerine gereksiz yere ambulansın gönderilmesi engellenip, ambulansların sadece acil durumlar için kullanılması sağlanacaktır.

Öncelikle bu sistemin gerçekleştirilebilmesi için önemli bir bütçe ayrılması gerekmektedir. Eğer bu sistemi kullanacak kişiler akıllı telefon veya tablet bilgisayarlara sahip değil ise, sistemin kullanılabilirlik durumu azalacaktır. Ayrıca teknolojiyle arası iyi olmayan insanlar bu sistemi kullanmakta zorluk çekebilirler.

Proje süresince; birçok hastanenin acil servis doktorlarıyla, triyaj hemşireleriyle ve ambulans görevlileriyle (paramediklerle) görüşüp triyaj belirleme konusunda birçok veri toplandı. Alınmış olan verileri değerlendirerek, kaza yeri triyajı ve ambulans içi triyajı belirlendi. Görüşülen doktorlar ve sağlık görevlilerinden alınan bilgilere dayanarak sistemin uygulanabilir ve yararlı bir sistem olabileceği düşünülmekte.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Günümüzde kullanılan triyaj sistemi , özellikle toplu yaralanma ve kazalarda olay yerine aynı anda gerekli sayıda ambulansı gönderip, yaralıların ihtiyaçlarını tam olarak karşılayamamaktadır.Bu durumun bir nedeni,hastanelerde kullanılan triyaj sistemlerinde bazı eksikliklerin bulunması ya da doğru bir şekilde uygulanmamasıdır.Yapılmış olan çalışmayla, bu sorunları ortadan kaldırıp, toplu yaralanma ve kazalarda aynı anda birden çok ağır yaralıya en kısa sürede ulaşılmasını sağlayan bir sistem sunuluyor. Geliştirilen triyaj algoritması, iki kısımdan oluşmaktadır. Hem genel kullanıcılar için herkesin kullanabileceği ve kolayca ulaşabileceği basit bir sistem, hem de ambulans görevlilerinin şifreleriyle ulaşabileceği detaylı hasta bilgilerinin bulunduğu daha kapsamlı bir sistemdir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri, Güvenlik ve Gizlilik

Diğer Anahtar Kelimeler: triyaj, toplu yaralanma, sağlık, ambulans, paramedik, hastane, genel kullanıcı, acil servis

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

TEXTILE MANUFACTORING SYSTEM

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Mehmet Süleyman ÜNLÜTÜRK

Emrah Gözel
emrah_gozel@hotmail.com

Ayça Cansın Yıldırım
acnsny89@gmail.com

Okan Gündoğan
okangundogan@hotmail.com

Egemen Barışık
egemenbarisik@gmail.com

Projenin Amacı

Tekstil Üretim Sistemi ile hedeflenilen amaç, kurumsal şirketlere "Kurumsal Kaynak Planlama" alanında program bazında alt yapı oluşturmaktır.

Projenin Özeti

Tekstil Üretim Sistemi (TMS) tüm kullanıcıları için hızlı ve kolay fabrika ürünleri yönetimi sağlayıp, çalışanların organizasyon yeteneğini arttıracaktır. Ayrıca, bu sistem sayesinde, çalışanlar kendi departman ürünlerini takip edebilir ve şirket ihtiyaçlarına uygun sisteme ürün ekleyip çıkarabilirler. TMS sayesinde şirketler teknik ve ekonomik açıdan yüklerini hafifletirler. Bunu sağlayan program fonksiyonu ise fabrikanın ve çalışan takiplerinin düzenli bir şekilde izlenebilir ve düzenlenebilir olmasıdır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Tekstil Üretim Sistemi ile amacımız; tekstil ve benzeri firmalara en kolay şekilde Ürün Yönetimi, Çalışan Organizasyon ve Yönetimi, Fabrika Stok Yönetimi, Kalite Yönetimi ve Üretim Departmanı Takibi sağlamaktır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar sistemleri organizasyonu, Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: Tekstil,Oracle,TOAD,ERP,Kurumsal Kaynak Planlaması,Üretim,Veritabanı

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

YENİ BİR YÜZ TANIMA ALGORİTMASININ GÖMÜLÜ BİR SİSTEM ÜZERİNE GELİŞTİRİLMESİ VE UYGULANMASI

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Türker İNCE

Mustafa TOK
mustafa.tok@std.ieu.edu.tr

Gökhan SAROĞLU
gokhansaroglu@gmail.com

Ufuk BOZKURT
bozufuk@gmail.com

Projenin Amacı

Bu çalışmadaki amacımız, insanları yüzlerinden tanıyıp daha önce tanımlanmış olan operasyonları gerçekleştiren gerçek zamanlı bir sistem geliştirmektir.

Projenin Özeti

Bu çalışmadaki amacımız, insanları yüzlerinden tanıyıp daha önce tanımlanmış olan operasyonları gerçekleştiren gerçek zamanlı bir sistem geliştirmektir. Önerilen çözümde kullanılan yöntemler gömülü programlama ve bilgisayarla görü alanlarındaki çalışmalarla geliştirilmiştir. Gerçek zamanlı gömülü bir sistemde kullanmak amacı ile değişik yüz algılama ve yüz tanıma algoritmalarını zaman ve bellek karmaşıklıkları açısından karşılaştırdık. Bu algoritmalar arasında, yüz algılama için Viola-Jones algoritmasını ve algılanan yüzlerin tanınması için Özyüz (Eigenface) metodunu en iyi sonuçlara sahip yöntemler olarak belirledik. Bu projede, belirlediğimiz bu iki güçlü teknik ile eğitim uygulaması amaçlı iki probleme gömülü gerçek zamanlı sistemleri kullanarak çözüm üreteceğiz.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu çalışmanın amacı, yüz tanıma sistemlerine gerçek zamanlı bir yaklaşım getirerek, belirlediğimiz eğitim amaçlı iki probleme çözüm bulmaktır. Bu iki problemden ilki, bir sınıfta bulunan öğrencilerin otomatik olarak yoklamalarının alınmasıdır. İkinci problem ise laboratuarlarda güvenliği sağlamak amacı ile giriş ve çıkışların yüz tanıma ile gerçekleştirilmesidir. Bu iki probleme çözüm olarak geliştirdiğimiz sistemde, yüz algılama ve yüz tanıma algortimalarımızın çalıştığı bilgisayardan bağımsız bir donanım ve bu donanımın veritabanı işlemleri için iletişim kurduğu bir sunucu bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Ağlar, Bilgisayar Matematik, Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: Yüz tanıma, Önyüz algoritması, Viola-Jones, Gömülü Sistemler

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

GERÇEK ZAMANLI YÜZ TANIMA TEKNOLOJİSİ İLE OTOMATİK ÖĞRENCİ YOKLAMA SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Diaa GADELMAVLA

Özge Akın
akinozge0@gmail.com

Ezgi Erol
ezgii_erol@hotmail.com

Merve Dönmez
mervedonmez2012@gmail.com

Projenin Amacı

Projemiz ders esnasında alınan yoklama sorununa bir çözüm getirmeyi hedeflemektedir. Ders esnasında alınan manuel yoklama genellikle gerek eğitmenler gerekse öğrenciler açısından bir dikkat dağıtıcı etmen ve dersin işleyişini bozan bir süreçtir. Ders esnasında video kaydına dayalı yoklama sistemimiz sayesinde bu sorun ortadan kalkacaktır. Bu sistem herhangi bir şekilde öğrenciler ya da eğitmenler ile etkileşim gerektirmediği için dersin akışına olumsuz bir etki yapmayacaktır.

Projenin Özeti

Bu bilgisayar tabanlı öğrenci yoklama sistemi ile yenilikçi bir yaklaşımı hedeflemekteyiz. Amacımız elle alınan ve öğretim görevlisinin dikkatini ve zamanını gerektiren yoklama sistemi yerine tamamen otomatik bir çözüm üretip sunabilmektir. Geliştirdiğimiz sistemde yüz tanıma tekniklerine ve test sonuçlarına dayanarak, en güvenilir olan ve ortam koşullarına göre en iyi sonucu veren algoritma kullanım için seçilmiştir.

Sınıf içinde alınan kısa video kayıt verisi sunucumuza yüz tanıma işleminin uygulanması için gönderilmektedir. Bu işlem öğrencinin doğru tanınma oranını arttırmak için ders süresince sürekli olarak tekrarlanmaktadır.

Sınıf ortamında alınan video kaydı verileri sadece yüz tanıma için gereken minimum veriyi çıkartıp kullanmaktadır. Sistemimiz bu bağlamda kapalı bir sistemdir. Bunun haricindeki görüntüler hiçbir şekilde kullanılmamaktadır.

Elimizdeki sorun ders süresince sınıfta öğrenci devam kontrol sürecini otomatik hale getirmekti. Bizim çözümümüz yüz tanıma tekniklerine dayanmaktadır. Sistemimiz bir sunucu-istemci uygulaması şeklinde çalışmaktadır. Her sınıfta bir bilgisayarda istemci programı çalışır durumda olmalı ve o sınıfta bir kamera takılı

olmalıdır. Programımızın istemci tarafı merkezi sunucuyla iletişime geçerek gerekli veritabanı bilgilerine ulaşmaktadır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projenin hedef kitlesi eğitim kuruluşları olup eğitmenlerin kullanımı için tasarlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Uygulamalı Bilgisayar

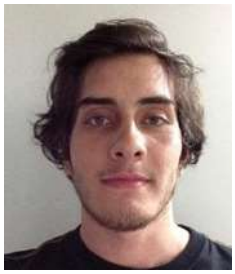
Diğer Anahtar Kelimeler: Yüz Tanıma, Gerçek Zamanlı, Uygulama Geliştirme, optimizasyon

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

İZMİR TOPLU TAŞIMA REHBERİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Hüseyin Akcan



Sinan Emre YAVUZ
siemya@gmail.com

Serdar Korhan KONARAY
korhan226@gmail.com

Hüseyin AKÇEKOCE
huseyinakcekoce@gmail.com

Alp Buğra ÇELİK
bugra1013@gmail.com

Projenin Amacı

İzmir Toplu Taşıma Rehberi adını verdiğimiz 2012/2013 eğitim öğretim yılı bitirme projemiz ile, kullanıcılara İzmir il sınırları içerisinde belirledikleri iki nokta arasında tüm toplu taşıma araçlarını(otobüs,vapur,metro) aktarmalar ile birlikte dahil ederek, varılacak noktaya mümkün olan en kısa sürede ulaşmaları için rehberlik edecek web ve mobil uygulaması üretmeyi hedefliyoruz. Uygulamada kullanıcılar, ulaşmak istedikleri noktayı ya da adresi girdikten sonra sırasıyla hangi durakları kullanmaları gerektiği, hat bilgileriyle birlikte harita üstünde kullanıcıya sunulacak. Uygulama otobüs, vapur ve metroyu ulaşımını kapsayacak olup, aynı zamanda aktarma olasılıkları da hesaba katılıp, gerektiğinde aktarma dahil olacak şekilde ulaşım bilgisi ve güzergahlar çıkarılacak. Ayrıca uygulama, kullanıcıya tek bir seçenek sunmayıp, alternatif hatlar da çıkaracak. Geliştirmeyi amaçladığımız uygulamanın benzeri, Google Harita servisi tarafından dünyanın çeşitli ülkelerinde yürürlükte. Ancak Türkiye için böyle bir uygulama henüz bulunmamakta.Bu proje ile kendi yazacağımız servis sayesinde Türkiye için bu ihtiyacı ortadan kaldırmayı hedefliyoruz.

Projenin Özeti

İzmir Toplu Taşıma Rehberi Uygulaması'nı kullanan bir kullanıcı,web veya mobil bir platformda,İzmir il sınırları içinde belirlemiş olduğu 2 nokta arasına, toplu taşıma araçlarıyla aktarmalarla birlikte en kısa nasıl gideceği bilgisini görebilecek,çıkarılan rotayı harita üzerinden inceleyebilecek,isterse metro ve vapur rotalarını elimine edebilecek,önerilen rotaya alternatif olarak başka rotalar da (varsa) görüntüleyebilecektir.Proje'nin,İzmir'e yabancı olan insanlar ve turistlerin yanısıra,zaten bu şehirde yaşıyor olup,bir noktadan diğer noktaya ulaşmak için doğru toplu taşıma duraklarını, araçlarını ve güzergahlarını etkin bir şekilde kullanmak isteyen tüm insanlar tarafından aktif bir şekilde kullanılması beklenmektedir

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Büyük şehirlerde yaşayan insanların ve ziyaret amacıyla gelmiş olan turistlerin karşılaştığı en büyük güçlüklerden biri ulaşımdır. Gerek akaryakıt masrafları, gerekse park yeri bulma sorunu çoğu bireyin toplu taşıma araçlarını tercih etmesine sebebiyet vermekte. Fakat insanlar bir noktadan diğer bir noktaya ulaşabilmek için tüm toplu ulaşım araçlarını(otobüs,metro vapur vb) etkin bir şekilde kullanamamaktadır.Ayrıca bir şehre yeni taşınmış bir insanın ya da turistik

gezi amacıyla gelen bir turistin bulunduğu şehirdeki toplu taşıma araçlarını etkin bir şekilde kullanabilmesi ilk başta mümkün değildir. Her ne kadar bu konuda insanlara rehberlik eden haritalar olsa da haritadaki karmaşıklık ve detay insanların aradıklarını bulmasında pratik bir yöntem olmamakla beraber insanlara zaman kaybı da yaşatmakta. Aynı zamanda bu haritalar toplu taşıma durakları ve güzergahlarıyla ilgili herhangi bir bilgi içermemekte. Dolayısıyla, özellikle o şehre yabancı olan insanlar bir noktadan diğer noktaya ulaşmak için doğru toplu taşıma duraklarını, araçlarını ve güzergahlarını kullanmakta sıkıntı yaşamaktadırlar. Bu da ciddi zaman ve ekonomik kayba neden olmaktadır. Proje,şu an için yanlızca İzmir şehrini kapsamaktadır.İzmir toplu taşıma güzergahları hakkında bilgi sahibi olmak isteyen tüm kullanıcılar için web üzerinden hizmet verilmesinin yanısıra proje, ilk aşamada android ve iphone,daha sonra blackberry ve windows phone kullanıcıları için de ilgili marketlerde yerini alacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: İzmir toplu taşıma rehberi, en kısa yol,mobil,ulaşım

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

GÖZ TANIMA SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Cüneyt Güzeliş

İpek Şahbazlar
ipekk_shbzlr@hotmail.com

Aslı Öztürk
ozturkk.asli@gmail.com

Ece Aşçı
asci.ece@hotmail.com

Emel Çalışkan
eml_caliskan@hotmail.com

Onur Acar
onur.acar@gmail.com

Projenin Amacı

Projemizin amacı iris tabakasından kimlik tanımlama, çeşitli güvenlik uygulamalarında kişilere güvenli erişim hakkı verilmesi amacı ile kullanılmasıdır.

Projenin Özeti

Günümüzde birçok alanda iris tanıma sistemi kullanılmaktadır ve bu sistem maliyetli bir uygulamadır. Bunun sebebi ise kullanılmakta olan kameralardır. Bizim asıl hedefimiz bu uygulamayı en az maliyetli ve en yüksek güvenilirlik oranı ile gerçeklemektir. Ayrıca yapmış olduğumuz proje eğitim ve ARGE amaçlıdır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu tezde, farklı kamera görüntülerinde yüksek sınıflama başarısı veren yöntemler elde edilmesi için bir geliştirme platformu gerçekleştirilmiştir.
Projemiz eğitim, araştırma ve geliştirme amaçlı bir uygulamadır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgisayar Matematik, Güvenlik ve Gizlilik, İnsan Merkezli Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Eğitim, Geliştirme, Araştırma

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

SERVİS TABANLI ORTAMA DUYARLI BİR ÇAMAŞIR OTOMASYON YÖNETİM VE SİSTEM YAZILIMI

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Ufuk Çelikkan

Gökhan Girgin
gokhangirgin@msn.com

Salih Çiftçi
salih.ciftci@outlook.com

Hüseyin Tolga Evcimen
h.tolgaevcimen@gmail.com

Efdal Ustaoğlu
efdal.ustaoglu@gmail.com

Doğan Evci
doganevci@gmail.com

Projenin Amacı

Bu projenin ana amacı, çamaşırhane ve çamaşırhanelerin entegre olduğu diğer sektörlerde, iş süreçlerinin kontrolü, iş süreçlerinin takibi ve müşteri memnuniyetini arttırmayı amaçlayan bir yazılım mimarisi geliştirmek ve bunun uygulamasını gerçekleştirmektir. Projemiz, müşteri taleplerini sağlayabilen servis tabanlı (service-oriented architecture) bir altyapı üzerine kurulmuş olan otomasyon sistemidir. İş süreç yönetimi (Business Process Management, BPM) metodolojisi kullanarak müşterilerin talep edebileceği farklı istekleri, projemize kolayca entegre edebilmek.

Projenin Özeti

Proje kapsamında, açık kaynak yazılımları olan iş akış motoru JBPM ve kural motoru Drool'un web servisleri aracılığı ile entegrasyonu yapılarak işlem süreçleri dinamik olarak şekillenecektir. Ana amaç müşteri kararlarının değişmesine duyarlı bir iş-akışı sağlanmasıdır. Çamaşırhanede olağan bir iş akışı vardır ama bazı özel durumlar için iş akışında değişmeler meydana gelebilir. Bir hastaneden gelen çamaşır ile otel çamaşır değişik kuralara göre yıkanmalıdır. Başka bir örnekde ise, alerjisi olan bir otel müşterisi tercihen çamaşırlarının farklı deterjanla yıkanmasını isteyebilir veya kurutma olarak tercihini açık havada isteyebilir. Müşteri, çamaşırı işleme alındıktan sonra durumuna internetten bakabilir. Sistemde yer alan bütün süreçler (mesela finans birimi direk olarak kullanılan deterjanın maliyetini sorgulayıp, anlık ayarlamalar yapabilir) birbirleri ile entgere olduğu için sisteme bir bütün olarak bakılır. Buda sistemin takibini ve düzenlemesini kolaylaştırır. Projenin servis tabanlı olması projeye eklenti yapılmasını çok kolaylaştıracağı için yazılımın bakımı ve yeni özelliklerin eklenmesi düşük maliyet ile olacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projenin iki farklı kapsama alanı bulunmaktadır.
1) Servis tabanlı (service-oriented) ortama duyarlı (context- aware) bir mimari yapının ticari çamaşırhane otomasyonuna uyarlanması.

2) Bu önerilen yazılım mimarisinin ticari çamaşırhanelerde çalışmak üzere geliştirilen bir yazılımda kullanılması, otellerin ve hastanelerin bu sisteme entgerasyonu.

Projenin mimari yapısından ötürü oteller yada hastanelerdeki çamaşır ile ilgili süreçler ve genel yönetim süreçleri ile kolayca entegre olacaktır. Otel ve hastanalerin çamaşır ile ilgili süreç yönetimi kullanım alanı içindedir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgisayar Metodolojileri, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Çamaşırhane, Otomasyon, Business Process Management(BPM), RFID(Radio-Frequency Identification), RDF(Resource Description Framework), Ortama Duyarlı, Kural

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

LUCKY EİGHT BİLGİSAYAR OYUNU

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Gazihan ALANKUŞ

Timuçin Topal
timucintopal@gmail.com

Mehmet Buğra Okçınar
bugraokcinar@gmail.com

Gökhan Tokgöz
gokhan.sbc@gmail.com

Ozan Yıldız
ozanyyildiz@gmail.com

Projenin Amacı

Proje ile kullanıcılara daha önce karşılaşmadıkları bir oyun deneyimi sunmayı hedefliyoruz. Bunu oyuncuları dayanışmaya ve strateji geliştirmeye teşvik ederek gerçekleştirmeyi planlıyoruz.

Projenin Özeti

Lucky 8 internet üzerinden oynanabilen çok oyunculu, dayanışmaya dayalı bir oyundur. Lucky 8, beş madencinin mağarada kapalı kalmaları ile başlar. Fakat bu mağara lanetli olduğundan dolayı aralarından bir kişiyi, diğerlerinin kaçmalarını engellemek için hain olarak seçer. Oyuncuların amacı mağaradan kaçmaktır. Bunu gerçekleştirmek için düşen kayalarla, tepede bulunan kaçış deliğine çıkabilecekleri bir merdiven inşa etmek zorundadırlar. Fakat kaçarken dalgalar halinde gelen düşmanlarla ve aralarındaki hainle mücadele ederler.

Oyun Unity3D oyun motoru ve uLink network motoru kullanılarak geliştirildi. Oyundaki modeller ise Maya ve 3DMax programlarıyla yapıldı.

Proje sonunda ortaya oynanabilir bir oyun çıkarmak hedeflenmektedir. Projede yapılan çalışmalar ağ programlama, oyun mekaniklerini programlama ve kullanıcı arayüzü programlama olarak sınıflandırılabilir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje orta seviye ve üst seviye oyuncu kesimine hitap ediyor. Aynı zamanda internet üzerinden çokluoyunculu oynayan kişileri de kapsıyor. Son zamanlarda çokluoyunculu oyunların artan popülaritesinden dolayı böyle bir proje yapmaya karar verdik.

Anahtar Kelimeler: Ağlar, Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: yapay zeka, bilgisayar oyunu

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

SOSYAL AĞLAR İÇİN DİNAMİK İLGİ UYUŞMASI ALGORİTMASI

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Cem Evrendilek

Onur Doğan	Kadir Kaan Ceylan	Kemal Akçalı	Mustafa Nemutlu
onurdogan.ieu@gmail.com	kadirkaanceylan@gmail.com	akcalikemal@gmail.com	mustafa_nemutlu@hotmail.com

Projenin Amacı

Projemizle, ileride geliştirilecek sosyal ağlar için, 'ilgi alanları odaklı' bir arkadaş eşleştirmesi yapabilmeyi verimli ve dinamik bir şekilde yapacak bir algoritma tasarlamayı; ve geliştireceğimiz algoritmanın performansını farkli durumlar için test edebilmeyi amaçlıyoruz.

Projenin Özeti

Proje kapsamında ilgilere göre eşleştirme yapacak bir algoritmanın tasarımı yapılmış, bu algoritma implemente edilmiş ve test edilmiştir.

Projenin somut hedefi; N tane kişinin M tane ilgi alanı hakkındaki ilgi durumları, 0 (ilgisiz) 1 (ilgili) şeklinde değerlerden oluşan bir matrix şeklinde verildiğinde, bir kişiye en uygun kişileri istenilen limitte kişi olacak şekilde sıralamaktır.

Buna ek olarak, sistemde herhangi bir kişinin bir veya daha çok ilgi alanının değerleri değiştiğinde, yeniden sıralamayı tüm algoritmayı tekrar etmeden hızlı bir şekilde gerçekleştirebilmektir.

Proje sonunda çıkacak ürün, PHP programlama diliyle hazırlanmış ve MySQL veritabanını kullanan bir algoritmayi içeren, 'kullanıma hazır' bir kütüphanedir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje ile günümüz internet dünyasında ciddi bir yere sahip olan sosyal ağlar hedeflenmiştir.

Bu herhangi bir iş ağından (linkedin gibi) , arkadaşlık ağına (facebook) herhangi bir sosyal ağ çeşidinde, benzer ilgi alanlarındaki eşleşmeleri farkli bir yaklaşımla bulmayı hedeflemektedir.

Bu projeyi ele alma sebebimiz, sosyal ağlarda bu tarz bir yaklaşımın doğru bir şekilde uygulanmadığını düşünmemiz ve insanları ortak ilgiler etrafında toplamayı hedefleyen yeni bir sosyal ağ fikrine inanmamızdan ötürüdür.

Ürün yeni geliştirilecek sosyal ağlarda kullanılabileceği gibi, mevcut sosyal ağlara bir eklenti olarak da kullanılabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Sosyal Aglar, Php Kutuphaneleri, Nesne Yonelimli Web Programlama

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

FARKLİ MAKİNE OGRENME METHODLARİNİN TURKCEDE FİKİR MADENCİLİGİ İCİN KARSİLASTİRİLMASİ

Proje Danışmanı : Prof.Dr. Brahim Hnich

Ugur Tunc | Atilla Ozdemir | Mustafa Arslan | Cagri Deyirmenci

mustafarslan35@gmail.com

Projenin Amacı

Fikir Madenciliginin Turkce dili icin kullanilabilir olup olmadiginin arastirmasi ve bunun icin Makine Ogrenmesi methodlarinin kullanilmasi

Projenin Özeti

Kaynak olarak Hotel yorumlari cekilecek. Sentiment Lexicon olusturulacak.Yorumlar veritabaninda tutulup Zemberek APi sayesinde kelimer hecelere ve koklere bolunecek. Decision Learning Algorithm ve Association Rule Mining methodlari kodlanip yorumlar uzerinde islenecek. Sonuc olarak Bu farkli 2 methodun turkce cumlelerin anlamsal olarak iyi veya kotu olarak ayristirilmasi denenecek.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje sonunda istenirse elde edilecek olan uygulama ile ozel sektorde firmalar kullanicilarin kendileri icin iyi veya kotu yorum yapip yapmadiklarini arastirabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Makine ogrenmesi, Decision Learning Algorithm, Fikir Madenciligi, Veri Madenciligi, Association Rule Mining,

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

MOBİLE BASED HOTEL ACTİVİTİES GUİDE

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Coşkun Atay

Muhammed Kasım Muratoğlu
kasim@deu.edu.tr

Ceren Coşkun
cerencoskun89@hotmail.com

Hakan Dalkılıç
hakand@hotmail.com

Gizem Ece
gizemece89@gmail.com

Projenin Amacı

Otel misafirlerinin, mobil cihazları aracılığıyla tek bir ekranda tüm otel aktivitelerinin detaylarını görmesini amaçladık.

Projenin Özeti

Otellerdeki bir çok aktivite ve etkinliklerin tüm misafirler tarafından sürekli olarak ulaşılabilirliğinde sorun olduğu, her misafirin, her bilgiye, her an ulaşamadığı tespit edilmiştir. Yapmış olduğumuz uygulama otel müşterilerinin mobil cihazlarına yüklenebilmektedir. Her misafirin ayrı bir kullanıcı adı ve şifresi ile giriş yaptığı bu uygulamada, misafirler istedikleri aktivite hakkında bilgi alabilecek ve harcamalarını görüntüleyebilecek. Tüm aktivite bilgileri ve harcamalar, otel çalışanı tarafından windows uygulaması aracılığıyla girilecektir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projemiz büyük kapasiteli oteller, otel çalışanları ve otel misafirlerini kapsamaktadır. Otele gelen misafirlerin oteldeki tüm aktivite bilgilerine daha hızlı ve daha güncel bir şekilde ulaşabilmelerini sağlamak düşünülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Ağlar, Yazılım Mühendisliği, Güvenlik ve Gizlilik

Diğer Anahtar Kelimeler: Android, otel, mobil, uygulama

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

ORTAKÇATI

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Gazihan ALANKUŞ

Uğur Tayşı
taysiiiii@gmail.com

Furkan Günaydın
fgsonline@gmail.com

Emre Can Tutal
emrecan44@gmail.com

Orçun Yaman
orcunymn@gmail.com

Barış Tatlıcan
baris_tatlican@hotmail.com

Projenin Amacı

Projemiz, internet ortamında kullanılmak üzere kurulan "ev arkadaşı bulma" platformudur.Genel amaç olarak iki ana faktör projenin temelini oluşturmaktadır: Ekonomik ve Sosyal yaşam. Herhangi bir sebepden ötürü yeni bir ev arama ihtiyacı hisseden ve ekonomik düzeyleri belirli limitlerde olan insanların ve/veya benzer yaşam tarzları olan insanların bu istekleri(ev arama) ile ortaya çıkan ev bulma ve evine yeni bir arkadaş arayan insanların bu sorunlarını ortadan kaldırma amaçlandı.Yurt dışı kullanımları da incelendiğinde de bu tarz platformların sıklıkla ve popüler bir şekilde kullanıldığı belirlendi bu bağlamda insanları ortak bir çatı altında birleştirme ve bunu da yaparken ortak özellikler(hobi,meslek,ekonomi,öğrencilik...) tabanında yapılması ana çıkış noktası oldu.ortakcati; bir emlak sitesi olmamakla beraber,Türkiye'de benzeri sitelere özgü kullanış ve güven sorunları teşkil etmyen bir web uygulamasıdır .Bir başka amacıda Günümüz yaygın internet teknolojilerinden yararlanılarak daha kullanışlı bir platform oluşturmak. ortakcati, Asp.net mvc4 framework kullanılarak oluşturuldu

Projenin Özeti

Ev arkadaşı bulma sorunu ortadan kaldırmak amaçlandı, Yapılan çalışmalardan sonra iki tür arama başlığı önemli hale geldi:

1-Ev'i olan kişinin ev arkadaşı arama isteği

2-Ev'e çıkmak isteyen kişinin aynı istekte olan arkadaş veya arkadaşlar bulma isteği

yapılan çalışmalardan sonra(,dizayn,arkaplan çalışmaları,,geliştirme,kullanım testi,uygulama) projenin uygulanabilir olduğu belirlendi.Geniş bir kesimin kullanacağı bir uygulama.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projenin kapsama alanı geniş bir spektrumda değerlendirilebilir. Öğrenci,Memur,Dönemlik çalışan,Belirli süreliğine başka bi şehire gelen görevli vb.
Proje kullanım hedefi Tüm Türkiyenin genelidir

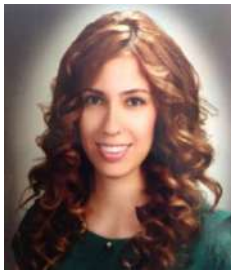
Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Güvenlik ve Gizlilik
Diğer Anahtar Kelimeler: Web,

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

ANDROİD DESTEKLİ BİR RESTORAN BİLGİ SİSTEMİ: POSA

Proje Danışmanı : İlker KORKMAZ



Özgür SAKIZLI
ozgursakizli@gmail.com

Eray DİKBAYIR
eray_dikbayir@outlook.com

Betül ALTIOK
betul.altiokk@gmail.com

Melih S. TOKSARİ
smtoksari@gmail.com

Projenin Amacı

Son yıllarda çeşitli sektörlerdeki çoğu bilgi sisteminin tablet bilgisayar ortamlarına taşınmaya çalışılmasıyla, Android işletim sistemi tabanlı yazılım uygulamaları da birçok firmanın gündemindedir. Genellikle gıda ile ilgili sektörlerde, bilhassa restoran benzeri işletmelerde, en azından siparişler ile ilişkili işlemler için hizmet kalitesini arttırmak adına mobil satış noktası ("point of sale", POS) teknolojilerinin kullanımı kaçınılmaz hale gelmiştir. Bu açıdan, Android bazlı programlarla da kontrol edilebilen restoran POS otomasyon uygulamalarıyla önümüzdeki yıllarda sık karşılaşılacağı öngörülmektedir. Bu motivasyon doğrultusunda, bu projede örnek bir Android destekli restoran yönetim bilgi sistemi ele alınmış ve sistemin yazılım geliştirme süreçleri tasarlanmıştır. Android işletim sisteminde çalışmak üzere ilgili yazılımın gerçeklenmesi amaçlanmıştır.

Projenin Özeti

Bu çalışmada, Android destekli web tabanlı bir restoran POS sisteminin yazılım geliştirme süreçleri aktarılmıştır. Sistemde, mevcut restoran POS sistemlerinde ortak olan işlevlerin mobil cihaz üzerinde uygulama olarak geliştirilmesinin yanı sıra, ihtiyaç analizi sonrası belirlenen ve mevcut POS sistemlerinde bulunmayan bazı ek özelliklerin de sunulması ele alınmıştır. Mobil cihazlarda yaygın olarak kullanılması, özgür yazılım imkânı sunması ve özgür uygulama desteklemesi sebebiyle geliştirme ortamı olarak Android seçilmiştir. Web tabanlı bir sistemin Android destekli bir uygulama ile de ulaşılabilir hale getirilmesi için gerçekleştirilecek kod dönüşümünü aktaran bir kaynak oluşturulmuştur. Ayrıca, Android bakımından arka planda çalışan donanımı azaltmaya yönelik ve modüller açısından geliştirmeye açık bir restoran POS uygulaması gelecek çalışmalar dahilinde düşünülmektedir.

Projenin teknik yararları:

1.Projemizde kullanılan tanımlar (Şube, Departman, Masa Türleri, Döviz Türleri, Ürün Grupları, Ürünler) üzerinde yönetici yetkisindeki kişi tarafından ekleme, silme ve düzenleme işlemleri yapılabilir.

2. Masa düzeni ekranı restoranın gerçek masa düzenine uygun şekilde tasarlanabilir.

3.Kullanım kolaylığı sağlayan ara yüzler sayesinde adisyon açma, sipariş verme, ödeme alma işlemleri teknik açıdan hızlı biçimde gerçekleştirilir. Daha karışık sayılabilecek adisyon iptali, ürün iadeleri, masa bölme ve taşıma işlemleri kolay biçimde gerçekleştirilir.

4.Projemizin web tabanlı hizmeti sayesinde, işletme sahipleri ya da yöneticiler sistemi uzaktan da takip edebilir.

5.Sistemdeki kullanıcılar yetkileri doğrultusunda ilgili modüllere erişip diğerlerine erişemez ki böylece sistem daha güvenilir biçimde çalışır.

Projenin ekonomik yararları:

Mevcut X raporunun yanı sıra, ileride müşterinin ihtiyacına yönelik istenilen rapor türleri ve ürün satış bilgileri gibi raporlamalar sayesinde günlük ya da aylık gelir-gider takibi yapılabilir ve stok modülleriyle entegre edilebilir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projemiz kafe / restoran ve içerisinde restoran departmanı barındıran büyük ya da küçük çapta her türlü işletmenin kullanabileceği şekildedir. Günümüzde çok yaygın şekilde kullanılan restoran POS sistemlerine alternatif sunmakla birlikte, kullanılmakta olan POS sistemlerindeki eksiklerden yola çıkarak, yeni özellikleri bir araya getirmek, sistemi web tabanlı olarak tasarlamak, ayrıca aynı işlemlerin yapılabileceği Android uygulaması geliştirmek amacıyla proje tamamlanmıştır. Aynı zamanda proje boyunca edinilen tecrübeler ışığında web bazlı bilgi sistemlerini Android sisteme uyarlama sürecinde kılavuz niteliğinde bir yol gösterici doküman hazırlamak projemizin kapsamındadır. Dijital Otel Yönetim Bilişim Sistemleri Tic. A.Ş. [1] firması ile ortak hazırlanan bu projemizde, firmanın web tabanlı kısmı için hazırlanan veri tabanı ve ara yüzleri, projenin ihtiyaçları doğrultusunda ortak olarak kullanılmıştır. Mobil uygulama kısmı ise tamamen proje ekibimiz tarafından, firmadan bağımsız olarak hazırlanmıştır. Çalışan yazılım uygulamamız başarı ile gerçekleştirilmiş ve ürün olarak ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Android İşletim Sistemi, Satış Noktası (POS), Restoran Bilgi Sistemi, Web Tabanlı Bilgi Sistemi, Mobil Yazılım Geliştirme, Tablet Bilgisayar

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

ARLİFE

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Murat AŞKAR

Elif ÖZGER
elfzgr@gmail.com

Asena AKSAYIM
asenaaksym@gmail.com

Ezgi GÖZ
ezgiigoz@gmail.com

Pelin KULAKSIZ
kulaksiz.pelin@gmail.com

Projenin Amacı

ARLife projesi ile, gerçek dünyayla sanal gerçekliğin birleşimi olarak bilinen "arttırılmış gerçekliği" mobil cihaz kullanarak, kullanıcıların günlük hayatta da bu olanağı kullanabilmelerini sağlamak

Projenin Özeti

ARLife projesi, Android işletim sistemi ile çalışan mobil cihazlar için yapılmış olup, NyArtoolkit kütüphanesi ve Google Haritalar servisi kullanılarak, Android 4.1.2 sürümü için hazırlanmıştır. Temel olarak, ARLife içinde tanımlanmış olan işyerlerinde (kafe,restoran vs.) bulunan, bu uygulama için özel olarak tasarlanmış ve menüye yerleştirilmiş sanal işaretçilerin, uygulama yardımıyla taratılarak sunucudan gelen bilgilerin gerçek zamanlı olarak yerleştirilmesi hedef alınmıştır. Buna ek olarak, Google Haritalar Servisi yardımıyla gidilmek istenen yer için yol tarifi alınması ve/veya iletişim için arama yapılması da servis olarak eklenmiştir. Bu özelliklerle uygulandığı yerlerde kullanıcının çabuk ve detaylı bilgi alması sağlanırken, yer sahibinin de bu yeni reklam/tanıtım ortamı ile sayısı hızla artan akıllı telefon kullanıcılarının ilgisini çekmesi amaçlanmıştır. Ürün bahsedilen olanaklar çerçevesinde kullanıma hazırdır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projede aktif Android kullanıcıları hedeflenmiştir. Projeye başlarken, kullanıcı açısından günlük hayatta bir yere gidildiğinde (kafe, restoran vs.) o yer ile ilgili bilgilere kolayca ulaşmak, o yerin tarihi ile ilgili bilgi vermek, düzenli yapılanları daha eğlenceli hale getirmek ve kolaylaştırmak, yer sahibi açısından ise ürünleri/hizmetleri daha dikkat çekici şekilde sunmak fikirlerinden yola çıkılmıştır. Bu doğrultuda uygulama servis sektörlerinde faaliyet gösteren işyerleri (kafe, restoran, müze, sinema vb.) odaklı olarak rahatlıkla kullanılabilir. İşyeri bilgisayarında yapılan değişiklik ve eklemeler anında kullanıcılara ulaştırılmış olacaktır.Bu projeye benzer ürünleri literatürde ve internette bulmak mümkündür.Bu projede kaynak kodları elde mevcut olduğu müşterinin taleplerine göre değiştirme/adaptasyon kolayca yapılabilir.

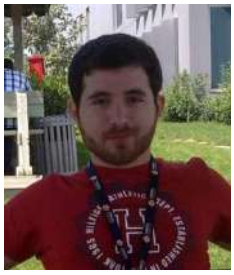
Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği
Diğer Anahtar Kelimeler: Android, Arttırılmış Gerçeklik, Nyartoolkit, Mobil Algılama, Google Haritalar Servisi, Mobil Menü, Mobil Hayat

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

RESTOMATİK

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Ufuk Çelikkan



İnan Berk Küpeli
inankupeli@gmail.com

Melike Gülen Ötnü
melikegulenotnu@gmail.com

Can Geliş
geliscan@gmail.com

İbrahim Oktay
brhmkty@gmail.com

Projenin Amacı

Günümüzde hali hazırda var olan restoran otomasyon sistemlerinin üzerine, müşterileri de sisteme dahil ederek daha iyi bir restoran yönetim sistemini hayata geçirmektir. Bazen garson sayısındaki yetersizlikten, bazen de restoranların çok kalabalık olmasından kaynaklanan nedenlerden dolayı müşterilerin yemekleri hazırlanırken bir dar boğaz oluşmaktadır. Garson sipariş alırken, mutfaktaki aşçı bir yemeği hazır hale getirebilir durumda olmasına rağmen, önce garsondan siparişlerin gelmesini beklemektedir. Bu da müşterinin yemeğinin servis edilmesi için daha çok süre demektir. Bu tip durumlar çoğu zaman müşteriler tarafından hoş karşılanmaz. Örneğin, bir müşterinin yemeği servis edildikten sonra, müşteri yemeğinin yanında içecek bir şey sipariş etmek istiyor ama bu isteğin yerine gelmesi için garsonun önce başka bir masadaki müşterilerin siparişini alması gerekiyor. Bu durum da içecek siparişi verecek olan müşteri çok basit bir işlem için diğer masaları beklemesi gerekiyor. Projemizin amacı , bu darboğazı ortadan kaldırmaktır. Bunu yapmanın yolu da garsona olan ihtiyacı azaltmak ve müşterileri sipariş verebilir duruma getirmektir. Müşteriler siparişlerini kendileri verebildikleri takdirde, sipariş vermek için garsonu beklemek zorunda kalmayacaktır. Bu da müşterinin verdiği siparişin servis edilme süresini, garsonu bekleme ve garsonun sipariş alma süresi kadar kısaltmaktadır. Ayrıca, işletme sahibinin anlık indirimleri, kampanyaları veya promosyonları oldukça kolay ve hızlı bir şekilde müşteriye iletilebilecektir.

Projenin Özeti

Restoranlardakı sıparıs verme ıslemınde, garson kaynaklı sorunları en aza Indırmeye amaçladıgımız bu projede nfc desteklı mobıl cıhazı olan her müsterı, Garson ıle hıç bır ıletısıme gırmeden kendı sıparısını kendı verebılecek. Garson Sıstemın sadece servıs bölümünde devreye gırecek ve bu da bır çok restoranın ıs Gücünü düsürerek kar etmesını saglayacaktır. Ayrıca sıparıs vermek ıçın garsonu Beklemek, garsona seslenmek, bagırmak gerekmedıgı ve garson kaynaklı olman, Sıparıslerde yanlıs anlama ve ya eksık anlama olmayacagı ıçın müsterı memnunıyetı De yükselecektır. Projemız sayesınde daha çok müsterıye daha az garson Gerekecektır. Eger kısının mobıl cıhazı nfc donanımına sahıp degılse belırlı sayıdakı Garsonlar yıne projemızın baska bır modülüyle sıparıs alabıleceklerdır. Ayrıca projemızın restoran yönetım ayagı sayesınde, sıparıs ıstatıstıklerınden elde Edılecek verımlı bılgılerle restoranların gelırlerını artırabılmesı söz konusu Olacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje, restoran sahipleri, çalışanları ve akıllı telefon kullanan müşterileri kapsamaktadır. Piyasanın ihtiyaçları doğrultusunda böyle bir eksikliğin olduğu göze çarpmaktadır.
Herhangibir bar, restoran ve kafelerde uygulanabilir ve kullanılabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri, İnsan Merkezli Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: nfc, restaurant yönetimi

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

GERÇEK ZAMANLI VE AKILLI NAVİGASYON SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Süleyman KONDAKÇI

Ulaş Göde
ulasgode@gmail.com

Taner Güngör
tanergungor.std@hotmail.com

Efe Sezer
efesezer35@gmail.com

Uğur Eryüzlü
ugureryuzlu@gmail.com

Projenin Amacı

Proje ile kalabalıklaşan ve gelişen dünyanın ortaya çıkardıgı trafik yogunlugu problemine , var olan navigasyon sistemlerinden farklı olarak alternatif bir çözüm sunmak .

Projenin Özeti

Proje kapsamında , projenin uygulanacagı bölgenin yol haritası çıkarılacak ve sonrasında araçlara uygun bir kit dizaynı yapılacaktır. Projeye dahil olarak yol durumunu dinamik olarak algılayabilecek bir kit yapılacaktır . Kiti kullanan araç sahipleri bizim için aynı zamanda yol bilgilerini toplayacak ve akabinde çeşitli değişkenleri de göz önünde buldurarak onlara en uygun yol seçenegini sunacaktır . Tasarladıgımız kit yüksek oranda kullanıcıya ulaştıgında daha verimli sonuçlar verecek ve kullanıldıgı bölgede farkdilebilecek oranda trafik yogunlugunu dengeleyecektir , azaltacaktır .

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projemiz güzel Izmirimizin artan trafik yogunlugunu azaltmaya yönelik bir çalışmadır. Hem şehrin ulaşımını rahatlatmak , hem de şehrimizdeki ilçeler arasında yapılan ulaşımlarda kişisel araçlarını tercih eden bireylerin rahatlıkla kullanabilecegi alternatif bir navigasyon sistemi sunmaktır . Projemiz kişisel araç sahiplerine yöneliktir .

Anahtar Kelimeler: Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Navigasyon,Şehir İçi Ulaşım

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

SHOPPİNG&SHARE

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Cem Evrendilek

Burak Öncel
burakoncel35@gmail.com

Cem Eygi
cem.eygi13@gmail.com

Ahmet Yuva
ahmetyuva19891@gmail.com

Övgü Ünal
ovguunal@hotmail.com

Projenin Amacı

Bu projenin amacı Android işletim sistemli telefonlara sahip kullanıcıların satın almak istedikleri herhangi bir ürünün nerede en ucuza satıldığını görme imkanına sahip olabilmelidir.

Projenin Özeti

Bu projenin sonucunda, Android işletim sistemli telefonlara ve Facebook hesabına sahip kullanıcılar satın almak istedikleri herhangi bir ürünün nerede en ucuza satıldığını görme imkanına sahip olabileceklerdir. Proje Android işletim sistemli telefonlarda çalışan bir uygulama olacaktır. Bu uygulama sayesinde, kullanıcılar satın almak istedikleri bir ürünün en ucuza nerede satıldığını görebilecekler ve böylelikle hem zamandan hem de paradan tasarruf sağlayabileceklerdir. Buna benzer bir uygulama Amerika Birleşik Devletleri'nde kullanıcılar tarafından büyük ilgi görmüş ve yüksek bir ücrete eBay tarafından satın alınmıştır. Bu da projenin tasarlandığı şekilde çalışması ve tamamlanması halinde kullanışlı ve son derece faydalı olabileceğinin bir ispatı olmuştur.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje Facebook üzerinden, Android işletim sistemli telefonların için tasarlanmış bir uygulamadır. Facebook hesabı ve Android işletim sistemine sahip kullanıcılar bu uygulamadan faydalanabilirler. Projenin ele alınma nedeni, kullanıcıların almak istedikleri herhangi bir ürünü nerede en ucuza bulabileceklerini göstermeyi hedefler.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Facebook, Android, uygulama, yazılım, müşteri, hızlı, ucuz, yakın, ürün, mağaza

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

MİSTRAL EV OTOMASYON SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Senem KUMOVA METİN

Alper GÜREK	Caner GÜR	Çağrı GÜRAKIN	Mustafa AKDENİZ
alpergurek@gmail.com	canergur@gmail.com	cagrigurakin@gmail.com	mstfkdnz@gmail.com

Projenin Amacı

Android işletim sistemlerine sahip cep telefonlarıyla kontrol edilebilecek ev otomasyon sistemleri tasarlamak ve geliştirmek.

Projenin Özeti

Bu projede Android tabanlı ev otomasyon sistemi üretilecektir. Bu sistem Android uygulaması ya da web sitesi üzerinden kullanıcılara evlerindeki ya da işyerlerindeki elektronik cihazları kullanabilme imkanı verecektir.

Sistem 3 ana bileşenden oluşmaktadır;

– Evlerde ve iş yerlerinde yer alacak, Android uygulaması ve web sitesiyle iletişim halinde olacak, Android işletim sistemine sahip elektronik bir cihaz.
– Kullanıcı bilgilerini ve cihazların durum bilgilerini tutacak bir web sunucusu.
– Kullanıcıların kendi cihazlarını yönetebileceği bir Android uygulaması.

Sistem alt yapısı ev ve iş yerlerindeki cihazlar ile hızlı bir iletişim sağlamaktadır. Bununla birlikte, diğer sistemlerle kıyaslandığında, mobil telefonlardaki batarya tüketimi en aza indirgenmiştir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Mobil uygulamalar ya da web siteleri üzerinden, kullanıcıların evlerindeki veya iş yerlerindeki iklimlendirme, aydınlatma, vb. sistemlerinin kullanımı.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Web Servisleri, Akıllı Otomasyon Sistemleri, Mobil Uygulama

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

TAKSİ ÇEVİR

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Süleyman Kondakçı

Yusuf SUNGU
yusufsungu@gmail.com

Engin ELALDI
enginelaldi@gmail.com

Kubilay Selçuk KIRAN
kubilayselcukkiran@gmail.com

Coşku ATAOĞLU
coskuataoglu@gmail.com

Projenin Amacı

Oluşturduğumuz proje internet üzerinden rahatlıkla taksi çağırma hizmeti vermeyi amaçlamaktadır. İstenilen tarihte, istenilen saatte, istenilen yere tek bir tıkla, kullanıcı ve taksi durakları arasında bir köprü görevi görüyoruz. Hem taksi hizmetini sıklıkla kullanan müşteriler, hem de taksici çalışanlar için talep artışını desteklemeyi,çok daha kolay ulaşımı sağlamak amacımızdır.

Projenin Özeti

Müşteriler oluşturmuş olduğumuz proje sayesinde internet üzerinden rahatlıkla evlerine, iş yerlerine, ve ya bulunduğu herhangi bir mevkiye taksi çağırabileceklerdir. Amacımız, günümüz internet dünyasının kolaylıklarını, günümüzde çok talep gören bir hizmetle bağdaştırıp ortaya hem müşteri tarafı hem de hizmeti sağlayan çalışanları mutlu edecek bir proje ortaya çıkarmaktır. Ayrıca müşterinin istediği zaman istediği tarihe taksiyi tek bir tıkla çağırabilmesi, çok yabancı olduğu bir yerde taksi aramak, beklemek zorunda kalmaması projeyi müşteri taraflı olarak çekici kılabilecektir. Ayrıca talep artışı ve reklam taraflı düşünülecek olursa arada kurmuş olduğumuz köprü her iki taraf içinde oldukça pozitif maddeler barındırmaktadır. Hizmetimiz taksi duraklarıyla birebir SMS ile iletişime geçmektedir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje internet üzerinde kullanılmaktadır. Taksi talep eden müşteri ve taksi durağı arasında birebir köprü görevi görmektedir. Proje internet bağlantısı olan her yerde, heran rahatlıkla kullanılabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: internet, web, hizmet

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

TEMASIZ ETKİLEŞİM İLE SANAL DÜNYALARIN DEĞİŞTİRİLMESİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Gazihan Alankuş

Elif Özgen Kemal Tuğrul Yeşilbek Sevgi Genç

y.kemal.tugrul@gmail.com

Projenin Amacı

Projenin amacı el haraketleri kullanarak ve stereo 3D görüntülemesi ile 3 boyutlu sanal objelerin (mesh'lerin) modifie edilmesi, modellenmesi. Böylece 2 boyutlu görüntüleme ve mouse'dan doğan etkileşim sorunlarının giderilmeye çalışılması.

Projenin Özeti

Proje sonucunda çıkacak ürünün ana amacı kullanıcıların 3 boyutlu modelleri etkileşim aracı olarak sadece ellerini kullanarak temassız biçimde modellemesini sağlamaktır. Projenin temel hedefi kullanıcılara sadece ellerini kullanarak 3 boyutlu modelleri modelledikleri, kullanıcı dostu bir yazılım sağlamaktır. Bu amaçla projemiz, temassız dijital heykelcilik olarak da adlandırılabilinir. Projemizin getireceği temel yarar, 3 boyutlu modellemeyi 2 boyutlu görüntüleme ve etkileşim araçlarından kurtararak, daha kolay bir etkieşi sistemi sağlamaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje 3 boyutlu modelleme alanında kullanılmak için geliştirildi ve gene bu alandaki kullanıcıları kapsamaktadır. Projenin ele alış nedeni 2 boyutlu görüntüleme ve mouse ikilisinin modelleme'de yarattığı etkileşim sorunlarını gidermeye yeni bir etkileşim modeli ile gidermeye çalışmaktır. Proje sonucunda çıkan ürün, 3 boyutlu modelleme aktivitesi için kullanılabilinir.

Anahtar Kelimeler: İnsan Merkezli Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Modelleme, 3 boyut, temassız etkileşim

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

TEMPORUM

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Murat AŞKAR

Erkin TUNALI
erkinoks@gmail.com

Berkay BUHARALI
berkaybuharali@gmail.com

Alper ÖZER
alperozer90@gmail.com

Projenin Amacı

Bu projede amaç oynayanların tarih bilgisini geliştirmesi ve bu bilgiyi süratle birleştirerek başarılı olmasıdır. Aynı zamanda oyunun bir diğer kategorisinde ise oyuncudan hızlı işlem yapıp sonuçları hızla sıralaması beklenmektedir.

Projenin Özeti

Proje, geliştirilecek platformların sürükle bırak teknolojisi kullanılarak geliştirilmiştir. Proje sonunda ilk etapta 2 daha sonra 3 veya 4 platforma ulaşılması hedeflenmiştir. Bu projedeki hedef akıllı cihazlarımızdaki veya televizyondaki yarışmalara yeni bir alternatif kazandırmaktır. Bu sayede insanlar özellikle de öğrenciler kendilerini eksik hissettikleri alanlarda yarışarak hem eğlenebilecek hemde öğrenebileceklerdir. İnsanların birbiriyle yarışması bu projeyi sosyal yönden çekici hale getirirken yarışmacılar birbirlerine üstünlük sağlamak için harcamalar yapabileceklerdir. Teknik anlamda ise soruların, kullanıcı listesinin ve puan tablolarının tutulduğu bir server gerekmektedir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Oyun genel kültürünü veya hızlı işletim yeteneğini geliştirmek ve geliştirirken eğlenmek isteyenleri hedeflemiştir. Ayrıca ilk ve orta öğretim öğrencilerine dağıtılan tabletlerde kullanılacak şekilde tasarlanmıştır. Özetle, bu oyuna Android 4.0.3 ve üzeri işletim sistemi ile çalışan telefon veya tablete sahip olan kişiler ile Windows 8 kullanıcıları ulaşabileceklerdir. İleri vadede ise oyun web tarayıcı üzerinden oynanabilir hale gelecektir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Oyun, Tarih, Kronoloji, Matematik, Mobil Uygulama, Android, Windows 8 Metro UI

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

WAREHOUSE MANAGEMENT SYSTEM

Proje Danışmanı : Dr. Steven W JOHNSON

Doğa Maltepe
doga.maltepe@yahoo.com

Berf Akın
berfakin@gmail.com

Nail Aşcıoğlu
nailascioglu@gmail.com

Projenin Amacı

Küçük ve orta büyüklükteki işyerlerine,veritabanı cloud da olan güvenli,hızlı ve düşük maliyetli stok takip olanağı sağlamak.

Projenin Özeti

Cloud da alınan bir alan ile her kullanıcıya kendi kullanıcı adı ve şifresi verilir.Kullanıcılar, stoklarının girişlerini,satışlarını,hangi kullanıcının ne sattığını,hangi ürünün hangi depoda olduğunu,ürün fiyatlarını,ellerindeki ürün kapasitesini ve geçmiş tarihteki satışlarını burdan kontrol edebilir.Proje kullanıcının stoğunu yönetmesini sağlar ve bunu güvenilir ve ucuz maliyetle halleder.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Gelişmekte olan cloud sistemi ile küçük ve orta büyüklükteki iş yerlerine envanter takibi yapma olanağı sağlamak.

Anahtar Kelimeler: Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: Cloud da Stok Takip

İZMİR ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

E-BELEDİYE

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Emrah ORHUN

Ayça Polat
aycaplt@gmail.com

Durmuş Ali Çöllü
durmusali.collu@hotmail.com

Projenin Amacı

Vatandaşa bilgisayarından yapabildiği işlemleri web servisler aracılığı ile mobil(android işletim sistemili) cihazlarla da yapabilmesini sağlamak

Projenin Özeti

Projemiz Probel firmasının isteği üzerine başlamış bir projedir. Belediyelerin internet sitelerinde sunmuş oldukları borç sorgulama, arsa rayiç bedelleri, inşaat maliyet, bina aşınma oranları, çevre temizlik tarifeleri, evrak takibi gibi hizmetlerini, android mobil cihazlarından da erişimlerini ve kullanmalarını sağlamak.

Bu android uygulama ile, gerekli bilgileri istenilen her an ve her yerden rahatça ulaşılması sağlanılacaktır. Web service yapıları kullanılarak oluşmuş olan bir yapıyı diğer platformlarda da rahatça ulaşılması sağlanılacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projemizde İzmir içerisindeki belediyelerin vermiş olduğu online hizmetler çerçevesinde İzmir halkını kapsamaktadır.

Projemiz Probel firmasının isteği üzerine başlamış bir projedir. Belediyelerin internet sitelerinde sunmuş oldukları borç sorgulama, arsa rayiç bedelleri, inşaat maliyet, bina aşınma oranları, çevre temizlik tarifeleri, evrak takibi gibi hizmetlerini, android mobil cihazlarından da erişimlerini ve kullanmalarını sağlamak.

Anahtar Kelimeler: Bilgi Sistemleri, Uygulamalı Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: e-belediye, mobil belediye, bilgisayar mühendisliği, web servisler

İZMİR ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

ŞİKAYET KUTUSU

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Emrah ORHUN

Emin İncekara
emincekara@gmail.com

Cafer Özger Arman
caferarman@gmail.com

Tayfun Çam
tayfuncam35@hotmail.com

Projenin Amacı

Şikayet kutusu sistemi ile yurttaşların yaşadıkları şehirlerdeki yerel yönetimlere aksaklıklarını zaman kaybı yaşamadan ilgili belediyeye hızlı bir şekilde iletmek,yurttaş ve yerel yönetimler arasındaki iletişimi artırmak ve yerel yönetimlerin hizmet kalitesinin artması hedeflenmektedir.

Projenin Özeti

Proje kapsamında yerel yönetimlerle iş birliği yapılarak yurttaşların şikayetlerini mobil ve web ortamından yerel yönetime hızlıca gönderileceği platformlar oluşturulucaktır.Mobil uygulama ile yurttaşlar gördükleri aksaklıkları anında şikayet metinleri ile birlikte fotoğraflayarak yerel yönetimlere ulaştıracak.Günümüzde yoğun iş temposunun bulunduğu,zamanın değer kazandığı çağımızda yurttaşların yerel yönetimlere sesini teknoloji yardımı ile hızlı ve zaman kaybetmeden ilgili yerel yönetime aktarılmasını, bu vasıtayla yerel yönetimler yurttaşlarının şikayet ve önerilerini dikkate alarak hizmet kalitesini toplumun istekleri doğrultusunda fayda sağlayacak düzeye getirecektir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Şikayet kutusu sistemi yerel yönetimlerin ile yurttaşlar arasındaki iletişimi daha iyi hale getirecektir.Proje ürünü yerel yönetimler tarafından yurttaşların kullanımına sunulabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: Yerel Yönetimler,Belediye,Şikayet,Öneri

İZMİR ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

IBM RATIONAL REQUIREMENTS COMPOSER

Proje Danışmanı : Prof. Dr. Emrah ORHUN

A.Kübra YEŞİLBAĞ
kubra.1903@hotmail.com

Projenin Amacı

IBM Rational Composer ı kullanmanın kurumsal şirketlere olan faydalarını araştırıyorum.

Projenin Özeti

Bildiğiniz gibi yazılıma başlamadan önce iyi bir analiz yapmamız gerekli. Jazz ailesinde bu ihtiyacı karşılayan Rational Requrement Composer tool'u bulunmakta. Bu tool Eclipse clienti üstüne geliştirilmiş bir rich client'a hem de webden erişebileceğiniz bir arayüze sahip. Aralarındaki tek fark web tabanlı olanın read-only olmasıdır. RRC tool'u ile size yapacağınız analizde kullanmanız için sunulan bir sürü artifact mevcut. Bunların en temel olanları:

Requirement	Actor
Use-Case	Screen Flow
Business Process Diagram	Document
GUI Sketch	Collection

Bence en önemli artifact Collection dır. Analiziniz bitti ve birisinin bu analizi gözder geçirip onaylaması gerekiyor. Peki nasıl yapacak? Bir şekilde kişinin dökümanlara resmi onayı vermesi lazım. İşte burada Collection objesi devreye giriyor. Bu artifact'i bir nevi alışveriş sepeti olarak düşünebilirsiniz. Bu artifact'in içine istediğiniz her türlü objeyi ekleyebilirsiniz ve daha sonra projeye dahil olan kişileride buraya kaydederek Pojenizin Detaylarını ONAY'a sunabilirsiniz.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu proje ile IBM Rational Requirements Composer ı kullanan şirketler sahip oldukları ayrıcalıkların farkına varacak ve belki de kullanmayan şirketlerde bu paket programı kullanmaya başlıyacaklar.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri, Bilgisayar Metodolojileri

Diğer Anahtar Kelimeler: az maliyet, kısa pazara ulaşma süresi

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

ARAÇ TAKİP SİSTEMİ İÇİN DONANIM VE YAZILIM GELİŞTİRME

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Murat KOMESLİ

Yiğit Yılmaz
ygtylmaz@gmail.com

Övünç Özkan
ozkanovunc@hotmail.com

Projenin Amacı

Araç takip sistemleri alanında yenilikçi ve daha hesaplı bir çözüm sunmak.

Projenin Özeti

Proje kapsamında Android işletim sistemi ile çalışan bir cihaz yardımıyla veritabanına araçların anlık bilgileri iletildi ve bu bilgiler bir websitesi üzerinden kullanıcılarla paylaşıldı.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Araç sahiplerinin bireysel ya da toplu araç filolarında kullanılmak üzere tasarlandı.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Yazılım Mühendisliği, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Araç Takip, GPS, Android

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

IZMİR METRO TRAİN DİSPATCHİNG

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Korhan KARABULUT

Çağatay KIZILDAĞ
cagataykizildag@gmail.com

Recep KIROĞLU
kiroglu.recep@gmail.com

Projenin Amacı

Bu projede İzmir Metro'sundaki tren yönetimi probleminin çözümü konusunda çalışmalarda bulunduk.

Projenin Özeti

İzmir Metro'sunda rayların herhangi bir bölümünde, bir problem olması durumunda, rayların bir kısmı ortak olarak kullanılmaktadır. Bu durumda trenlerin çarpışmadan, mevcut seyahat planına en yakın şekilde tekrar planlanması gerekmektedir. Bu işlemin Izmir Metro altyapısı için otomasyonu projede ele alınmıştır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Geliştirilen yazılım sayesinde Izmir Metro'sunun tek hat işletimi konusunda daha verimli çözümler bulmalarını amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Train Dispatching, Meet&Pass, Rail Network Management

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

SEMANTİK WEB TABANLI KİTAP ARAMA SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Murat KOMESLİ

BELİN AYPAK
belin.aypak@gmail.com

SEDA GÜROCAK
sedagurocak@hotmail.com

GÖZDE ÜNAL
gozde_unal_@hotmail.com

Projenin Amacı

Kullanıcının yaptığı arama sonunda istediği bilginin yanı sıra, internetteki eş sesli bilgilerin de kullanıcıya sonuç olarak gelmesini engellemek amacıyla özel kitap ontoloji oluşturularak kolay arama yapılmasını sağlamaktır.

Projenin Özeti

Proje kapsamında yapılan temel çalışmalarımızda öncelikle Protege Ontology Editor'ünde kitap ontolojisi oluşturulup, sonrasında Apache Tomcat Server Netbeans'e bağlanarak JSP/SERVLET dili aracılığıyla websitesi oluşturuldu. Projemizdeki temel amaç iyi tanımlanmış ve bağlantılandırılmış olan bilgilerin ve servislerin web ortamında kolay bir şekilde kullanıcılar ve bilgisayarlar arasındaki iletişimin daha anlaşılabilir olmasını sağlayacak teknolojiyi geliştirebilmektir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Anlamsal web kavramı, mevcut web ortamının geliştirilerek tam potansiyel kullanımı için web'in gelecek adımı olarak düşünülmektedir. Ayrı bir web olmayıp, bilgilere iyi tanımlanmış anlamların verildiği, bilgisayarların ve insanların birlikte çalışmalarına imkan veren bugünkü web'in bir uzantısıdır. Buna dayanarak projemizde kitap arama sitesi yapılmak istenilmiştir.
Projemiz E-Ticaret sitelerinde, Arama motorlarında kullanılabilir.

Anahtar Kelimeler: Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: Anlamsal ağ, Ontoloji

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

FOOD CLOUD

Proje Danışmanı : Dr. İbrahim Zincir

Tunç Meriç
tuncmeric@gmail.com

Berhan Cem Özelbiçer
berhantablet@gmail.com

Projenin Amacı

Projenin amacı, Polonya'da tüketicilerin yemek siparişlerini daha rahat verebilmesini sağlayarak tüketiciyi memnun etmek ve Bunun yanı sıra sistem arka planda detaylı veri madenciliği yaparak tüketicilerin yarattığı verileri derleyip hizmet kalitesinin artmasına katkıda bulunmaktır.

Projenin Özeti

Sistem Polonya pazarını hedeflemesinden dolayı çalışmalar Polonya pazarının detaylı analizi üzerine yoğunlaşmaktadır. Karar aşamasından sonra yapılacak olan çalışmalar pazarlama, piyasaya giriş, reklam ve proje ağını oluşturmaya yöneliktir. Yapılacak olan çalışmalardan sonra çıkacak olan sistemin bütünü ile marka olma yolunda ilerlemesini sağlayacak ekibin kurulması yönünde özel çalışmanın yapılması da planlanmaktadır. Sistem soğuk iklime sahip bir ülkede yaşayan insanların dışarıya çıkmadan ihtiyaçlarını sağlayarak, hizmet sektörüne de müşteri kitlesi hakkında detaylı veri sağlayacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Food Cloud internet üzerinden tüketicilerin kolay olarak yemek siparişi verebilmelerini ve tüketicilerin sistem üzerinde oluşturacakları istatistiksel verileri toplayıp bunların istatistiksel olarak derlenmiş hallerini sistem üzerinde bulunan satıcılara veri olarak sunulmasını sağlayan sistemdir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: Online, order, Food, delivery, cloud, restaurants

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

AKILLI KAMERA SİSTEMİ

Proje Danışmanı : Dr. İbrahim Zincir

Fulya Bekem
fulyabekem@hotmail.com.tr

Muhammed Emin Özgünsür
eozgunsur@gmail.com

Yiğit Kuran
yigit.kuran@hotmail.com

Projenin Amacı

Akıllı Kamera Sistemi, insansız hava araçları için kullanılacak belirli bir irtifadan cismin ayrımının (kişi, araç vb.) yapılması, yüz tanımlama, araç plaka okuma, sistemde bilgisi bulunan kişi ve plakanın görüldüğünde uyarı vermesi, kişi ve aracın takibini içeren ve bir kamera sistemi ile ilgilidir.

Projenin Özeti

Savunma Sanayii Müsteşarlığı internet sitesindeki verilere dayanarak, incelenen tüm insansız hava aracı projelerinde, insansız hava araçlarından aktarılan görüntü işlenmemiş şekilde olup, operatörün muhakemesine bırakılmaktadır ki bu da istihbarat, gözden kaçırma, yanlış tanılama gibi çeşitli sorunlar ortaya çıkarmaktadır. Bu proje, insansız hava araçlarının kameralarına entegreli bir yazılım olup, belirli bir irtifadan, irtifaya uygun özellikteki kamera ile %78 oranında kişi, araç ayrımı yapabilmekte, görüntü üzerindeki kişileri ve araçaları otomatik olarak işaretleyerek takip edebilmekte, entegreli algoritları ile yüz tanımlama ve plaka okuma işlemi yapabilmekte, sistem üzerinde bilgisi bulunan yüzün ve plakanın havadan tespitini sağlamakta ve işaretlemekte, bu bilgilere göre insansız hava aracına belirlenen kişi yada aracın koordinat değişikliklerini otomatik göndererek, kişi yada aracın insansız hava aracı tarafından takip edilebilmesine olanak sağlamaktadır ki bu da insansız hava aracı kamerası üzerinden belirli bir irtifadan görüntülerin işlenerek, görüntü operatörünün muhakeme yeteneğine gerek duymadan sağlıklı görüntü işleme işlemlerinin yapılması, operatörün muhakeme yeteneğinin artırılmasını ve cihazın otomatik olarak hareket edebilmesini amaçlamaktadır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Pratikte tüm insansız hava araçları ve kamera sistemleri ile uyumlu çalışabilecek kapsamda bir yazılım olup, bunun dışında askeri helikopterlerde kullanılabilirliği teoride mevcuttur ve amaç kapsamındadır.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri, Güvenlik ve Gizlilik

Diğer Anahtar Kelimeler: kişi tanıma, plaka okuma, kişi ve araç takibi

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

AKILLI AYDINLATMA

Proje Danışmanı : Dr. İbrahim Zincir

Gülçin Koymalı
gulcinkoymali@gmail.com

Projenin Amacı

Bu projeyle led aydınlatma ürünlerinin rengini, android tabanlı bir mobil cihazla uzaktan kontrol etmek amaçlanmıştır.

Projenin Özeti

Proje bir android cihaz bir led aydınlatma ve bir de helvar cihazı (dmx contoller) kullanılarak yapılmıştır. Android cihaz için yapılan uygulamada bir renk çemberi ve bir de bağlanılacak cihazın ip adresinin girildiği bir alan vardır. Renk çemberinden ledi değiştirilmek isteniklen renk seçilir ve ip adresini girilir. Bu ip adresi ethernetle ağını kullandığımız helvar cihazına cep telefonundan bağlantı sağlanır. Bu bağlantıyla cep telefonundan seçilen rengin rgb renk kodları helvar cihazının anlayacağı dilden gönderilir ve helvar led aydınlatmanın rengini seçilmiş olan renge dönüştürür. Bu renk değiştirme işlemi için cep telefonu ve helvar cihazının aynı ağda olması gerekir. Bu proje sayesinde led aydınlatma kullanımı daha pratik hale gelebilecektir. Proje yapılırken ilk önce literature araştırması yapılmıştır. Bu araştırma sonucunda uygulamayı yazarken soket programlama kullanılmıştır. Led aydınlatmalar daha az enerjiyle çalıştığından ekonomik yönden daha uygundurlar ve bu uygulamayla ekonomik olan aydınlatmalar kullanım açısından da daha pratik hale getirilmiştir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu proje ile led aydınlatma ürünlerini kullanan kişileri kapsıyor.Bu projeye kullanıcıya anlaşılır bir arayüze sahip olmasını, led aydınlatma ürünleri kullanan kişi/kurum veya kuruluşlara kolaylık sağlayarak bu ürünlerin rengini uzaktan kontrol edebilecekleri bir uygulama olmasını kapsamaktadır. Projenin ele alınma nedeni günümüzde led aydınlatma ürünlerinin kullanımının artmasıyla , bu ürünleri kullanırken kullanıcıya kolaylık sağlayan bir çözüm bulmaktır. Proje sonucunda yapılan uygulama android tabanlı herhangi bir mobil cihazda çalışabilmektedir. Uygulamanın kullanım alanları ise ; led aydınlatma bulunan kapalı alanlar.

Anahtar Kelimeler: Ağlar, Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: android,uygulama,led,helvar,ip,modem

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

SOLVİNG PERMUTATİON FLOW SHOP SCHEDULİNG PROBLEM İN PARALLEL USİNG CUDA

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Korhan KARABULUT

Melih Cengiz
melih.cengiz.mj@gmail.com

Onur Çipe
onur.cipe.oc@gmail.com

Projenin Amacı

Permutation Flow Shop Scheduling probleminin toplam akış zamanını parallel algoritmalar kullanarak CUDA platformunda minimize etmek

Projenin Özeti

Bu proje kapsamında NEH heuristic, local search algoritması, iterated greedy algoritması ve VNS metaheuristic kullanılmıştır. Projenin hedefi dünya üzerinde bilinen optimum sonuçlara yaklaşmaktır. Proje sonunda ortaya bir yazılım çıkacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu proje endustriyel alanda sıkça karşılaşılan bu problemin GPU kullanılarak paralel programlama mantığıyla çözülmesi amacıyla geliştirilmiştir. Gerçek hayatta bu problem ile karşılaşıldığında NP-Complete bir problem olduğu için optimum sonuca ulaşmak mümkün olmamaktadır. Bu yüzden heuristic ve metaheuristic yaklaşımlar GPU üzerinde paralel uygulanarak çok kısa sürede optimum sonuca yaklaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Hesaplama Teorisi

Diğer Anahtar Kelimeler: Endüstri, Paralel Algoritma, GPU, CUDA

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

MOBİL TAKSİ ÇAĞIRMA

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Tuncay ERCAN

Eren Ozan Yorulmaz
erenozanyorulmaz@gmail.com

Can Gömeç
can.gomec@gmail.com

Hasan Erser Daşargöl
erserdasargol@gmail.com

Projenin Amacı

Taksi taşıma sistemlerinin daha verimli hale getirilmesi ve taksi müşterilerinin nerede olduklarını bilmelerine gerek kalmadan, en yakındaki taksilerden hizmet alabilmelerini sağlayarak iki taraflı bir kazanımı hedeflemektedir.

Projenin Özeti

Mobil taksi çağırma projesi temelde lokasyon belirleme ve bu lokasyona yönlendirme mantığı ile çalışmaktadır. Aynı zamanda arka planda çalışan gerçek zamanlı bir server sayesinde gerekli rota ve zaman hesaplamaları ve bunun yanında taksi öncelikleri belirlenerek müşterinin bulunduğu bölgedeki taksiyi müşteriye yönlendirme işlemi üzerinde durur. Bu proje aslında bağımsız olarak çalışan taksicileri müşterilere yönlendirmeyi amaçlar ve böylece gerek zamandan gerekse akaryakıttan tasarruf etmelerini sağlar. Aynı zamanda internet bağlantısı bulunan herhangi bir cihazdan da istenilen lokasyona taksi çağırma işlemi yapılabilir. Sistemin kullanılması kolay olduğu için kullanıcılar tarafından adaptasyonu oldukça hızlı olacaktır. Bu uygulama hali hazırda hem taksici hem de müşterilerde bulunan akıllı cihazlar ile ulaşım hizmetini oldukça kolaylaştıracaktır, adres tarifi ve adres bulma yükünü ortadan kaldıracaktır. Aynı zamanda tek bir buton ile çağırılan taksiler fazladan telefon maliyetine de yol açmayacaktır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Mobil taksi çağırma projesi taksicileri ve hizmet almak isteyen müşterileri kapsar. Bulunduğumuz şehir bazında bu çeşit bir hizmetin olmaması nedeni ile böyle bir proje yapılmasına karar verilmiştir. Mobil taksi çağırma uygulaması herhangi bir "Android" işletim sistemli akıllı cihaz ve İnternet sitesi aracılığı ile kullanılabilir.

Anahtar Kelimeler: Ağlar, Sosyal ve Mesleki Konular

Diğer Anahtar Kelimeler: taksi çağırma, mobil taksi, android, gps, lokasyon

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Yazılım Mühendisliği

CEP TELEFONU KULLANICISI KARAKTERİSTİKLERİ

Proje Danışmanı : Dr. İbrahim ZİNCİR

Reşat Maraşlı
resatmarasli@gmail.com

Projenin Amacı

Bu projede amaç, kişinin mobil cihazini nerede ne ne zaman ne sekilde kullandığını analiz ederek başarılı bir şekilde kullanıcı profili oluşturan Android tabanlı uygulama oluşturmaktır.

Projenin Özeti

Kişinin mobil cihazını nerede ne ne zaman ne şekilde kullandığını analiz ederek basarili bir şekilde kullanici profili oluşturan bir Android tabanlı uygulama hedeflenmektedir. Tasarlanacak uygulama, cihazin içerisinde toplanan bilgiyi saklayacak ve ilgili aktiviteyi devamli takip edecektir, bunun sonucu olarak, kararlar daha hızlı ve daha doğru verilecektir. Bunu gerçekleştirmek amacıyla, önerilen yapı, ilk olarak, katılımcının kiminle ve ne zaman iletişime geçtiğini, ayni zamanda iletişimin yönünü ve çeşidini ve kullanıcının cihazının iletişime geçtiği baz istasyonu kimliklerini saklar. Daha sonra, her kullanici için, saklanılan bilgiyle alakalı data bazlı algoritmalar yüklenerek, otomatik olarak davranışsal bir profil oluşturulur.(kisinin mobil cihaz icerisindeki imzasi)

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Projenin kullanım alanı cep telefonu kullanıcılarını kapsamaktadır.Kullanıcı profili oluşturmak için ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği

Diğer Anahtar Kelimeler: Mobil Uygulama , Veri Madenciliği , Android Uygulaması

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

NİNE MEN MORRİS MULTİPLAYER

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Tuncay Ercan

Muammer Cem Bezircilioğlu
cem_bezircilioglu@hotmail.com

Vedat Güngör
vedatgungor@outlook.com

Cengiz Barış Şenel
senel.baris@hotmail.com

Projenin Amacı

Android Platformunda Çoklu Kullanıcı (Multi-Player) oyun oluşturulması. 2 kullanıcı arasında Bluetooth teknolojisini kullanarak eşzamanlı oyun oynanması.

Projenin Özeti

Projemiz bir board oyunu olan Nine Men Morris (9 taş) oyununun android işletim sisteminde çalışabilecek ve 2 kişi arasında Bluetooth bağlantısıyla oynanabilmesi amaçlanmıştır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje bireysel kullanıma yönelik olup tüm Android işletim sistemli cihazlarda çalışabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yazılım Mühendisliği, Bilgisayar Metodolojileri, Uygulamalı Bilgisayar

Diğer Anahtar Kelimeler: Bluetooth, Multiplayer, Android, Oyun Programlama

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

Bilgisayar Mühendisliği

ARAÇ TAKİP SİSTEMİ ANDROİD UYGULAMASI

Proje Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Murat KOMESLİ

Okan Can EROL

okancanerol@gmail.com

Projenin Amacı

Araç sahiplerinin araçlarını mobilden görmelerini sağlamak raporları görmek ve anlık takibini sağlamak.

Projenin Özeti

Eclipse üzerinde java ile web service kullanarak veri tabanına erişim sağlanmaktadır. bu şekilde belirli zaman aralıklarında veri tabanına girilern araç verilerini çekerek android cihazlar üzerinden göstermektedir. araç bilgileri hız kilometre raporları görüntülenecektir.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu bir şirket için ticati bir program olarak yapılmaktadır ve kullanıcılara kolaylık sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Donanım, Yazılım Mühendisliği, Bilgi Sistemleri

Diğer Anahtar Kelimeler: Android WebServices Eclipse Goggle Maps

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

ONLİNE CNP COMPİLER

Proje Danışmanı : Doç. Dr. Kostadin Kratchanov

Buket Yüksel
buketyuksel89@gmail.com

Projenin Amacı

CNP(Control Network Programming) , tez danışmanım Kostadin Kratchanov ve çalışma arkadaşları tarafından yaratılmış, nondeterministic algoritmaların programlamasını sağlayan, grafik içerikli bir programlama dilidir. Projemin amacı bu kodların online olarak derlenmesini sağlamak için Bulut Bilişim'den faydalanarak bir Online CNP Compiler oluşturmaktı. Böylece kullanıcılar, CNP compiler ı bilgisayarlarına indirme gereği duymadan online olarak compile etme şansı elde etmişlerdir.

Projenin Özeti

Online CNP Compiler C# .NET , Amazon Web Service kullanarak geliştirilmiştir. İlk aşama olarak Bulut Bilişimin avantajlarından yararlanılarak ,CNP compiler herkesin erişebileceği bir şekilde Bulut' a yerleştirilmiştir. Daha sonra C# ve .NET kullanılarak kullanıcıların CNP kodlarının bir web sitesi aracılığıyla buluttaki CNP Compiler'a ulaşması, derlenmesi ve executable file oluşması sağlanmıştır. Ayrıca Online CNP Compiler kodların debug edilebilmesine de olanak sağlamaktadır. Eğer koddaki hatalar nedeniyle compile işlemi başarıyla tamamlanamamış ise bu hataların yine web sitesi aracılığıyla kullanıcıya döndürülmesi işlemi gerçekleştirilmiştir. Eğer kodlamada hata yok ise, kod başarılı bir şekilde derlenmiş ise kullanıcı compiler ın oluşturduğu executable file'ı kendi bilgisayarına yine aynı web sitesi üzerinden bir düğmeye basarak indirebilmektedir. Böylelikle kullanıcılar kodlarını derlemek için IDE kurulumu yapmaya gerek kalmadan kodlarını derlemiş ve executable file' ı kendi bilgisayarlarına indirerek sonuçlarını görebilme olanağı bulmuşlardır.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Proje yapay zeka, hesaplama teorisi gibi alanlarda kullanılabilen Control Network Programming için online olarak uygulama geliştirebilmeyi sağlayan bir Online Compiler yapmaktı. CNP compiler kullanıcıları için bilgisayarına IDE kurmadan kodlarını online olarak geliştirebilmeleri için ele alınmış bir proje çalışmasıdır. Bu online compiler diğer programlama dilleri için online kod derlenmesi için de bir fikir oluşturmaktadır. Bu sayede kodları derlemek, uygulama geliştirmek daha zahmetsiz bir işleme dönüşmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar sistemleri organizasyonu, Yazılım Mühendisliği, Bilgisayar Metodolojileri, Uygulamalı Bilgisayar, Sosyal ve Mesleki Konular
Diğer Anahtar Kelimeler: Online Compilation, Cloud Compiler, Remote Applications, Control Network Programming

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi
25 Mayıs 2013

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ
Bilgisayar Mühendisliği

RATİONAL SİMPLİFİCATİON MODULO LOW CHARACTERİSTİC POLYNOMİAL IDEALS

Proje Danışmanı : Yard. Doç. Dr. Hüseyin HISIL

Bünyamin İzzet İnan
mail@bunyamininan.com.tr

Projenin Amacı

Bu projede düşük karakteristikli cisimler üzerine tanımlanmış eliptik eğrilerin grup kuralı için kullanılan nokta toplama formullerine alternatif olacak yeni formullerin bilgisayar cebiri yardımı ile geliştirilmesi hedeflemektedir.

Projenin Özeti

Açık anahtarlı kriptosistem uygulamalarında eliptik eğri tabanlı kriptografik uygulamalar hem küçük anahtar uzunlukları gerektirmekte hem de en yüksek güvenliği ve verimliliği sağlamaktadır. Bu uygulamaların merkezinde eliptik eğri nokta toplama formulleri yer alır. Bu proje mevcut formullere alternatif ve daha verimli olabilecek formullerin bilgisayar cebirinin de yardımı ile saptanması sağlanmıştır. Bulunan yeni formullerin düşük karakteristikli cisimler üzerine tanımlanmış eliptik eğriler için bilinen en hızlı formuller kadar hızlı olabileceği görülmüştür.

Projenin Kapsamı ve Kullanım Alanı: Bu proje ile ortaya çıkan sonuçlar son teknoloji bilgi güvenliği uygulamaların daha hızlı ve daha az bellek gereksinimi ile çalışmasını sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Güvenlik ve Gizlilik

Diğer Anahtar Kelimeler: Eliptik eğri, açık anahtarlı şifereleme, elektronik imza, bilgisayar cebiri

II. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Ortak Sergisi

SPONSORLARIMIZ

VESTEL
NETSiS www.netsis.com.tr
izmir bilimpark
BilgeAdam KURUMSAL
BİLSET BİLGİSAYAR•SERVİS•EĞİTİM TİC.LTD.ŞTİ.
OĞUZ GAYRİMENKUL & YATIRIM CÜNEYT OĞUZ
DELCOMAF WIRELESS TECHNOLOGIES
univera BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. A.Ş.
VERIPARK
BAĞDATLI
ekopasaj.com
YBS www.ybs.com.tr

facebook.com/izmirekonomiuniversitesi

twitter.com/izmirekonomiuni

İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK VE BİLGİSAYAR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
- Bilgisayar Mühendisliği
- Yazılım Mühendisliği
- Endüstri Mühendisliği
- Elektrik-Elektronik Mühendisliği
- Bilgisayar Mühendisliği (UOLP-SUNY Fredonia)
- Yazılım Mühendisliği (UOLP-SUNY Fredonia)
- İnşaat Mühendisliği**

GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ
- Endüstriyel Tasarım
- Görsel İletişim Tasarımı
- Mimarlık
- Moda ve Tekstil Tasarımı*
- İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

İLETİŞİM FAKÜLTESİ
- Halkla İlişkiler ve Reklamcılık
- Medya ve İletişim
- Halkla İlişkiler ve Reklamcılık (UOLP-SUNY Fredonia)
- Sinema ve Dijital Medya

TARIMSAL TEKNOLOJİ VE GIDA BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
- Gıda Mühendisliği

HUKUK FAKÜLTESİ
- Hukuk

İKTİSADİ VE İDARİ BİLİMLER FAKÜLTESİ
- Ekonomi
- Ekonomi (UOLP-SUNY Cortland)
- İşletme
- İşletme (UOLP-SUNY New Paltz)
- Lojistik Yönetimi
- Uluslararası Ticaret ve Finansman
- Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler
- Muhasebe ve Denetim

FEN EDEBİYAT FAKÜLTESİ
- Matematik
- Psikoloji
- Psikoloji (UOLP-SUNY Fredonia)
- Mütercim Tercümanlık (İngilizce)
- Sosyoloji

SAĞLIK BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
- Sağlık Yönetimi

UYGULAMALI YÖNETİM BİLİMLERİ YÜKSEKOKULU
- Mutfak Sanatları ve Yönetimi*
- Mutfak Sanatları ve Yönetimi (UOLP-SUNY Cobleskill)*

YABANCI DİLLER YÜKSEKOKULU
- İkinci Yabancı Dil Programı
- İngilizce Hazırlık Programı

MESLEK YÜKSEKOKULU
- Dış Ticaret
- Adalet
- Alternatif Eneji Kaynakları Teknolojisi
- Muhasebe ve Vergi Uygulamaları
- Bankacılık ve Sigortacılık
- Radyo ve Televizyon Programcılığı
- Bilgisayar Programcılığı**
- Perakende Satış ve Mağaza Yönetimi**
- İş Sağlığı ve Güvenliği**

SAĞLIK HİZMETLERİ MESLEK YÜKSEKOKULU
- Tıbbi Dokümantasyon ve Sekreterlik**
- Yaşlı Bakımı**

AÇIKLAMALAR:

(*) Lisans (4 yıllık) programdır. Ön kayıt/özel yetenek sınavı sonuçlarına göre öğrenci alınmaktadır.

(**) Bu bölümler yeni kurulmuştur. 2013-2014 akademik yılından itibaren Yükseköğretim Kurulu tarafından kabulü halinde öğrenci alınacaktır.

•Lisans (4 yıllık) programlarımızın eğitim dili İngilizcedir. Hukuk Fakültesinde eğitim dili Türkçe olmakla beraber 1 yıl süreli zorunlu İngilizce Hazırlık Programı uygulanmaktadır.

•Ön lisans (2 yıllık) programların eğitim dili Türkçe'dir. İsteyen öğrencilere kontenjan dahilinde 1 yıl süreli İngilizce Hazırlık Programı sunulur.

Sakarya Caddesi no.156, Balçova, İzmir Tel: 0 232 279 25 25 Faks: 0 232 279 26 26
www.ieu.edu.tr