8. Genç Beyinler Yeni Fikirler - 2019

Ege Bölgesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisligi Bölümleri, Bitirme Projeleri Ortak Sergisi

#gbyf2019

Ev sahibi Üniversite

İzmir Ekonomi Üniversitesi
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Türkiye Bilişim Derneği İzmir Şubesi

GENÇ BEYİNLER YEPYENİ FİKİRLERİYLE
PROJE PAZARI VE BİTİRME PROJELERİ ORTAK SERGİSİ'NDE
8. KEZ BULUŞUYOR

Ege Bölgesi Üniversiteleri'nin Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri'nin katılımı, Türkiye Bilişim Derneği İzmir Şubesi koordinasyonu, Bilgisayar Mühendisleri Odası, İzmir Kalkınma Ajansı, İzmir Ticaret Odası, İzmir Büyükşehir Belediyesi, Ege İhracatçı Birlikleri, İzmir Ticaret Borsası, Ege Bölgesinde yer alan kurumlar, STKlar, Teknoparklar, Teknoloji Transfer Ofisleri, firmaların destek ve katkılarıyla, **8. Genç Beyinler Yeni Fikirler Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Sergisi**'ni **25 Mayıs 2019** tarihinde **İzmir Ekonomi Üniversitesi'**nin ev sahipliğinde gerçekleştiriyoruz.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Aydın Adnan Menderes, Bakırçay, Balıkesir, Dokuz Eylül, Dumlupınar, Ege, İzmir Ekonomi, Manisa Celal Bayar, Pamukkale ve Yaşar Üniversitesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri öğrencileri **Lisans Bitirme Projeleri** çalışmalarını **sizlerin ilgilerinize ve değerlendirmelerine sunuyor**.

Bilişim Sektörü Üniversite ile Buluşuyor

Bu yıl 8.sini gerçekleştireceğimiz etkinlikle, bilişim sektörümüzün, ulusal ve uluslararası pazarlarda güçlü bir oyuncu olması amacıyla üniversitelerimiz ve öğrencilerimizin inovasyon potansiyelini açığa çıkararak, yetişmiş mezunlar ve yeni fikirlerle buluşmasını sağlarken, sektörel ihtiyaçlarınıza hızlı çözüm getirebilecek projeleri sektörel oyuncularımızla birlikte geliştirmeye katkı sağlamayı hedefliyoruz. Etkinliğimizde;

- **Ortak Proje Sergisi**,
- **GBYF Girişimcilik Ekosistemi buluşması,**
- **Öğrenci – Firma/Yatırımcı buluşmaları**,
- **Firma tanıtımları**

gerçekleştiriyoruz.

Bitirme Projeleri Ortak Sergisi'nde 11 üniversitemizin 13 ayrı Yazılım / Bilgisayar Mühendisliği bölümünden **Bitirme Projeleri** yer alıyor.

Sizlerin de aktif katılımıyla etkinliğimizde;

- Yeni fikir ve çalışmaların sanayiye aktarılması,
- Üniversitelerimiz ile Sanayimiz arasında daha etkin bir işbirliği ortamının oluşturulması,
- Firmalarımız ve Üniversitelerimiz arasında Ar-Ge ve İnovasyon alanında sürdürülebilir bağların kurulması,
- Firma projelerinin mezuniyet projeleri ile eşleşerek sinerjisinin yükseltilmesi,
- Genç mühendislerimizin sanayimizin ihtiyaçlarına yönelik alanlara odaklanmaları,
- Yeni fikir ve projeleri doğrudan inceleme fırsatı,
- Proje sahipleriyle birebir görüşme imkanı,
- Yeni mezun olacak yetenekli insan kaynağına ulaşım fırsatı,
- Ödüllü proje fikir yarışmasında inovatif yaklaşımlar,
- Girişimcilik ekosistemine katılacak projelerin yatırımcılara sunulması,
- Üniversitelerimizin inovasyon potansiyelini paylaşma,
- Kendi konularında uzman öğretim üyeleri ile fikir alış verişinde bulunabilme fırsatı,
- Genç beyinlerle bir araya gelerek farklı bakış açılarıyla ele alma fırsatı ve
- Firmaların genç beyinlere kendilerini etkin tanıtabildikleri bir iş ortamı
  ve birçok fırsat yaratılacaktır.

start in izmir
for startups and entrepreneurs

8. Genç Beyinler Yeni Fikirler
Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Sergisi

Ege Bölgesi Üniversiteleri Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri Proje Pazarı ve Bitirme Projeleri Sergisi

#gbyf2019

Organizasyon Sponsoru

univera

Ana Sponsor

TBD Consulting

Dijital Dönüşüm Sponsoru

logo

İK Sponsoru

getir

Medya Sponsorları

BThaber
TOTO LINK
HABERLER.COM
tamindir
YENİ GELECEK

Altın Sponsorlar

BİLSET
eon
FTS
Kalfaoğlu Internet Solutions
LACİ VERT
TEB
VERIPARK

Gümüş Sponsorlar

GİLTAŞ
IBTECH
SADE LABS
tp-link

Katılım Sponsoru

BLACK

Hizmet Sponsorları

ÇAYKUR
GANO EXCEL TÜRKİYE
Feast
KURUKAHVECİ MEHMET EFENDİ
Özgörkey Otomotiv

Destekleyen Kurumlar

İZKA
izmir
İZMİR BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ
eib EGE İHRACATÇI BİRLİKLERİ
EBSO EGE BÖLGESİ SANAYİ ODASI
İZMİR SANAVİCİ VE İŞADAMLARI DERNEĞİ
KOSGEB
İZMİR ATATÜRK ORGANİZE SANAYİ BÖLGESİ
start in izmir
DEPARK
EGE Teknopark
izmir bilimpark
teknoparkizmir

Düzenleme Kurulu

eib
İZKA
YASAR
ATMOSFER TTO
DEPARK
DETTO
EBİLTEM-TTO
EGE
YASAR ÜNİVERSİTESİ

ORGANİZASYON KOMİTESİ

Adnan Menderes Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Samsun BAŞARICI
Balıkesir Üniversitesi	Prof.Dr. Ayhan İSTANBULLU
Dokuz Eylül Üniversitesi	Prof.Dr.Yalçın ÇEBİ
Ege Üniversitesi	Dr. Ögr. Üyesi Özgü CAN
İzmir Ekonomi Üniversitesi	Dr.Öğr. Üyesi Senem Kumova METİN
	Dr.Öğr.Üyesi Kaya OĞUZ
İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü	Öğr.Gör. Turgut KALFAOĞLU
Manisa Celal Bayar Üniversitesi	Dr.Arş.Gör. Didem ABİDİN
	Öğr.Gör. Sevcan EMEK
	Arş.Gör. A.Cahit YAŞA
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi	Dr.Öğr.Üyesi Tuğba SEZEK
Pamukkale Üniversitesi	Dr.Öğr.Üyesi Meriç ÇETİN
Yaşar Üniversitesi	Prof.Dr. M.Ufuk ÇAĞLAYAN
TBD İzmir Şubesi	Fikret KAVZAK
	Reha ŞENTÜRK
	Murat ÇANKAYA
	L.Alev GÜRTUNCA
	Feridun TUNA
	Vahit ÇİMEN
	Hanbey DURUKAN
	Feyzullah OKTAY
	Prof.Dr.Petek AŞKAR
	Ali Naci VURAL
	H.İ. Murat ÇELİK
	Kadir UÇAR
	Erdinç CEYHAN
	Okan DEDEOĞLU
	Nevhan AKYILDIZ
	Fatih KORKMAZ
	Şevket AKÇAY
	Prof.Dr.Cengiz AKDENİZ
	Erdal ATAKLI
Bilgisayar Mühendisleri Odası İzmir Şubesi	Öğr.Gör.Okan ÖZTÜRKMENOĞLU
Univera	Cüneyt ERSİN
	Seçkin KARABACAKOĞLU
	Bade GÜRLER
İzmir Kalkınma Ajansı	H.İ.Murat ÇELİK
	Sinem TOKTAY
Lacivert Bilişim	Fatih KORKMAZ
	Suzan DEMİR

8. Genç Beyinler Yeni Fikirler

Ege Bölgesi Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümleri, Bitirme Projeleri ortak sergisi

İzmir Ekonomi Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü İzmir 2019

#gbyf2019

KATEGORİLER

ABP	Akademik Bilişim Projeleri
DBU	Diğer Bilişim Uygulamaları
ESM	Eğlence, Eğitim, Sosyal Medya ve İletişim
SES	Sanayi ve Endüstri
SYC	Sağlık, Yaşam, Şehir ve Çevre

PROJELER

ABP-01	Görüntü İşleme Filtrelerinin FPGA Üzerinde Gerçekleşmesi	Balıkesir Üniversitesi
ABP-02	Python Yüz Tanıma	Balıkesir Üniversitesi
ABP-03	Plaka Okuma Sistemi	Balıkesir Üniversitesi
ABP-04	Hotel Employee Management System App	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-05	smart hairdress portal	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-06	Development and Analysis of Blockchain Technology on Different IoT Devices	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-07	Personal Ultra Violet-Humidity-Temperature Alarm Generator	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-08	Sosyal Ağlarda Bağlantı Öngörüsü (Link Prediction in Social Networks)	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-09	Sentiment Analysis in Turkish text with Machine Learning Algorithms	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-10	A Mobile Application for Measurement of Room Acoustic Parameters	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-11	Digitisation method for data mining studies on medical reports	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-12	Arduino Based Automatic Plant Waterer	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-13	Generating Intelligent Chatbot by Using Generative Based Model In Closed Domain	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-14	Decision Support System For Diagnosis Of Cervical Cancer	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-15	Traffic sign recognition with Self Organizing Maps.	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-16	Turkish Sign Language Recognition	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-17	Book Donation System For Needy People	Dokuz Eylül Üniversitesi
ABP-18	Diyabet Verisi Üzerinde Geleceğe Dönük Olası Sorun Tahminleme	Ege Üniversitesi
ABP-19	Blockchain ile Kişisel Sağlık Verilerinin Korunması	Ege Üniversitesi
ABP-20	Anaokulu-Veli Takip Mobil Uygulaması	Ege Üniversitesi
ABP-21	Sözdekod Algoritmalarının Java Programlama Diline Dönüştürülmesi	Ege Üniversitesi
ABP-22	Regresyon için Veri Setlerinin Farklı Makine Öğrenmesi Platformlarında Sınanması	Ege Üniversitesi
ABP-23	Sınıflandırma için Veri Setlerini Farklı Makine Öğrenmesi Platformlarında Sınama	Ege Üniversitesi
ABP-24	Robot Fights	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-25	Sentiment Analysis using Hadoop	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-26	Determining Three Dimensional Structure of Proteins	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-27	Electroporator	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-28	Automated Melanoma Detection	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-29	Indoor Location Detection	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-30	Knights Royale	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-31	Road Runner	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-32	GatherUp	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-33	KillBill	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-34	The Smart Translator Glasses	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ABP-35	Security Software Update and Cloud Security for the IoT Devices	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ABP-36	Parallel Program Cache Performance Profiler	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ABP-37	Comparison of Google's Doodle Data With Different Data Types and Models	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ABP-38	Top Takip Etme ve Şut Pozisyonu Tahmin Etme	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ABP-39	Dizgi Tabanlı Düzenli İfadeden Test Dizisi Üretimi	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ABP-40	BCertificateD	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ABP-41	Doğal Dil İşleme İle Web Sitesi Sınıflandırma	Pamukkale Üniversitesi
ABP-42	DAS: Data Analysis for Security Purposes	Yaşar Üniversitesi
ABP-43	PokerBot AI	Yaşar Üniversitesi
ABP-44	PetMatch	Yaşar Üniversitesi
ABP-45	Glaxz	Yaşar Üniversitesi
DBU-01	SanalSat	Balıkesir Üniversitesi
DBU-02	PERSONAL CAMPAIGNS and ORDER TRACKING SYSTEM	Dokuz Eylül Üniversitesi
DBU-03	Predicting Personality with Twitter Data	Dokuz Eylül Üniversitesi
DBU-04	Noise Cancellation	Dokuz Eylül Üniversitesi
DBU-05	Specification of Laboratory Test Protocols for Clinical Diagnostics	Dokuz Eylül Üniversitesi
DBU-06	Görüntü İşleme Tabanlı Kütüphane Otomasyon ve Mobil Kitap Öneri Sistemi	Ege Üniversitesi
DBU-07	MITRE ATT&CK matrisinin incelenmesi ve ontolojisinin oluşturulması	Ege Üniversitesi
DBU-08	WEB TABANLI SUNUCU TAKİP VE GÖRSELLEŞTİRME SİSTEMİ	Ege Üniversitesi

DBU-09	Müşteri Tahminleme Sistemi	Ege Üniversitesi
DBU-10	Türkçe Metin Özetleme	Ege Üniversitesi
DBU-11	Bilgisayarlı Görü Tabanlı Genel Amaçlı Güvenlik Denetim Sistemi	Ege Üniversitesi
DBU-12	RDF İLE AİLE SOYAĞACI	Ege Üniversitesi
DBU-14	Makine Öğrenmesi Tabanlı Karar Destek Sistemi	Ege Üniversitesi
DBU-15	Tıp Alanında Makale Takip Sistemi	Ege Üniversitesi
DBU-16	BOT DEĞİLİM DEMİYORUM DİYEN BOT	Ege Üniversitesi
DBU-17	Veri Madenciliği İle Öneri Sistemi ve Depo Takip Sistemi	Ege Üniversitesi
DBU-18	Kişilik Tipi Tahmini İçin Doğal Dil İşleme	Ege Üniversitesi
DBU-19	Tıp Alanında Bağlı Veri İzleme (Linked Data Monitoring in Medical Domain)	Ege Üniversitesi
DBU-20	Tarihi Yerlerin Tanıtımı İçin GPS ve Karekod Destekli Mobil Uygulama	Ege Üniversitesi
DBU-21	Görüntü İşleme Teknikleriyle Mimik ve Vücut Dili Analizi	Ege Üniversitesi
DBU-22	Sosyal Medya Verilerini Kullanarak Kripto Para Hareketi Tahmini	Ege Üniversitesi
DBU-23	Aile-Bakıcı Sosyal Platformu	Ege Üniversitesi
DBU-24	GÖRÜNTÜ İŞLEME TABANLI ALIŞVERİŞ LİSTESİ ENİYİLEME SİSTEMİ	Ege Üniversitesi
DBU-25	Tandem kütle spektrometresi verisine dayalı peptid analizi	Ege Üniversitesi
DBU-26	Sosyal Medya Verisini Kullanan Bağlı Veri Uygulaması	Ege Üniversitesi
DBU-27	ServUS ile Konum Takip Sistemi	Ege Üniversitesi
DBU-28	Green Energy: Remote Control IOT System	İzmir Ekonomi Üniversitesi
DBU-29	Virtual Shopper	İzmir Ekonomi Üniversitesi
DBU-30	2gether	İzmir Ekonomi Üniversitesi
DBU-31	Equation Scanner	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-32	Face Recognition System for Indoor Security	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-33	Blockchain of Things	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-34	Software Product Line for Pandemic Board Game	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-35	Development of a Web Application for Event Sequence Graphs Engine	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-36	Food Order	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-37	Software Product Line for Board Games	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-38	Test Yourself	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-39	Product Authentication Blockchain	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-40	Blokzincir Tabanlı Fikri Mülkiyet Yönetimi	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-41	Intellectual Property Protection with Blockchain	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
DBU-42	ARtags	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
DBU-43	NetSim	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
DBU-44	Disleksi Eğitimi İçin Çoklu-Duyusal Tablet Tabanlı Kelime Bulma Oyun	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
DBU-45	Çocuklar İçin Webte Akıllı Uygunsuz İçerik Sansürü	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
DBU-46	Wi-Fi İLE GÖRÜNTÜ ve KONUM ALAN DRONE	Pamukkale Üniversitesi
DBU-47	Find It	Pamukkale Üniversitesi
DBU-48	Çizim Robotu	Pamukkale Üniversitesi
DBU-51	Rescue Bot : BumbleBee	Yaşar Üniversitesi
DBU-52	Geleceğe Bağışla Bağış Platformu	Yaşar Üniversitesi
ESM-01	EasyShop	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-02	Teknolojik Ürünler Öneri Platformu	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-03	OtismApp	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-04	ExamMinerSoft: An Intelligent Exam Management Software for Education	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-05	Optical Mark Outstanding Recognition Application (OMORA)	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-06	Event Planner	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-07	Hackers Venue	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-08	PeTraMan, Personal Travel Manager for Everyone	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-09	DevelopAR: An Augmented Reality Tool For Books	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-10	Smart Mirror	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-11	3D Interactive Physics Lab	Dokuz Eylül Üniversitesi
ESM-12	DEVLET SINAVLARINA HAZIRLANAN ÖĞRENCİLER İÇİN EĞİTİMSEL MOBİL YARIŞMA UYGULAMASI	Ege Üniversitesi
ESM-13	Yapay Zeka Destekli Android King Oyunu	Ege Üniversitesi
ESM-14	Anneler Yarışıyor	Ege Üniversitesi
ESM-15	Artırılmış Gerçeklik ve Sohbet Robotu Destekli Bölüm Tanıtım Asistanı	Ege Üniversitesi
ESM-16	TCP/IP Paket İletim Simülasyonu	Ege Üniversitesi
ESM-17	Spesifik bir yemeğin en lezzetli olduğu restoranın bulunması	Ege Üniversitesi
ESM-18	Kaya Tırmanışı için Sosyal Bir Mobil Bulut Uygulamasının Geliştirilmesi	Ege Üniversitesi
ESM-19	Uzman ile Danışan Arasında İletişimi Sağlayan Mobil Uygulama	Ege Üniversitesi
ESM-20	Arkadaşlık ve Güven Temelli Ürün Öneri Sistemi	Ege Üniversitesi
ESM-21	Soulmatch	Ege Üniversitesi
ESM-22	Resim İşleme ile etiket bazlı fotoğraf galerisi	Ege Üniversitesi
ESM-23	Güvenli Posta Hizmeti için Solid Tabanlı Uygulama	Ege Üniversitesi
ESM-24	KinderTrack	Ege Üniversitesi
ESM-25	Sunucu ve İstemci Tabanlı Yoklama Sistemleri	Ege Üniversitesi
ESM-26	Görüntü İşleme Destekli Web Tabanlı Akıllı Mülakat Asistanı	Ege Üniversitesi
ESM-27	Music with Emotions	Ege Üniversitesi
ESM-28	Kafelemun	Ege Üniversitesi
ESM-29	Bağlam bazlı, grup öneri mekanizmalı mesajlaşma sistemi	Ege Üniversitesi
ESM-30	Makale Yayınlarını Kategori Bazlı Sunan Sosyal Bir Web Sitesinin Geliştirilmesi	Ege Üniversitesi
ESM-31	Kültürel İçerik Öneri Uygulaması	Ege Üniversitesi

ESM-32	Aesculapian	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-33	StuWork	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-34	Word Battles	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-35	1881	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-36	An Improved Computer Player For Scrabble	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-37	Diclopedia	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-38	Discover Steps	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-39	Note M8 the Notebook Network	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-40	Odaklanmış Dikkat Ölçümü ve Arttırımı	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-41	Lina Oyun Motoru	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-42	Moonwake	İzmir Ekonomi Üniversitesi
ESM-43	Anlık duygu durumlarına göre film tavsiye sitesi	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-44	Sport Mate	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-45	Student Assistant	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-46	Yenilikçi Mobil Dil Öğrenme Uygulaması	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-47	Find Your Homemate	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-48	ABChar	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-49	Development of a Software Product Line for Social Media Mention Tracker	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-50	ReachY - Mobile Game	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-51	Iyte AI Assistant	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
ESM-52	Kelime Bulmaca	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-53	SpeakingComics	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-54	Imece:Köy okulu öğretmenlerini ve bağışçıları buluşturan mobil uygulama	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-55	Fooding	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-56	City Guide	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-57	Kelime Oyunu Android Uygulaması	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-58	Konum bazlı hatırlatıcı	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-59	Kategori ve Harfe Göre Zamanlı Kelime Bulma Oyunu	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-60	BYOM: Bring Your Own Music	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-61	Just Dance	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-62	DLR Exercises	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
ESM-63	VR ve Arduino ile oyun deneyiminin artırılması	Pamukkale Üniversitesi
ESM-64	Makine öğrenmesi ile haber sınıflandırılması ve tavsiye sunulması	Pamukkale Üniversitesi
ESM-65	Çocuklar İçin Kodlamayı Öğreten Oyun Seti	Pamukkale Üniversitesi
ESM-66	WhoMate	Pamukkale Üniversitesi
ESM-67	Smart Attendance System	Yaşar Üniversitesi
ESM-68	Tower Defense Trial	Yaşar Üniversitesi
ESM-69	Stolen Spirits	Yaşar Üniversitesi
ESM-70	Hocam Nerede	Yaşar Üniversitesi
ESM-71	Student Matching Platform	Yaşar Üniversitesi
ESM-72	Book Swap	Yaşar Üniversitesi
ESM-73	The Caregiver	Yaşar Üniversitesi
ESM-74	Staj Başvuru Takip Sistemi	Yaşar Üniversitesi
ESM-75	TFFHGD IZMIR MOBILE APPLICATION	Yaşar Üniversitesi
ESM-76	Find.me	Yaşar Üniversitesi
ESM-77	Care of Street Animals	Yaşar Üniversitesi
ESM-78	University Community Platform	Yaşar Üniversitesi
ESM-79	Blackout	Yaşar Üniversitesi
ESM-80	Unilive	Yaşar Üniversitesi
ESM-81	Sonic Picture	Yaşar Üniversitesi
SES-01	MARLOCK	Dokuz Eylül Üniversitesi
SES-02	Analysis of Firewall Behaviours Under Different Types of Attacks	Dokuz Eylül Üniversitesi
SES-03	Container Stowage Automation for Vessels	Dokuz Eylül Üniversitesi
SES-04	An Affordable High Precision Indoor Positioning System	Dokuz Eylül Üniversitesi
SES-05	İş Sağlığı ve Güvenliği İçin Görüntü İşleme Tabanlı Otomatik Denetleme Sistemi	Ege Üniversitesi
SES-06	Geri Görüş Kamerası İle Park Manevra Asistanı	Ege Üniversitesi
SES-07	Yapay Sinir Ağları (YSA) yöntemi kullanılarak 2.El Otomobil Fiyat Tahminlenmesi	Ege Üniversitesi
SES-08	Auto Stowage	Ege Üniversitesi
SES-09	Farm 4.0	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SES-10	RASEC (Raspberryi Pi Smart Environment Control)	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SES-11	AT-1000	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SES-12	Uzak kontrol tabanlı damlama sulama sistemi	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SES-13	Tedarik Zincirinin Blok ZincirTeknolojisi ile Geliştirilmesi	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SES-14	An Application for Quick Response to Web Site Attack	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SES-15	Mobile Application to Find the Shortest Route	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SES-16	Food Recognition with Computer Vision & Deep Learning	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SES-17	Temassız El Tanıma Sistemi	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SES-18	Stowage Planning	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SES-19	YNTMobile	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SES-20	Machinery Failure Tracking System	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SES-21	Web Sitelerinin Teknik Analizini Gerçekleştiren Web ve Mobil Tabanlı Sistem	Manisa Celal Bayar Üniversitesi
SES-22	Çekirdeksiz Kuru Üzüm Kalite Değerlendirmesi için Otomatik Yapay Görü Sistemi	Manisa Celal Bayar Üniversitesi

SES-23	Derin Öğrenme ile Türk Borsalarında Hisse Senedi Tahmini	Manisa Celal Bayar Üniversitesi
SES-24	Deep-Makeup	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SES-25	Nesnelerin Interneti Ağlarının Güvenliği için SDN Tabanlı Güvenlik Sistemi	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SES-26	Resimden Mermer Mozaik Tablo Yapan Sistem	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SES-27	Poseidon	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SES-28	Güvenlik Eğitiminde Arttırılmış Gerçeklik	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SES-29	Gerçek zamanlı Depo Simülasyonu	Pamukkale Üniversitesi
SES-30	Hasere	Pamukkale Üniversitesi
SES-31	Saldırı Tespit Sistemleri	Pamukkale Üniversitesi
SES-32	Erconizer	Yaşar Üniversitesi
SES-33	Predictive Maintenance Analysis in Industrial Systems with OLAP Architecture	Yaşar Üniversitesi
SES-34	The Secretary	Yaşar Üniversitesi
SES-35	Criminal Detection System(CDS)	Yaşar Üniversitesi
SYC-01	Senin Market!	Balıkesir Üniversitesi
SYC-02	Knowledge Discovery in Medical Database	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-03	Wearable Voiced Warning System for Blind People	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-04	Turkish Sign Language Recognition by Machine Learning	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-05	Impatient Tracking System Using Blockchain And NFC Technology in Smart City	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-06	The Chatbot for Health	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-07	Cancer Prediction System (CPS)	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-08	ORTAKSİ	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-09	Smart Blood Pressure Monitoring System	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-10	Reflü Hastalığının Teşhisi İçin Karar Destek Sistemi	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-11	Smart Kitchen	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-12	NiceTy	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-13	Slave Robot	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-14	Classification of Brain Signals for Brain Computer Interface	Dokuz Eylül Üniversitesi
SYC-15	Apartman Siteleri için Plaka Okumalı Otopark Sistemi	Ege Üniversitesi
SYC-16	Çok Paydaşlı Diyabet Verisinin Yönetimi için Mobil Uygulama Geliştirilmesi	Ege Üniversitesi
SYC-17	Nerde Ucuza Yesem	Ege Üniversitesi
SYC-18	Sağlıklı Yaşam İzleme Platformu	Ege Üniversitesi
SYC-19	Braille-Türkçe , Türkçe-Braille Tam Kısaltma Destekli Metin Dönüştürücü	Ege Üniversitesi
SYC-20	işletme konum önerisi	Ege Üniversitesi
SYC-21	İşitme Engelliler İçin Konuşma Dilini İşaret Diline Çeviren Modelleme Sistemi	Ege Üniversitesi
SYC-22	Android Cihazların Bulut Teknolojisi ile Ev Sistemleri Olarak Kullanılması	Ege Üniversitesi
SYC-23	Oteller için Sanal Yardımcı ve Öneri Sistemi	Ege Üniversitesi
SYC-24	RememberMe	Ege Üniversitesi
SYC-25	Yemek Tanıma ve Öneri Sistemi	Ege Üniversitesi
SYC-26	Dronelar İçin Bilgisayarlı Görü Tabanlı Arama, Tanıma ve Yol planlama Sistemi	Ege Üniversitesi
SYC-27	Biyokimyasal Test Görüntülerinden Kanser Belirteçlerinin Analizi	Ege Üniversitesi
SYC-28	Lokasyon Bazlı Yemek Hizmeti için Mobil Bulut Uygulamasının Geliştirilmesi	Ege Üniversitesi
SYC-29	Engelli sürücü destek sistemi	Ege Üniversitesi
SYC-30	Arduino-based Automated Irrigation System	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SYC-31	Polive Vest	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SYC-32	TourGuider	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SYC-33	A Mobile Platform for Construction Site Activity Assessment	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SYC-34	NEST - Intelligent House Systems	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SYC-36	Cookquer	İzmir Ekonomi Üniversitesi
SYC-37	Developing an Eye Writer for ALS Patients	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SYC-38	Secure Smart Lock with Blockchain	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
SYC-39	Inter-Fastbreak	Manisa Celal Bayar Üniversitesi
SYC-40	Toplu Taşıma Mobil Ödeme Sistemi	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SYC-41	Alerjim	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SYC-42	CrimeCatcher	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SYC-43	Elektrik Dağıtımında Mahremiyet Odaklı Blokzinciri Çözüm Önerisi	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SYC-44	You are not alone	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SYC-45	Sağlık takip uygulaması	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SYC-46	Sokak Hayvanlarının durumlarının takip edilmesini sağlayan android uygulaması	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
SYC-47	Görüntü İşleme ile Engelsiz Otomasyon Sistemi	Pamukkale Üniversitesi
SYC-48	Listen and Walk (LAW)	Pamukkale Üniversitesi
SYC-49	El hareketleri ile kontrol edilebilen temizlik robotu	Pamukkale Üniversitesi
SYC-50	Mesh Network Desteklı Akıllı Tarım Sistemi	Pamukkale Üniversitesi
SYC-51	ParDi (Parmakların Dili)	Pamukkale Üniversitesi
SYC-52	Yaşamı Yakala	Yaşar Üniversitesi
SYC-53	TSDR(Inplementation of Traffic Sign Recognition and Detection)	Yaşar Üniversitesi
SYC-54	PetVet	Yaşar Üniversitesi
SYC-55	Smart Home Project	Yaşar Üniversitesi
SYC-56	Giyilebilir kardiyogram ve solunum monitörü	Yaşar Üniversitesi
SYC-57	Virtual Eyes	Yaşar Üniversitesi
SYC-58	The Moneye App	Yaşar Üniversitesi
SYC-59	Barınaktaki Dostlarımız	Yaşar Üniversitesi

Kategori: ABP-01

Balıkesir Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Görüntü İşleme Filtrelerinin FPGA Üzerinde Gerçekleşmesi

Beyza Çavuşoğlu byzcvsgl@gmail.com

Danışman
Prof. Dr. Ayhan İSTANBULLU

Tanım

Projemiz fpga kullanarak yüz tanıma filtrelerini kullanmayı amaçlar.İhtiyaç halindeki herkes için kullanıma uygundur.

Özet

Fpga ile yüz tanıma filtrelerinin uygulaması. Yüz üzerinde bazı filtre uygulamaları yapılması.

Kategori: ABP-02

Balıkesir Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Python Yüz Tanıma

Kübra Nazlı kbrnazlii@gmail.com

Danışman
Ayhan İSTANBULLU

Tanım

Yüz tanıma alanında geliştirilmiştir.Ve yüz tanımayla ilgili alanlarda kullanılabilir.

Özet

Projem Python kodu ile yüz tanıma uygulamasının yapılmasıdır.Yüz tanıma uygulamaları birçok alanda kullanılmaktadır.Bitirme projem olan bu uygulama işletmelere kişilere fayda sağlamayı amaçlamıştır.

Kategori: ABP-03

Balıkesir Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Plaka Okuma Sistemi

Mert Balkın mertbalkin@hotmail.com

Danışman
Ayhan İstanbullu

Tanım

Trafikte kullanılmak üzere plaka okuma, araç ve yaya tanımlama sistemleri.

Özet

Raspberry pi gibi basit bilgisayar çözümleri kullanılarak, durağan ve sabit kameralardan alınan görüntülerin trafiğin analizi için kullanılması. Araç tanımlama, plaka okuma, yaya tanımlama gibi sistemler ile trafiğin analiz edilmesi amaçlanmaktadır.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-04

Hotel Employee Management System App

Doğukan Hazar ÇAKTU dogukan.caktu@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Kökten Ulaş BİRANT

Tanım

Proje oteldeki çalışanların ve yöneticilerin verimini arttırmak için düşünülmüştür. Proje otel çalışanlarını ve yöneticilerini kapsamaktadır. Otel çalışanlarının potansiyelini doğru işlerde değerlendirmek için ele alınmıştır. Otel, motel, tatil köyü ve benzeri konaklama hizmeti sağlayan şirketlerde kullanılmak üzere yapılmıştır.

Özet

Projede otel çalışanlarını istenilen temizlik ve düzenleme işlerini yapabilmeleri için yardım amaçlı bir mobil uygulama geliştirilmiştir. Bu uygulamada çalışanların potansiyellerini doğru yönlendirmek için daha önce yaptıkları işleri göz önüne alarak onlara daha verimli oldukları iş türlerini önermektedir. Böylece çalışanların başarılı oldukları işlerde çalıştırarak verimi arttırmak amaçlanmaktadır. Bunun dışında aralarındaki iletişimi arttırmak amacıyla chat özelliği de uygulama içerisinde bulunmaktadır. Bu sayede hem çalışanların sevdiği ve başarılı olduklarını alanlarda kullanılması hedeflenmektedir hemde şirketin optimum sayıda işçi çalıştırmasını sağlamaktır. Buda daha iyi hizmet sağlayarak konaklama şirketinin gelirinin artmasını da sağlayacaktır. Bu projede Android Studio ile Firebase kullanılmıştır. Android Studio içersinde Java ve XML dilleri kullanılmıştır. Firebase teknolojisinin ise Realtime Database, Storage, Authentication ve Cloud Messaging özellikleri kullanılmıştır .

Kategori: ABP-05

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

smart hairdress portal

Ayşe Yürek ayse.yurek@ceng.deu.edu.tr
Musa Yasir Keçe musa.keci@ceng.deu.edu.tr

Danışman
özlem aktaş

Tanım

React Native kullanılarak,android ve ıos tabanlı mobil uygulama geliştirilmektedir.Uygulama akıllı kuaför uygulamasıdır.Kuaför randevu sistemi yapılmıştır.

Özet

React native kullanılarak javascpritte projenin front end kısmının tasarımı yapıldı.Log ın sayfası oluşturuldu.Ana sayfa 4 sayfadan oluşturuldu.randevular,ürünler,kampanyalar,anasayfa olmak üzere.Gerekli olan database tabloları oluşturuldu.Bu tablolar projeye bağlandı.Ve projede yapılan değişiklikler debug yapmadan,hot reloading ile anlık değişimleri göstermektedir.Buna ek olarak projede mikroservislerden yararlanıldı.Mikroservis genelde amazon gibi büyük projelerde kullanılsada uygulamada mikroservislerdende yararlanıldı

Kategori: ABP-06

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Development and Analysis of Blockchain Technology on Different IoT Devices

Ertuğrul Batur ertugrul.batur@ceng.deu.edu.tr
Sena Yakut sena.yakut@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Gökhan Dalkılıç

Tanım

Donanımı kısıtlı olan IoT cihazlarında veri güvenliğini sağlayabilmek amacı ile Blockchain yapısını entegre etmeyi amaçlıyoruz. Böylece IoT cihazlarının kullanıldığı yüksek güvenlik gerektiren alanlarda (nükleer santraller vb.) güvenlik açıklarının önüne geçilebilir.

Özet

In this project, one of the primary issue for IoT devices, security vulnerabilities, will be discussed. Tests will be conducted on different IoT devices and Hyperledger will be used for Blockchain Technology. The reason why Hyperledger was chosen is, Hyperledger arguably the strongest Blockchain solution on the market and Ethereum like solutions specialized on cryptocurrency. Hyperledger technology will be utilized on distinct devices then security analysis will be performed for each IoT device. With Hyperledger technology, additional peers will be added to the Blockchain and a performance analysis will be displayed. Overall the objective is, to adapt the Blockchain technology to hardware restricted IoT, thereby overcoming security problems.

Kategori: ABP-07

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Personal Ultra Violet-Humidity-Temperature Alarm Generator

Abdulsamet İleri abdulsamet.ileri@ceng.deu.edu.tr
Burak Karabekir burak.karabekir@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Mehmet Hilal Özcanhan

Tanım

Projenin amacı: Bir bölgedeki insanlara, aşırı UV ışığına karşı anında uyarı vermek.
Kapsamı: UV ışımasının ölçülerek anında kullanıcıya ve sosyal medya üzerinden herkese ulaştırmak için gerekli donanım ve yazılımlar.
Kullanım Alanı: Cep telefonu ve bilgisayar kullanan UV ışımayı önemseyen tüm insanlar.

Özet

İnsanlarımızı UV ışığına karşı bilinçlendirmekle, UV ışığının menfi yönlerinden koruyup, kaçındırıp, muhafaza edip; müsbet, faydalı taraflarına yönlendirerek, UV ışığının faydalı yönlerinden istifade ettirmek ve bu hizmeti mobil çözümler üzerine bina edip, imtizaç ettirmek.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-08

Sosyal Ağlarda Bağlantı Öngörüsü (Link Prediction in Social Networks)

Oğuzhan Uluçay oguzhan.ulucay@ceng.deu.edu.tr
Berkay Bingöl berkay.bingol@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Zerrin Işık

Tanım

The goal of this project is the development and implementation of a robust supervised link prediction algorithm to be used in real-life recommendation systems by combining different network similarity metrics with a machine learning model.

Özet

Development of project includes implementation of a supervised link prediction algorithm by combining different network similarity metrics with a machine learning model and the preparation of a suitable data set.

Machine learning algorithm is trained with similarity values of each pair of nodes to predict the presence or absence of a link between the given nodes in the future.

The social network examined in this development is a weighted bi-partite network annotated with timestamp data. To construct a labelled data for supervised learning, the network has to be analyzed, handled and separated into two graphs according to timestamps.

Dissimilarly than other link prediction studies, our motivation is to properly classify the prepared data set and successfully finalize the link prediction process by keeping the accuracy of the model 70% or above. Lastly, sharing the results and the prepared data-sets with the research community will be another contribution of this study.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-09

Sentiment Analysis in Turkish text with Machine Learning Algorithms

Deniz AKKUŞ deniz.akkus@ceng.deu.edu.tr
Merve RUMELLİ merve.rumelli@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Zerrin IŞIK

Tanım

The goal of this project is to perform emotion analysis in Turkish texts by using machine learning methods. A hybrid approach, combination of a supervised machine learning technique and dictionary-based learning system, is developed to improve the success rate. The project can be applied on Turkish short texts which is written any topic.

Özet

Sentiment analysis is a method of determining whether a piece of writing is positive, negative, or neutral. The manual annotation of texts by human experts has become more difficult to control due to increasing amount of text data. Therefore, new algorithms should be developed to automatically perform sentiment analysis on these texts. In this project, a sentiment analysis system has been developed for short Turkish texts. While developing this system, lexicon-based methods and machine learning algorithms were used together. As a naïve method of sentiment analysis, the root of each word in a sentence takes a score and the final polarity score of the relevant sentence is calculated by using average score-based models. Machine learning models are trained to make correct sentiment annotations by using polarity score features of sentences. Final supervised machine learning model can perform sentiment annotations of new Turkish texts without any human intervention.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-10

A Mobile Application for Measurement of Room Acoustic Parameters

Erdal Güzel erdal.guzel@ceng.deu.edu.tr
Kubilay Tek kubilay.tek@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Adil Alpkoçak

Tanım

Projenin amacı ortamdan gelen ses verilerini inceleyip istenmeyen sesleri çıkarıp(noise reduction) yapıp sesleri dalga formu olarak göstermektir. Ürün iOS uygulaması olup App Store'dan indirilebilir.

Özet

Bu projede temel hedef akıllı telefonların gelen sesi incelemedeki tutarlılığını ölçümektir. Sistem ise çevreden gelen hasarlı sesleri en aza indirmek olduğundan dolayı sesin insan sağlığı üzerindeki zararları/yararları da incelenebilir.

Kategori: ABP-11

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Digitisation method for data mining studies on medical reports

Enise Zengin enise_zngn61@hotmail.com
Esra Kaya esra.kaya@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Yunus Dogan

Tanım

Gastroenteroloji tıbbi hasta raporlarının yer aldığı çalışmadaki amaç, doktorların hasta raporu yazarken hastalık derecesi hakkında bilgi verebilecek ve yol gösterebilecek numaralandırma ile etkili olmaktır.

Özet

Tıbbi hasta raporları üzerine olan projede denetleme ve çözümleme ile oluşturulan veri seti ile duygu derecelerinin katıldığı çalışmada raporun içerdiği hastalık bilgilerinin tanimlanmasiyla derecelendirme gerçekleşecektir.

Kategori: ABP-12

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Arduino Based Automatic Plant Waterer

Burak Erdal burak.erdal@ceng.deu.edu.tr
Atakan Tuzcu atakan.tuzcu@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Semih UTKU

Tanım

Arduino kullanılarak mobil uygulama tabanlı otomatik bir bitki sulama sistemidir. Öncelikli olarak ev bitkileri için geliştirilmesi düşünülmüştür.

Özet

Arduino ve motor kullanarak bitkinin fiziksel olarak sulanmasını sağlayacağı için donanım, mobil uygulama ile Arduino nun aktif hale gelmesini sağlayacağı için yazılım projesi olarak nitelendirilebilinir. Donanım kısmında Arduino ve onunla bağlantılı motor devresi kurulacaktır. Yazılım kısmında ise Android uygulama ile veritabanında tutulan bitki bilgilerine göre bitkinin otomatik olarak sulanması sağlanacaktır.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-13

Generating Intelligent Chatbot by Using Generative Based Model In Closed Domain

Eren Can Ergin eren.can.erginn@gmail.com

Danışman
Özlem Aktaş

Tanım

Projenin amacı yapay zeka teknolojilerinde bir chatbot'u sıfırdan eğitmek, büyük veri setleri kullanarak eğitilmiş chatbot'un mantıklı cevaplar verebilmesini sağlamak, teknolojileri, yöntemleri ve algoritmaları inceleyerek model ve veri setleri karşılaştırması yapabilmek

Özet

Büyük bir veri setini, girdi ve çıktı yapısına oturtarak bir veritabanı oluşturmak. Bu veritabanını seq2seq modelde chatbot'u eğitmek üzere kullanmak ve performans ölçümü yapmak. Farklı veri setleri ve modeller kullanarak karşılaştırma yapmak.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-14

Decision Support System For Diagnosis Of Cervical Cancer

Azad Türk azad.turk@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Alp Kut

Tanım

Rahim Ağzı kanseri ile ilgili erken teşhisi kolaylaştıracak bir sistem oluşturmak

Özet

Proje Venezüella Caracas Üniversitesi Hastanesinde toplanmış olan veri seti kullanılıp hastalıkla ilgili belirtilerin çeşitli algoritmalara sokulup hastalıkla ilgili teşhis koymayı amaçlar. Proje Rahim Ağzı kanserindeki erken tanının önemi düşünüldüğünde önemli bir farkındalık oluşturmayı amaç edinir.

Kategori: ABP-15

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Traffic sign recognition with Self Organizing Maps.

Talha Çalı talhacali@gmail.com

Danışman
Özlem Öztürk

Tanım

Proje otonom araçlarda ve sürüş destek sistemlerinde kullanılmak üzere traffik işaretlerinin tanınmasını kapsar. Amaç yeni bir yöntem ile trafik işaretlerini tanımak ve gelecek araştırmalar için bu yöntemin yetkinliklerini göstermektir.

Özet

Otonom araçlarda ve sürüş destek sistemlerinde kullanılabilecek bir trafik işareti tanıma yöntemi bu projenin temel amacıdır. Denetimsiz, competitive bir makine öğrenmesi olan Self Organizing Maps temel algoritma olarak seçilmiş ve özellik çıkarma yöntemi olarak ise UNL Fourier Features seçilmiştir. Bu iki yöntem kullanılarak yüksek başarı oranları ile trafik işaretlerinin tanınması ve gelecek araştırmalar için bu iki yöntemin gücünü göstermek amaçlanmaktadır.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-16

Turkish Sign Language Recognition

Berna Polat berna.polat@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Alp KUT

Tanım

Işitme engelli bireylere yardimci olmak.

Özet

Makale, parmakla gösterilen Türk İşaret Dili (TSL) jestlerini tanıyan yeni bir teknik önermeyi amaçlamaktadır. Elin dış karakteristiği, yani tanıma için şekil bazlı algoritma kullanılmaktadır. Alfabelerin neredeyse tamamı benzersiz bir şekle sahip olduğundan, her bir alfabe, imza sahibinin eliyle işaretlenmiş olan dönüm noktalarına dayanmaktadır. Her alfabenin birkaç görüntüsünü eğiterek bir eğitim seti yapılır ve her bir alfabenin nokta noktası 72 nokta tanımlayıcı üreten veritabanında saklanır. Test görüntüsünün açıklayıcısı daha sonra veritabanındakilerle eşleştirilir. Son olarak, Öklid uzaklığı test görüntülerini tanınan alfabeye göre sınıflandırır. Örnekleme noktalarının sayısının arttırılmasıyla doğruluk oranlarında bir artış oldu. Böylece 180 nokta tanımlayıcı daha iyi tanınmaya neden olur.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-17

Book Donation System For Needy People

Övünç Balam ovunc.balam@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Özlem ÖZTÜRK

Tanım

Proje kapsamında tüm dünyadan sosyokültürel açıdan her alanda insanın istediği kitaplara rahatça ulaşabileceği istemediklerini ise paylaşabileceği çevrimiçi bir platform sunulmaktadır.

Özet

Proje kapsamında ASP.Net ortamında MVC mimarisi kullanılarak oluşturulacak ve bir web uygulaması şeklinde çalışacak bir “Kitap Bağış Sistemi” tasarlanmıştır. Kullanıcılar bu sistemi kullanarak istedikleri zaman kitap bağışı yapabilecek hem de hem de kitap talep edebileceklerdir.

Kategori: ABP-18

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Diyabet Verisi Üzerinde Geleceğe Dönük Olası Sorun Tahminleme

İzer Özlü izerozlu@gmail.com

Danışman
Murat Osman Ünalır

Tanım

Bu tezin kapsamında bu komplikasyonların ortaya çıkma olasılığının, daha önceki çalışmaları ve hasta verilerini kullanarak tahminlenebilmesi ve bu tahminlemenin diyabet ile ilgili çalışan sağlık personeline katkısının bulunması ve diyabet hastalarının bu tür komplikasyonlardan uzaklaşabilmesi amaçlanmaktadır.

Özet

Hastalıklar her birimizin günlük olarak karşılaştığı durumlardır. Kimi zaman kendimiz veya ailemizde, kimi zaman ise medya üzerinden birçok hastalıktan haberdar oluruz. Halk arasında “şeker hastalığı” olarak adlandırılan Diabetes Mellitus ise dünyada ve Türkiye’de en sık karşılaşılan ve maruz kalınan hastalıklardan biridir. Diyabet hastalarının hayat kalitesini en çok etkileyen durum ise ortaya çıkan komplikasyonlardır. Bu tezin kapsamında bu komplikasyonların ortaya çıkma olasılığının, daha önceki çalışmaları ve hasta verilerini kullanarak tahminlenebilmesi ve bu tahminlemenin diyabet ile ilgili çalışan sağlık personeline katkısının bulunması ve diyabet hastalarının bu tür komplikasyonlardan uzaklaşabilmesi amaçlanmaktadır.

Kategori: ABP-19

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Blockchain ile Kişisel Sağlık Verilerinin Korunması

Dilara Kurtoğlu dilara471@gmail.com

Danışman
Özgü Can

Tanım

Projenin amacı Sağlık kuruluşlarından hizmet alan herkesin kişisel ve sağlık verilerini blockchain tabanlı bir uygulama ile koruma altına almak ve saklamaktır. Bu sayede veri sahibinin izni ile erişim sağlanan verilerin değiştirilmesi veya kaybolması engellenir.

Özet

Blockchain tabanlı bir platformda, her blokta bir kişinin verileri tutulur. Yine platform tarafından sağlanan bir özel anahtar sayesinde sağlık kuruluşu ve kullanıcı bu verilere erişebilir. Verilere kimlerin erişeceği hazırlanan politikalar tarafından belirlenmiştir. Politikalar devlet veya Özel sağlık kuruluşları tarafından hazırlanır. Bu sayede veriler değiştirilemez ve kaybolmaz.

Kategori: ABP-20

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Anaokulu-Veli Takip Mobil Uygulaması

Mahmut Serkan Uzun serkanuzun381@gmail.com

Danışman
Emine Sezer

Tanım

Bu tez çalışmasının amacı, anaokulları ile veli arasında bağ kurup bu bağ ile anlık bilgi akışı sağlamaktır.

Özet

Veliler, çocuklarının servise bindiği andan itibaren okula giriş yaptığı saati, anaokulunda yediği yemeği öğretmeniyle olan iletişimini, tekrar servise binip evine varana kadar olan süreçteki yaşadıklarından kısacası gün içinde yaptığı her şeyden haberdar olmasını sağlayan mobil uygulamadır. Bu uygulama sayesinde öğretmen öğrenci bilgilerini kolay bir şekilde veliye aktarmaktadır.Anaokulu sahiplerinin anaokulunu daha kolay şekilde yönetebilmelerini, çalıştırdığı personeli, veli, öğrenci bilgilerini kolay bir şekilde kontrol edip, ihtiyaç fazlası veriden ve kağıt israfından kurtulmasını sağlar. Aynı zamanda öğretmenin de iş yükünü azaltır. Öğrenci bilgilerini velilere rahat bir biçimde aktarmasını sağlar. Sistem ilaç saati gibi önemli konularda öğretmeni uyararak herhangi bir ihmal olmasını engeller. Yine sistem sayesinde yoklama, yemek, uyku gibi durumların anlık bilgilerini kolay biçimde veliye aktarır. Bu sayede veli rahat bir biçimde günlük işlerine devam edebilir.

Kategori: ABP-21

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Sözdekod Algoritmalarının Java Programlama Diline Dönüştürülmesi

Hasan Berkay Çağır berkay@cagir.me
Eda Özge Özel eda.ozge.eo@gmail.com

Danışman
Hasan Bulut

Tanım

Proje ile programlama öğrenmeye yeni başlayan öğrencilerin yazdıkları algoritmaları bir programlama dili üzerinde çalıştırarak sonuçları daha kolay gözlemleyebilmeleri amaçlanmıştır.

Özet

Sözdekod, bilgisayar bilimleri öğrencilerine algoritma eğitimi için sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Öğrenciler sözdekod kullanımı sonucunda test edilebilir bir çıktı elde edemediği için algoritma tasarımlarını analiz etmekte sıkıntılar yaşamaktadır. Bu tez kapsamında standartlaştırılmış bir sözdekod yazım şablonu temel alınarak yazılan sözdekodların otomatik olarak Java programlama dili koduna dönüştürülmesini sağlayan bir araç oluşturulacaktır.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-22

Regresyon için Veri Setlerinin Farklı Makine Öğrenmesi Platformlarında Sınanması

Gökçe DURMUŞ gokceed96@gmail.com

Danışman
Murat Osman ÜNALIR

Tanım

Projenin amacı , "elimizdeki veriler ile gelecekteki verileri doğru bir şekilde tahmin edebilir miyiz ?" sorusunu araştırmaktır.Bu proje elinde veri bulunduran her alanı kapsayabilir.Önemli olan tahmin etmeye yardımcı olacak veri setinin elimizde bulunmasıdır.Proje, aslında bu uygulamayı nasıl yapabileceğimizi göstermeye ve hangi veri setlerinin değişik platformlarda etkili çalıştığını açıklamaktadır.Projenin sonunda ise, kapsanılan alanda da belirtiğim gibi, veri ile iş yapan bütün alanlarda kullanılabilecektir.

Özet

Bitirme tezi olarak aldığım bu proje de, en çok bilinen regresyon tekniklerinden olan “Linear Regresyon” ve “Logistic Regresyon” tekniklerini o tekniğe uygun olduğunu düşündüğüm altı değişik veri seti ile sınayacağım.

Veri setlerinin içindeki verilerin birbirleriyle olan ilişkisini, anlamlılık derecesini, hata oranlarını hesaplayıp inceleyeceğim. Veri setlerini Python, RStudio, Azure ve Weka gibi dört farklı platformda kullanacağım; hangi platformun daha hızlı, etkili, düşük hata oranına sahip ve araçlarının olması gibi özelliklerine bakımından inceleyeceğim. Bu incelemelerden sonra bir sonuç raporu hazırlayacağım. Aynı zamanda seçtiğim tekniklerin gerçekten o tarz problemlere uygun olup olmadığını da araştırmış olacağım.

Bu proje, gelecekte araştırılacak olan benzer problemlerde hangi yöntemin izlenmesi gerektiğinin, hangi platformun kullanılmasının daha etkili olacağına dair karar vermede güzel bir kaynak olacağını düşünüyorum.

Kategori: ABP-23

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Sınıflandırma için Veri Setlerini Farklı Makine Öğrenmesi Platformlarında Sınama

Mahmut Aslan aslanmahmutk@gmail.com

Danışman
Murat Osman Ünalır

Tanım

Bitirme Tezinin hedefi genel olarak, farklı veri setleri kullanarak çeşitli yapay öğrenme modellerinin performanslarının belli platformlarda incelenmesi ve karşılaştırılmasıdır.

Özet

Proje kapsamında yapılan temel çalışma, sınıflandırma işlemine uygun olacak şekilde seçilen veri setleri üzerinde önceden belirlenen 9 adet sınıflandırma tekniğinin ayrı ayrı performanslarının karşılaştırılmasıdır. Böylece hangi veri setinde hangi modelin daha doğru sonuç verdiği görülecektir. Bulgular arasında modellerin performansları haricinde ROC eğrileri, Confusion Matrisleri, Sensitivity ve Specifity değerleri de vardır. Sonuç olarak modellerin çeşitli bulgularına bakarak ilgili veri seti için hangisinin daha uygun olduğu görülecektir.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-24

Robot Fights

İmer Çaylı imercayli8@gmail.com
Coşan Vural cosanvural95@gmail.com

Danışman
Gazihan Alankuş

Tanım

Kullanıcı tarafından geliştirilebilen içerik ile çok oyunculu mobil oyun

Özet

Kullanıcıların kendi hesaplarıyla giriş yapıp, oyun karakterini kendi isteklerine göre şekillendirip, ona güçler atayacağı ve bu güçler ile bir güç seti oluşturup, diğer kullanıcılarla mücadele edebileceği bir 2D multiplayer aksiyon – strateji oyunu ortaya çıkacaktır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-25

Sentiment Analysis using Hadoop

Şevval Palabıyık sevvalpalabiyik@hotmail.com
Nazmi Sertkaya sertkayanazmi@protonmail.com
Büşra Tabak tabakbusra@gmail.com

Danışman
Cem Evrendilek

Tanım

Projemizin amacı sosyal medya sitelerinde üretilen milyonlarca datanın iş alanında kullanışlı hale getirilmesidir. Twitter platformundan aldığımız büyük miktarda veriyi olumlu ve olumsuz olarak sınıflandırarak müşterilerin ürünler veya hizmetler hakkındaki görüşlerini önceden farkedilmesini hedefliyoruz.

Özet

Projeye başlayabilmek için öncelikle okulun bize sağladığı veritabanına Hadoop ekosistemini kurduk.Daha sonra Twitter'ın araştırmacılara sağladığı API'ı kullanarak twitterdan aldığımız verileri kendi veritabanımızda depolamaya başladık. Topladığmız veriler ile modelimizi eğiterek twitterdan aldığımız mesajları olumlu ve olumsuz olarak sınıflandırdık. Hedefimiz müşterilerin şirketler ve ürünleri hakkındaki yorumlarını sınıflandırarak olumsuz tepkilere karşı hızlı aksiyon alınabilmesini ve farkındalık yaratılmasını sağlamak.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-26

Determining Three Dimensional Structure of Proteins

Tugay Direk tugaydirek@hotmail.com
Oğulcan Fırat ogulcanfrat35@gmail.com
Anıl Sami Ertekin anlertekin@gmail.com

Danışman
Osman Doluca

Tanım

Finding the structure of proteins in three dimensions is a problem which has been tried to be solved last several decades. This is a significant problem because structure of proteins tells us the similarities between different proteins, and this allows us to find the proteins with similar roles. Proteins play big roles in all living creatures. Finding the similarities between proteins with an algorithm will help us to understand similar roles of proteins in living creatures. Determining the three dimensional structure is a hard problem of biology. Structural determination through experimentation is a labor intensive and costly process. Another approach to determine the structure is computational prediction using amino acid sequence. Here, we are trying to devise an alternative solution to this problem by developing a new algorithm.

Özet

Finding the structure of proteins in three dimensions is a problem which has been tried to be solved last several decades. This is a significant problem because structure of proteins tells us the similarities between different proteins, and this allows us to find the proteins with similar roles. Proteins play big roles in all living creatures. Proteins are the one of the main biomolecules in the structure of living creatures. It is responsible for various roles such as biochemical reactions. For this purpose, we will try to use machine learning algorithms with appropriate parameters to guess the structure of proteins. In current circumstances, finding the three dimensional structures in proteins mostly depends on the biophysical laboratory test. This process is taking much effort and costs a lot. If an algorithm can be developed, this process can be done in much easier and faster way.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-27

Electroporator

Bulut Yüksel bulutyksl@hotmail.com
Tunç Süzen tuncsuzen@gmail.com
Mert Avcı mertavci1907@gmail.com

Danışman
Osman Doluca

Tanım

Electroporator isimli biyomedikal bilimlerde kullanılan aletin üretimi.

Özet

Electroporatoration hücrelerin yüksek elektrik alana maruz bırakılarak içlerine normal madde alabilmesini sağlar. Bizim yapacağımız electroporator ise bu alanı verebilen aleti yapmak. Bunu temel yapma amacımız aletin fiyatının pahalı olması.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-28

Automated Melanoma Detection

Yasemin Bayhan yasemin_bayhan@hotmail.com
Ezgi Hazal Mergen hazalmergen@gmail.com
Mustafa Berkay berkaymustafa03@gmail.com
Ayça Güngör gungorayca97@gmail.com
Rıfkı Can Binici canbinici.55@gmail.com

Danışman
Mehmet Türkan

Tanım

Bu proje, melanom hastalığının otomatik tespitinin doğruluğunu arttırmaya yönelik algoritma tasarımı amacıyla yapılmaktadır. Melanom en sık rastlanılan deri hastalıklarından biridir bu nedenle erken teşhis çoğu hasta için büyük önem taşımaktadır. Çıkarılacak olan ürün tıp alanında doktorlara teşhis sürecinde büyük ölçüde destek sağlayacak bir üründür.

Özet

Bu çalışma, paralel olarak iki ayrı süreci kapsamaktadır. Bu süreçlerden birincisi bölütleme diğeri ise sınıflandırmadır. Bölütleme işleminde, dermoskopik görüntünün her pikselini bir sınıfla ilişkilendiren bir sınıflandırıcı
oluşturulmaktır. Çalışma prensibinde bu sınıflar arka plan (cilt) ve lezyon pikselleridir; ve lezyonun arka plandan başarıyla ayrıştırılmasını öngörmektedir. Sınıflandırma sürecinde ise amaç, cilt görüntüsündeki (bölütlenmiş) ezyonun melanom olup olmadığını belirleyen bir sınıflandırıcı oluşturmaktır. Melanom, daha önce de vurgulandığı üzere tüm deri kanserleri içinde en fazla hayat kaybına neden olan tiptir. Bu çalışmanın amacı dermoskopik görüntülerden melanom tespiti için görüntü işleme ve bilgisayarla görü tekniklerini kullanarak derin öğrenme tabanlı otomatik algoritmalar geliştirmektir. Doktorların melanom tespitindeki süreçlerine katkı sağlamak amaçlanmıştır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-29

Indoor Location Detection

Süleyman Yiğit KAYGISIZ syigitkaygisiz@gmail.com
Alphan KAMÇICI alphan35ksk@gmail.com

Danışman
Kutluhan Erol

Tanım

As technology enters our life more and more, we find new uses to solve our problems. One of which we focused on the project, indoor location detection and navigation. There are already existing multiple commercial systems for this area. However, there are some problems that we believe we can solve. One of them is cost prohibitive, both software and hardware. This project is a location detection and navigation system for indoors. It can be used in large and complex indoor places like airports, museums, shopping malls, supermarkets, hospitals etc. The system collects certain Bluetooth data from mounted beacons, calculates the location via machine learning and navigates the user via the mobile application.

Özet

We will be using the project for navigation in school, pilot area as the Izmir University of Economics. Bluetooth beacons will be used to calculate the distance of the user to certain beacons, using signal strength. We will develop or use an already made mobile application to calculate the signal strength. But the location is not accurate to calculate on its own. So we are going to use machine learning and triangulation to cope with signal interference or signal reflections. We will train it with the sample data so that it will calculate the most accurate location possible.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-30

Knights Royale

Kerimcan Uyanık uyanik.kerimcan@gmail.com
Sercan Gül sercan1540@gmail.com
Tutku Doruk Akdaş tutkudorukakdas@hotmail.com

Danışman
Hüseyin Akcan

Tanım

Vr integrated oyun, VR oyunlarla ilgili olan oyuncular, Vr oyunlarında belli bir gelişim sağlamak ve motion sickness önlemek için çalışmalar. Oyun Steam üzerinde Oculus Vr ile oynanabilir olacaktır.

Özet

Oculus Vr ile çalışan battle royale oyunu yaparken, motion sickness üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Low poly grafik assetleri kullanılmıştır. 28 hafta süreç. Unity 3D Game engine kullanılarak C# ile yazılmıştır. Sosyal olarak Vr Oyun sektörüne eğlenceli bir oyun çıkarmak.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-31

Road Runner

Gökberk Sercan Arslan se.gokberk.sercan@gmail.com
Kemal Alkın Günbay alkin.gunbay@ieee.org
Mert Arıkan mert.arikann1@gmail.com
Umut Yılmaz comenuy@gmail.com

Danışman
Mehmet Türkan

Tanım

Projenin amacı : Otonom olmayan araçların , otonom özellik kazanabileceği , farklı tipteki araçlarda kullanılabilecek ucuz ve montajı kolay donanım kitinin yapılması. Projenin kapsamı ve kullanım alanı : Aktif şehir içi ve şehir dışı yollarda aracın sürüş kurallarına uygun olarak otonom olarak önceden belirlenen hareket noktasına ulaşması ve bu sayede sürücü kaynaklı kazaların önüne geçilmesi amaçlanmaktadır.

Özet

Proje 2016 yılında Asfalya Elektrikli Araç Projesi olarak başlamıştır. 2019 yılında platformun otonom özellik kazanmasını amaçlayan Road Runner Projesi başlatılmıştır. Road Runner üzerinde test edeceğimiz kitin , tüm araçlarda kullanılabilecek bir duruma getirmeyi amaçlamaktayız.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-32

GatherUp

Ertuğ Adalarlı ertugadalarli@gmail.com
Gülser Beril Taktak gulserberil@outlook.com
Ozan Saçmaz ozansacmaz@gmail.com

Danışman
Senem KUMOVA METİN

Tanım

Öğrencilerin ya da proje grubu oluşturmak isteyenlerin proje grubu seçimlerinde takımda çalışacak birilerini veya proje konusu bulamama gibi problemlerini en aza indirmek için kullanılacak bir mobil uygulama yapmaktır. Bu uygulama sayesinde farklı iş bölümlerinde çalışan insanların birlikte proje yapabilmelerini amaçlamaktayız. Proje geliştirmek isteyen her birey bu uygulamayı rahatlıkla kullanabilir.

Özet

Uygulamaya kayıt olan kişilerden yeteneklerini, ilgi alanlarını, yaptığı veya yapmak istediği işleri, ne tür projelerde bulunduğunu veya bulunmak istediği bilgilerini içeren bir profil oluşturması beklenmektedir. Kayıt olduktan sonra kullanıcılar eğer bir fikirleri varsa bunun için bir grup arama ilanı oluşturup proje için aradığı özellikleri ve kişi sayısını belirtebilir, proje grubuna katılmak isteyenler de ilana başvurup görüştükten sonra bir sonuca varılır. Aynı zamanda kullanıcılar katılmak isteyebilecekleri proje ilanlarını aradıkları kriterlere göre listeleyebilir ve başvuruda bulunabilirler. Proje bitiminde birlikte çalışan grup üyeleri belirli kriterler çerçevesinde birbirlerini değerlendirebilecekler. Bu değerlendirmelerin grup arkadaşı seçerken yardımcı olabileceğini umuyoruz. Bu fikriler projemizin ana fikridir ancak bu uygulama geliştirilebilir olmasından dolayı ileride daha kapsamlı içerikler eklenecektir.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-33

KillBill

Mehmet Algül mehmetalgul97@gmail.com
Kerem Can Özcan keremcanozcan35@gmail.com
Metin Akın metonow@gmail.com
Barış Erenler bariserenler@gmail.com
Utku Aksakallı utkuaksakalli@gmail.com

Danışman
Senem Kumova METİN

Tanım

Akıllı sayaç sistemleri.

Özet

Killbill, Raspberry Pi cihazı ve kamera modülü ile su ve elektrik sayaçlarının okunup son kullanıcının mobil uygulama üzerinden anlık olarak fatura ve kullanım bilgisine erişebilmesini sağlayan bir yazılım projesidir. Bu sayede insanlar faturalarını anlık olarak görebilecekler ayrıca kağıt fatura kullanımı en aza indirilecektir. Buna ek olarak, insanlar elektrik ve su kullanımını daha bilinçli bir hale getireceklerdir.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-34

The Smart Translator Glasses

Burkay Yıldırım burkay.yildirim@hotmail.com
Nesibe Ürün Efe urunefe@gmail.com
Sude Selin Kuşdemir sukusdemir@hotmail.com
İpek Tekin tekinipek06@gmail.com

Danışman
Senem Kumova Metin

Tanım

Akıllı gözlükler geliştirilecek android uygulama sayesinde , insanların yazıları okurken bilinmeyen kelimeleri çevirmelerine yardımcı olur, okuyucular cep telefonlarının uygulamalarını veya sözlüklerini kullanmak için zaman harcamazlar, ayrıca akıllı tercüme gözlükleri kullanan okuyucuların sözlük kullanmak için internet bağlantısına ihtiyaçları yoktur. Çeviri için kelimenin sadece gösterilmesi gerektiğinden hedef kitlede herhangi bir kısıtlama yoktur. Günlük hayatımızda, bilmediğimiz birçok kelimeyle karşılaşıyoruz. Genellikle cep telefonu veya web sayfası aracılığıyla sözlük kullanıyoruz ve bunun için bir internet bağlantısına ihtiyacımız var. Bilmediğimiz her kelime için bu işlemi yapmak bir süre sonra işkence ve zaman kaybına dönüşüyor. Bu projede akıllı gözlük sayesinde çevirilerin en pratik hale getirilmesi amaçlanıyor. Giyilebilir teknoloji sayesinde hayatımızın her alanında kolay ve pratik bir şekilde kullanım imkanı sunuyor.

Özet

OCR ve image processing teknolojileri kullanılarak bir görüntüyü insan hareketleri sayesinde tetikleyerek(kullanıcın çevirisini istediği kelimenin alt kısmına parmağı ile işaret etmesi) belirlenen kelimeye ait çevirinin en kısa zamanda kullanıcıya geri dönüşünün sağlanması(Sesli veya gözlüğün camının üzerindeki micro display ekranına yansıtılması) hedeflenmiştir. Oluşturulacak uygulama, android tabanlı her cihaz ile uyumlu olacaktır. Günlük hayatımızın her alanında bilmediğimiz kelimeler ile karşılaşıyoruz. Akıllı gözlük uygulaması sayesinde zaman kaybını en aza indirgemek ve internetin bulunmadığı ortamlarda başarılı bir şekilde çeviri yapabilmek amaçlanmıştır. Kelimelerin kolay ve hızlıca çevrilebileceği bu sayede zamandan kazanılacağı pratik bir uygulamadır.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-35

Security Software Update and Cloud Security for the IoT Devices

Meryem Meydi meryemmeydi1@gmail.com
Sabahattin Yiğit Akbulut yigitakbulut@icloud.com
Tuğba Nur Aydoğmuş tugbanuraydogmus@gmail.com
Levent Anıl Özen leventanilozen@gmail.com

Danışman
Yusuf Murat Erten

Tanım

IoT cihazların günlük hayatımıza getirdiği güvenlik tehditlerini etkili bir şekilde çözmek, cihazlara güvenli yazılım güncellemesi sağlamak ve kullanıcıların bu güncellemeleri kolaylıkla takip edebilmesini sağlamak.

Özet

Iot, günlük hayatımıza birçok fayda sağlar.Mobil cihazınızın ekranından tek bir yazılımdan ev cihazlarının tüm ağını kontrol edebilirsiniz. Bununla birlikte, her teknolojik cihazın pratikliği gibi, bu basitlik de günlük hayatımıza riskler ve güvenlik tehditleri getiriyor.

Bilinmeyen bir saldırgan, istediğiniz güncelleme yerine kötü amaçlı bir yazılım yüklemeyi başarabilir.Bundan dolayı IoT cihazlarına güvenli firmware güncellemeleri sağlama fikrini içeren bir proje konusu seçtik.Güvenliği IoT aygıtlarına getirmek ve izlediğimiz yöntemi tanımlamak için, yaratmayı hedeflediğimiz yapının her katmanında aynı anda güvenlik, gizlilik ve soyutlama sağlamaya çalıştığımız çok katmanlı bir mimari olduğunu söylebiliriz.Aynı zamanda kullanıcıların bu güncellemeleri takip edebileceği, kolay kullanım arayüzlü bir mobil uygulama tasarlayacağız.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-36

Parallel Program Cache Performance Profiler

Doğukan Yağmur dogukanyagmur@yahoo.com
Bilge Nur Albeyoğlu b.albeyoglu@gmail.com

Danışman
Işıl ÖZ

Tanım

Araştırmacılara ve eğitimcilere önbellek performansını analiz etme şansını verir.

Özet

Projemiz verilen programın çalışmasını Intel işlemcilerde bulunan "Performance Counters" yapısı aracılığıyla Intel'in sunmuş olduğu "Pin" kütüphanesini kullanarak adım adım inceler. Ardından yapılan bellek analizini simüle ederek durumun görsel olarak incelenebilmesini sağlar. Projemizin geliştirilmesinde C, C++, Python, Qt ve çeşitli açık kaynak kodlu yazılımlar kullanılmaktadır. Araştırmacılara geliştirdikleri programlar hakkında çıkarılan önbellek performans analizleri sayesinde programlarının iyileştirilmesi muhtemel noktalarını yansıtır. Ayrıca verilen görsel analiz sayesinde öğrencilerin önbellek yapısını ve çalışma mantığını daha iyi kavramaları sağlanır.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-37

Comparison of Google's Doodle Data With Different Data Types and Models

Oğuz Gül oguz.gul@yahoo.com
Çağdaş Berkay Vurkan berkayvurkan@yahoo.com

Danışman
Nesli Erdoğmuş

Tanım

Ayni verilerin farklı şekillerindeki gösterimlerine dayanarak oluşturulan birbirinden farklı yapay sinir ağlarının karşılaştırılması.

Özet

Bu akademik projede, doodle sınıflandırma karşılaştırılması yapılacaktık. Doodle başka bir şey düşünürken obje, resim ve düzenli figürlerin çizimine verilen addır. Doodle verisi Kaggle adlı online yarışma platformundan elde edilmiştir. Bu proje ile aynı verinin, farklı gösterimler ile (görüntü, zaman-tabanlı) yapay sinir ağlarında nasıl performans gösterdiği araştırırılıp gösterilecektir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-38

Top Takip Etme ve Şut Pozisyonu Tahmin Etme

Buğrahan Dönmez donmezbugrahan@gmail.com

Danışman
Mustafa Özuysal

Tanım

Projenin amacı, sadece bilgisayar görüşü algoritmalarını kullanarak basketbol sahasında top takibi ile şut pozisyonu tahmin etmektir. Bu proje basketbol sporunu seven profesyonel olsun, olmasın herkese hitap edecektir. Proje, birilerine bağlı olmadan antrenman yapabilmeye olanak sağlayacaktır.

Özet

Basketbol oynamak insanlar için bazen spordur bazen meslektir ama herkes için tutkudur. Her alanda olduğu gibi bu alanda da kendini geliştirmek en büyük önem arz eden olaylardan biridir. Çoğu zaman bir kurs veya bir kişisel antrenörle çalışmalar devam ettirilebilir. Ama, bu hem belirli zamanlarda yapılmasını zorunlu kılar ve belki de herkes için uygun olmayan ücretlerle olmaktadır. Bu proje bu sebeplerden ortaya çıkmıştır. Kimseye ihtiyaç olmadan sadece kendi imkanlarımızla antrenman yapabilmemize yardımcı olacak. Proje içinde temel olarak bilgisayar görüşü kullanılıyor olacaktır. Projede video üzerinde algoritmalarla topu bulma yoluyla şut pozisyonu bulunacaktır. Proje sonunda kaydedilen videoda şutun yörüngesi ve şutun atıldığı yer bulunabilir olacaktır.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-39

Dizgi Tabanlı Düzenli İfadeden Test Dizisi Üretimi

Mehmet Tezcan mehmettezcn95@gmail.com

Danışman
Enis Karaarslan

Tanım

Bu projenin çıktısı olarak elde edilecek SR-Test aracı sayesinde dizgi şeklinde ifade edilen Dİ'lerden test dizisi üretimi mümkün olacaktır. Ayrıca proje kapsamında SR-Test aracının hata kapsama ve ölçeklenebilirlik açısından deneysel olarak analizi yapılacaktır. Proje sonucunda akademik olarak yenilikçi bir yaklaşım öne süren SR-Test aracı elde edilecektir. Ayrıca SR-Test aracı yazılım geliştirme alanında faaliyet gösteren sektör firmalarının test mühendisliği alanında ihtiyaçlarını karşılayacak deneysel olarak test edilmiş ve uygulanmış bir test otomasyon aracı olma özelliği taşıyacaktır. Ülkemizin günümüz ihtiyaçlarını karşılayacak yazılım geliştirme öncelikleri düşünüldüğünde SR-Test aracı buna katkı sağlayacaktır.

Özet

Yazılım testi için kullanılan yöntemler geliştirme aşamasına göre çeşitlilikler göstermektedir. Bunların içinde model tabanlı test konusu test sürecini hızlandırıp ayrıca testin uygunluğu (test adequacy) anahtar rol üstlenmektedir. Model tabanlı test için seçilen model test süresini azaltabileceği gibi aynı zamanda hata kapsama oranını ise artırabilecektir. Bu proje kapsamında test altındaki yazılım bir düzenli ifade ile modellenmekte ve bu model aracılığı ile üstte bahsedilen faydaları sağlayabilecek test dizileri üretilecektir. Bunun için öncelikle düzenli ifade ile modelleme ve test dizisi üretimine olanak sağlayan algoritmalar tasarlanacak. Bu algoritmalar Java programlama dili ile geliştirilerek birer test otomasyon aracı haline getirilecektir. Böylece üretilen test dizileri gerek sanayi gerekse akademide iyi bilinen Selenium test otomasyon aracı ile otomatik olarak test koşumu sağlayacak bir test senaryoları geliştirilecektir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-40

BCertificateD

Kutay Olgus kutayolgus@hotmail.com

Danışman
Enis Karaarslan

Tanım

Daha Güvenli Bir Eğitim Arayüzü Sağlamak ve Öğretim Verilerine Güvenli Erişmek.

Özet

Projemiz Blok Zinciri tabanlı öğretim verilerine erişim arayüzü şeklindedir. Eğitim görevlileri ve öğrenciler bilgi çalınmasına veya bilgilerin izinsiz değiştirilmesine olanak tanımayan arka planı Blok Zinciriyle kurulmuş güvenli bir sistem ile kendi okullarındaki kişisel bilgilerine ulaşabilecek ve gerekli yetkiler sağlanarak bu bilgilerde değişiklik sağlayabilecektir.

Kategori: ABP-41

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Doğal Dil İşleme İle Web Sitesi Sınıflandırma

Muhammed Zahid KIZMAZ mzkizmaz@gmail.com

Danışman
Sezai Tokat

Tanım

Web sayfalarının sınıflandırılmasını ve kişinin istediği içeriğe daha kolay erişebilmesini sağlamak

Özet

Doğal dil işleme teknikleri kullanılarak web sitesi sınıflandırması yapmak. Verilen web sitesinin sadece meta taglarını kullanarak hangi sınıfa ait olduğunu tespit etmek.

Kategori: ABP-42

Yaşar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

DAS: Data Analysis for Security Purposes

Güler Bülbül guler.bulbul2@gmail.com
Nihan Karaferye nihankaraferye@gmail.com

Danışman
İbrahim Zincir

Tanım

Ağ güvenliği için en önemli araçlardan biri olan izinsiz giriş algılama sistemleri, iç ağlardaki saldırıları ve beklenmeyen erişim isteklerini tespit etmek için yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu projenin amacı, makine öğrenme algoritmalarını kullanarak bir ağ algılama sistemi geliştirmek ve verilerin güvenliğini sağlamaktır.

Özet

Kaggle veri setini kullanarak, bu veri setindeki bilgiler, 20 adet makine öğrenmesi algoritmaları kullanılarak analiz edildi ve bir sonuç elde edildi. Bu sonuç bir anormallik olup olmadığının tespitinde önemlidir. Veri seti üzerinden makine öğrenme algoritmaları kullanılarak, sistem eğitildi ve bir model oluşturuldu. Algoritmalar arasında en başarılı değerleri veren, model olarak seçilmiştir. Tarihsel veri kümesi, modeli kullanarak gerçek zamanlı verilerle karşılaştırılacak ve bir saldırı tespit edildiğinde uyaracaktır. Temel amaç, anlık olarak gelen saldırı verilerinin anlık tespit yapılabilmesi ve kullanıcıya uyarı verebilmesidir. Bu uyarının yapılacağı bir arayüz tasarımı yapılmıştır.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-43

PokerBot AI

Ulaş Onur Dedeoğlu ulasonurdedeoglu@hotmail.com

Danışman
Dindar Öz

Tanım

Proje yapay zeka ile imperfect-information(sınırlı / eksik bilgi kümesi içeren) problemleri çözme üzerine bir keşif projesidir.Ticari olarak online-masa oyunları kategorisinde kasa botu ve ya oyuncu botu olarak kullanılabilir.

Özet

Bilinen, kullanılan öğrenme algoritmaları ve özgün heuristicler ile poker oynayan bir bot ve yapay zekanın bu tarz problemlerdeki uygulaması üstüne gözlemleri içeren bir özet makalesi proje sonundaki ürünlerdir.Ticari bir bot olarak pazarlanabileceği gibi asıl amacı ilerideki yapay zeka uygulamaları için veri ve taslak sağlamasıdır.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ABP-44

PetMatch

Ezgi Buse Becergen ebecergen@gmail.com
Dilara Işıklı dilaraisikli@hotmail.com

Danışman
Korhan Karabulut

Tanım

PetMatch uygulamasının iki amacı vardır. Birincisi insanların evcil kedi ve/veya köpeklerine yakın lokasyonlarda çiftleştirebilecekleri başka hayvanları bulur. İkincisi ise hayvan sahiplerine, hayvanlarını bırakabilecekleri, lokasyon tercihine göre uygun hayvan otellerini göstermektir.

Özet

PetMatch uygulaması iki temel özellikten oluşur. Birincisi evcil hayvan sahipleri hayvanlarının özellikleri doğrultusunda yakın lokasyonlarda onlara uygun çiftleştirmek üzere hayvan adayları bulur ve bu hayvanların sahipleri ile mesajlaşma özelliği üzerinden iletişime geçebilirler. İkinci özellik ise hayvan sahipleri fiyat ve lokasyon filtrelemesi yaparak hayvanlarını bırakmak istedikleri otelleri bulabilir ve otel görevlileri ile mesajlaşabilirler.

Kategori: ABP-45

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Glaxz

Hakan Mert Türkmen hmertturkmen@gmail.com
Orhun Turan orhunnturan@gmail.com
Korcan Güngör korcan96@hotmail.com

Danışman
Umut Avcı

Tanım

Proje Yönetimi Yazılımı

Özet

Kullanıcılar için basit ve etkili bir proje yönetimi sağlamak ve kullanıcılar arasındaki etkileşimi artırmak.

Kategori: DBU-01

Balıkesir Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

SanalSat

Cem Çelik cemcelk@icloud.com
Emre Kalkan emrekkalkan@gmail.com
Utku Demir dmrutku10@gmail.com

Danışman
Kamil Topal

Tanım

Sanal olan şeylerin satımında alıcı ile satıcı buluşturmak. Oyun dünyası, sosyal hesaplar, biletler , kuponlar gibi sanal olan ürünlerin satımında kullanılacak.

Özet

Genel anlamda oyun dünyasını kapsayan bu proje sadece web sitesi olarak var olan ilan satış işlemlerinin, artık her şeyi kapsayan mobil dünyaya geçip insanların işlemlerini daha rahat gerçekleştirmesini hedefleyerek kullanıma sunacağız.

Kategori: DBU-02

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

PERSONAL CAMPAIGNS and ORDER TRACKING SYSTEM

BÜŞRA YILDIRIM busra.yildirim@ceng.deu.edu.tr
SEHER BALCI seher.balci@ceng.deu.edu.tr
GAMZE AYCAN gamze.aycan@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Semih UTKU

Tanım

Projenin amacı karar destek sistemi algoritmaları kullanılarak kişiye özel kampanya üreten bir uygulama geliştirmek. Android cihaza sahip olup kullanabilen herkese hitap etmektedir. Her kullanıcıya aynı fırsatları sunmaktansa kişiye özel fırsatlar oluşturabilen bir uygulama. Restoranların kullanabileceği bir uygulama.

Özet

Firebase database, authentication kullanılarak android studio ile mobil uygulama geliştirmekteyiz.Konumuz self-service olan restoranlarda sipariş takip ve asıl amacıyla kişiye özel kampanya üretmek. Kişinin cinsiyeti, yaşı, sipariş geçmişi baz alınarak oluşturulan karar destek sistemi.

Kategori: DBU-03

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Predicting Personality with Twitter Data

İzel Ergu izel.ergu@ceng.deu.edu.tr
İsmail Yankayış ismail.yankayis@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Zerrin Işık

Tanım

There is a growing trend in social media applications. People use social media for sharing their emotions and ideas. Social media users reflect their personality unconsciously by their posts. Knowing personality of a person is quite critical for different business fields. Application developers try to expand their work to make applications easier for users, to increase the usage amount of the application or preferability of the application. This struggle can be considered as related to the personality of users. Employers want to hire a person who has some specific personality traits. It is important to know an employee's personality, since an employee has to be compatible to work with a team in the best way. This study would be useful for different fields such as specified above.

Özet

Nowadays, social media is the most popular environment and most of the people use social media to share their emotions and daily life activities. Twitter is the most commonly used application that reflects people's personalities unconsciously. This project is about predicting personality from Twitter by using Turkish tweets. Personality of a user is predicted according to the words used in tweets. Machine learning methods are applied to perform prediction. The personality type is predicted based on Big Five Personality Model that analyze agreeableness, conscientiousness, openness, neuroticism and extraversion. This application is available through a website. As a result of analysis, user can see the suitability for each personality trait. Knowing personality type of a person is critical in several fields such as job interviews, advertisement planning, or application development. Therefore, the application for personality prediction would be useful for different business fields.

Kategori: DBU-04

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Noise Cancellation

Betül Demirci betul.demirci@ceng.deu.edu.tr
Özenç Çelik ozenc.celik@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Özlem Aktaş

Tanım

Projenin amacı mobil görüşmeler esnasında varolan arkaplandaki gürültünün bir neural network ile yok edilmesidir. Projenin kullanım alanı çok geniş olmakla birlikte kullanıcılar da herhangi bir yerde görüşme yapabilir duruma geleceklerdir. Kullanıcılar için kritik olan görüşmeler esnasında herhangi bir nedenden dolayı oluşan olası gürültü görüşme kalitesini düşürmektedir. Bunun için bazı donanımsal çözümler var ancak kullandığımız yöntem ile çok daha iyi sonuçlar oluşmasını amaçlıyoruz. Bu proje ileride sadece telefon ile sınırlı kalmayacak kayıt yapılacak herhangi bir cihaz üzerine adapte edilebilir seviyeye gelmesi planlarımız arasında yer almaktadır. Örneğin kameralar ile video çekim esnasında var olan arka plan gürültüsüne sonrasında uğraşmak zorunda kalınmayacak, kayıt anında gürültünün en az %85 oranında yok edilmesi sağlanacaktır.

Özet

Proje mobil görüşmeler esnasında var olan gürültünün yüksek oranda yok edilmesini amaçlamaktadır. Bu problemin çözümü 'neural network', 'deep learning' yöntemleri kullanılarak sisteme temiz ve gürültülü seslerin tanıtılması ile sağlanmaktadır. Sistemin gün geçtikçe daha fazla örnek toplayacağını ve eğitilerek iyiye gideceğini düşünerek, oluşan sonuçların gün geçtikçe daha da iyi olması öngörülmektedir. Mobil dışında kayıt yapan herhangi bir cihaz üzerine yazılımın entegre edilmesi amaçlarımız arasındadır. Projenin kapsamı ve kullanılacağı alanlar oldukça geniştir. Proje ile, herhangi bir nedenden dolayı(rüzgar, trafik, kalabalık ortam vb.) oluşan gürültünün görüşmelere engel olmaması, görüşmeyi kesintiye uğratılmaması ve görüşmenin ertelenmemesi amaçlanmaktadır.

Kategori: DBU-05

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Specification of Laboratory Test Protocols for Clinical Diagnostics

ünburak öznur burakoznur93@gmail.com

Danışman
süleyman sevinç

Tanım

Sağlık alanında yenilikçi yazılım çalışmalarına yardımcı olmak.

Özet

Klinisyen hekimlerin günlük rutinlerini belli bir algoritma olarak kaydedilebilmesini ve external uygulamalar ile yaratılmış bu algoritmalar için istekte bulunabilmesini sağlamak.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-06

Görüntü İşleme Tabanlı Kütüphane Otomasyon ve Mobil Kitap Öneri Sistemi

Sevcan Eşim sevcanesim@gmail.com
Deniz Kirezci dnzkirezci@gmail.com

Danışman
Prof. Dr. Aybars UĞUR

Tanım

Kütüphanelerin kullanımına ve bireysel kullanıma yönelik bir otomasyon sistemi yapılacaktır. Kullanan bireyler için okuduğu kitapların konularına ve yazarlarına göre kitaplar önerilecektir. Yapılan sistem Android uygulaması şeklinde geliştirileceği için kullanımı kolay ve pratik olabilecektir. Uygulamaya giriş yapıldığında kullanıcının kimliği tanınacak ve kullanıcının okuduğu kitaplar ve daha önce sisteme girdiği ilgi alanları göz önüne alınarak kitaplar önerilecektir. Aynı zamanda kütüphaneler için de kitapları düzenleme şeklinde bir sistem olacaktır. Bu düzenleme sistemi kitabın ana kapağı uygulamaya okutularak; uygulama kitabın ismine göre bir web taraması yaparak konusuna, yayınevine ya da yazarına göre istenildiği şekilde kitapları otomatik bir sıraya sokarak kütüphane sistemine ekleyecektir. Kütüphane sistemine eklenen kitaplar kiraya verilebilecek ve bu kiraya verilen kitaplar kullanıcı hesabına işlenecek ve kullanıcının kiraladığı kitaplara göre kullanıcıya kitaplar önerilecektir. Yani uygulamanın iki adet arayüzü olması planlanmaktadır. Bir arayüzü kütüphane çalışanları için (kütüphaneye kitap eklemek, kitapları sıralamak ve kiraya vermek amaçlı), diğer arayüzü ise kütüphaneden kitap kiralayan kullanıcılar için şeklinde düşünülmektedir. Bu sistem sayesinde kitaplar kütüphanede istenilen kriterlere göre sıralanabilecek ve bu kayıtlar uygulamamız sayesinde tutulabilecektir. Kitaplar üzerinde etiketler olmayacak, bu sayede kitaplar hem hasar görmemiş olacak hem de etiketlerin çıkması gibi bir durumda kitabın ait olduğu yerin bilinmemesi gibi bir durum ortaya çıkmayacaktır.

Özet

Günümüzde bilgisayar sistemlerinin her alanda kullanılmasıyla bilgiye hızlı ulaşım artmıştır. Doğru ve kaliteli bilgiye ulaşabilmek için kütüphanelerde bilgisayar kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır.Böylece kütüphanelerde otomasyon sistemi oluşmaya başlamıştır.Geliştirmekte olduğumuz otomasyon sistemi ile OpenCV'nin görüntü işleme teknikleri ve işbirlikçi filtreleme algoritmaları kullanılarak kütüphane kullanıcılarına verim sağlayacak sistem sunulmuştur.Bu sistem ile kullanıcı fonksiyonel bir kütüphane arayüzüne sahip olacak, okuduğu kitaplara göre kullanıcıya önerilerde bulunulacaktır. Kameraya kitabın kapağı okutularak alınan veriler web ortamında taranarak, kategorilere göre filtrelemede bulunabilecektir.Böylece kütüphanecilerin karşılaşabileceği sorunları minimalize etmek hedeflenmiştir.Kitap öneri sistemi ile kullanıcıların farklı kitaplar hakkında bilgi edinmesine, adını bile duymadığı kitaplara sahip olmak istemesine sebep olarak kitap okuma oranını arttırabilmek hedeflenmiştir.

Kategori: DBU-07

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

MITRE ATT&CK matrisinin incelenmesi ve ontolojisinin oluşturulması

Çağla Çebi caglaacebi@gmail.com

Danışman
Özgü CAN

Tanım

Siber güvenlik ile ilgili MIT'in oluşturulduğu matrisi, öneri amaçlı bir ontoloji haline getirip siber güvenlik alanında bulunanlar için bu matrisin kullanımını kolaylaştırmak amaçlanmıştır.

Özet

MITRE ATT&CK matrisi incelenecek ve istediğimiz öneri sistemine uygun arayüz oluşturacak şekilde Protege'de ontolojisi oluşturulacaktır. Apache Jena ile Owl kaynağı alınıp arayüzün oluşumu tamamlanacaktır.

Kategori: DBU-08

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

WEB TABANLI SUNUCU TAKİP VE GÖRSELLEŞTİRME SİSTEMİ

Mustafa Denizaltı mrdenizalti@gmail.com
Emin Soner Türk eminsonerturk@gmail.com

Danışman
Özgü Can

Tanım

Şirketler işlevlerini yerine getirmek ve müşteri ile ilgili ürün ve bilgilerin online olarak sunulmasını sağlamak amacıyla sunucu adlı sistemleri kullanırlar. Farklı işlemler için tutulan sunucuların aralarındaki hiyerarşik yapı ve bağlantılar, sunucu sayısı arttıkça giderek karmaşık bir hal almaktadır. Aralarındaki ilişkiyi göstermek, olabildiğince hızlı analiz edilmesini sağlamak, sunucuların sahip olduğu uygulamaları ve üzerinde çalışan siteleri görmek, bunlarla birlikte yönetimini kolaylaştırmak amacıyla görselleştirme yapılarak; sunucuların sahip olduğu özellikler ve birbirleri arasındaki bağlantılar takip edilebilir hale getirilmektedir. Sunucular ve aralarındaki ilişki her bir sunucu için dinamik olarak oluşturulan hiyerarşik ağ yapısı sayesinde; sunucunun ilişkisel bağlantıları, barındırdığı siteler ve hiyerarşik yapıdaki konumu gösterilmiş olur.

Özet

Web tabanlı sunucu takip ve görselleştirme sistemi; şirketlerin ve organizasyonların sahip oldukları sunucuları yönetebilmelerini, aralarındaki ilişkiyi yapısal diyagram şeklinde görebilmelerini sağlar. Sunucu yöneticileri için geliştirilen bu sistem, sistemin genel görünümünü yansıtarak sunucu haritalanması ve erişim kolaylığı sağlar. Sahip olunan sunucuların sistemsel özellikleri, üzerinde barındırdığı siteler ve yerel programlar, çevrimiçi (online) – çevrimdışı (offline) olma durumu ve diğer sunucularla ilişkiye sahip olduğu hiyerarşik yapısı görselleştirilir. Bu görselleştirme ile birlikte sunucunun barındırdığı ve kapsadığı sunucular izlenerek olası bir çalışmama durumunda etkileyeceği sunucular; dolayısıyla etkilenen sitelerin gösterilmesi ile sunucu yönetimi sağlanır. Ağ yapısı dinamik olarak oluşturulur ve her bir site için veritabanındaki bilgi ve ilişki değişimi anlık olarak yansıtılır.

Kategori: DBU-09

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Müşteri Tahminleme Sistemi

Konuralp GÜLER konuralpguler@gmail.com
Mustafa OKUTAN mustafaokutan35@gmail.com

Danışman
Ahmet Egesoy

Tanım

Projemiz, geçmiş verilerin incelenmesinden yola çıkılarak kafelere gelebilecek müşteri sayılarını gün bazında tahmin etmeye çalışmaktadır. Kapsam olarak kafeler ve kafelerin müşteri sayıları ele alınmıştır. Literatürde oldukça fazla tahminleme uygulaması bulunurken müşteri faktörü gibi kaotik bir kavramın tahmin edildiği çalışmaların üstünde yeterince durulmamıştır. Bu çalışma, kafeler için ileri tarihlerde mekanlarına gelebilecek müşteri sayılarına dair bir tahminde bulunmaktadır ve kafeler bu bilgiler ışığında stratejilerini gözden geçirebilmektedirler.

Özet

Projemiz kapsamında, hedeflenen en önemli nokta , günümüz şirketlerinin müşterilerin memnuniyetini arttırmak ve şirketleri tercihindeki devamlılığı sürdürmesine yardımcı olmaktır. Projemizde şirketlere ait geçmiş müşteri verileri yorumlanarak ve bazı parametreler aracılığıyla gelecek zamanlardaki müşteri sayıları öngörülmeye çalışılmıştır.
Bu konuda parametreler oldukça büyük bir önem arz etmektedir. Hava durumu, lokasyon ve o günün önemi gibi parametreler müşteri sayısı değerini etkilemektedir.
Projenin sonucunda ortaya çıkan veriler firmalar için ürün planlaması, personel dağılımı ve çalışma saatleri üzerinde etkili olmaktadır. Firmalar bu verileri kullanarak hem müşteri memnuniyetini arttırma hem de çalışma stilleri üzerinde fikir edinebilirler. Firmanın çalışma tarzı ve planlaması iyileştikçe müşteri memnuniyetinin de artış göstermesi düşünülmektedir.

Kategori: DBU-10

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Türkçe Metin Özetleme

Hilal Özdoğan hilalozdogan15@gmail.com

Danışman
Rıza Cenk Erdur

Tanım

Projenin ana hedefi Türkçe dilinde otomatik metin özetleme sistemi oluşturmaktır. 1950'lerden günümüze kadar çok çeşitli yöntemler ve teknolojiler uygulanarak İngilizce dili için çok sayıda sistemler mevcuttur ama malesef Türkçe dili için çok az sayıda otomatik metin özetleme sistemleri bulunmaktadır.Bu noktada projenin hedeflerinden biri bu alana katkı sağlamaktır.Proje, internetten bilgiye erişen tüm kullanıcıları kapsar.Türkçe dilinde bir özetleyici olacağı için sadece bu dili bilen kullanıcıların kullanımına uygun olacaktır.

Özet

Projede, TextRank yaklaşımı kullanılarak Türkçe metinler üzerinde,çıkarıma dayalı ve tek belge kaynaklı otomatik metin özetlemesi yapılacaktır.İlk çalışma olarak metin doğal dil işleme kütüphaneleri yardımıyla ön işlemlerden geçirilecektir.Ön işlemlerin ardından cümlelerin vektör gösterimi oluşturulacaktır.Kosinüs benzerliği kullanılarak cümleler arasındaki benzerlik skorları bulunacaktır.Bu adım için benzerlik matrisi oluşturulacaktır.Benzerlik matrisini grafa dönüştürdükten sonra PageRank algoritması uygulanarak N tane cümle özet için seçilecektir.Özet cümle seçiminde metindeki cümlelerin bazı özellikleri de etkili olacaktır.

Kategori: DBU-11

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Bilgisayarlı Görü Tabanlı Genel Amaçlı Güvenlik Denetim Sistemi

Sacide Selenay Şekerci sacideselenaysekerci@gmail.com
Kemal Elver kemalelver@gmail.com
Oğuzhan Özçelik oguzhanozcelik00@gmail.com

Danışman
Aybars Uğur

Tanım

Projenin amacı güvenlik kamerası görüntülerinin bilgisayar tarafından otomatik olarak incelenmesini sağlayarak şüpheli tüm olayların saptanmasını sağlamaktır. Bunu yaparken programın kullanıcılarının da tehdit koşullarını kendi ihtiyaçlarına göre seçebilmesini de gereklidir. Çünkü farklı koşullarda farklı cisimler ve olaylar tehdit olabilir. Örneğin bir evin arka bahçesinde kuş, köpek, sincap benzeri hayvanlar girdiğinde uyarı vermemesi fakat insan tespit edildiğinde uyarı vermesi gerekebilir. Hayvanat bahçesi gibi alanlarda da insan olmaması gereken yerlerde insan, hayvan olmaması gereken yerlerde hayvan tespit edilirse uyarı verilmesi gerekebilir. Aynı zamanda havuzlu evlerde, havuz kenarında yaklaşan küçük çocuklar için özellikle etrafta yetişkin olmadığında uyarı verilebilir. Görüntülerdeki tehdit olarak algılanan durumlar ile ilgili bir bildirim ya da rapor oluşturulması esnasında yalnızca şüpheli durumun oluştuğu bilgisi değil, video altyazılama tekniklerinden faydalanılarak olayın tanımının da kullanıcıya sunulması da denenecektir.
Kullanıcılar kendi ihtiyaçlarına benzer ihtiyaçlara sahip başka kullanıcıların neleri tehdit olarak sistemde belirlediğine dair öneriler de alabileceklerdir.
Sistem derin öğrenme tabanlı olduğu için sonrasında transfer learning yöntemi ile tespit ettiği durumlar arttırılabilir ve bu sayede kullanıcıların talepleri doğrultusunda genişletilebilir.

Özet

Güvenlik sorunlarının tespiti için her geçen gün daha da fazla güvenlik kamerası sistemlere kurulurken, bunları denetleyecek personel sayısı aynı oranda artmıyor ve bu nedenle kamera görüntülerinin canlı olarak izlenmesi için yeterli personel bulunamayabiliyor. Olan personeller de dikkatlerini sürekli olarak görüntülere veremeyeceği için sonuç olarak bazı güvenlik tehditleri gözden kaçabiliyor. Bu proje ile şüpheli durumların erken tespiti sayesinde oluşabilecek tehditlerin büyümeden engellenmesi amaçlanmaktadır. Bu sayede istenmeyen olayların kısmen önüne geçilmesi ve toplumsal huzur ve güvenliğin sağlanması istenmektedir. Sistem Windows tabanlı bilgisayarlarda çalışacaktır. YOLO sistemi transfer learning ile amacımıza uygun şekilde geliştirilip istenmeyen nesneler ve Tensorflow, Keras, OpenCV kütüphanelerinden yararlanarak da şüpheli durumlar tespit edilecektir. Daha sonra yapılan tespitler yetkililere bildirilecektir.

Kategori: DBU-12

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

RDF İLE AİLE SOYAĞACI

Yetkin Sütcü yetkin_1995@hotmail.com

Danışman
RIZA CENK ERDUR

Tanım

Merhaba projemiz aile soy ağacının genişletilmiş halidir. Bu projenin gerekli verilerle desteklendiğinde geleceğe dair insanların hasta olma ihtimalleri hangi meslekleri seçecekleri suç işleme ihtimalleri gibi oranları ön görebileceklerdir.

Özet

Projemiz bir kişinin ailesini , mesleklerini, sabıkları gibi özellikleri rdf olarak saklamaktadır

Kategori: DBU-14

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Makine Öğrenmesi Tabanlı Karar Destek Sistemi

Umut İsmet ERDOLU umutismeterdolu@gmail.com

Danışman
Rıza Cenk ERDUR

Tanım

Projede kurumsal ve diğer şirketlere yönelik performans ve zaman açısından kazanç sağlanması, buna ek olarak yapılan işlerin doğruluk ve güvenilirlik açısından olurlu bir sonuç elde ederek müşterinin firmaya olan güvenini artırmak amaçlanmıştır. Bir şirket içerisindeki herhangi bir projede kullanılabilir.

Özet

Proje, bir teknoloji firmasının geliştirdiği projede kullanılan teknolojileri, çalışanları ve çalışanların yeteneklerini göz önüne alarak projedeki problemleri ya da müşteriden gelen istekleri en kısa zamanda ve en verimli şekilde hangi çalışanların yapabileceğini makine öğrenmesi yoluyla en güvenilir şekilde projeden sorumlu kişiye sunmayı amaçlar.

Kategori: DBU-15

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Tıp Alanında Makale Takip Sistemi

Ömür Dilara Karataş dilarakaratas131234@gmail.com
Uğur Yüksel ugur.yukssel@gmail.com

Danışman
Rıza Cenk ERDUR

Tanım

Tıp alanında akademik makalelerin takibini yapan ve sağlık sektöründe çalışan personellere, ilgilendikleri alanlar dahilinde, PubMed sitesine yeni makaleler yüklendiğinde bildirim gönderen bir sistem tasarlanması amaçlanmıştır.

Özet

Bu çalışmada, günümüzün önemli problemlerinden biri haline gelmiş büyük verinin işlenmesi konusunda çokça başvurulan teknolojilerden biri olan Apache Kafka aracılığıyla PubMed'in takip edilerek uygulama kullanıcılarının, kendi ilgi alanarına göre belirledikleri başlıklarda yeni yayımlanan makalelerden haberdar olunmaları hedeflenmektedir. Çalışma sonunda ortaya çıkacak olan sistem Tıp, Genetik, Moleküler Biyoloji ve Biyomedikal gibi alanlarda çalışan kişilerin, her gün düzenli olarak makale kontrol ihtiyacını ortadan kaldırmaya yönelik ve anlık olarak yayımlanan kaynaklardan direkt olarak haberdar olabilmelerini sağlayacak olan bir sistemdir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-16

BOT DEĞİLİM DEMİYORUM DİYEN BOT

Ramazan ONBAŞI ramazan.onbasi@gmail.com

Danışman
Özgür GÜMÜŞ

Tanım

Bu tezde, salt olarak bilgisayarlar çözemesin diye oluşturulan bir sistemi (CAPTCHA) bilgisayarların çözmeye muktedir olup olmadıklarının görülmesi ve CAPTCHA'ların güvenilirliğinin saptanması amaçlanmaktadır. Çıkan sonuçlara bağlı olarak CAPTCHA sistemiyle ilgili ne gibi değişiklikler yapılabilir ve bu değişikliklerin artı ve eksi yönleri neler olur bunlar da daha detaylı şekilde incelenecektir.

Özet

Bilgisayarların hızlı gelişimlerinden sonra ortaya daha evvel var olmayan bazı yeni ihtiyaçlar çıktı. Bu ihtiyaçların en önemlilerinden birisi insanlarla bilgisayarları birbirlerinden ayırt edebilme gereksinimidir. İnsanları bilgisayarlardan ayırt etmeye yarayan testlere genel manada "Turing testi" denmektedir. CAPTCHA, Turing testinin özelleşmiş bir hâlidir. Bu çalışmada CAPTCHA'ların "derin öğrenme" ile ne denli başarılı çözülebileceğinin
araştırılması hedeflenmektedir. Bunu yapmak için belirli CAPTCHA'ların çözebilecek bir yazılım geliştirilecektir.

Kategori: DBU-17

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Veri Madenciliği İle Öneri Sistemi ve Depo Takip Sistemi

Hasan Erfenek hasanerfenek@gmail.com

Danışman
Vecdi Aytaç

Tanım

Günümüzde internet alışverişinde yapılan indirimlerin büyük bir kısmı herkese aynı olacak şekilde yapılmaktadır. Örneğin belli ürünlerde indirim uygulanması veya belli kategorilerde indirim uygulanması gibi. Yaptığım tez çalışmasında bu sorunu çözmeye çalışarak daha kişiselleştirilmiş indirim uygulaması sayesinde müşterilerin daha fazla alış veriş yapması amaçlanmıştır. Bu bağlamda e-ticaret yapan herhangi bir market veya mağaza bu projeyi kullanabilir. İlgili mağazadan alış veriş yapan müşteriler de uygulamadan yararlanır. Ayrıca mağaza yöneticileri satış raporları, depo stok takibi gibi bilgileri kolayca takip edebilir.

Özet

Proje kapsamında mağazada alış veriş yapan müşterilerin satın aldığı ürünlerde birliktelik analizi yapılacaktır. Sistem; birliktelik analizi, müşterinin ilgisi, stok ve güncel kampanya bilgisiyle birlikte müşteriye sepete eklediği ürünün yanına yeni ürün önerilerinde bulunacaktır. İnternet üzerinden alış veriş yapan müşteri almak istediği ürünün yanında kendi ilgisi doğrultusunda yeni ürünleri indirimli satın alabilecektir. Mağaza da daha fazla ürün satışı yaptığı için daha fazla kar elde edecektir.

Kategori: DBU-18

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kişilik Tipi Tahmini İçin Doğal Dil İşleme

Alper Soydan soydanalper1@gmail.com

Danışman
Rıza Cenk ERDUR

Tanım

Bu çalışmanın amacı insanların sosyal medya gönderilerinden alınan metinlere dayalı olarak doğal dil işleme ve makine öğrenmesi yöntemleri ile kişilik tipi belirleyen bir sınıflandırıcı oluşturmaktır.Sosyal medya uygulamalarında kullanılabilir.

Özet

Proje sonunda, sosyal medyadan gönderileri alınan bir kişinin Myers Briggs tip belirtecine göre kişilik tipinin tahminlenmesi hedeflenmiştir.Myers Briggs tip belirteci Carl Jung'un psikolojik tip teorisine dayandırılarak oluşturulmuştur. Dünyanın en yaygın kullanılan kişilik değerlendirme testidir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-19

Tıp Alanında Bağlı Veri İzleme (Linked Data Monitoring in Medical Domain)

Melike Küçükkurutlu melike.kckkrtl@gmail.com

Danışman
Rıza Cenk ERDUR

Tanım

Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları alanıyla ilgili makaleleri belli bir ontolojiye oturtup sorgulanabilir hale getirerek ilgili doktorlara önerilebilmesini sağlamayı amaçlamaktadır. Linked data kullanılmasının sebebi verilerin makine tarafından da anlaşılabilmesini sağlamaktır. Bu uygulama doktorlar veya tıp alanıyla ilgili makaleleri takip etmek isteyenler tarafından kullanılabilinir.

Özet

Tıp alanının bir alt dalı olan Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları alanıyla ilgili makaleler (PubMed üzerinden çekilmiş) üzerinden bir şablon oluşturulacaktır. Toplanan veri RDF olarak ifade edilecektir. Yeni makaleler katıldıkça bu RDF genişletilebilir olmalıdır. Daha sonra bunlar üzerinde SPARQL sorgularıyla izleme yapılacak ve doktorların isteklerine göre makale önerilerinde bulunulacaktır (örneğin doktor Gastroenteroji alanında makaleler istiyorsa buna uygun makaleler izlenmelidir.).

Kategori: DBU-20

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Tarihi Yerlerin Tanıtımı İçin GPS ve Karekod Destekli Mobil Uygulama

Mustafa BALCILAR mustafaabalcilar@gmail.com

Danışman
Doç. Dr. Vecdi AYTAÇ

Tanım

Tarihi mekanlara gelen turistler, bu tarihi mekanda bulunan eserlerle ilgili bilgiyi yalnızca eserin yanındaki küçük bilgi notlarından alabilmektelerdir. Bu projede ülkemizde bulunan tarihi yerlerin GPS ve karekod yardımıyla turistlere tanıtılması amaçlanmaktadır.

Özet

Bu projede şehre gelen turistler yakında bir ören yeri olduğunda GPS kullanılarak telefona gelen bildirim sayesinde bunun farkına varacak ayrıca karekod sistemi sayesinde içerideki tarihi eserler hakkında daha kapsamlı bilgilere ulaşabileceklerdir. Bu proje tamamlandığında şehrin tarihi mekanlarını gezmek isteyen ve buradaki eserler hakkında bilgi almak isteyen turistler bu amaçlarına daha kolay bir şekilde ulaşabileceklerdir.

Kategori: DBU-21

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Görüntü İşleme Teknikleriyle Mimik ve Vücut Dili Analizi

Ali Enes İşbilen isbilen.ali.enes@gmail.com
Serenay Ulaş ulasserenay@gmail.com

Danışman
Vecdi Aytaç

Tanım

Günlük yaşamda, her an elimizin altında bulunun akıllı telefonlar aracılığı ile video üzerinden mimik analizi yaparak duygu tanımlaması yapmak. ve bunu herkesin erişebileceği bir uygulama haline getirmek.

Özet

Gerçek zamanlı duygu analizini mobil cihazlarda kullanımı kolay bir arayüz tasarımı ile sunulacak. Görüntü işleme teknikleri ve makine öğrenmesinde diğer dillerden daha efektif olan Python seçilmiştir. Python'ı Android'de kullanmak için Kivy Framework'ünde yazılım geliştirilecektir. Makine öğrenmesi kullanılacağı için, ilk önce sınıflandırıcıyı eğitmek gerekiyor. Bunun için Dlib kütüphanesindeki FisherFace sınıflandırıcısı kullanılacaktır. Algoritmanın doğruluğunu arttırmak için facial landmark yöntemi çalışmada kullanılabilir. Dataset olarak Cohn-Kanade Database belirlenmiştir.İlk olarak fotoğraflar bu databaseden alınacak. Daha sonra, görüntü işleme tekniklerinin daha hızlı ve güvenilir olması için siyah beyaza dönüştürülecektir. Face recognizer ile framedeki yüzler tespit edilerek çevresindeki gereksiz alan atılarak gereksiz verilerden kurtulması sağlanacaktır. Temiz veriler ile tanımlayıcı eğitilerek, duygu tanımada kullanılacak.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-22

Sosyal Medya Verilerini Kullanarak Kripto Para Hareketi Tahmini

Hasan Mert Sayar merttsayar@gmail.com

Danışman
Özgür Gümüş

Tanım

Bu proje, Twitter ve Stocktwits gibi mikro blog sitelerinin verilerini kullanarak Bitcoin, Ethereum ve Ripple fiyat dalgalanmalarını tahmin etmeyi amaçlıyor. Bu değerlerin fiyatlandırılmasında spekülasyonların ve dönemsel olarak insanların ilgisinin önemi biliniyor. Bu yüzden sosyal medya verileriyle bu değerlerin fiyatlandırılması arasındaki korelasyonu araştırmak ve görmek için bu proje ele alınıyor.

Özet

Bu proje kapsamında öncelikle Twitter ve StockTwits mikroblog sitelerinden Bitcoin, Ethereum ve Ripple hakkında atılan tweetler toplanacaktır. Bu metinler,
verideki gürültünün azaltılması için bir ön işlemden geçirilip temizlenecektir. Temizlenen verilerin duygu skorları elde edilecek ve bu verinin oluşturulduğu zamadaki kripto para fiyatıyla eşleştirilecektir. Oluşturulan bu veri seti eğitilip tahminleme yapılacaktır.

Kategori: DBU-23

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Aile-Bakıcı Sosyal Platformu

Erkut KARALAR erktkrlr@gmail.com

Danışman
Birol ÇİLOĞLUGİL

Tanım

Aileleri ve bakıcı adaylarını buluşturmayı amaçlayan bir platform.Ailelerin iş ilanı verip,bakıcı aratabildiği ve iş ilanlarına başvuranları görüntüleyip onlarla iletişime geçebilmesi,bakıcı adayları açısından ise iş ilanlarını görüntüleyip başvurabilme,profillerini düzenleme işlemlerini kapsar.Nedeni bu tarz bir platformun mobil uygulama piyasasında eksik olması ve bu tarz bir uygulamanın belirli bir kesim için yararlı olduğunu düşünmem.

Özet

Aileleri ve bakıcı adaylarını buluşturan bir platform.Ailelerin iş ilanı verip,bakıcı aratabildiği ve iş ilanlarına başvuranları görüntüleyip onlarla iletişime geçebilmesi,bakıcı adayları açısından ise iş ilanlarını görüntüleyip başvurabilme,profillerini düzenleme işlemleri vardır.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-24

GÖRÜNTÜ İŞLEME TABANLI ALIŞVERİŞ LİSTESİ ENİYİLEME SİSTEMİ

Canberk KAYA canberkkaya06@gmail.com

Danışman
Aybars UĞUR

Tanım

Görüntü işleme tabanlı alışveriş listesi en iyileme sistemi , gerçek zamanlı nesne tespiti yaparak son kullanıcının alışveriş listesi oluştururken mobil teknolojileri kullanarak zaman kazanmasını, alışveriş esnasında harcanan eforu en aza indirmeyi amaçlar. Proje alışveriş yapan herkesin kullanımına yöneliktir. Ayrıca kullanılan teknolojiler ile özellikle geldiği ülkenin dilini bilmeyen turistler ve görme engellilerin de uygulamayı etkin bir şekilde kullanması hedeflenmiştir. Ürün mobil uygulama marketlerinde son kullanıcının hizmetine sunulabileceği gibi bir perakende market zincirinin kendi müşterilerinin hizmetine sunması için de geliştirilebilir.

Özet

Proje, gerçek zamanlı nesne tespiti yaparak alışveriş marketleri üzerindeki ürünleri listeleyen, kriterlere göre alışveriş listesi oluşturan ve kullanıcı konumuna göre ürünün bulunduğu marketler arasında uygun rotayı belirleyen mobil uygulamadır. Proje kapsamında görüntü işleme ve derin öğrenme kısmı, başarısı oldukça yüksek olan açık kaynaklı yapay sinir ağı frameworkü Darknet ve YOLO algoritması kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Devamında gerçekleşecek konum ve rota gibi harita hizmetleri için Google Maps Api kullanılmıştır. Proje mobil teknolojileri, derin öğrenme algoritmalarını ve konum servislerini kullanarak son kullanıcıya alışveriş yaparken zaman kazandırmayı maddi giderlerini azaltmayı amaçlar. Çalışma senaryosu kullanıcının telefonun kamerasını ile istediği ürünleri taratıp alışveriş listesi oluşturmasıyla başlar. Devamında bu listedeki ürünler çevre marketlerde fiyatına göre karşılaştırılır ve hangi ürünün hangi marketten alınması gerektiğine dair bir rota oluşturulur.

Kategori: DBU-25

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Tandem kütle spektrometresi verisine dayalı peptid analizi

Asım Mert Seyfioğlu Asimmertseyfiogluand@gmail.com

Danışman
Özgür Gümüş

Tanım

Bu proje ile, çeşitli biyokimya laboratuarlarında kullanılacak bir peptid analizi yazılımı geliştirilmesi planlanmaktadır. Piyasadaki lisanslı programlara ucuz bir alternatif olması amaçlanmaktadır.

Özet

Halihazırda biyokimya laboratuarlarında peptid analizi için kullanılan tandem ms verisini kullanarak hem daha hızlı, hem de daha kapsamlı şekilde peptid tanımlama işlemini yapmak hedeflenmektedir. Yazılım hem birçok örneği kısa sürede işleyebilecek, hem de insanlar tarafından tanımlanması imkansız olan örnekleri veri bilimi yöntemleri kullanarak tanımlamaya çalışacaktır.

Kategori: DBU-26

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Sosyal Medya Verisini Kullanan Bağlı Veri Uygulaması

Batuhan Göker batuhangokerr@gmail.com
Burak Bebek burakbebek1994@gmail.com

Danışman
Rıza Cenk ERDUR

Tanım

Bitirme tezimiz, sosyal medyayı kullanarak kişilerin verilerini çekerek kişilerin ilgi alanlarına göre yaşadığı yere yakın etkinlikler olsun, sinemalar olsun, kültür merkezleri olsun, gezi turları olsun, kamp yapabileceği alanlar olsun bildirim yoluyla kişilere ileten aynı zamanda şirketlerin insan kaynaklarına kolaylık sağlamaya amaçlayan bir mobil uygulamadır. Tezimizin asıl amacı, sosyal medyadaki karmaşık bilgi yığınındaki gerekli verileri toplayıp bunları şirketler ve kişileri bunu kullanarak hem sosyal açıdan olarak hem de kişisel alanında kişinin gelişimini sağlamayı amaçlamaktadır. Bu sayede şirketler eleman alımı ellerindeki veritabanıyla birlikte daha doğru seçimler kişilerde sevdiği ilgi duyduğu işi yapabilecek.

Özet

Öncelikle piyasadaki buna benzer uygulamaları araştırdık.Buna göre uygulamamızın özgün olması açısından diğer uygulamalardan farklı olarak tasarım olsun, arayüz olsun, kod olsun özgünlüğü yakalayarak çalışmalara devam ettik. Uygulamamız Facebook, Instagram, LinkedIn vb. sosyal medya uygulamalarındaki kişilerin bilgilerini
çekerek bunları kişinin ilgi alanlarına göre gidebileceği yerler olsun, sonra şehrine yakın yerlerdeki etkinliklerin bildirimi olsun, öğrenci ise şirketler daha kolay iletişime geçip staj yerin bulması olsun, Linkedinde bilgilerine göre kişinin kendisine uygun iş önerileri ve buna benzer öneriler ile uygulamamızı geliştirmeyi amaçlıyoruz. Aynı zamanda amaçlarımızdan bir tanesi de şirketlerin insan kaynakları bölümüne katkı sağlamaktır. Böylece şirketlerin bizim uygulamamızdan yararlanmasını istiyoruz.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-27

ServUS ile Konum Takip Sistemi

Saide Hande Kutluk handekutluk@gmail.com

Danışman
Özgür Gümüş

Tanım

Tez çalışması, yolcuların kullanacakları aracın konumunu anlık olarak almasını sağlayarak yolculuk kalitesini arttırmayı; şoförün yolcuların sabit konumunu görerek zamandan tasarrufu hedeflemektedir.

Özet

Günümüzde işyeri ve okul servislerinin yolcu-şoför haberleşmesi klasik yöntemlerle şeklinde yapılmaktadır. Bu sebeple klasik yöntemler aksaklıkların meydana gelmesine sebep olabilmektedir.
Bu tezde ise, mobil aplikasyon ile bu iletişim sağlanacaktır. Tek bir uygulamada 2 mod kullanılacak, biri şoför için biri yolcular için olacak. Servis aracının anlık konum bilgisi depolanacak ve bu veriye erişmek isteyen servisin yolcuları erişim sağlayabilecek. Farklı cihazların yani clientların haberleşmesi firebase üzerinden sağlanacak. Yolcular kullanacakları servise kendilerini ekleyebilecek ve çıkarabilecek. Sadece kayıt oldukları servislerin konumlarını görebilecekler, böylece klasik yöntemlerle uğraşıp servisin yerini öğrenmek yerine uygulamadan öğrenebilecekler. Aynı şekilde şoför de yolcuların konumunu görebilecek ve buna göre kendine en uygun rotayı oluşturabilecek. Bu uygulama sayesinde servisin ve yolcunun bekletilmesinin önüne geçilecek, zamandan tasarruf sağlanmış olacak.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-28

Green Energy: Remote Control IOT System

Mutlu Hocaoğlu mutlu_majere@hotmail.com
Mert Kalfa m_kalfa.92@windowslive.com

Danışman
Süleyman Kondakçı

Tanım

Üretim alanlarındaki ısı, ışık, nem gibi verileri ölçerek üretimi,verimi arttırmayı ve üreticiyi bilgilendirmeyi amaçlıyoruz.

Özet

Üretim alanının çeşitli yerlerine yerleştirilmiş sensörler ile buradaki ısı, ışık, nem gibi verileri ölçüp bilgisayara kaydediyoruz. Aynı zamanda bu veriler üretim alalının çeşitli yerlerinde gerçek zamanlı olarak görüntüleniyor. İstenmeyen (çok yüksek ya da az) veriler elde edildiğinde üretici uyarılıyor ve duruma müdahale etmesi sağlanıyor. Elde edilen veriler daha sonra istatistiksel olarak incelenmek üzere kaydediliyor. Bu çalışma ile üreticinin istenmeyen bir durumla karşılaşmamasını sağlıyor, üretimini ve verimini arttırmayı hedefliyoruz.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-29

Virtual Shopper

Berkay ÖZDEMİR berkayozdemir02@gmail.com
Mustafa EMEKLİOĞLU mustafaemeklioglu@gmail.com
Berk GÜRSOY berkgursoyyy@gmail.com

Danışman
Kutluhan EROL

Tanım

Projemiz, mağazalardaki insan kalabalığını bir nebze de olsa önlemek ve teknoloji çağında elimizde bulunan kaynakları sonuna kadar kullanmak için yaratılmıştır. Güneş gözlüğü veya numaralı gözlük fark etmeksizin, mobil uygulama üzerinden istediği gözlüğü sanal olarak denemek isteyen herkese hitap etmektedir.

Özet

Proje, kullanıcıları sosyal medya üzerinden, görüntü işleme ve öneri motoru teknikleri kullanılarak beğendikleri gözlükleri sanal ortamda denemesine yardımcı olan ve kişinin ihtiyacına göre ona seçenekler sunar. Endüstri 4.0 çağında elde bulunan veya öğrenilmeye devam eden görüntü işleme ve otomatik öğrenme tekniklerini kullanarak akıllı bir sosyal medya yarattık.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-30

2gether

Muhammet Emin Şimşek emin.simsekk@hotmail.com
Doruk Özyürek dorukyurek@gmail.com

Danışman
Kaan Kurtel

Tanım

Her geçen gün insanların spora olan eğilimi artıyor fakat çoğu insan sırf yalnız olduğu için spor yapmak istemiyor. Bu proje ile insanların daha sosyal, daha aktif ve spora meyilli insanlar olmasını amaçladık. İnsanlar, spor yaparken yeni insanlarla tanışmasını, insan ilişkilerini olunlu yönde geliştirebilmesini amaçladık.

Özet

2gether bir mobil uygulamadır. Her kullanıcının bir hesabı vardır. Uygulamayı açtığınızda sizden giriş yapmanız veya hesabınız yoksa kayıt olmanız istenir. Giriş yaptığınızda karşınıza bütün spor türleri çıkar ve seçtiğiniz spor türüne girdiğinizde orada oluşturulmuş topluluk grupları gösterilir. Gruba katılmak için istek gönderirsiniz ve eğer kabul görülürseniz (uygulama içindeki aktiflik puanınıza göre) gruba katılım sağlamış olursunuz. Grup yöneticisi tarafından belirlenmiş konuma belirlenmiş saatte tüm grup üyeleri toplanır ve ilgili aktivite, spor gerçekleştirilir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-31

Equation Scanner

Yiğit Demirkapu yigitdemirkapu@gmail.com
Kaan Saylam kaansaylam@gmail.com
Tayfun Yonka tayfunyonka@gmail.com

Danışman
Mustafa Özuysal

Tanım

Projemiz ile yazılı kaynaklar üzerindeki matematiksel denklemlerin makine öğrenmesi ile akademik döküman yazımında kullanılan LaTeX formatına aktarılması, böylelikle kolayca düzenlenebilmesi amaçlanmıştır. Projemiz matematiksel ifadeler içeren dokümanlar hazırlayan herkesi kapsamaktadır. LaTeX'te matematiksel ifadeleri yazmanın zahmetli olduğunu gözlemlediğimiz için, bu işleri hazır yapan bir yazılım geliştirmeyi amaçladık.
LaTeX ile bir şekilde işi olan herkes yazılımımızı kullanabilir.

Özet

Projemizde yapılacak temel çalışmalar;
Convolutional Neural Network oluşturarak matematiksel ifadelerin öğretilmesi ve bilgisayar tarafından tanınabiliyor duruma getirilmesi ve bu konuda en yüksek isabetin sağlanmasına yönelik çalışmalar yürütülmesidir. Somut hedefimiz olabildiğince çok denklem çeşidini kapsayabiliyor durumda olmaktır. Proje sonunda ortaya çıkacak ürün; kullanıcıdan resim alıp, içerisindeki ilgili matematiksel denklemi LaTeX formatına çevirecektir ve kullanıcı elde ettiği LaTeX kodlarını kendi LaTeX dökümanında kullanabilecektir. Böylece kullanıcının LaTeX'te döküman yazmak için ihtiyacı olan bilgiyi ve dolayısıyla ayıracağı zamanı minimuma indirmeyi amaçladık.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-32

Face Recognition System for Indoor Security

Yücel Özdemir yclycl95@gmail.com
Selen Coşkun sselencoskun@gmail.com
Nisa Pınar Rüzgar nisapinarruzgar@gmail.com

Danışman
Yalın Baştanlar

Tanım

Proje ile kapalı alanların güvenliği amaçlanmaktadır, güncel kamera sistemlerinin yapay zeka ile daha iyi hale getirilebileceğini göstermek istiyoruz. Bu proje kapalı alan güvenliğinin sağlanmasına ihtiyaç olan her yerde kullanılabilir.

Özet

Projemizde akıllı kamera sistemi kullanarak iç mekan güvenliğini sağlamayı amaçladık. Güvenlik sistemlerinin çoğu hareket algılama teknolojisine sahiptir. Ancak biz yüz tanıma ile çalışan bir güvenlik sistemi geliştirmek istiyoruz, böylece güvenlik sistemi evin sahibini/sahiplerini yalnızca yabancı kişiler tespit edildiğinde android uygulaması aracılığıyla bir resim göndererek uyarabilir. Evcil hayvanlar tehlike yaratmadığından, güvenlik sistemi bunları sınıflandırmak zorunda değildir. Sistem bileşenlerimiz kamera, bilgisayar uygulaması ve android uygulamasıdır. Yüzleri öğrenen, tespit eden ve gönderen bir bilgisayar uygulaması ile bilgisayar uygulamasını açıp kapatan ve fotoğraf alan bir android uygulaması gerçekleştireceğiz.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-33

Blockchain of Things

İlayda Cansın Koç ilaydacansin@gmail.com
Ahmet Kuthan Temimhan kuthan35@gmail.com

Danışman
Yusuf Murat ERTEN

Tanım

Akıllı Ev Sistemlerinin Blockchain Teknolojisi ile güçlendirilip güvenliğinin arttırılması.

Özet

Yaptığımız araştırmalara göre IoT'nin blockchain'e güvenlik, otomasyon ve cost reduction gibi alanlarda ihtiyacı olduğunu gördük. İnternete bağlı olan, hayatımızın her alanında kullandığımız, yaşamımız ve günlük rutinlerimiz hakkında önemli bilgilere sahip olabilen cihazların hack ve siber ataklara karşı dayanıkız olduğunu biliyoruz. Gelecekte bu cihazların sayısı artması öngörülüyor ve böylelikle bu risk de artan cihaz sayılarıyla beraber yükselecek. Blockchain, işlemleri merkezi olmayan konumlarda kayıt ediyor ve bu işlemlerin değiştirilmesi ya da silinmezi neredeyse imkansız. IoT için blockchain'i kullanmak yukarıda belirtilen siber ataklarda daha sağlam bir hala getireceğini düşünüyoruz. Ayrıca gelecekte IoT cihazların her yerde olacağını düşünürsek, bağlantı gecikmelerinin ortaya çıkması muhtemel.
Biz de bu yukarıda belirtilen sorunları en aza indirmek ya da tamamen önlemek amacıyla blockchain tabanlı IoT sistemi üzerinde bir proje geliştirdik.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-34

Software Product Line for Pandemic Board Game

Melek Bilgin Tamtürk melekbt7@gmail.com
Elif Yılmaz e96elifyilmaz@gmail.com

Danışman
Tuğkan Tuğlular

Tanım

Pandemic masa oyunu bir çok versiyonu bulunan bir oyundur. Bizim amacımız her bir Pandemic oyun versiyonu için sıfırdan bir yazılım geliştirmek yerine farklı versiyonları bir yazılım ürün hattı ile oluşturmak.

Özet

Yazılım Ürün Hattı (SPL), aynı alandaki benzer ürünlerin tüm olası eşit ve farklı özelliklerinin araştırılması dikkate alınarak önceden oluşturulmuş bileşenlerle bir ürün oluşturmayı kolaylaştıran bir yazılım yaklaşımıdır. Bu projede, feature-based yaklaşım kullanılarak Kooperatif Masa Oyunları için SPL geliştirilecektir. Pandemik Board Game'in farklı versiyonlarını üreteceğiz. Pandemik, farklı sürümleri olan bir kooperatif masa oyunudur.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-35

Development of a Web Application for Event Sequence Graphs Engine

Türkan Demirci demirciiturkan@gmail.com
Burcu Erdoğan burcerdgn@gmail.com

Danışman
Tuğkan Tuğlular

Tanım

Kullanıcının otomatik sınama durumları(automated test cases) üreten motoru (ESG engine) kullanmasını kolaylaştıran web uygulaması geliştirmek amaçlanmıştır. Uygulamamızı olay sıra çizgelerini(ESG) kullanarak sınama durumları(test cases) üretmek ve bunu otomatik hale getirmek isteyen herkes kullanabilir.

Özet

Bir yazılım sınama durumu (test case) nu, bir web uygulaması aracılığıyla çizip aynı zamanda sınama durumlarını bir veri tabanına kaydedip, bir sınama motoruna göndererek ondan durumlar üretip, aynı zaman da o sınamaları web uygulaması üzerinden ekranda görüntüleyebilmesi amaçlanmıştır. Yazılım şirketindeki ilgili kişinin sınama durumlarını daha kolay ve hızlı şeklide üretip otomatikleştirmesini sağlamaktadır.Bu kolay ve hızlı durumunun ilgili kişiye(tester gibi) zaman kazandırması hedeflenmektedir.Zamanda şirket için ekonomik kazanç demek olduğundan şirkete daha fazla değer(kalite) katması hedeflenmiştir. Aynı zamanda ürün kalitesini etkilemesi hedeflenmiştir. Sosyal açıdan ise genellikle yazılım geliştiriciler tarafından sıkıcı bulunan sınama durumu üretmenin yerini daha basit ve akıcı bir yöntem alması amaçlanmıştır. Bu da yazılım geliştiricilerinin motivasyonunu arttıracaktır.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-36

Food Order

Buse Korkmaz busekorkmaz1994@gmail.com
Emrecan Durmaz me@emrecandurmaz.com
Cengiz Onur Akdoğan c_onur1905@hotmail.com

Danışman
Turgut Kalfaoğlu

Tanım

Nowadays ordering food is very popular. With the increasing popularity of food delivery, the traditional telephone order food is not a practical way to order.It has both difficulties to customer and the food delivery store. There will be misunderstandings while talking on the phone about order, address, costs etc. These problems has become our starting point to be subject of our thesis.

Özet

Online food ordering system is the answer to these problems, but there are not many online systems available. We aim to create a brand new, user friendly online food ordering system. So, we are going to create a web site and a non-native mobile app with these main features :

• Creating a profile
• Ordering food
• Getting coupons and bonus coins

These are the general features of the application. The details will be given in related subjects.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-37

Software Product Line for Board Games

Deniz Yaradanakul dyrdnkl@gmail.com
Kaan Görmüş kaangormus93@gmail.com
Necati Akbaşoğlu necatiakbasoglu@gmail.com

Danışman
Tuğkan Tuğlular

Tanım

Software Product Line(Yazılım Ürün Hattı) kullanılarak yeni ürünlerin daha hızlı oluşturulabilmesi

Özet

Yazılım üretimine yönelik ürün hattı yaklaşımı, ürünleri bireysel müşterilere göre uyarlamayı kolaylaştırır. Bir standartlaştırılmış ürün (veya Topluluk, Profesyonel ve Kurumsal sürümler gibi küçük bir önceden yapılandırılmış ürün seti) sağlamak yerine, bir yazılım satıcısı bir dizi farklı şekilde uyarlanmış ürün üretebilir. Bu projede, özellik odaklı yaklaşım kullanılarak bir yazılım ürün hattı geliştirilecektir. Özellik odaklı yaklaşım, tüm yaşam döngüsü boyunca gereksinimler, tasarım, kod, test ve benzeri konulardaki özellikleri açıkça ortaya koyar. Yazılım ürün hattı plug-in tabanlı olacaktır. Özellikler ve karşılık gelen değişkenlikler eklentiler aracılığıyla sağlanacaktır. Bir masa oyunu, bir masa etrafında sayaçların veya diğer nesnelerin hareketini içeren bir oyundur. Birçok masa oyunu vardır ve yaygın olarak bilinenleri Satranç, Dama, Çin Daması. Bu projede kutu oyunları için bir yazılım ürün hattı geliştirilecektir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-38

Test Yourself

İsmail Burak Kurhan burakkurhan@gmail.com
Alpcan Yıldız alpcan.yildiz@gmail.com

Danışman
Buket Erşahin

Tanım

Projemiz, geliştirilen yazılımların testlerinin gerçekleştirilmesini otomatize etmeye sağlayan ve kolay bir şekilde istenilen testlerin çalıştırılıp sonuçların görülmesini sadeleştiren bir yazılımdır. Proje geliştiricileri ve test ekiplerinin kolay bir şekilde istediği testleri çalıştırıp, sonuçları üzerinde analiz yapmasını sağlar. Proje geliştirme aşamasında hataların kolay bir şekilde görülmesini sağlamak ve ürünün en az hata olacak şekilde geliştirmesini sağlamak projenin amacıdır. Proje, yazılım geliştirilen her şirket veya kişilerin kullanabileceği sektörel bir yazılımdır.

Özet

TestYourself, yazılım üzerinde hızlı, kolay ve ölçeklenebilir testler yürütmek için özel bir tasarıma sahip bir yazılımdır. Test sonuçlarının raporlarını işler ve kullanıcıya sunar. Bu sayede kullanıcılar test sonuçlarına karmaşıklıktan kurtularak ulaşabilir ve analizini yapabilirler. Kullanıcılar ayrıca projenin, tüm özellikleri test etmek yerine herhangi bir özelliğini test edebilirler. Dahası, kullanıcılar test raporlarının eski sonuçlarını görebilirler. Bu sayede eski raporlarla yeni raporları karşılaştırıp, projenin gidişatını analiz edebilirler. Aynı zamanda, kullanıcılar istedikleri yazılım sürümlerini seçerek yazılımın eski sürümlerini test edebilirler. Test Yourself, projelerdeki yazılan testler ile test case yönetim programlarını senkronize ederek kalite kontrol mühendisleri daha kolay bir şekilde analiz edip rapor çıkarmasını sağlar.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-39

Product Authentication Blockchain

Tunahan Dağ tunahandag@hotmail.com

Danışman
Tolga Ayav

Tanım

Proje ile sahte ürün kullanımını bir çözüm bulmayı hedefliyorum. Proje üretici, satıcı ve alıcı olmak üzere ürün satışlarındaki tüm aktörleri kapsıyor. Proje ürün satışı olan her yerde kullanılabilir.

Özet

Bu projede üretilen her ürün için üretici, lokasyon ve ürün kodlarından şifrelenmiş bir productID oluşturuluyor. Alıcılar bu productID yi kullanarak satın aldıkları ürünlerin orjinal olup olmadığını kontrol edebiliyor. Diğer tarafta ise her üreticinin satış yapabileceği bölgeler var. Bu bölgeler dışındaki satıcılara ürün satmaları yasak olmasına rağmen, bunu denetlemek imkansıza yakın olduğu için denetlenemiyor. Bu sistem ile yaratılan productID içerisinde şifrelenmiş şekilde üretici lokasyon bilgileri de olduğu için satışların bölgeler dışında yapılması engelleniyor. Bu projenin sonunda Hyperledger Fabric kullanılarak içerisinde 2 tane özel transaction kanalı olan bir blockchain sistemi verilecektir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-40

Blokzincir Tabanlı Fikri Mülkiyet Yönetimi

Gökay Sert gkysrt@gmail.com
Okan Dursun okandursun94@gmail.com
Oktuğ Günüşen o.gunusen@gmail.com

Danışman
Tolga AYAV

Tanım

Günümüzde internetin yaygınlaşması dolayısıyla veri paylaşımının kolaylaşması telif hakkı ihlallerini arttırmıştır. Proje büyük bir bilgisayar ağıyla eserlerin kime ait olduğunu, eserin parmak izini güvenli bir sisteme kaydederek bir telif hakkı yönetimi sistemi oluşturmak amacıyla geliştirilmiştir. Kullanılan bilgisayar ağı teknolojisine blokzincir denmektedir. Projenin asıl amacı müzisyenlerin ürettiği sanat eserlerinin fikri mülkiyet haklarını korumaktır. Bu sebeple projenin odak noktası ve kapsadığı alanlar amatör yada profesyonel müzikle ilgilenen herkes üzerinedir.
Kullanıcılar sisteme web sitesi aracılığıyla ulaşıp eserlerini güvenceye alabilirler.

Özet

Projenin hedefi, kullanıcıların fikri mülkiyetlerini efor sarfetmeden, sadece oluşturalacak websitesine yükleyerek güvenceye alabilecekleri bir sistem oluşturmaktır. Proje kapsamında bir websitesi oluşturulması, ses dosyalarının parmak izinin alınması ve bu sistemin blokzincire entegre edilmesi planlanmaktadır. Blokzincir teknolojisi eklenilen verileri ve kayıt edilme tarihlerini (Timestamp) tutmaktadır. Blokzincirinin tuttuğu timestamp asla değiştirilemez. Bu özellikler sayesinde bir telif hakkı algısı oluşmaktadır. Dünya üzerinde amatör veya profesyonel olarak müzikle uğraşan insanların tercih ettiği ücretsiz bir platform olması beklenmektedir. Böylelikle müzisyenler teknik detaylarla uğraşmadan ve fikir hırsızlığı konusunda endişelenmeden eserlerini paylaşabilir veya sergileyebilir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-41

Intellectual Property Protection with Blockchain

Mustafa Talha Arslan mtarslan96@gmail.com
Furkan Aksoy aksoyfurkan@pm.me

Danışman
Serap Şahin

Tanım

Blok Zinciri(Blockchain) ve Dijital İmza teknolojisi kullanarak güvenli ve ucuz bir fikri mülkiyet koruma sistemi oluşturmak.

Özet

Fikri mülkiyet koruması günümüz için önemli bir olgudur. Bir fikrin veya bu fikirden ortaya çıkan eserin güvenilir şekilde korunması için zamanın ve hak sahibinin kimliğinin doğru şekilde belirlenip saklanması gerekmektedir. Fikri mülkiyer koruması günümüzde noter veya posta servisleri gibi pahalı ve hantal olan geleneksel yöntemlerle beraber güvenlik konusunda sıkıntılar barındıran çevrimiçi servislerle sağlanmaktadır. Bu noktada rakidal ve yenilikçi bir yaklaşım olarak blok zinciri(blockchain) teknolojisi değerlendirilmelidir. Projemizde Ethereum blok zinciri alt yapısını kullanarak zaman damgası ve güvenilir depolamayı, dijital imza teknolojisini kullanarak hak sahibinin kimliğinin tespitini gerçekleştiriyoruz. Kullandığımız teknolojinin bir getirisi olarak güvenilir fikri mülkiyet koruma servisini çok düşük maliyetlerle sağlayabiliyoruz.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-42

ARtags

Murat Doğanay mrtdgny1903@gmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Projenin amacı bir mobil uygulama oluşturularak o uygulama ile gerçek dünya üzerinde sanal etiketler koyarak diğer kullanıcılar tarafından görüntülenebilmesi bu sayede uygulamayı kullananlar arasında bilgi veya eğlence platformu oluşturmaktır.

Özet

Proje temel olarak bir mobil Arttırılmış Gerçeklik uygulaması oluşturularak kullanıcıların gerçek dünya üzerinde sanal etiketler koyabilmesini ve diğer kullanıcılar tarafından bu etiketlerin görüntülenebilmesini hedeflemektedir.Bu etiketler yerleştirildikleri yerlere göre bilgilendirici olabilecektir.Örneğin satılık bir aracın üzerine yerleştirilmiş bir etiket ile satılık olduğu ve aracın özellikleri belirtilebilir veya yerlerin,mekanların üzerine yerleştirilmiş isim etiketleriyle uygulamayı kullanan kullanıcılar arasında hayatı kolaylaştıran bir platform oluşturulabilir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-43

NetSim

Aziz Mahmut Kandemir azizkandemiir@gmail.com

Danışman
Zeynep Filiz Eren Doğu

Tanım

Network simülasyonu olan bu proje interaktif olması planlanan son haline ulaştıktan sonra ağ yöneticileri yada öğrenciler tarafından, mesleki yada akademik amaçlar doğrultusunda kullanılabilir.

Özet

Bu proje, ilk aşaması Python ile yazılıp ikinci aşaması yine Python dilinin görselleştirme(interaktif hale getirme) kütüphaneleri kullanılarak kullanıcıların interaktif bir arayüz sayesinde oluşturmak istedikleri network yapısını oluşturmalarını amaçlamaktadır.
NetSim ile kullanıcılar parametreler ile network bileşenlerini oluşturabilir ve bu bileşenlerin kapasitelerine göre, oluşturulacak data paketlerinin ağdaki olası gecikmelerini ve paket kayıplarını gözlemleyerek bileşenlerin en optimize şekilde nasıl çalışabileceklerini deneyimleyebilecekler.
NetSim, gerek akademik açıdan öğrencilere networking derslerinde, akademisyenlere ise bu derslerde kullanabilecekleri bir araç olarak hizmet edebilir, gerekse gerçek bir ağ altyapısı oluşturmadan önce oluşturulmak istenen altyapıyı simüle ederek olası problemler önceden gözlemlenebilir ya da zaten varolan ağ yapılarının optimizasyonunda kullanılabilir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-44

Disleksi Eğitimi İçin Çoklu-Duyusal Tablet Tabanlı Kelime Bulma Oyun

Başak Abak basakkabakk@gmail.com

Danışman
Tuğba Önal-Süzek

Tanım

Amaç:Geliştirilen bu oyun disleksi çocuklarda sözel akıl yürütme becerileri, sıralı işlem ve problem çözme yeteneklerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu yeni teknoloji ile çocuklar ekrandaki dünyaya sıkışmak yerine ekrana ek olarak oyunla iletişim için tabletin önündeki alanı kullanıyor.

Projenin özeti: Geliştirilen bu oyun disleksi çocuklarda sözel akıl yürütme becerileri, sıralı işlem ve kod çözme yeteneklerini geliştirmek için sanal tablet etkinliklerini gerçek dünyayla birleştirmektedir. yi amaçlamaktadır.

Oyun için tablet önündeki tabanın/alanın ve yansıtıcı bir kameranın kullanılması, oyuncuların oyun benzeri bir uygulama üzerinden hem birbirleriyle hem de harfler ile etkileşime girmesini sağlar. Çocuk tarafından Türkçe harfleri içeren çizim karoları arasından bir karo seçilerek kameranın görüş alanı önüne atılır. Harf tek tek kamera aparatı vasıtasıyla tablet tarafından algılandıktan sonra ekrana taşınır. Oyunla beraber kamera aperati ve harf karoları sağlanır. Uygulama indirildikten sonra, internetin etkinlikleri oynatmasına gerek kalmaz

Bu oyun çocuklara harf tanıma ve ses sıralamasında sıkıntı yaşayan çocuklara okumayı dokunma,duyma ve hareket gibi tablet dünyası dışındaki gercek dunyadan duyusal verilerle birleştirerek çocuklarin bir yandan sosyalleşerek bir yandan sözel yeteneklerini geliştirecekleri bir ortam sunmaktadır. Düşük kelime haznesi ve dizileme/sekanslama sorunu yaşayan disleksik bireylerin erken yaş eğitimine destek olmayi amacladik.Projemde,öncelikle uygulamayı indiren kişilerde kamera aparatı ve harfler mevcut olacak. Oyunun içeriği: Çocuklar ekranda çıkan nesneyi,örneğin bir hayvanı, ellerinde bulunan harf karolarını sırayla elle bularak tabletin önüne doğru atarak doğru harfi bilmeye çalışıyorlar.

Oyun tek kişilik, iki kişilik ya da çoklu oynanabiliniyor. Böylece çocuklar sıra bekleme mantığını da kavramış olacaklar. Doğru harfi bildikten sonra da uygulama o harfi sesli okuyor. Bu da çocukların nasıl okuması gerektiği ile ilgili işitsel geri bildirim sağlanmış oluyor. Disleksi çocuklarda sözel akıl yürütme becerileri, sıralı işlem (sekanslama), sifre cozme(decoding) ve sosyalleşmeyi yöneten beyin bölgelerini aynı anda çalıştırarak erken yaşta güçlük yaşanan harf ayırdetme eğitimine destek olması amaçlanıyor. Bir amacım da okumaktan kaçınan çocuğun kelime dağarcığını geliştirerek disleksi eğitimine destek olmak.

Özet

Geliştirilen bu oyun disleksi çocuklarda sözel akıl yürütme becerileri, sıralı işlem ve problem çözme yeteneklerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu yeni teknoloji ile çocuklar ekrandaki dünyaya sıkışmak yerine ekrana ek olarak oyunla iletişim için tabletin önündeki alanı kullanıyor.

Not: Daha detaylı olarak "Projenin Amacı" kısmında açıklanmıştır.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-45

Çocuklar İçin Webte Akıllı Uygunsuz İçerik Sansürü

Abdullah Çalışır abdullah_1278@hotmail.com

Danışman
Barış Ethem Süzek

Tanım

Proje ile çocukların internette çocukların bilinç ve ruh sağlığını etkileyecek içeriklere erişimlerini kısıtlamayı ve güvenli bir şekilde internete erişebilmesini amaçlıyorum. Hedef kiltlem çocuklar ve çocukların sanal alemde nasıl korunulması gerektiğini bilmeyen ebeveynler. Ergen olan yeğenlerimin interneti nasıl kullandığını gördükten sonra böyle bir projenin ihtiyaç olduğunu gördüğüm için ele aldım.

Özet

Bu proje hem çocuklar hem de gençler için güvenli bir internet ortamı sağlamayı amaçlamaktadır. Web içeriğini onlar için filtrelemeye çalışarak, uygunsuz veya zararlı oldukları düşünülen hiçbir içerikle karşılaşmayacaklarını garanti eder. Bu kapsamda web eklenti yazmayı planlamaktayım. Bu eklentiyi web uzantı mağazalarında satışa sunarak ebeveynlerin kullanımına açmayı düşünüyorum.
Proje sonunda internette çocuklar için zararlı olacabilecek her türlü içeriğin web sayfası görüntülenmeden arka planda çalışacak eklenti sayesinde sansürlenmesini sağlayacak eklenti bizim son ürünümüz olacaktır.

Kategori: DBU-46

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Wi-Fi İLE GÖRÜNTÜ ve KONUM ALAN DRONE

Mücella KAYA mkaya1510@posta.pau.edu.tr
Bengisu Aydemir baydemir151@posta.pau.edu.tr

Danışman
Gökhan UÇKAN

Tanım

Son zamanlarda birçok alanda ve sıkça kullanılan Drone'a anlık görüntü, konum bilgisi alacak donanım ve yazılımı ekleyerek Drone'u daha işlevsel hale getirmek. Proje herkesin rahatlıkla kullanabileceği bir şekilde tasarlanmıştır.
Proje görüntü ve konum bilgisinin alınması istenilen her yerde kullanılabilir. Çok dar alanlarda tercih edilmemelidir.

Özet

İnsansız hava aracına bağlı güçlü bir Wi-Fi port modülü kullanarak yer gözlem istasyonuna anlık görüntü ve konum aktarımını veri güvenliğini sağlayarak bildirmek.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-47

Find It

Yunus ÖNAL yunusonal94@gmail.com
Gencay Karadeniz gencay.karadeniz.gk@gmail.com

Danışman
Sezai TOKAT

Tanım

Projenin amacı büyük alışveriş mağazalarında müşterinin başka birisine ihtiyaç duymadan aradığı ürünü bulmasını hedefliyor. Bu ürün daha çok büyük mağazalar (5M Migros, Koçtaş, Metro...) için düşünülmüş olsa da mağaza büyüklüğü gözetmeksizin her mağazaya uygulanabilir.

Özet

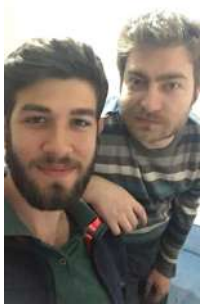
Yaptığımız anket üzerinden insanlar tanımadığı insanlarla iletişim kurmaya çekinebiliyor veya büyük mağazalarda bir ürünün yerini sorsalar bile mağazanın büyüklüğünden dolayı aradığı ürünü bulamayabiliyor. Projenin somut hedefi ilk olarak bir mağazaya uygulamak. Daha sonrasında bu ürünü pazara yaymak. Bu ürün sayesinde ekonomik olarak satış danışmanı sayısında mağazayı azalmaya götürebilir. Bu ürünün yurtdışı pazarına açılması halinde ülkemize ihraci açıdan katkı sunar.

Kategori: DBU-48

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Çizim Robotu

İlker Palabıyık ilkerp95@gmail.com
Selman Kalkınç selokalkinc@msn.com



Danışman
Şevket Umut Çakır

Tanım

Projenin amacı : Projemizde amacımız Çekilen veya yüklenen bir fotoğrafın canny edge(kenar algılama) yapıldıktan sonra g-code çevirelerek arduino yardımı ile çizim yaptırılması.Çizim robotları ve görüntü işlemeyi kapsar.Ele almamızın nedeni artışta olan bir sektör ve geleceğin bu yöne ilerlemesi ve yapılan çalışmalarda hep bir arayüz kullanarak g-code a dönüştürülüp oradan alınan kodların çalıştırılması yapılmıştır bizim farkımız direk verilen görüntünün bize farklı bir platform kullanmadan görüntüyü direk çıktı olarak ele almamız.Ürün çizim yapılabilecek her yerde kullanılabilir örneğin bizim çizimimizi kalem yardımı ile yapmamız yerine farklı lazer konularak istenilen görüntüyü istediğiniz ortama çizdirebilirsiniz.

Özet

Projenin Özeti : Temel ele aldığımız çalışmalar donanım olarak arduino ve arduinonun nasıl çalıştığı step , servo motorların hareketi ve nasıl çalıştıkları yazılım olarak ise openCV ve python ile görüntünün işlenmesi ve bu görüntünün çıktı olarak g-code a çevrilmesi ve çıktımızın çizdirilmesi.Hedefimiz amacımızla aynıdır.Proje sonunda bir donanım çıkartılarak bu donanımın çizim yaptırmasını sağlamak.Bu üründe yazıcı parçalarını kullandık temel motorlar kısmında ve arduinoyu. Yöntem olarak sisteme görüntü yüklendikten sonra donanım mekanizmamıza aktararak görüntüyü çizdirmek.Sosyal olarak insanların dikkatini çekebileceği ve güncellemeler eklenerek farklı çıktıları alabileceğimiz bir donanım olmasını sağlamak.Ekonomik olarak ise çoğu kullandığımız yazılım platformların açık kaynaklı kodlar olması nedeniyle, açık kaynağa hem destekte bulunmak hem de insanların bir ürün için sadece donanımını sağladıktan sonra çizim için ücretsiz yazılımlara sahip olmaları.

Yaşar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: DBU-51

Rescue Bot : BumbleBee

Ali Ozan Özmelek ozanozmelek@gmail.com
Buse Kaya buse.kaya.97@gmail.com

Danışman
Mutlu Beyazıt

Tanım

Projenin amacı: Yardıma ihtiyacın olan insanların ve orman yangınlarının tespiti.
Kapsadıkları: İnsanlar, bitkiler ve hayvanlar.
Ele alınma nedeni: Her yıl yüksek oranda orman yangınlarının olması ve doğa aktiviteleri esnasında zarar gören insanların olması.
Kullanım yerleri: Ormanlar, sahil bölgeleri, dağlık alanlar.

Özet

Proje de drone kullanılmakta. Drone'nun üzerine taktığımız wifi özellikli kamera aracılığı ile yerde bulunan bilgisayara görüntü aktarmaktayız. Aldığımız görüntüleri görüntü işleme işlemine tabi tutmaktayız. Drone uçuş yaptığı alanda alev veya yardım (s.o.s.) işareti tespit eder ise görevli kimsenin bilgisayarında alarm niteliği taşıyan sinyal belirmekte ve görüntü anlık aktarıldığı için olayın nerede gerçekleştiği eş zamanlı olarak tespit edilip hızlıca müdahale gerçekleştirilme imkanı sunuyor. Böylelikle zor durumda kalan insanlara yardım ekibi anlık olarak erişebilecek ve buna ek olarak yangın riskine karşı görevliler her an risk oranı yüksek arazileri tarayıp alev belirdiği an müdahale gerçekleştirebilecek.

Kategori: DBU-52

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Geleceğe Bağışla Bağış Platformu

Şeyda Melis TÜRKKAHRAMAN seyda.melis143@gmail.com
Cansu CESUR cansucesur96@gmail.com
Fazlı Eren AL fazlieren.al@gmail.com

Danışman
Mehmet Süleyman Ünlütürk

Tanım

Geleceğe Bağışla is a web-based online grant platform. The platform is specially educational grant based and it serves as a bridge between individual granters and the grantees which access the platform with the help of an authorized user such as a headmaster, teacher and manager of the charities (like Society for the Protection of Children, and Ottoman Secondary School for Orphans). Main purpose of creating Geleceğe Bağışla platform is providing a common place and communication way for the user who is willing to grant his/her education-related materials (like underutilized school uniforms, bags, books, and other stationery equipment) and the user who has a needy person around him/her.

Özet

In the process of creating Geleceğe Bağışla; software system analysis, architectural and UI design, implementation and testing phases are included.
Main objectives:
-Providing a common platform for individuals to share the items to grant and authorized people to find needed items.
-Guaranteeing that the granted items will reach to the real needy students thanks to contribution of authorized people.
-Encouraging people to grant the items like education-related materials instead of granting in only monetary terms.
Major features:
-User login in two categories: Granter and grantee.
-Addition/deletion of items to be granted to/from the platform.
-Viewing items under main categories: Uniforms, bags, books, stationary equipment, music equipment and others.
-Filtering the items according to duration of use, color and so on.
Sorting items according to upload date, city and the duration of use.
-Adding/removing items to/from the market basket.
-Basic text chat for communication between users.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-01

EasyShop

Betül Karaoğlan betul.karaoglan@ceng.deu.edu.tr
Yalçın Yelpaze yalcin.yelpaze@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Özlem ÖZTÜRK

Tanım

Bluetooth teknolojisini günlük hayata entegre edebilmek ve alışverişi daha kolay, eğlenceli hale getirmek amacıyla tasarlanmıştır. Uygulama alışveriş merkezlerinin kullanımı için tasarlanmıştır. Alışveriş merkezlerini ziyaret eden herkesin kolaylıkla kullanabileceği bir uygulamadır.

Özet

Proje bluetooth low energy kullanılarak tasarlanan bir mobil uygulamadır. Proje kapsamında bluetooth modülleri ve kullanımları araştırıldı. Mobil uygulama geliştirilirken kullanılan ortamlar ve gerekenler araştırıldı. Bluetooth modülünün kapsama alanında olduğu zaman, uygulama kullanıcıları alışveriş merkezindeki kampanya ve indirimlerden haberdar etmeyi amaçlamaktadır.

Kategori: ESM-02

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Teknolojik Ürünler Öneri Platformu

Bahadır Şamlı bahadirsamli@hotmail.com

Danışman
Semih Utku

Tanım

Günümüzde birçok insan bir ürün almadan önce, o ürünü daha önce deneyimlemiş kişilerin yorumlarını merak eder ve bu yorumlara göre ürünü alıp almayacağına karar verir. Çevresinde ürün hakkında deneyimi olan biri yoksa da internet aracılığıyla araştırmalar yapar. Ancak bazı şikayet sitelerindeki şikayetler ve sözlük platformunda bulunan birkaç yorum dışında pek bir bilgiye ulaşamaz. Biz de web sitemiz aracılığıyla kullanıcının bu bilgi eksikliğini gidermeyi, ürün hakkında detaylara ulaşabileceği ve ürünü deneyimlemiş kullanıcıların yorumlarını inceleyebileceği bir web sitesi yarattık.

Özet

Platformumuz teknolojik ürünler hakkında bilgilerin, ürün hakkında tecrübesi olan kullanıcıların yorumlarının bulunduğu, aynı zamanda kullanıcıların teknolojik tartışmalar yapılabileceği forum alanına da sahip olan bir ürün öneri platformudur.

Kategori: ESM-03

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

OtismApp

Melis Babaoğlu melis.babaoglu@ceng.deu.edu.tr
Ahmet Adalı ahmet.adali@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Meltem Yıldırım

Tanım

Gelişim geriliği olan çocuklar için hem eğitim verip hemde öğrenileni test edecek bir uygulama

Özet

Gelişim geriliği olan çocuklar için hem eğitim verip hemde öğrenileni test edecek telefon ve tabletlerde kullanılabilecek, hem okulda hem evde çocukların kullanabileceği ve ailenin çocuğun durumunu görebileceği bir uygulama

Kategori: ESM-04

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

ExamMinerSoft: An Intelligent Exam Management Software for Education

Emine Meltem Alev emine.alev@ceng.deu.edu.tr
Berk Büyükyıldız berk.buyukyildiz@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Derya Birant

Tanım

Üniversite sınavına hazırlanan öğrencilerin sınava hazırlık süreci içerisinde onlara destek olarak kullanabilecekleri bir yapay zekalı akıllı asistan geliştirmek.

Özet

Projede cep telefonu kamerası ile çekilen soruların görüntü işleme teknolojisi ile soru içeriklerinin ayrıştırılması ve bu içeriğin yapay zekalı öneri sistemi ile işlenip geçmiş yıllarda çıkmış sınav sorularından yüklenen soruya en benzer soruların kullanıcıya önerilmesi. Kullanıcı sistemde başarı durumunu ve çözdüğü soruları görebileceği kişisel analiz kısmı da mevcuttur.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-05

Optical Mark Outstanding Recognition Application (OMORA)

Hüseyin YAPICI huseyin.yapici@ceng.deu.edu.tr
Ahmet Sait POLAT ahmet.polat@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Dr. Özlem ÖZTÜRK

Tanım

Projenin amacı lise ve/veya üniversite yerleştirme sınavı için, sınava hazırlık sürecinde öğrencilere yardımcı olması sebebi için çalışmalarını, deneme sınav sonuçlarını kaydeden, eksik olduğu noktaları göstererek bu noktalara göre akıllı yönlendirmeler yapabilen, sınav dönemine yardımcı bir mobil asistan geliştirmektir. Proje, Android Mobil işletim sistemi üzerinde çalışan bir uygulama olarak gerçekleştirilmiştir. Kapsamı: Üye çözdüğü soruları ve deneme sınavlarını mobil uygulama aracılığı ile QR kod kullanarak sisteme tanıtır. Sonrasında bu sorulara ait optik işaretleme ile işaretlenmiş cevap anahtarlarını fotoğraf çeker. Bu fotoğraf arka planda görüntü işleme methodları ile işlenerek çözdüğü sorulara bağlı skorlamasını görür. (Doğru/yanlış/net olarak) Kullanıcıya Oyunlaştırma methodları kullanarak çeşitli görevler ve yönlendirmeler yapılır böylece aidiyet ve sınav dönenime çalışmada devamlılık pekiştirilir.
Uygulama da 3 tür kullanıcı vardır, öğrenci üye, veli, öğretmen. Veliler öğrenci gelişimini ve sonuçları anlık alabilir. Öğretmenler öğrenci gelişimini takip ederek, çeşitli ödevler verip bunun takibini uygulama üzerinden gerçekleştirebilirler.

Özet

OMORA, lise veya üniversite yerleştirme sınavlarına hazırlanan öğrencilerin hazırlık dönemine yardımcı, akıllı öneriler ile yönlendirici bir mobil asistandır. Öğrenciler, çözdüğü soruları ve deneme sınavlarını kitapçıkların üzerindeki QR kod aracılığı ile sisteme girer. Sistemin algıladığı sınav için, işaretleme yapılan optik formun mobilden fotoğrafının çekilmesi istenir. Arka planda görüntü işleme methodları kullanılarak optik işaret tanıma yapılır ve cevap anahtarı anlamlandırılır. Bu cevap anahtarı veri tabanındaki doğru cevap anahtarı ile karşılaştırılır. Öğrencinin skorlaması D/Y/N ve puan cinsinden oluşturulup kullanıcıya gösterilir. Sonuçlara bağlı kullanıcının eksik olduğu noktalar işaret edilerek, yapay zeka ile akıllı yönlendirmeler yapılır. Görevler, ödüllendirmeler ve kullanıcılar arasında yerinizi göstererek yarattığı rekabet ortamı ile çalışmada devamlılık oyunlaştırmayla pekiştirilir. Öğretmen ve veli profillerinden öğrenciye ödev verilip bunların takibi yapılabilir.

Kategori: ESM-06

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Event Planner

İrem Bulut irembulut_97@hotmail.com
Simge Erdoğan simge.erdogan35@hotmail.com

Danışman
Yunus Doğan

Tanım

Projemiz her çeşit etkinlik, konferans ve seminer oluşturma, detaylı planma ve yönetimin yapılması amaçlarına yöneliktir. Öğrenciler, şirket çalışanları veya herhangi bir etkinlik oluştrmak isteyen herkesin kullanabileceği şekildedir.

Özet

Event Planner projesi MVC ile geliştirilmiş bir web uygulamasıdır. Projenin temel çalışmaları etkinliklerin çakışma olmadan kontrolü bir şekilde planlanması, etkinlik üyelerinin kaydı, üyelerin etkinlik oluşturup profillerinde paylaşabilmesi, etkinliklere göre anket oluşturulması ve bu anketlerin analizidir. Aynı ilgi alanına sahip insanların bilgi paylaşımını ve birbirlerine ulaşmalarını kolaylaştırması projenin yararları arasındadır.

Kategori: ESM-07

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Hackers Venue

Reza Dabbaghzadeh reza-da@hotmail.com

Danışman
KÖKTEN ULAŞ BİRANT

Tanım

Proje Android oyunu olup,bir nevi hackleme simülatörüdür.Eğlemce amaçlı boş vakitlerde oynanabilir.

Özet

Gün geçtikçe gelişen mobil oyun dünyasına,kendi

Hacker's Venue android oyunu olup,oyun içerisinde size bir sanal bilgisayar tahsis edilecektir,bunu kullanarak mini oyunlardan oluşan hackleme level'larını geçip,kazanılan parayla bilgisayarınızı güçleştirip oyunları daha kolay hale getirebilirsiniz.
Oyunda ufak bir senaryo vardır,ve bir amaç için bu hackleme işlemi yapılmaktadır.
Oyuna başladığınızda sizden bir ajansa üye olmanız ve sözleşmeyi kabul etmeniz istenilecektir.
Oyunda geçirdğiniz vakitleri takip edebilir,arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz.

Kategori: ESM-08

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

PeTraMan, Personal Travel Manager for Everyone

Turgut Yılmaz trgtylmz12@gmail.com
Tolga ATIŞ tolga.atis@ceng.deu.edu.tr
Dinçer Tuncay dincer.tuncay@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Yalçın ÇEBİ

Tanım

Bu projede, dünya çapında seyahat eden bireylerin taleplerini yerine getirmek ve özel seyahat rehberleri hazırlamak için PeTraMan (Kişisel Seyahat Yöneticisi) adlı bir yazılım geliştirilmiştir. İnsanlar seyahatlerine karar vermeden önce birçok farklı web uygulamasına atıfta bulunur. Bu zaman alıcı bir işlemdir ve genellikle istenen amaca ulaşılamaz, çünkü mevcut web uygulamaları veri tabanından veri almanın ötesine geçmez. Özetle, PeTraMan bu yaygın sorunların çözülmesine yardımcı olacak İnsanların zaman kaybını en aza indirecek ve insanları seyahat etmeleri için yönlendirecektir.

Özet

Bu proje, kişilere, belirledikleri kriterlere uygun olarak kişisel bir rotada gitme imkanı sunacaktır. Günümüzde, seyahat rehberi uygulamaları yaygın olarak kullanılmaktadır, ancak çoğu, gezginler tarafından sıkça talep edilen kişiselleştirme sunamaz. Üstelik bu uygulamalar genel bilgi vermenin ötesine geçmedi. Bu web uygulamasıyla, insanlar kendileri için en iyi seyahat rotalarına sahip olacaklar.

Kategori: ESM-09

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

DevelopAR: An Augmented Reality Tool For Books

Hande Nur Ener hande.ener@ceng.deu.edu.tr
Didem Sert didem.sert@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Tanzer Onurgil

Tanım

In the project, it is aimed to make children interested in lessons and increasing their knowledge by making books interesting. Nowadays, children are more interested in tablets and phones thus we are planning to use their attraction this stuffs and to make an application which operate both tablets and phones. With the augmented reality technology that we will use, we think we will attract the attention of children by animating and vocalizing the visual elements in the books. In this way, we expect children to understand the subject better by increasing the efficiency in the lessons.

Özet

Our project is an augmented reality application developed for children's textbooks, addressing children's visual and auditory perceptions. Our project provides children the opportunity to experience the related images in 3D while also allowing them to play augmented reality games on the subject. With our project, by increasing the visuality of the books, it is provided to increase the interest of the children by addressing the creative aspects of the children.

Kategori: ESM-10

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Smart Mirror

Furkan Barış Duyar furkanbarisduyar@outlook.com
Seren Bolat serenbolatsb@gmail.com
Yonca Yavuz yoncayavuz1903@gmail.com

Danışman
Gökhan Dalkılıç

Tanım

The purpose that chosen this project's subject is to contribute to Internet of Things (IoT) technology, to provide more motivated and confident life.
Smart mirror will be developed to make human life more comfortable and easier in many ways such as getting information without touching with a finger.
This mirror is used in Home.

Özet

Smart Mirror will be designed simply including weather forecast, clock, calendar, to do list, human detection and motion detection using API, IOT, image processing and android. Basically, Raspberry Pi 3, two-way mirror, LCD screen and camera will be used for hardware. Social benefits are purposed in this project. At the end of the project, user can login to the system by using android application, add note to the list, give a due date to the note and specify the mood by moving a finger with choosing an emoji. All of these can be shown on mirror in real time.

Kategori: ESM-11

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

3D Interactive Physics Lab

Muhammed Mesih Keser Muhammed.Keser@ceng.deu.edu.tr
Arda Onat Arda.Onat@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Tanzer Onurgil

Tanım

Proje, oyun araciliyla fizik konularini ogretmeyi amaclar.

Özet

Proje, oyun araciliyla fizik konularini ogretmeyi amaclar. Bunu gerceklestirmek icin once oyun tasarimi alaninda uzun bir tarama yapilip, oyun tasarlanilmistir. Bununla ayni zamanda tam esneklik saglamak icin, C++ dilinde sifirdan bir 3D oyun motoru kurulmustur ve uzerinde oyun gelistirilmistir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-12

DEVLET SINAVLARINA HAZIRLANAN ÖĞRENCİLER İÇİN EĞİTİMSEL MOBİL YARIŞMA UYGULAMASI

Nurettin Hakan Yılmaz nhakanyilmaz@gmail.com
Arda Nakışçı anakisci@gmail.com

Danışman
Birol Çiloğlugil

Tanım

Bu proje, Türkiye'de devlet sınavlarına hazırlanan öğrencilerin sınava hazırlık sürecini kolaylaştırma, birbirleriyle yarışabilmeleri sayesinde kendilerini ölçme ve değerlendirmelerini sağlama ve kişisel bazlı gelişim raporları sunarak öğrencilere yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

Özet

Geçtiğimiz sene içerisinde(2018) MEB ve ÖSYM tarafından edindiğimiz verilere göre; içerisinde YKS, LGS, KPSS, ALES, YDS, DGS, TUS, DUS, EUS, Ehliyet Sınavları'nı barındıran sınavlara başvuran öğrenci sayısı 7 buçuk milyonun üzerindedir. Her bir sene bir önceki seneye ek olarak bu sınavlara giren öğrenci sayısının 85-90%'lık bir oranını sınava ilk defa giren öğrenciler oluşturmaktadır. Aynı zamanda uluslararası dijital medya platformlarının "Türkiye 2018" raporuna göre nüfusu 80 milyona yaklaşan Türkiye'de insanların 98%'lik bir oranının cep telefonu kullanıcısı olduğu belirtilmiştir. Hedefimiz bu kadar yüksek seviyede akıllı telefon kullanımı olan ülkemizde öğrencilerin sınava hazırlık sürecini mobil olarak dijital platformlarda da desteklemektir.

Kategori: ESM-13

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Yapay Zeka Destekli Android King Oyunu

Ahmet Faruk Aktaş a.farukakts@outlook.com
Ahmet Çağın Taban a.cagin.taban@gmail.com
Mertcan Takıl mertcantakil@gmail.com

Danışman
Özgür Gümüş

Tanım

Mobil kullanıcılarına daha gerçekçi bir King oyunu sunmak

Özet

Günümüzde popüler olarak oynanan kart oyunlarından biri olan King oyunu, 52'lik kart destesiyle oynanan çok oyunculu bir oyundur. King oyunu 4 kişiyle oynanır. Koz ve cezalardan oluşur. 20 el oynanır ve 20 el sonunda puanı sıfırdan küçük olanlar oyunu kaybeder. Diğerleri kazanır. Günümüzdeki mobil King oyunlarındaki sorunlarından bir tanesi bilgisayarın ezbere ve risk almadan, gerçekçilikten uzak bir oyun sergilemesidir. Bizim amacımız kullanıcılara gerçekçiliğe yakın, tahmin edilemeyen bir mobil oyun sunmaktır.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-14

Anneler Yarışıyor

Rümeysa Türker rumeysatur@hotmail.com

Danışman
ÖZGÜ CAN

Tanım

Bir çocuk yetiştirmek, ebeveynlerin yapacakları en zor şeylerden biridir. Hiç kimse nasıl çocuk bakacağını bilerek doğmaz ve herkes elinden gelen en iyi işi yapmak ve çocuklarını iyi yetişmek ister. Hikâye aslında annenin hamile olduğunu öğrenmesiyle değil, bebeğin doğumuyla başlıyor. DESAM'ın 'Türk Halkının Kitapla İmtihanı!" adlı Ar-Ge raporuna göre Türkiye, yüzde 0,1'lik kitap okuma oranı var. Okumanın bu kadar düşük olduğu ülkemizde, okumayı artırmak ve işin içine oyun katarak zevkli hale dönüştürmek projenin hedeflerinden biri. Anneler Yarışıyor uygulaması; annelerin yarışarak, eğlenerek öğreneceği bilgilere ev sahipliği yapan ve birbirlerine paylaşımlarıyla destek olacakları bir uygulamadır.

Projenin kapsamı sadece annelerle sınırlı değil. Uzmanlar da annelere destek olmak amaçlı uygulamayı kullanabilirler. Bitirme tezi, anneleri ve çocuklarını düşünerek geliştirilecek ve onlara yardımcı olabilecek tüm içerikler sağlanmaya çalışılacaktır. Haber siteleri, bloglar, uzman videoları, her türlü güvenilir kaynaklardan elde edilecek bilgileri içerecek ve aynı zamanda sosyal bir platform oluşturulmaya çalışılacaktır.

Özet

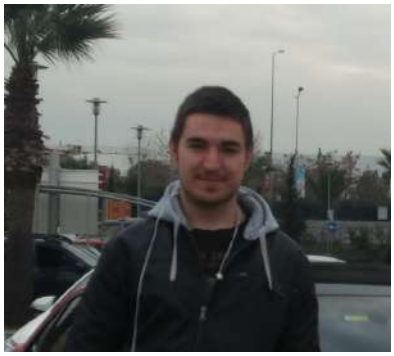
"Anneler Yarışıyor" uygulaması, android mobil bir uygulamadır. Daha çok okuyan, araştıran, sosyal ve bilinçli bir anne kimliği oluşturmak bu projenin hedeflerindendir. Anneler birbirleriyle fotoğraf, video paylaşabilir, birbirlerine soru sorabilir ve mesajlaşabilir. Her anne kendi profil sayfasında çocuklarıyla ilgili anılarını biriktirebilir. Çoktan seçmeli soruların olacağı oyun kısmında anneler istedikleri bir konu seçip sağlık, yemek, alışveriş vs. bu konuyla ilgili istediği bir yazıyı okuduktan sonra üç soruyla karşılaşacaklar isterlerse cevaplamayabilirler ama cevapladıkları takdirde puan kazanıp liderlik tablosunda yerlerini alacaklar. Böylelikle anneler, soruları doğru cevaplayabilmek için ilgili yazıları okumak durumunda kalacaklar, hem çocuklarla ilgili bilgi edinirken hem de böyle bir yarışla okumak oyun haline dönüşecek. Ayrıca annelerin kendi belirlediği görevleri takip edebilmesi ve kendini geliştirmesi için motive edici bir görev sayfası da uygulama içinde olacaktır.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-15

Artırılmış Gerçeklik ve Sohbet Robotu Destekli Bölüm Tanıtım Asistanı

Berkay Barış Yılancı bbyilanci@gmail.com



Danışman
Aybars UĞUR

Tanım

Bilgisayar müh. bölüm binası ve bölümümüz hakkında, kullanıcılara öğrenmek istediklerine dair yardımcı olacak augmented reality ve sohbet robotu destekli bir android uygulama.

Özet

Kullanıcı;
-Okulun 3 boyutlu modelini AR ortamında görüntüleyebilir.
-Sohbet robotuna komutlar verebilir veya soru sorabilir.
-Bölüm binası içerisindeki derslikleri, laboratuvarları veya odaların yerlerini görüntüleyebilir.
-Verdiği komutlar dahilinde okul hakkında öğrenmek istediklerini görsel ya da sözlü yollarla öğrenebilir.

Kategori: ESM-16

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

TCP/IP Paket İletim Simülasyonu

Bilal YILDIRIM bilalyildirim.ce@gmail.com

Danışman
Levent TOKER

Tanım

Bu projede TCP/IP referans modelindeki paket iletimi olayının görsel olarak gerçekleştirimi ve bu sayede bu modelin daha iyi öğrenilmesini sağlamak amaçlanmıştır. Projede geliştirilen uygulama bir eğitim uygulamasıdır.

Özet

Bu çalışmanın amacı bilgisayarlar arası veri iletiminde uyulması gereken kuralları içeren bir protokoller bütünü olan TCP/IP Referans Modelinin daha kolay anlaşılmasını sağlayacak bir eğitim simülasyonu uygulaması geliştirmektir. Çalışmada uygulamayı kullanacak kullanıcıların TCP/IP referans modelindeki paket iletimini görsel olarak deneyimlemesi ve bu sayede modelin mantığını daha basit bir şekilde kavramaları amaçlanmıştır.

Kategori: ESM-17

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Spesifik bir yemeğin en lezzetli olduğu restoranın bulunması

Fatma Şeyma İlbars seymailbars@gmail.com
Batuhan Karaköse batuhankarakose96@gmail.com

Danışman
Levent TOKER

Tanım

Bu proje, spesifik bir yemeğin en lezzetli yapıldığı restoranı bulmayı hedefler. Her yaştan insanın kullanabileceği basitlikte bir arayüz tasarlanması amaçlanmıştır. Proje, yemekleri, restoranları, restoran bilgilerini ve restoranlara ait kullanıcı yorum ve puanları içerir. Bu web sitesi, bir yemeğin en lezzetli yapıldığı restoranı kısa sürede bulmak isteyen herkes tarafından kullanılabilir.

Özet

Bu çalışma, kullanıcıdan spesifik bir yemek adı alarak, bu yemeğin en lezzetli olduğu restoranı bulmayı amaçlamaktadır. Kullanıcı yemeğin adını girdikten sonra, girilen yemeğin bulunduğu restoranlar, girilen yemeğe yapılan yorumlar ve verilen puanların ortalamasına göre, iyiden kötüye doğru sıralanır. Kullanıcı sıralanan restoranlardan birini seçerek seçilen yemeğin o restorandaki puanını ve o yemeğe yapılan yorumları görüntüleyebilir ve yorum ekleyebilir. Kullanıcının yorum yapmak istediği yemek veya restoran hakkında daha önce yorum yapılmadıysa, kullanıcı restoran adı ve yemek adı bilgilerinin girerek ilk yorumu yapabilir, böylece yemek ve restoran sisteme eklenmiş olur. Bu uygulama client/server mimarisine dayalı, web tabanlı bir uygulamadır. Projenin sağlayacağı sosyal yarar, insanların bir yemeğin en iyi yapıldığı yeri bulmaya harcadıkları zamanı kısaltmaktır.

Kategori: ESM-18

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kaya Tırmanışı için Sosyal Bir Mobil Bulut Uygulamasının Geliştirilmesi

Faruk Yıldırım yildirimfaruk123@gmail.com
Ebru Dikmen ebrudikmen00@gmail.com

Danışman
Murat Osman Ünalır

Tanım

Bu çalışmada Kaya Tırmanışı sporu ile uğraşanların tırmanış rota ve bilgilerine kolayca erişebilmesini sağlayan ve diğer tırmanışçılar ile iletişim kurabileceği mobil bir sosyal medya uygulaması tasarlanmıştır.

Özet

Uygulama, her rota için tırmanışcının ihtiyaç duyacağı bilgilere ve önceden tırmanan kişilerin yorum, değerlendirme, fotoğraf ve videolarına ulaşma imkanı sağlamaktadır. Oluşturulan profiller ile diğer tırmanışcıların paylaştığı bilgilere erişip, düzenlenen etkinlikleri ve ekspedisyonları takip edip, planlanan tırmanış için partner ilanı oluşturulabilir. Kullanıcılar profillerinde tırmandıkları ve tırmanacakları rotaları paylaşıp, diğer tırmanışcıların paylaşımlarını takip edebileceklerdir. Tırmanış bölgeleri hakkında ulaşım ve konaklama gibi genel bilgilere erişim imkanı sağlanacaktır.

Kategori: ESM-19

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Uzman ile Danışan Arasında İletişimi Sağlayan Mobil Uygulama

Burak Özkan burakozkan.ceng@gmail.com
Furkan Demir furkandemiir96@gmail.com

Danışman
BİROL ÇİLOĞLUGİL

Tanım

Günümüzde uzmanlar bilgilerini kolaylıkla internet üzerinden sunabilmektedir. Ancak sundukları bu bilgiler , danışanların ihtiyaçlarını tam olarak karşılamamaktadır. Ayrıca sunulan bu bilgilerin doğruluğu ve güvenilirliği net değildir.Sorularına cevap arayanlar gerçek uzman kimliğine sahip kişilere kolaylıkla ulaşamamaktadır.Geliştirilmekte olan bu uygulamada bu sorunlara çözüm getirilmesine odaklanılmıştır.

Özet

Uzman kişilerin sundukları bilgilere internet aracılığıyla rahatlıkla ulaşılabilmekte fakat artan takipçi sayıları sebebiyle soruların kendilerine iletilmesinde zorlanılıyor. Bu sebeple geliştirilecek mobil uygulamada, sorunlarının iletilmesinin gerekliliğinin fazla olduğunu düşünen danışanların, sorularını iletmesini kolaylaştırılması ele alındı.
Bu tezde, bu konunun seçilmesinin değişik sebepleri vardır.Bunlardan ilki günümüzde internette çok fazla bilgi kirliliği var ve herkes istediğini yazabilmektedir. Bunların hiçbiri kontrol altında değil. Bu sebeple uzman kişilerin yer alacağı bir platform oluşturulması hedeflendi. İkinci bir neden ise bu uzman kişilere erişimin zor veya kısıtlı olmasıydı. Bu sebepten dolayı uzman ve danışacak kişileri aynı platformda buluşturarak aralarındaki iletişimin kolay hale gelmesi amaçlanıldı..

Kategori: ESM-20

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Arkadaşlık ve Güven Temelli Ürün Öneri Sistemi

Arda KOÇ ardaskoc@gmail.com
Furkan Mehmet AKTAŞ furkanaktass367@gmail.com

Danışman
Vecdi AYTAÇ

Tanım

Bu tez projesinde insanların ürünler hakkında, takip ettiği ve güvendiği insanlar aracılığıyla daha güvenilir bilgiye ulaşabilmesi amaçlanmaktadır.

İnsanlar günlük yaşamında satın almak istediği ürünler hakkında araştırma yapmaktadır ve bu araştırmada, ürünü kullanan kullanıcıların deneyimlerini ve ürün hakkındaki görüşlerini de öğrenmek istemektedir. Günümüzde internet sitelerinden yapılan alışverişlerde ürün hakkında yapılan yorumların ne derecede güvenilir olduğu ve bu sebeple o ürünü kullanan kullanıcıların deneyiminin gerçekten yorumlarda yazıldığı gibi olup olmadığı bilinememektedir. Biz de ürün araştırma aşamasındaki bu eksikliği gidermek için arkadaşlık ve güven temelli bir sistem geliştirmeyi amaçladık. Böylece insanlar güvendiği kişileri seçerek ve onların yorumlarına daha çok önem vererek almak istediği ürün hakkında daha güvenilir bilgiye ulaşabilecektir.

Projenin internetten alışveriş yapmayı ve ürün araştırmasını internetten yapmayı tercih eden insanları kapsaması hedeflenmektedir.

Özet

Kategorilerin alt kategorilerin, ürünlerin ve kullanıcıların tepe noktası olduğu bir çizge veritabanı modeli oluşturulacak. Öncelikli olarak kategoriler ve alt kategoriler modele eklenecek. Kategoriler ile alt kategoriler arasındaki ilişkiler kurulacak. Alt kategorilere ürünler eklenecek. Web sitesi tasarlanmaya başlanacak. Sisteme üye kaydı gerçekleştikçe kullanıcıların her biri modele tepe noktası olarak eklenecek. Kullanıcı tepe noktaları arasındaki ilişkiler, kategorilere ve güvendiği kullanıcılara göre belirlenecek. Bu ilişkiler her bir kullanıcının verdiği güven puanlarına göre ağırlıklandırılacak. Kullanıcılar da sisteme ürün ekleyebilecek. Eklenen ürünler onaylanırsa ve daha önceden aynı ürün eklenmediyse, çizgeye tepe noktası olarak eklenecek. Bu ağırlıklandırma ile internetten bir ürün almak istendiğinde o ürün hakkında daha güvenli ve doğru bilgi alınabilecektir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-21

Soulmatch

Bekir Uzun bekiruzun8000@gmail.com
Berat Gümüş beratgumus9@gmail.com

Danışman
Özgür Gümüş

Tanım

Soulmatch'in amacı, insanları dış görünüş ve önyargıdan uzak; kişilik özellikleri ve bakış açıları benzer, muhtemelen iyi anlaşabileceği kişilerle eşleştirip tanışma ortamı sağlamaktır. Uygulamayı yeni insanlarla tanışmak isteyen herkes kullanabilir.

Özet

Birçoğumuzun bir arkadaşlık veya ilişki kurarken öncelikli olarak dikkat ettiğimiz konu farkında olmasak da iletişim gücü ve karakter uyumudur. İyi anlaştığımız insanlarla her zaman daha keyifli vakit geçirir ve uzun süreli arkadaşlıklar kurarız. Bu kişilerle tanışmak için ya hislerimize güveniriz ya da bir mucize bekleriz. Sadece 1000 metre çevrenizde bile tanışmadığınız hatta hiç karşılaşmadığınız kişilerin olduğunun farkındasınızdır. Peki yüzbinlerce hatta milyonlarca insanın yaşadığı bir şehirde çok iyi anlaşabileceğiniz insanlarla şu an tanışmış olma olasılığınız nedir? Biz bu olasılığı 'mucize' olarak değerlendiriyoruz ve bu mucizeyi teknolojinin de yardımıyla gerçekleştirmeyi hedefliyoruz.

Soulmatch size sosyolojik ve psikolojik sorular sorarak detaylı bir karakter analizi yapar. Yapılan analizler sonucu sizin gibi düşünen, benzer şeylerden hoşlanan, ortak bir paydada buluşacağınız kısaca muhtemelen iyi anlaşabileceğiniz kişilerle eşleştirip tanışma ortamı sağlar.

Kategori: ESM-22

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Resim İşleme ile etiket bazlı fotoğraf galerisi

Turgay Saba 05150000836@ogrenci.ege.edu.tr

Danışman
ÖZGÜR GÜMÜŞ

Tanım

Proje sonucunda ürün olarak bir web sitesi oluşturulacaktır. Bu web sitesinde dileyen kişiler fotoğraflarını yükleyebilir ve makine öğrenmesi ile oluşturulan etiketler arasında yüklediği fotoğrafları dilediği zaman arayabilir.

Özet

Projede oluşturulan web sitesi tamamen Google Firebase servislerini kullanarak kişiye özel fotoğraf galerisi oluşturmaya yarar. Fotoğraflar Google Cloud Storage' ta depolanır ve bu fotoğraflar makine öğrenmesi kullanılarak etiketlenir. Etiketler ise Google Firebase Database' de depolanır.

Kategori: ESM-23

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Güvenli Posta Hizmeti için Solid Tabanlı Uygulama

Nilüfer Oğlakcıoğlu niluferoglak@gmail.com

Danışman
Murat Osman Unalır

Tanım

Bir kişinin ev adresi özel (privacy) bir bilgi olmalıdır. TC kimlik numarası gibi erişilmesinin istenmeyeceği bir bilgi olup şirketlerle paylaşılmaması daha doğrudur çünkü adres bilgisi kötü kişilerin eline geçerse - ki günümüzde kişisel veriler ticarette kullanılıyor – hırsızlık vb. gibi kötü olaylara sebep olabilir. Bu sebeplerle kişiye sorulduktan sonra postanın gelip gelmeyeceğinin belirlenmesi ve adres bilgisinin daha özel kalması böylece istenilen kurum ya da şirketlerle paylaşılması daha uygundur.
Kargo şirketleri ve posta yollamak isteyen kullanıcıları kapsamaktadır.
Bir kullanıcı ve kargo şirketi olarak posta yollarken ve alırken kullanılmaktadır.

Özet

Bitirme tezi kapsamında, yeni bir teknoloji olan Web'in kurucusu tarafından geliştirilen, daha güvenilir ve kullanıcı veri gizliliğine önem veren solid tabanlı bir posta uygulaması yapılacaktır. Solid'in amacı web in merkezleşmesini önlemektir. Kargo şirketleri bir posta yollamadan önce kişiye sorar eğer izin verilirse, kişinin adres bilgisine erişebilecek daha sonrasında posta yollanacaktır.Aslında kişi kendi adres bilgisini sahiplenecek böylece istenmeyen kargoların gelmesi özellikle kredi kartları gibi engellenmiş olacaktır ya da direkt olarak belli yerlerden gelen kargoları reddedebilirsin. Yani adres bilgisini kişinin kendisinden başka kimse bilmeyecek ve istediği kişi ya da kurumlarla uygulama üzerinden arkadaş olarak posta gönderimi ve alımı sağlanacaktır.

Kategori: ESM-24

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

KinderTrack

Tuğçe Duru Bayram durubayram1343@gmail.com
Burak Özçelik burakozcelik5028@gmail.com

Danışman
Rıza Cenk Erdur

Tanım

Ebeveynler çoğu zaman çocukları için endişelenir. Okul zamanlarında çocuklarının okula zamanında varmalarını ve belirlenen yolu izleyerek zamanında evde olduklarından emin olmak isterler.
KinderTrack, bu endişeyi ebeveynin günlük hayatından kurtarmayı hedeflemektedir. Çocuğunuzu okula giderken ve okuldan dönerken izler, aynı zamanda gideceği belirlenen yere ulaşması için uygun yolu seçmesini sağlar.
KinderTrack, çocuğunuzun coğrafi konumunu GPS kullanarak izler ve çocuk ona atanan yoldan saparsa hemen ebeveyne, cep telefonlarına indirilen mobil uygulama üzerinden bildirim gönderir. Çocuğa takılan ufak bir cihaz sayesinde GPS konum bilgisine kolaylıkla erişim sağlanır. Ebeveynlerin indireceği uygulamaya kayıt oluşturarak ve istenilen bilgiler doldurularak çocuklarını takip süreci başlamış olur. Ayrıca çocuğun eve veya okula geldiğinde ebeveyn uygulama üzerinden bilgilendirilir. Eğer çocuk, belirlenen süre içerisinde okula ya da eve ulaşamazsa, çocuğun geç kaldığını ebeveyne bildirir . Bu sayede ebeveynlerin rahatlıkla kullanabileceği ve çocuklarının güvende olduklarından emin olabilecekleri bir uygulamaya sahip olmaları hedeflenir.

Özet

Tez projesinin amacı çocukların okula gidiş ve dönüşlerinde ebeveynlerin onları güvenli bir şekilde vardıkları endişelerini ortadan kaldırmaktır. Raspberry pi, wifi modülü gibi ana bileşenler kullanarak oluşturulan cihaz sayesinde, çocuğun konum bilgisi ebeveynler tarafından telefon üzerinden görüntülenebilir. Mobil uygulama olarak tasarlanan sistemde, kullanıcının kayıt ve gerekli bilgileri ile erişim sağlanır. Daha sonrasında, ebeveynin belirlediği okul-ev rotası, çocuktan alınan GPS verileri ile gözlemlenmesi hedeflenmektedir. Mobil uygulamada çocuğun belirlenen zamanı aştığında, ebeveynlere geç kaldı bilgisi iletilecek. Ayrıca eve ve okula varış durumları içinde bildirim gönderilecektir. Uygulamaya giriş yapılarak gerçek zamanlı konum bilgisini izleyebilme özellikleri ile, gün içerisinde ebeveynler çocuklarının yerlerini gözlemleyebileceklerdir.

Kategori: ESM-25

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Sunucu ve İstemci Tabanlı Yoklama Sistemleri

Didem Damka didem.damka@gmail.com
Bengisu Özkul ozkulbengisu@gmail.com
Tilbe Kaya tilbe96kaya@gmail.com

Danışman
Vecdi Aytaç

Tanım

Sunucu – İstemci Tabanlı Elektronik Yoklama Sistemi, yoklama faaliyetlerine ilişkin süreçlerin mobil cihazlarla (tablet, vs.) elektronik ortamda yürütülmesini, yoklama sonucunda kayıt altına alınan verilerin dijital ortamda bir veri tabanında saklanmasını ve ilgilisine elektronik ortamda aktarılmasını sağlayan bir sistemdir. Bu sistemin amacı derse kayıtlı olan öğrencilerin öğretim görevlisi tarafından yansıtılan QR kodunu telefonları ile okutarak bu bilgilerin saklanması ve derse devam durumunun elektronik ortamda tutulmasını sağlamaktır.

Özet

Öğretim kurumlarında öğrencilerin ders devam durumlarının izlenmesi için geleneksel olarak sınıf yoklama listeleri kullanılmaktadır. Bu yöntem özellikle öğrenci sayısının fazla olduğu sınıflarda zaman kaybına neden olmaktadır.
Yapılması zorunlu olan yoklama sisteminin zorlukları göz önüne alındığında bu sistemi teknolojik boyuta ulaştırmak bir nebze zorunlu hale gelmiştir. Bu sebeple yoklama sistemlerini daha güvenli hale getirmek için sunucu ve istemci tabanlı elektronik yoklama sistemleri ideal bir çözüm olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tez çalışması kapsamında kağıt üzerinde yapılan yoklama işleminin zorluklarını kolaylaştırmayı amaçladık. Bunu yaparken güvenlik için karekod sistemi ve şifreleme algoritmaları, iş yükünü azaltmak amacıyla her ders için ayrı yoklama raporları -hesaplamalarla birlikte- ve kullanıcılar için Android destekli bir mobil uygulama yapmayı planladık.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-26

Görüntü İşleme Destekli Web Tabanlı Akıllı Mülakat Asistanı

Göksel Çelik goksel0602@gmail.com
Fatma Aysu Köksal aysu.koksal7@gmail.com

Danışman
Aybars Uğur

Tanım

Sektör için yapılmakta olan mülakatların, akıllı bir sistem tarafından kontrolünün sağlanması ve bu sayede hem zaman hem de emekten kazanç elde edilmesinin yanı sıra hata oranının ve yanılma payının azaltılması hedeflenerek, klasik mülakat sistemine kıyasla, güvenilirliği arttırması amaçlanmıştır.

Bir bilgisayarda çalışacak olan program, mülakata alınacak olan adaya önceden belirlemiş olduğu, sorması gereken soruları, sözlü iletişim yolu ile yönelterek, muhataptan aldığı cevapları yazılı olarak kaydeder. Aynı zamanda sorulara cevap verilme esnasında adayın mimiklerini analiz ederek ruhsal durumunu (mutlu, üzgün, şaşkın, kızgın, iğrenmiş, normal, korkmuş) anlık olarak bildirir. Mülakatın sonunda program bir rapor hazırlayarak ilgili kişiye sunar.

Yapılacak olan projede, mülakatı yapan kişinin harcadığı süre azalırken, ilgili kişi; sorulan soruların, cevapların ve ortalama duygu analizlerinin bulunduğu raporları inceleyeceğinden bu iş için verdiği uğraş da minimize edilmiş olacaktır.

Adaylar açısından düşünüldüğünde ise, son derece tarafsız bir değerlendirme sistemi sağlandığından, sisteme olan güvenleri artarken, dış faktörler sebebi ile olumsuz etkilerin en aza indirildiği bir mülakata girmiş olacakları için beklenmedik olumsuzluklar ile karşılaşma olasılıkları düşmüş olacaktır.

Özet

Bir bilgisayarda çalışacak olan program, mülakata alınacak olan adaya önceden belirlenmiş olan öz-geçmiş taslağını sunar ve doldurmasını bekler. Daha sonrasında sorması gereken soruları, sözlü ve yazılı iletişim yolu ile yönelterek, muhataptan aldığı sesli cevapları yazılı olarak kaydeder. Aynı zamanda sorulara cevap verilme esnasında adayın mimiklerini analiz ederek ruhsal durumunu (mutlu, üzgün, şaşkın, kızgın, iğrenmiş, normal, korkmuş) anlık olarak bildirir. Sonraki adımda adaya teknik sorular yöneltilir. Cevaplar test tekniğine uygun olarak alınır. Sıradaki adımda adaya bir karakter testi uygulanır. Mülakatın sonunda program bir rapor hazırlayarak ilgili kişiye sunar.

Kategori: ESM-27

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Music with Emotions

Enes BABAOĞLU enessbabaoglu@gmail.com
Abdullah Bağcı abdullahbagci.5135@gmail.com
Mazlum DOLU mazlum.d.dolu@gmail.com

Danışman
Özgür Gümüş

Tanım

Proje Android Tabanlı olup insanların duyguları üzerinden müziklerin duygularına göre listeler çıkarmayı amaçlamaktadır.

Özet

Projede insanların o anki duygu durumlarını kamera aracılığıyla belirleyerek deneyimi en şekilde sağlamak için en uygun müzikleri duygularına göre önermektedir. Bu sayede insanlar duygu durumunu koruyarak kendilerini müziğin akışına bırakabilir.

Kategori: ESM-28

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kafelemun

Özüm ORAL ozumoral@gmail.com
Önder TOPALOĞLU ondertopaloglu1@gmail.com
Merve TAHTACI mervetahtaci97@gmail.com

Danışman
Rıza Cenk Erdur

Tanım

Yapmak istediğimiz uygulamamız piyasada benzer örnekleri olsa da bir o kadar farklılık da içerdiği için bizi diğer uygulamalardan ayıracaktır. Şöyle ki kullanıcılarımıza etraflarında tercih edebilecekleri cafe ve restoranları bulmasına yardımcı olmak istiyoruz. Bunu sağlarken de kullanıcılarımızın taleplerini göz önünde bulundurarak onlara isterlerse konumlarına en yakın , isterlerse diğer kullanıcılar tarafından en çok tercih edilen, isterlerse yaptıkları filtreleme işlemlerine göre onların karşısına çıkarttığımız, isterlerse de bizim onlara önereceğimiz cafe veya restoranları seçme, inceleme arzu ederlerse tercih edip bu yerleri keşfetme imkanı sağlamak istiyoruz.

Özet

Günümüzde adım attığımız yerde bir cafe veya restoran ile karşılaşmaktayız. Dolayısıyla seçeneklerin çokluğu karşısında çoğu zaman tercih sıkıntısı çekiyoruz. Kimi zaman yeni yerler keşfetmek, kimi zaman uygun fiyatlı ürünü denemek, kimi zaman popüler mekanlarda bulunmak isteyebiliyoruz. Bu sıkıntıları çözmek, insanların zevklerine, bütçelerine uygun alternatifleri ve fırsatları gösterebilmek, yorum ve değerlendirme gibi özelliklerle kullanıcı memnuniyetini sağlamak adına internet erişimi olan her yerden ulaşılabilen Android tabanlı bir uygulama geliştirilmesi planlanmıştır. Uygulamamız kullanıcının konum bilgisine bakarak etrafında gidebileceği mekanları isteğe göre listeleyip haber akışından ve yorumlardan faydalanma imkanı sunar.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-29

Bağlam bazlı, grup öneri mekanizmalı mesajlaşma sistemi

Berdin Ege TURGUT b.ege.turgut@gmail.com

Danışman
Aybars UĞUR

Tanım

Projemizde günlük hayatta kullanılabilecek bir mesajlaşma uygulaması yapmayı amaçladık. Bilgiye ulaşmanın artık çok hızlandığı bir dünyada insanlar çaba harcamadan ilgi alanlarına yönelik sohbet edebilecekleri ortamlarda buluşabilmelidir. Kullanıcılara hakkında konuşma ihtimalleri yüksek olan konularla ilgili mesajlaşma grubu öneriyoruz ve bu konu hakkında konuşan diğer insanlarla aynı ortamda buluşturuyoruz.

Özet

Yapacağımız proje bir mesajlaşma sistemidir. Anlık konuşulan konuyu algılayıp, kullanıcıya o konunun konuşulduğu bir mesajlaşma grubu önerilecektir. Kullanıcıya sadece konuştuğu konuda gruplar önerilmeyip, genel mesajlaşma konusu analizi yapılıp aynı zamanda ilgi duyabileceği farklı konulara sahip mesajlaşma grupları da önerilecektir. Tez sonunda gerçek zamanlı veritabanından beslenen bir android mesajlaşma uygulaması elde edilecektir. Bunun yanında öğrenilen bilgiler ilk olarak başka bir android uygulamasında kullanılacaktır. Bu ikinci uygulama ise konuma bağlı gerçek zamanlı bir müzik öneri uygulamasıdır. Anlık konumda canlı olarak dinlenen müzikler görüntülenebilecek olup, kullanıcılara ilgi duyabileceği şarkılar-gruplar-albümler-türler önerilecektir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-30

Makale Yayınlarını Kategori Bazlı Sunan Sosyal Bir Web Sitesinin Geliştirilmesi

TOLGA SALTAN tolgasaltan.ceng@gmail.com

Danışman
Şebnem BORA

Tanım

Teknolojinin gelişmesiyle beraber cep telefonları, tabletler, bilgisayarlar aracılığı ile her an istediğimiz akademik veya başka tür makalelere erişebiliyoruz. Teknoloji çok hızlı ilerlerken beraberinde makale yazıları da artmakta. Artan makale yazıları ile internette aranılan makaleye ulaşmak biraz zaman alabiliyor. Bunun için makale yazılarını kategorilere ayırarak ücretli veya ücretsiz yayınlayarak kullanıcının hangi tür makale aradığını bulmasına yardımcı olan siteler mevcut. Tez projemizdeki amacımız, bu tür bir web uygulaması geliştirip kurumların kendi makalelerini yayınlayabileceği bir ortam sunmak. Örnek vermek gerekirse bir üniversite kendi bünyesinde bulundurduğu fakülteleri kategorilendirip veya bir fakülte kendi öğretim üyelerinin makalelerini, not dokümanlarını, duyurularını yayınlayabileceği ortam sağlamak. Böylelikle kurum içi herhangi bir duyuru veya bilgi paylaşımı yapılabilir. Aynı zamanda projemiz genişletilerek ücretli, ücretsiz makale yayınlayan uluslararası siteler gibi düzenlenebilir.

Özet

Günümüzde internet teknolojisinin gelişmesiyle beraber her yazılı ve sözlü kaynaklar internet ortamına aktarıldı. Bununla beraber bilginin toplanması, dağıtılması, ulaşılabilmesi kolaylaştı. Herhangi bir bilgiye ulaşmak istediğimizde internetten arama yaparak birçok makaleye erişim sağlayabiliyoruz. Bizim bu projedeki amacımız ise herhangi bir üniversite veya başka bir kurumun kendi makalelerini veya başka içerikleri yönetici paneli aracılığı ile yayınlayabildikleri bir web uygulaması oluşturmak. Böylelikle elektronik bir ortamda makale paylaşımı yapılabilecek, kullanıcılar kendi kurumlarının ilgili makale, duyuru veya not dokümanlarına web aracılığı ile hızlı bir şekilde ulaşabilecekler. Aynı zamanda kullanıcı, yönetici veya başka bir yetkili kişiyle iletişime girmeden web ortamı üzerinden istediği bilgiye ulaşabilme imkanı elde etmiş olacak. Projemizde işlemlerin güvenilir ve hızlı bir şekilde gerçekleşmesini sağlamak amacıyla çok katmanlı mimari kullanılmıştır.

Kategori: ESM-31

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kültürel İçerik Öneri Uygulaması

Kubilay Havuçoğlu 05140000676@ogrenci.ege.edu.tr

Danışman
Özgür Gümüş

Tanım

Proje ile amaçlanan, kullanıcılara arkadaşları ve takip ettiği kişilerle daha çok ortak paydaya sahip içerikler önermek, onların fikirlerini de belirtebilecekleri bir platform oluşturmaktır. Projenin hedef kitlesi kitap, müzik, film gibi içerikleri seçerken karar vermekte zorlanan veya daha iyi öneriler almak, kendi önerilerini de takipçileriyle paylaşmak isteyen kişilerdir. Ürün mobil platformda kullanılacaktır.

Özet

Günümüzde müzik dinleme uygulamaları, film ve dizi izleme uygulamaları, Youtube gibi sosyal medyalarda kullanıcılara onların beğenebileceğini düşündükleri içerikleri, eserleri önermek önemli bir hale gelmiştir. Bu çalışmada, kullanıcıların müzik, kitap gibi eserleri derecelendireceği bir sistem tasarlanacak ve sistem kullanıcılara öneriler sunacaktır. Geliştirilecek olan bu sistemde sadece işbirlikçi filtreleme veya içerik tabanlı filtreleme kullanılmayacak melez bir yaklaşım uygulanacaktır. Ayrıca kullanıcılar eserler hakkında kendi düşünce ve puanlarını da bildirebilecekler ve aradıkları eserleri seçerken kullanıcı yorumları sayesinde daha iyi tercihler yapacaklardır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-32

Aesculapian

Hüseyin Uğur Güler huseyinguler.3294@gmail.com
Onur Ayzit onurayzit@gmail.com

Danışman
İlker Korkmaz

Tanım

Tıp öğrencilerinin sanal gerçeklik ortamında anatomi öğrenmesini sağlayan bir yazılımdır. Üniversitelerdeki tıp öğrencileri hedef kapsamındadır. Kullanım alanı anatomi ile ilgilenen kişilerle bağlantılı olmak ile beraber herkese açıktır. Projenin ele alınış sebebi ise, yenilikçi bir eğitim anlayışı düşünülerek teknolojinin hızlı ilerleyişini eğitim, eğlence ve sağlık alanlarında birleştirmektir.

Özet

Aesculapian, eşsiz bir anatomi öğrenme deneyimi sunup yeni nesil sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak etkileşimli bir öğrenme ve sınav deneyimi sağlar. Çalışma dünya genelinde çok kullanılan bir oyun motoru olan 'Unreal Engine 4' ile geliştirilmiştir. Proje içerisinde bir sınav sistemi yanı sıra eğlenceli bir şekilde anatomiyi öğrenmek için çeşitli oynanış mekanizmaları ve etkileşimli aktiviteler bulunmaktadır. İnsan vücudunda bulunan anatomik sistemlerin hemen hemen her bir parçası uygulamada mevcuttur. Bu sistemler, sanal gerçeklik ile incelenebilir, ilgili sistem hakkında eğitici video izlenebilir ve programı kullanan kullanıcılar insan vücudundaki parçaları sanal gerçeklik ortamında elle tutup inceleyebilir. Proje, tıp öğrencilerinin kolay bir deneyim yaşaması için kadavralardan kurtulmak gibi bir ek amaç da taşır. Aynı zamanda, proje, tıp akademisindeki öğretim elemanları için kolay bir şekilde soru hazırlama ve uygun bir ortamda süregelen takip mekanizması sağlar.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-33

StuWork

Berk Günay berkkgunay@gmail.com
İbrahim Çelik ibrahimcelik0715@gmail.com
Hikmet Ödül Öngören odulongoren@gmail.com
Fevzi Berkcan Taşan f.berkcantasan@gmail.com

Danışman
Faezeh Yeganlı

Tanım

Şirketler ve öğrencileri bir araya getirip, öğrencilere eğitim hayatları süresince deneyim kazanma şansı yaratmaktır.

Özet

Tasarlamış olduğumuz web uygulamasının amacı, kayıt olunarak şirketlerin ve öğrencilerin kendi profillerini oluşturup ilgi alanlarına göre işlerde ortak noktada buluşması ve şirketlerin üzerinde çalıştığı projelere öğrencileri dahil ederek öğrencilere deneyim kazanma şansı sunmasıdır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-34

Word Battles

Ceren Yılmaz ceren-yilmaz@hotmail.com
Furkan Ergün furkanergnn@gmail.com

Danışman
Gazihan Alankuş

Tanım

Projemizin amacı insanların kelime dağarcığı yarıştırarak hem eğlenmelerini, hem de hızlı düşünme yeteneği ve kelime bilgisi geliştirmelerini sağlamanın yanında hafızalarını da taze tutmalarını sağlamak. Projemiz son zamanlarda oldukça popüler olan ve kökeni scrabble olan kelime bazlı puzzle oyunlarının multiplayer versiyonudur. Bir çok farklı modu olan oyunumuzda oyuncunun genel olarak amacı verilen harflerle maksimum sayıda kelime oluşturabilmek.

Özet

Projemiz tekrarlayan (iterative) metodu ile temel bir taslaktan geliştirilecektir, hatta bitiminden sonra bile geliştirme süreci oluşturduğumuz kitlenin isteklerine göre devam edecektir çünkü amacımız kitlemizi canlı tutmak ve büyütmektir. Sürekli etkinlikler oluşturulacak ve yılın önemli günlerine özel ödüller verilecektir. Oluşturduğumuz rekabet ortamının geniş olması istediğimiz bir şeydir.
Projemizin geliştirilmesi için özgür bir oyun gelişme motoru olan unity, multiplayer tabanı için de yine özgür olan photon network kullanılacaktır. Bu şekilde özgür yazılım ile yazılım dünyasında neler yapılabileceğini de göstermiş olacağız.
Piyasada oyunumuzun benzeri oyunları yakından inceledik ve bu oyunlardaki eksiklikleri analiz ettik. Oyunumuzdaki oynanış mekaniğine sahip oyunlar piyasada mevcut fakat multiplayer tabanı mekaniği oyunumuzu diğer oyunlardan ayıran bir özellik. Farklı rekabet deneyimleri sunan Word Battles'ı özgün yapan şey Battle Royale modu ve multiplayer modudur.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-35

1881

Mehmet Eren Gür gurr.eren@gmail.com
Muhammed Baykara muhammedbaykara@gmail.com
Mahmut Yamaç Kayseri yamackayseri@hotmail.com
Burak Öztürk burakozturk124@gmail.com

Danışman
Prof. Dr. Murat AŞKAR

Tanım

Projemizle hem görsel bir şölen sunmak istedik. Ayrıca ziyaretçilere Atatürk'ü tanıtırken aynı zamanda mikroişlemciler hakkında bilgi vermek amaçlanmıştır.Ürünümüz üniversiteler, holdingler, sergiler,müzeler olmak üzere bir çok farklı yerde sergilenebilir.

Özet

Projemiz kapmasında Türkiye Cumhuriyeti Kurucusu ve İlk Cumhurbaşkanı Gazi Mustafa Kemal Atatürk'ün portresini 3D printer dan 7 farklı yatay parça halinde çıkarıp her parçanın kendi ekseninde motorlar yardımıyla random şekilde farklı hız ve yönlerde dönerek portlenin farklı dakikalarda birleşip doğru pozisyona gelmesi amaçlanmıştır. Projemizde motorların kontrolü için arduino modülü kullanılmıştır.Ayrıca ziyaretçiler kendi akıllı telefonlarına indirdikleri uygulama yardımıyla herbir parçayı kendileri kontrol ederek puzzle yapar gibi portreyi tamamlamaya çalışacaklardır ve bu sayede hem eğlenmiş hemde teknolojiyle birleşmiş olacaklar.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-36

An Improved Computer Player For Scrabble

Mustafa Kaan AYDIN k.aydin@std.ieu.edu.tr
Busenaz AZI busenaz.azi@std.ieu.edu.tr
Cemil Berk TATLICI cemil.tatlici@std.ieu.edu.tr
Mert ALPARSLAN mert.alparslan@std.ieu.edu.tr

Danışman
Cem EVRENDİLEK

Tanım

Scrabble oyunu için bir bilgisayar oyuncusu(yapay zeka) geliştirerek normalde iki kişiyle oynanan bu oyunu kendi başlarına bulmaca çözer gibi oynayabilmeleri, bu sayede kelime haznelerini geliştirmeleri ve ayrıca Alzheimer ve unutkanlık gibi nörolojik hastalıklara önleyici etkide bulunması amaçlanmıştır.

Özet

Projenin kapsamı, Scrabble oyunu için bir bilgisayar oyuncusu geliştirmek ve bu geliştirilecek olan bilgisayar oyuncusunun, scrabble için mevcut olan bilgisayar oyuncularının eksik noktaları göz önüne alınarak daha ilerletilmiş, geliştirilmiş bir bilgisayar oyuncusu olarak ortaya konmasını kapsamaktadır. Bu sayede projenin amacında belirtilen kişilerin kelime haznesinin geliştirilmesi ve Alzheimer, unutkanlık gibi nörolojik hastalıkları önlemede daha etkili sonuçlar sağlayacaktır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-37

Diclopedia

Esma Mercan esmaaa.mercan@gmail.com
Hüseyin İyibaş huseyiniyibas@gmail.com

Danışman
Kutluhan Erol

Tanım

Diklopedia çok çeşitli veriler içerecektir. Kullanıcılar herhangi bir konuyla ilgili bilgileri bir şartla ekleyebilir: İçeriğine definition eklemek zorundalar. Bundan sonra kullanıcılar bilgilerini, deneyimlerini, düşüncelerini, önerilerini ve hatta duygularını paylaşabilirler. Ayrıca, kullanıcılar iletişim kurmak ve sosyalleşmek için birbirleriyle etkileşime girebilirler. Bu web sitesi tüm kullanıcıları birbirine bağlayacak. Bölünmüş topluluk veya kullanıcı grubu olmayacak. Kullanıcılar bilgilerini veya deneyimlerini paylaştığında, diğer kullanıcılar ön sayfada görecektir. Bu özellik tüm kullanıcıları büyük ve büyük bir topluluk haline getirecek.

Özet

İnsanlar diğer insanları etkilemek, eğitmek ve eğlendirmek için düşüncelerini paylaşabileceği bir platform ararlar. Bu fikir için birçok sosyal platform inşa edilmiştir. Reddit, Quora gibi sosyal platformlardan bazılarıdır ve diğer metin tabanlı platformlar (Türkçe sözlükler) bu fırsatı sunar. Bizim üzerinde çalıştığımız platform olan Diclopedia, bunlardan biri olan React ve Symfony Framework ile inşa edilen bir sosyal platformdur. Bu proje bu sosyal platformların birleşimidir. Diclopedia, Quora'daki gibi question'lar, sözlükteki gibi definition'lar ve Reddit'teki gibi comment'lerden oluşur. Böylece, kullanıcılar herhangi bir başlık hakkında soru sorabilir veya tanım ekleyebilir ve herhangi bir tanım hakkında yorum yapabilir.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-38

Discover Steps

Ege DELİGURU egedeliguru@gmail.com
Mirkan Çalışkan mirkancaliskan@gmail.com
Onat Çipli ciplionat35@gmail.com

Danışman
Gazihan Alankuş

Tanım

Seyahat için, baştan itibaren seyahatin sonuna kadar müşteri ile olacak bir mobil uygulama. Bu mobil uygulamanın en önemli yeniliği, bazı seyahat kitaplarını kopyalayıp yapıştırmak yerine, yerel halk tarafından oluşturulan tüm içeriğin olmasıdır. Bunu yapmaktaki amacımız yolcunun bir arkadaşı ile birlikte seyahat ediyor gibi hissetmesini sağlamaktır ve seyahatlerinde daha iyi bir deneyime kavuşmalarıdır.

Özet

İlki hazırlık kısmı, ikincisi ise görülmeye değer yerleri bulmak ve deneyimlemek olmak üzere yurt dışına seyahat etmenin iki ana sorunu vardır. Bilmediğiniz veya yeterli bilgiye sahip olmadığınız bir yere seyahat etmek streslidir ve gitmek istediğiniz ülkeye göre durum daha da kötüleşebilir. Vize ile girilen ülkelerde önceden yapılması gereken bazı hazırlıklar vardır bunlar uçak bileti, konaklama rezervasyon vb şeylerdir ancak, yetersiz araştırma yapmaları, gezginlerin vize için reddedilmesine yol açabilir. Bu nedenle, gezginlerin çoğu turizm acenteleriyle anlaşmayı seçmektedir bu yöntem normale göre daha pahalı bir maliyet doğurmaktadır. Bunun dışında gidilecek yere ulaşıldıktan sonra gezginin aklında başka sorularda oluşur : “Hangi yerler ziyaret etmeye değer?”, “Oraya nasıl gidebilirim?”, “Yemek?” vb sorulardır. Bizim amacımız ise bu problemleri gideren bir mobile uygulama yaratmaktır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-39

Note M8 the Notebook Network

Ruhat Şengül ruhats@gmail.com
Selin Candemir candemir.selin@hotmail.com
Serhat Akan serhatakann@gmail.com

Danışman
Faezeh Yeganlı

Tanım

Dijitalleşen bir dünyada bu dijitalleşmeye en başarılı şekilde kafa tutan not alma sisteminin dijital ortama aktarılabilmesi amaçlanmıştır. Not almaya ihtiyaç duyan her kullanıcıyı kapsar ve birincil kullanım alanı olarak eğitim ile öğretim planlanmıştır.

Özet

Birkaç farklı tipte not alma yöntemini destekleyen ve istenen notları paylaşmayı sağlayan bir mobil application'dır. Android üzerinde çalışacak olan bu paylaşım platformu öğrenmeyi kolaylaştırmayı hedeflemektedir ve bu amacına ulaşmak için kullanıcılardan oluşan bu topluluğun kolay bir şekilde bilgilerini paylaşması amaçlanmaktadır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-40

Odaklanmış Dikkat Ölçümü ve Arttırımı

Hamza Melih Bayrakdar hamzamelih61@gmail.com
Umutcan Berk Hasret umutcanberkhasret@hotmail.com
Erkin Kurt kurt.erkin@gmail.com
Ersoy Efe Uruk efeuruk1@gmail.com

Danışman
Hüseyin Akcan

Tanım

Her ne kadar odaklanmış dikkat bozukluğu rahatsızlığının etkileri hastanın hayat kalitesini ciddi ölçüde etkileyip, bireyin günlük hayatında kullandığı temel yetilerini sınırlasa da bu rahatsızlığa gerekli önemin verilmediği kanaatindeyiz. Bu alandaki çalışma spektrumunun yeni yöntemlere ve bakış açışlarına müsait olduğunu düşünüyoruz. Projemizde, odaklanmış dikkat bozukluğu nedeniyle hayat kalitesinden ödün veren ve/veya vermek zorunda kalan bir bireyin, hayatının kontrolünü tekrar eline almasına yardım etmek gayesi taşımaktayız. Aynı zamanda bireylerimize bu meşakkatli yolda rehber olan, yol gösteren psikolog ve psikiyatristler için de süreci kolaylaştırıp rahatsızlık sahibi bireylerin takip sürecini hızlandıracak bir web platformu dizayn ediyoruz. Projemizin psikoloji danışmanı tarafından hazırlanmış olan psikolojik testler ve egzersizlerin, kullandığımız sanal gerçeklik teknolojisinin çocuk gelişimini olumsuz etkilemesi sebebiyle, bu rahatsızlıktan mustarip 13 yaşını geçmiş bireylerin kullanması uygun görülmüştür. Projemizin son halini psikoloji ve psikiyatri kliniklerinde kullanılması için tasarlamaktayız.

Özet

Dikkat eksikliği çağımızın önemli rahatsızlıklarından biri olmakla birlikte, akıllı telefonlar ve diğer elektronik cihazların artımıyla günden güne daha çok insanda görülmektedir. Odaklanmış Dikkat Bozukluğu Değerlendirmesi projesinde bizler, odaklanmış dikkat bozukluğu rahatsızlığından mustarip hastaların durumlarında en ufak bir iyileştirmeyi hedef edindik.
Projede birbirinden farklı dikkat bozukluğu ölçücü/durum iyileştirici senaryolar içeren bir sanal gerçeklik tabanlı oyun (simülasyon) ve bu oyunu yönetme ve veriler elde etme amaçlı bir tane de web paneli bulunmaktadır. VR (sanal gerçeklik) oyununda hastalar senaryolarda tanımladığımız hedefleri başarmaya çalışarak hem iyileşme yollarına girebilecek hem de bu işlem sürerken kendi ilerleyişlerini takip edebilecekler. Web paneli 3 üç farklı kullanıcı tipi tarafından kullanılacak, yöneticiler (admin), hastalar, doktorlar. Yöneticiler sistemde doktorları oluşturup, güncelleyip, silebilecek. Doktorlar ise sistemdeki hastaları oluşturup, güncelleyip, silebilecek. Bunun yanında hastaların girecekleri testleri ayarlayıp, bu testlerin sonuçlarını görebilecek ve isterlerse zaman odaklı veya senaryo odaklı raporlar elde edebilecekler. Eğer isterlerse bu raporları kendilerine e-posta olarak atabilecekler. Hastalar sadece kendi bilgilerini görebilecekler, isterlerse onlarda kendi test bilgilerine ulaşıp, zaman odaklı veya senaryo odaklı raporlar elde edebilecekler. E-posta seçeneği onlar içinde mevcut. Şu an da iki platformun da geliştirilme süreçleri devam etmektedir.
Proje birçok sağlık kliniğinin dikkat bozukluğu ile ilgili kollarında hastalar üzerinde kullanılabilir. Gerekli ekipmanlar için, bir tane VR headset, bir VR headset uyumlu bilgisayar ve internet bağlantısı yeterlidir.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-41

Lina Oyun Motoru

İnan Evin inanevin@gmail.com
Bekir Batuhan Bakır bbekirbatuhan@gmail.com

Danışman
Kaya OĞUZ

Tanım

Lina Oyun Motoru, birçok oyun motorunun mimarisindeki mevcut sorunları çözmek için alternatif çözümler getirmeyi amaçlayan açık kaynaklı bir oyun motorudur. Bu projede oyun ve oyun motoru konuları ele alınmıştır ve hedef kitlesi oyun ve oyun motoru geliştiricileridir. Bir açık kaynaklı oyun geliştirme projesi olan projemizin amacı, ileride yapılacak olan oyun projeleri için bir temel oluşturmaktır. Ortaya çıkacak ürün, bilgisayarlarda kullanılabilecektir.

Özet

Lina Oyun Motoru için yapılacak çalışmalar üç ana aşamadan oluşmaktadır. Bunlardan birincisi, literatür taramasıdır. Literatür taramasında, projemiz ile ilgili literatür detaylı bir şekilde taranmış ve gerekli sonuçlar çıkartılmıştır. Bir diğer ana aşamamız projeyi tasarlamaktır. Tasarım aşamasında, yaptığımız literatür taraması ve bugüne kadar olan tecrübelerimizi kullanarak, projemin amacına uygun bir yazılım mimarisi tasarlanmıştır. Son aşama ise projenin programlanmasıdır. Projenin hedefi, kolayca anlaşılabilen ve değiştirilebilen bir yazılım mimarisine sahip açık kaynaklı bir oyun motoru geliştirmektir. Projenin sonunda, kullanıcılar oyun motorunu değiştirebilir ve oyun motorunu kullanarak kendi oyunları geliştirebileceklerdir. Proje tamamlandığında, yerli ve yabancı, oyun motoru ve oyun geliştirme topluluğunun, yeni oyunlar geliştirebilmek için kullanabileceği veya ilerideki çalışmalarında temel alabileceği bir yazılım ortaya çıkması amaçlanmıştır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-42

Moonwake

Kerim Figanioğlu kerimfiga@gmail.com
Osman Burak Geçer osmanburakgecer@gmail.com
Cenk Kabaağaçlı cenkkabaagacli@gmail.com

Danışman
Hüseyin Akcan

Tanım

Hyper-Casual oyunlar, mobil oyunların bilinen üç genel kategori için nispeten yeni bir kategoridir: gündelik, orta çekirdekli ve hardcore. Yeni tarz “hyper-casual”, basit minimalist ve anında oynanabilen oyunlar içeriyor. Bu oyunlar kısa oyun seansları sunarak oyuncuların sık sık oynamalarını ve istedikleri zaman durmalarını sağlayarak bağımlılık ve ilgi çekici olmalarını sağlar. Hyper-Casual oyun araştırmamızda öğrendiğimiz aşağıdaki oyun yaklaşımlarını uygulamayı planlıyoruz:

1) Zahmetsiz Oynanış
2) Anlaşılabilir Hedefler
3) Anlaşılır Oynanış
4) Oyuncu Dostu Oyun

Unity'yi oyun derslerimizde de öğrendiğimiz bir oyun motoru olarak kullanacağız. Unity'de kullandığımız C # programlama dilini kullanacağız. Grafikler için Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects ve Blender'ı kullanacağız.

Özet

Bu projenin amacı, Hyper-Casual Oyun eğilimini ve sahnelerin arkasına geçen işi anlamak, daha sonra kendi oyunlarımızı üretmek, bulduklarımızı kullanarak uygulama mağaza listelerinde başarılı kılmaktır. Sürecimiz aşağıdaki şekilde olacak; ilk önce piyasayı analiz edeceğiz ve mevcut trendleri belirlemeye çalışacağız. Ondan sonra bulgularımızı kullanarak bir oyun fikri bulacağız. Sonra bu oyun fikrini hızlı bir şekilde prototip edeceğiz ve oyundan memnun kalana kadar tekrarlayacağız. Daha sonra, oyunumuzu yayıncılara geri bildirim almak için göndereceğiz. Yayıncılardan bir geri bildirim beklerken, diğer oyunlarımız için bu işlemi tekrarlayacağız. Yayıncıların geri bildirimlerine göre oyuna geri döneceğiz ve bazı güncellemeler yapacağız.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-43

Anlık duygu durumlarına göre film tavsiye sitesi

Alper AÇIK alperacik12@gmail.com
Mehmet ARICI arcmhmt@gmail.com

Danışman
Turgut KALFAOĞLU

Tanım

Bu projeyle öncelikle, kullanıcılara çoktan seçmeli sorular sorarak anlık duygu durumlarını tespit edip, o duygu durumlarına göre film tavsiye etmektir. Ayrıca, kullanıcılar soruları cevaplamadan film tavsiyesi isterse, kullanıcıların daha önce puanladıkları filmleri değerlendirip tavsiye eden uygulamamız da mevcuttur.
Film izlemeyi seven veya ne izleyeceğine karar vermeyen herkes hedef kitlemizdir.
Biz bu projeyi film tavsiye ederken farklı bir yaklaşım oluşturmak için ele aldık.
Bu proje konusu film yayını yapan herhangi bir site tarafından kullanılabilir.

Özet

Projemiz iki uygulamadan oluşmaktadır. Birincisi olan soru-cevap uygulaması; kullanıcının anlık duygu durumunu tespit edip, ona göre film önermektir. İkincisi kullanıcının puanladığı filmlere göre film önermektedir.
Biz bu projeyle kullanıcıların aldıkları film tavsiyesiyle 2 saatlik kaliteli bir deneyim yaşamasını hedefliyoruz.
Uygulamamız ilk beta versiyonu ile yayınlanarak, soru-cevap uygulamasının yardımıyla kullanıcılardan soruları cevaplayıp, önüne gelen 5 filmden birini seçip, izleyip, puanlanması istendi. Böylece hangi duygu durumda hangi film türünün tercih edildiği belirlendi. Son versiyonda soru-cevap uygulaması, beta versiyonunda elde edilen geri dönüşle 1 film önermeye başladı. Kullanıcıları daha önce puanladıkları filmlerden yararlanarak film tavsiye eden uygulamamız da bu versiyonda aktif oldu.
kullanıcılar sitemizde kaliteli vakit geçirecek ve eğlence sektöründe kullanıcılarına öneriler yapan sistemlerin klasikleşmiş öneri tarzlarına farklı bir bakış açısı getirecek.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-44

Sport Mate

ŞEYMA GÖRÜCÜ seyma_grc@hotmail.com
Samet Çalışkan sametcaliskantwo@gmail.com

Danışman
BURAK GALİP ASLAN

Tanım

Bu uygulama insanların bir spor etkinliği oluşturup kolayca etkinliği kontrol edebilmesi sayesinde spor etkinliklerinin gerçekleşme ihtimalini artırmayı amaçlamaktadır. Uygulamayı kolay anlaşılır kullanıcı arayüzü sayesinde herkes telefonları vasıtasıyla kullanabilecektir.

Özet

Proje kapsamında temel olarak server , API ve frontend çalışmaları yapılacaktır. Uygulamanın kullanıcılar ile buluşup etkileşime girmesi en büyük hedeftir. Proje sonunda android ve ios'ta çalışabilen bir uygulama ortaya çıkacaktır. Bu uygulama kullanıcılarına tek seferlik veya belirli tarihler arasında haftada bir veya birkaç gün veya ayın belirlenmiş gününde spor etkinliği oluşturma; oluşturulan etkinliğe katılımcı davet etme, etkinlikler içerisinde sohbet kısmında sohbet edebilme; gelen etkinlik davetine katılıyorum, belki veya katılmıyorum diye cevap verebilme; hatta davetli kullanıcı isterse yanında ekstra katılımcı getireceğini sisteme belirtebilme ve son olarak etkinlik gerçekleştikten sonra birbirlerini puanlayabilme özelliklerini sunmaktadır. Bu sayede spor etkinliklerini daha eğlenceli ve planlı hala getirebilmek, yapılan sporun sahada kalmayıp insanların birbirlerini değerlendirebileceği bir platform sağlayabilmek amaçlanmaktadır.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-45

Student Assistant

Gamze Yavuz gamzeyavuz23@gmail.com
Mert Temiz merttemizjj@gmail.com

Danışman
Belgin Ergenç Bostanoğlu

Tanım

Öğrencilere akademik hayatlarında zaman yönetimi konusunda yardımcı olma

Özet

Projemiz android tabanlı bir uygulama geliştirmek üzerinedir. Günümüzde kendi ders çalışma programlarını ayarlayabilen öğrenciler olsa da uzun dönemli disiplini sağlamak oldukça zordur. Bizim uygulamamız ile öğrenciler günlük, aylık, dönemlik çalışma programı hazırlayarak bu programlara uygun amaçlar belirleyebilirler. Projede programlar ayarlanırken derslerin AKTS puanları göz önünde bulundurulur. Ayrıca öğrenciler kendileri için amaçlar belirlediklerinde düzenleme yapılırken AKTS puanı referans olarak alınır. Aynı zamanda öğrenciler ödev, vize, ve final sınavı tarihlerini sisteme yükleyip buradan takip edebilirler. Uygulama hatırlatıcı, uyarıcı ve motive edici bildirimler gönderir. Bu uygulama doğrultusunda öğrencilerin akademik hayatı kolaylaşır ve zaman yönetimini en iyi şekilde gerçekleştirebilirler.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-46

Yenilikçi Mobil Dil Öğrenme Uygulaması

Fatma Uysal fatmauysal3396@gmail.com

Danışman
Turgut Kalfaoğlu

Tanım

Bu uygulama, bir insana hızlı ve etkili bir şekilde yabancı dil öğretmeyi amaçlar. Mobil cihazlar üzerinde çalışmaktadır ve veri kaynağı olarak da internet üzerinde bir sunucuya erişim gereksinimi vardır. Öğrenmek istenen yabancı dile ait sözcükleri, günlük konuşmaları, dilbilgisi yapılarını oyunsallaştırma tekniği yardımıyla, kullanıcıya etkileşimli bir şekilde sunar.

Özet

* Geliştirdiğimiz bu uygulamada oyunlaştırma tekniğini kullanarak kullanıcının bilgiye olan ilgisini artıracak ve daha hızlı öğrenmesini sağlayacağız. Böylece uygulamamız kullanıcı ile daha etkileşimli olacaktır. Edebi eserlerden, makalelerden ve kitaplardan alınan örneklerle kelimelerin kullanımını gösteren akıllıca tasarlanmış bir içerik sunacağız. Böylece kullanıcılar kelimelerin kullanımını daha kolay ve ayrıntılı bir şekilde öğrenebilirler. Sektörlerle ilgili konular da olacak. Örneğin hukuk alanında, politika vb.
* Proje, sunucu ve müşteri olmak üzere iki bölümden oluşacaktır. Veriler sunucu tarafında tutulacak ve istemciye buradan sağlanacaktır. Sunucu tarafı, istemci ile REST protokolü üzerinden veri göndermektedir. Sunucu uygulaması PHP ile geliştirilecek ve veriler MySQL üzerinde tutulacaktır. İstemci uygulaması, Facebook tarafından geliştirilen React Native ile geliştirilmektedir. React Native uygulamasını geliştirmek için HTML, CSS ve JavaScript kullanmaktayız.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-47

Find Your Homemate

Büşra Çoban busracoban@std.iyte.edu.tr

Danışman
Yusuf Murat Erten

Tanım

Proje,üniversite öğrencilerinin ev arkadaşı bulmalarını sağlayan bir uygulamadır.

Özet

Uygulamaya üniversite öğrencileri std mailleri ile giriş yaparak ev ilanı paylaşabilir veya paylaşılan ev ilanlarında arama yaparak,kendisine uygun evi ve arkadaşı bulabilir.Std ile giriş yapılacağı için sadece üniversite öğrencilerinden oluşan bir platform olacak ve güveni sağlayacaktır.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-48

ABChar

ibrahim acar ibrahmacr@gmail.com
Furkan Can furrkanc@pm.me

Danışman
Mustafa Özuysal

Tanım

Projemiz ile çocukların eğitimine katkıda bulunmayı amaçlıyoruz. Erken yaşta okuma yazma öğrenmelerine yardımcı olabilecek interaktif bir uygulama. Yapay zekayı eğitim içinde daha aktif bir şekilde nasıl kullanırız sorusuna cevap olarak üretilmiş bir mobil uygulama.

Özet

Projemiz, çocukların okuma yazma öğrenmesine yardımcı olmayı hedefleyen bir mobil uygulama. Proje kapsamında yapılacak çalışmaları iki ana parçaya ayırabiliriz: Yapay zeka, mobil platform. Projenin yapay zeka tarafı telefon kamerası üzerinden alınacak harf veya rakam imgelerinin derin öğrenme metodlarıyla sınıflandırılmasıyla özetlenebilir. Mobil platform tarafında ise eğitilen modelin aile ve çocuk ile interaktif bir iletişim sağlayabilecek şekilde, ilgi çekici ve basit bir arayüzle kodlanması hedefleniyor. Uygulama çocuk kullanıcılar için eğitici bir içerik sunmanın yanında verilen eğitimin sonuçlarını gözlemlemek amacıyla uygulama tarafından istenen harfin çocuk tarafından gösterilmesini istiyor. Bu yolla birlikte ebeveynler çocuklarının ne kadar başarılı olduğunu takip edebilecek ve başarısız olunan harf veya rakamlara odaklanmaları konusunda çocuklarına destek olabilecekler. Uygulama erken yaşta yaygınlaşan mobil cihaz kullanımını eğitici ve yararlı zamana dönüştürmeyi hedefliyor

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-49

Development of a Software Product Line for Social Media Mention Tracker

İsmail Ulaş Bayram iulasbayram@gmail.com
Hasan Yeniada hasanyeniada@gmail.com

Danışman
Tuğkan Tuğlular

Tanım

Projenin temel amacı, günümüzde oluşan spor alanlarındaki rekabetin sosyal medya mecralarındaki ilerleyişiyle birlikte bu alanda oluşan rekabetin takibini sağlamak. Bu projeyle spor klüpleri kendi sosyal medya hesaplarının karşılaştırmalı analizleriyle, ilerleyişini takip edebilecekler. Ürün genel olarak sosyal medyada geniş kitlelere ulaşmak isteyen her spor kulübü ve bireysel olarak merakı olan herkes için kullanılabilir seviyededir.

Özet

Kullanıcıya spor kulüplerinin sosyal medya hesaplarından topladığımız verilerle ilgi çekici bir arayüz sunuyoruz. Kullanıcılar bu arayüz ile takip ettikleri spor kulüplerinin sosyal medyadaki hareketlerini kolayca takip edebilicekler.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-50

ReachY - Mobile Game

Taner KAHRAMAN taner_kahraman97@hotmail.com

Danışman
Turgut KALFAOĞLU

Tanım

Mobil oyun oynayan insanlara farklı bir oyun deneyimi sunmak

Özet

The concept of the study is creating an infinite run themed mobile game which aims to get attention of the people who are curious about playing games. The fact that the infinite run themed games are trending now, but have identical boring control layouts and game dynamics, this project will reach its goal by getting rid of such issues. The genre of project is infinite run themed game. Infinite Run is an endless game genre. You need to avoid obstacles by jumping and rolling.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-51

Iyte AI Assistant

Mohammad Abu Musa Rabiul silentrobi840@gmail.com

Danışman
Belgin Ergenç Bostanoğlu

Tanım

IYTE AI ASSISTANT helps the user to find university related query in natural language

Özet

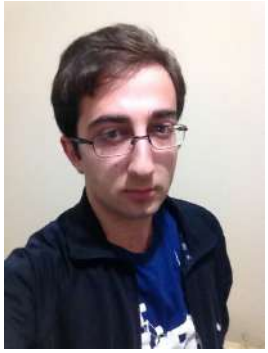
Help student to easily search for information. 24 hour service.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-52

Kelime Bulmaca

Selim Demirci selimd3mirci@gmail.com



Danışman
Barış Ethem Süzek

Tanım

Günümüzün yükselen trendi olan mobil oyunun sektörünün Türkiye'deki yıllık pazar payı 1 milyar TL'ye ulaştı ve her geçen gün bu miktar artıyor. Kelime oyunları ise bu pazarın gelişmesinde büyük rol oynayan oyun türlerinden bir tanesidir. Bu oyun türü ile zekanızı tazelerken, yeni bilgiler öğrenebilir ve aynı zamanda eğlenebilirsiniz. Şuan sadece Android kullanıcıları ve Türkiye pazarı hedeflenmektedir. Uluslararası pazarına açılması olasıdır.

Özet

Projemizde, Türkiye'deki mobil oyun sektörünün önemli kategorilerinden biri olan kelime oyun kategorisinde bir oyun geliştirdik. Oyunumuz "Kelime Bulmaca'"nın amacı, verilen 3 ipucuna göre kullanıcısına anlatılmak istenen kelimeyi buldurmaktır. Oyun Unity Game Engine ile geliştirilmiştir. Kelime oyunlarının kullanıcı profillerine dair istatistikler incelenip, oyunun daha canlı bir tema, eğlenceli ses efektleri ve animasyonlarla geliştirilmistir. Ticari kazanım amacı ile geliştirdiğimiz oyunumuz şu an Google Play Store'da yayındadır. Yayınlandığı zamanda, iki gün içerisinde kendi kategorisinde trendlerde ikinciliğe ulaşmıştır. "Kelime Bulmaca'"nın şu an sadece Türkçe dil desteği bulunmaktadır ve Türkiye pazarını hedeflemektedir. Oyunun kullanım trendi göz önüne alınarak yabancı dil desteğiyle beraber yurt dışı pazarına açılabilir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-53

SpeakingComics

Süleyman Taşpınar sl.taspinar@gmail.com

Danışman
Barış Ethem Süzek

Tanım

Görme engelliler için işitsel çizgi romanlar betimlemek.

Özet

Proje kapsamında yapılacak temel çalışmalar;
Karikatür/Çizgi Roman görsellerindeki karakterleri,konuşma balonlarını,sahne sayılarını makine öğrenmesi methodları ile bulmak.Daha sonrasında bunu seslendirmek olarak anlatılabilir. Projenin temel hedefi görme engelliler için sesli bir çizgi roman veri tabanı oluşturmak.Projenin bu aşamasında yüz bulma ve konuşma balonlarının tespiti için çalışılıyor.
Sosyal sorumluluk çerçevesinde engelli bireylerin toplumun geri kalan bireyleri ile eşit şartlarda eğitim ve eğlence hizmetlerinden yararlanmalarına yardımcı olmak amacıyla eğitim ve eğlencenin bir arada bulunduğu çizgi roman , karikatür gibi görsel yayınların görme engelliler için işitsel metinler ve resimler haline getirecek bir dijital ortam sunmak.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-54

Imece:Köy okulu öğretmenlerini ve bağışçıları buluşturan mobil uygulama

Betül Tamer betultamerr@gmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Gelişen teknoloji kullanılarak köy okullarımızda okuyan öğrencilerimizin ihtiyaçlarının ivedilikle belirlenmesi ve bağış sever vatandaşlarımızın bu ihtiyaçlardan kolaylıkla haberdar olması mümkündür.
Bu projenin öncelikli amacı ihtiyaç sahiplerine ulaşım kolaylığı sağlamaktır. Kullanıcılar yardım etmek için kullanmadığı bir ürünü paylaşıp, lazım olduğunu belirten öğretmene yollayabilirler. Bir diğer amaç ise köydeki çocukların eğitim seviyelerini artırmak için imkanları artırmaya yardımcı olmaktır. Örneğin, bir köydeki Ali öğretmen kütüphane kurmak istiyorsa uygulamadan istek listesi oluşturup istediği kitapları belirtebilir ve köye kütüphane kurmak için gerekli olan malzemeleri listeleyebilir. Kullanıcılar listelenen malzemeleri temin edip yollayabilirler. Böylelikle köydeki öğrenciler rahatlıkla kitaba ulaşabilir. Maddi yetersizlikten dolayı okuldan alınan öğrencilerin sayısını azaltmayı, öğrencilerin eğitim ve öğretim ile ilgili imkanlarını daha da artırmayı hedefliyoruz.

Özet

Şehir merkezlerinde yaşayan çocuklar fazla imkanlara sahip olsalar da kırsal kesimde yaşayan çocuklar maddi yetersizlikten dolayı bu imkanlara sahip olamıyorlar. Bunun dışında gelişmiş illerdeki okullar daha çok imkana sahipken gelişmemiş il veya kırsal kesimdeki okullar yeterli imkana sahip değillerdir. Bu sebeple birçok vakıf ve dernek gelişmemiş yerlerdeki okullara destekte bulunuyorlar. Bu destekler genellikle halktan temin edilen kullanılmış giysileri veya kırtasiye malzemelerini kırsal kesimdeki okullara yollamak veya okulun istedikleri eksiklikleri tamamlamaktır.
Bu projenin amacı ise vakıf ve derneklerin yaptığı bu hizmetleri bireysel olarak yapılabilecek kadar kolaylaştırmaktır. Proje kapsamında köy okullarındaki öğretmenlerle, yardımsever insanları aynı platform altında toplayan bir mobil uygulama geliştirilecektir. Bu uygulamada kullanıcılar öğretmene kullanmadığı eşyaları yollayabilir veya öğretmenin paylaştığı eksik listesini temin etmelerini sağlayabilirler.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-55

Fooding

Fatih İstek fatihistek59@gmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Proje amacı insanlardaki restorant kültürünü değiştirmek. Dışarıda ve restorantlarda yemek yiyen insanları kapsamaktadır. Rezervasyon ile yemek yenilen ortamlarda zaman kaybını önlemek için yapılmıştır. Proje insanların yemek yediği restorantları kapsamaktadır.

Özet

Proje, rezervasyon ile çalışan restorantlarda insanların daha hızlı bir şekilde yemeklerini sipariş etmelerini sağlamaktadır. Mekanda menü kalabalığını ortadan kaldırıp, insanların önceden yemeklerini seçerek hem zamandan tasarruf etmelerini hem de daha iyi vakit geçirmelerini sağlar. Proje normal kullanıcılar için mobil uygulamadan oluşmaktadır.Mobil uygulama kulanıcıların önceden restorantlarını bulup, yemeklerini belirleyip, rezervasyon saatini ayarlamasına yardımcı olur. Kullanıcılar mobil uygulama üzerinden gittiği restorantı puanlayabilir, yorum yapabilir, isterse de favori restorantlarına ekleyip birdaha ki sefere aynı yerden yemeğini yiyebilir. Diğer tarafta bulunan web kısmı restorant sahiplerini kapsamaktadır. Mekan sahipleri tarayıcı üzerinden uygulamaya erişip mekandaki oturma düzenlerini, menü içeriklerini ve rezervasyon saatlerini düzenleyebilir. Böylelikle rezervasyonda konusunda doğacak sıkıntıların önüne geçip insanlar daha kaliteli vakit geçirebilirler.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-56

City Guide

Canberk Koçbay canberkkocbay@hotmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Projenin amacı iş yeri sahiplerinin iş yerlerinin reklamlarını kolaylık yapabilmelerini sağlamak ve ulaşılabilirliğini arttırmaktır. Ziyaretçi açısından ise ihtiyaçlarına göre arama yapıp kolaylıkla ulaşabilmelerini sağlamaktır. İlk etapta restoran, konaklama, eğlence yerleri ve mağazaları kapsamaktadır.

Özet

Uygulama temelinde ziyaretçi ve iş yeri sahibi olarak iki farklı kullanıcı rolüne sahiptir. İş yeri sahipleri, uygulamayı kullanarak kendilerine ait iş yeri hakkında adres, telefon, çalışma saatleri, içerik ve istedikleri bilgileri girerek kolaylıkla tanıtımlarını yapabilirler. Ziyaretçiler, uygulama ile gittikleri/gidecekleri şehirlerde ihtiyaçlarına göre arama yapıp konaklama, yemek, eğlence yerleri ve mağazalar hakkında kolaylıkla bilgi sahibi olabilirler.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-57

Kelime Oyunu Android Uygulaması

Serhat DOĞRU dogru.serhat@hotmail.com

Danışman
Özgür KILIÇ

Tanım

Akıllı telefon kullanan herkesin genelde boş vakitlerinde eğlenebilmek için kullanabileceği Android Mobil Uygulaması olarak bir kelime oyunu yapmak.

Özet

Otobüs durağında, arkadaşınızı beklerken veya metroda olduğunuzu düşünün. Ne yapardınız? İnsanlar günümüzde genellikle bu tarz durumlarda vakit geçirirken akıllı telefonlarında oynaması basit ve rahat oyunlar oynamayı tercih ederler. Bu proje iki kişinin karşılıklı online olarak oynayıp yarışabileceği ve yazdıkları kelimelerin İngilizce karşılığını görüp kullanıcıların aynı zamanda kelime dağarcığını geliştirmeyi hedefleyen bir kelime oyunudur.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-58

Konum bazlı hatırlatıcı

Ali YILMAZ yilmaliz96@gmail.com

Danışman
Özgür KILIÇ

Tanım

Projenin amacı insanların yapması gereken görevlerini hatırlatacak bir sosyal medya uygulamasıdır. Proje kullanım alanının bir sınırlaması yoktur.

Özet

Proje kullanıcılarının konumları yardımı ile yapması gereken görevleri yerine getirmeleri için hatırlatıcı bir mobil uygulamadır. Uygulama aynı zamanda bir sosyal medya platformdur ve bu sayede kullanıcılar sistem üzerinde ki arkadaşlarının da konumlarını hatırlatıcı konumu olarak kullanabileceklerdir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-59

Kategori ve Harfe Göre Zamanlı Kelime Bulma Oyunu

Alptuğ Seyman alptugseymann@gmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Teknolojinin artık herkesin evine girmesiyle beraber boş zamanlarımızın çoğunu akıllı cihazlarımızda harcıyoruz.Genel olarak ise cihazlarımızdaki oyunların bu zamanın büyük bir kesimini oluşturduğunu görebiliriz.Bu projemde gençlerden ziyade yetişkin kesimin oynadığı oyunlar baz alınarak onlar için kelime bazlı bir oyun yapmayı amaçladım.

Özet

Projem yetişkin kesime hitap ettiği için daha basit ve oynaması kolay bir yapıdadır.Geçmişten de bildiğimiz isim-bitki-şehir oyununu günümüze uyarlayarak kullanıcılara eğlenceli ve rekabetçi zaman geçirmek projemin asıl amacıdır. Proje kapsamında sadece android programlama ile bir süreç geçirdim.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-60

BYOM: Bring Your Own Music

Burakhan Sevim burakhnsevim@gmail.com

Danışman
Cihat ÇETİNKAYA

Tanım

Bu projenin amacı, halka açık alanlardaki(cafe,restoran vb.) insanların bulundukları mekanda çalınan şarkıyı mekan sahibinin müzik zevkine göre değil,ortamdaki insanların ortak müzik zevklerini göz önünde bulundurarak müzik seçimi yapan bir sistemin tasarlanmasıdır.

Özet

Halka açık alanlardaki(cafe,restoran vb.)insanların lokasyon bilgisiyle kullanıcı adları alınarak sunucuya gönderilir ve böylece kullanıcıların şarkı listesi baz alınarak sıradaki şarkı türünü seçen algoritmayla uygulama sıradaki şarkıyı çalar.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-61

Just Dance

Mehmet Alp Albayraktaroğlu mhtalpalbayraktaroglu@gmail.com

Danışman
Cihat Çetinkaya

Tanım

Projenin amacı gençlere eğelenceli bir şekilde dans hareketi öğretmek.

Özet

Just Dance, Görüntü İşleme ile vücut hareketleri ölçerek puanlandıran video tabanlı bir oyundur. Bu oyun sayesinde kullanıcılar mümkün olacak
bu dans hareketlerini daha kolay ve eğlenceli öğrenirler. Yarışma dansı Fortnite Floss Dance'dir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-62

DLR Exercises

Atıl Can Saçan atilcansacan@gmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Proje bir android uygulamasıdır. DLR pilotluk sınavı için pratik yapmak amacıyla veya kullanıcının dikkatini, konsantrasyonunu ölçmeye, geliştirmeye yönelik amaçlarla kullanılabilir.

Özet

Proje konsantrasyon, yön bulma ve hafıza becerilerini test etmek ve geliştirmek için 3 farklı eğitici oyun içermektedir. DLR Exercises bir android uygulaması olup sadece pilotluk sınavlarına hazırlananları değil diğer kullanıcıları da hedeflemektedir.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-63

VR ve Arduino ile oyun deneyiminin artırılması

Osman Yılmaztürk osmanyilmazturk32@gmail.com

Danışman
GÖKÇEN YILMAZ

Tanım

Oyun oynamayı seven kişilerde, hayal etmekte zorlanan derse ilgisiz öğrencilerde ve askeri projelerde kişinin ortama daha hızlı adapte olması amacıyla üretilmiştir. Eğlence ve eğitim bu projenin başlıca hedefleri arasındadır. Gerekli senaryolar(oyun içi alanlar) üretildiği takdirde her türlü alanda kullanıma müsaittir.

Özet

Bu proje sanal gerçeklik kullanılarak oyun deneyimini artırmak amacı ile üretilmektedir. Vücuda bağlanan elektrotlar ile kişinin sanal dünyayı hissetmesi amaçlanmaktadır. Projenin konusu "marsta kolonileşme" örnek alınarak tasarlanmıştır. Fakat bu durum kolayca değiştirilebilir. Gerekli senaryo oluşturulursa her türlü hikaye oyuncuya kolayca aktarılabilir.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-64

Makine öğrenmesi ile haber sınıflandırılması ve tavsiye sunulması

Agah Furkan Özdemir agahfurkan@gmail.com

Danışman
Alper Uğur

Tanım

Proje amacı; kullanıcı deneyimini ön planda tutan, kullanıcının uygulama içi aktivitelerini analiz ederek, elde edilen verileri yeni haber tavsiyesinde kullanan, haber sınıflandırma işlemlerinin gerçekleştirildiği mobil haber uygulaması yazılmasıdır. Uygulamanın yazılma amacı, mobil cihaz üzerinde makine öğrenimi ve tavsiye sistemi kurulması konularında tecrübe kazanılmasıdır. Oluşturulacak ürün günlük haber takibini, istenilen anahtar kelimelere abone olunmasını ve tavsiye haberler sağlayarak bilgi ihtiyacını karşılamaktadır.

Özet

Uygulama içerisinde makine öğrenimi işlemleri gerçekleştirilmektedir. Sınıflandırma ve kümeleme işlemleri cihaz üzerinde çalışacağı için çeşitli algoritmalar denendi ve cihazın ram, cpu donanımlarının hangilerini kaldıracağı test edildi. Doğruluk oranları da göz önünde bulundurularak kullanılacak algoritmaya karar verildi. Son kullanıcıya sunulacak ürün istenilen anahtar kelimelere bağlı haber kategorilerine abone olunmasını sağlamakta, görüntülenen haberleri ve ileride çeşitli aktiviteleri de analiz ederek ilgilenebilinecek haber tavsiyesinde bulunmaktadır. Bu sayede kullanıcı deneyimi arttırılmakta ve kullanıcının kullanım amacına evrilmektedir.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-65

Çocuklar İçin Kodlamayı Öğreten Oyun Seti

Sümeyra Kapan kapansumeyra@gmail.com

Danışman
Şevket Umut Çakır

Tanım

Projenin amacı arduino ve belli sensörler kullanarak çocuklara kodlamayı öğreten platform oluşturmak. Okul öncesi çocukların oynayabileceği analitik düşünme becerilerini arttıran, oyun ile eğiten bir set.

Özet

Yurtdışında 3 yaş ve üzeri çocuklarda kodlama eğitimi için kullanılan oyun setinin ülkemizde de prototipini yapıp endüstriyel anlamda hayata geçirebilmeyi hedefliyorum. Çocukların bloklarla oyun botunu yönlendirebilecekleri, analitik düşüncelerini geliştiren ve eğitirken eğlendiren bir eğitim seti olacak.

Kategori: ESM-66

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

WhoMate

Aşkın Bilir askinbilir@gmail.com

Danışman
Şevket Umut Çakır

Tanım

Etkinliklere olan katılımı sağlamak

Özet

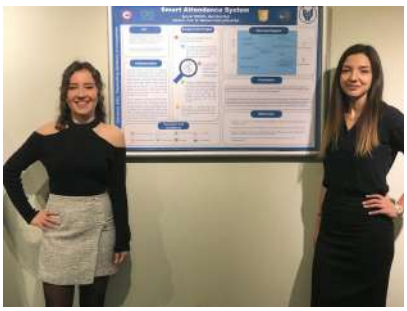
Bulunduğunuz bölgede veya dünya genelinde yapılacak olan etkinliklere ulaşabilme imkanı sağlamak ve düzenlediğiniz bir etkinlik için katılımcı bulmanızı sağlar.

Yaşar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-67

Smart Attendance System

Şevval Tekkol sevvaltekkol96@gmail.com
Beril Baltacı berilbaltaci97@gmail.com



Danışman
Çağatay Yücel, Prof. Dr. Mehmet Ufuk Çağlayan

Tanım

Bu proje ile eğitim kurumlarında yoklama alma sistemini daha güvenli ve kolay bir hale getirmek amaçlanmıştır. Proje öğrencileri ve öğretmenleri kapsar. Derslere katılmayıp haksız yere var yazılanları engellemek, zamandan tasarruf etmek, kağıt israfının önüne geçmek, öğretmenlerin devamsızlık girişi sırasında verileri kaybetmesinin önüne geçmek, öğretmenlerin ve öğrencilerin web uygulamasından devamsızlıklarının takip edilmesi ve bu sistem ile derse katılım oranının artması amaçlanmıştır. Ürünün kullanım alanları okullar ve üniversiteler olabileceği gibi, belirli bir kullanıcı listesi ve kullanıcılara ait verilerin olması haliyle etkinlikler, konferanslar ya da iş yerlerinde de kullanılabilir.

Özet

Proje yoklama almaya yarayan bir cihazdan ve bir web uygulamasından oluşuyor. Yoklama almaya yarayan cihazda bir adet kart okuyucu ve bir adet parmak izi okuyucu bulunmaktadır. Yoklama verileri, ders, öğrenci ve öğretmen bilgilerinin tutulduğu bir veri tabanı vardır. Bir öğretmen derse gelmeden ders için tanımlanmış kartı cihaza okutur. Bu sayede devamsızlık kaydı atılan öğrencilerin hangi derse geldiği belirlenmiş olur. Derse gelen öğrenci cihaza ilk önce okul kartını okutur, okul kartı tanındıktan sonra parmak izini cihaza okutur. Parmak izinin de kendi verileriyle eşleşmesi durumunda öğrencinin o derse ait devamsızlık yoklaması girilmiş olur. Kartı bulunmayan bir öğrenci parmak izini de okutamayacağı için öğretmene gider. Öğretmen web uygulamasında bulunan fotoğraf ile öğrencinin kimliğini doğrular ve yine web uygulaması ile öğrenciya ait yoklama kaydı oluşturur. Aynı zamanda öğrenci ve öğretmen web arayüzü ile yoklama verilerini detaylı bir şekilde takip edebilir.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-68

Tower Defense Trial

Aziz Reda Tümer m0urner@hotmail.com

Danışman
Dindar Öz

Tanım

Projenin amacını iki madde ile açıklamak mümkün. İlk olanı kapsamı küçük dahi olsa kule savunma oyunu tarzı oyunların standart olan mekaniklerini de dahil edip üstüne bu tarz oyunaların planlama boyutunu öne çıkaracak eklemeler yapıp , anlaşılır eğlenceli küçük bir oyun geliştirmek. Diğer bir amaç ise kişisel gelişim , küçük bir projeyi baştan sona yapıp çıkabilecek zorlukları görüp bunları aşmak ve oyun geliştirme sürecine dahil tecrübe edinmek , gerek kullanılan geliştirme dili gerek kullanılan platform.

Özet

Bu proje kapsamında olan temel çalışmalar : Oyun sistemlerinin dizaynı , kullanılacak olan pixel art grafiklerin ve animasyonların yapılması , gerekli scriptlerin yazılması ve bunların istenilen şekilde çalışıp çalışmadığını test etmek.Sonuç olarak beklenilen proje çıktısı klasik bir kule savunma oyunun üstüne oyun içi dinamik zorluk gibi sistemler ekleyip küçük çapta bir yazılım. Proje çıktısı bir bilgisayar oyunu olup amacıda eğlencedir.

Kategori: ESM-69

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Stolen Spirits

Uğurcan Gökce u.gokce.business@gmail.com
Burak Ergin burakergin240@gmail.com
Galip Oğuzhan Şanlı galipsanli@gmail.com
Anılcan Çakır anilcan.cakir@gmail.com

Danışman
Mehmet Süleyman Ünlütürk

Tanım

The main purpose of this project to develop a 2d story driven action platforming game for computers and mobil devices

Özet

The Stolen Spirits is a story driven 2d platforming action adventure game.In our project we will draw 2d characters , environment and couple of moving and attacking animations for characters.Game also will contain unique enemy artifical intelligence.

Kategori: ESM-70

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Hocam Nerede

Egehan Tütüncü egehantutuncu@gmail.com
Emre Dönmez donmeezemree@gmail.com
Ercan Kot ercankot@hotmail.com

Danışman
Mehmet Süleyman ÜNLÜTÜRK

Tanım

Bu proje özel ders veren kişileri ve özel ders almak isteyen öğrencilerin birbirlerini daha kolay bulmalarını sağlayacak bir projedir. Daha çok öğrenciler ve öğretmenler tarafından kullanılacak, mobil program ve web sitesi üzerinden kullanılabilecektir.

Özet

Hocam Nerede projesi herhangi bir ders, hobi vs. ile ilgili özel ders veren insanlar için kendilerini gösterebilecekleri, ve bu özel derslerden yararlanmak isteyen kişilerin de daha kolay bir şekilde bu derslere ulaşabilmesini sağlar. Kullanıcılar Hocam Nerede mobil programını ve web sitesini kullanarak rahatça ilgi alanı olan dersi bulabilir ,önerilen öğretmenleri ve ders kategorilerini görüntüleyebilir, rahatça ders takibini yapabilir ve aldığı dersleri ve öğretmenlerini program üzerinden puanlayabilir.
Hocam Nerede projesi aynı zamanda kullanıcıların kendi profillerinin yer alacağı bir sosyal platformdur, Özel ders veren kişilerin mesleklerini icra edebileceği bir platformdur.
Hocam Nerede projesi hem mobil hem de web üzerinden bir hizmet sağladığı için teknik açıdan kullanışlı bir hizmet sunmaktadır.

Kategori: ESM-71

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Student Matching Platform

Ozan Çetin ozanc3tin@gmail.com
Mert Üşenmez mert.usenmez.se@gmail.com
Fırat Acar firatacar.se@gmail.com

Danışman
Umut Avcı

Tanım

Üniversite öğrencileri kendi ilgi duydukları spesifik bir alanda ders çalışmak amaçlı, akademik amaçlı ya da proje ekip kurma bazlı arkadaş bulmakta güçlük çekiyorlar ve bu konuda oldukça vakit harcayıp, kimileri vazgeçmek zorunda kalıyor. Örneğin, İzmir'de "siber güvenlik" üzerinde kendini geliştirmek isteyen bir üniversite öğrencisi bu alanla ilgilenen ve kendisi gibi birisini bulmakta zorluk çekiyor. İşte bu noktada üzerinde çalıştığımız Student Matching Platform eşleştirme algoritması ile bu sorunu çözmeyi hedefliyoruz.

Özet

Birbirine en uygun öğrencileri bulmak için eşleştirme algoritmasını kullanan Öğrenci Eşleştirme Platformu oluşturulacak. Başlangıçta, bu ürün için amaçlanan kullanıcılar sadece üniversite öğrencileri olacak. Öğrenci Eşleştirme Platformu için proje kapsamı, Web tabanlı bir Uygulama olarak ilk aşaması tamamlanacak. Daha sonraki aşamalar ise mobil platformlar eklenecek (iOS , Android).

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-72

Book Swap

cemal ünal cemalunl@gmail.com
doğaç ışık Dogacisik1@gmail.com
ibrahim argül ibrahimargul@hotmail.com

Danışman
Mehmet Cudi Okur

Tanım

İnsanların birbirleri arasında kitap takası yapmasına yardımcı olacak bir uygulama.Kitap sahaflarıyla iş birliği yapılabilir.

Özet

Book swap bir kitap takas uygulamasıdır.Projenin amacı, insanların arasında kitap takasında bulunmalarını sağlamaktır.Kullanıcıların gönderdiği kitaplarla bir kütüphane kurulacak ve isteyenler buradan gönderdiği kitap sayısı kadar istediği kitabı alacaklardır.Kullanıcılar elindeki fazla kitapları bağış yapabilirler.

Kategori: ESM-73

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

The Caregiver

Deniz Erişen denizerisen@windowslive.com
Öykü Örs oyku_1224@hotmail.com

Danışman
Umut Avcı

Tanım

Ailelerin bakıcılara kolaylıkla ulaşmasını amaçlamaktadır. Aileleri ve bakıcılık konusunda iş arayan kişileri. Bu konuda bir eksik gördük.

Özet

ailelerin hem iş ilanı verebileceği hem de bakıcı profillerini arayıp bulabileceği bir websitesi üzerinde çalışılıyor.

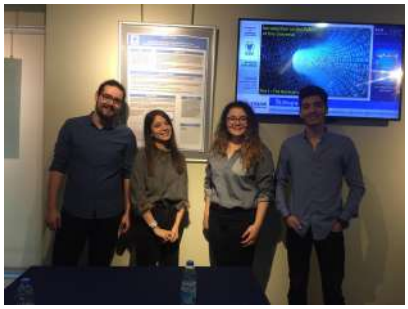
Kategori: ESM-74

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Staj Başvuru Takip Sistemi

Karden Turhan kardenturhan@gmail.com
Ecem Ertürk ecem.ertrk@gmail.com
Koralp KONURBAY kkonurbay@gmail.com
Burhan Kaya burhan35tr35@gmail.com

Danışman
Mehmet Süleyman ÜNLÜTÜRK



Tanım

Projenin amacı, kağıt bazlı staj verilerini ortadan kaldırmak ve tüm staj sürecini çevrim içi olarak yönetmeyi sağlamaktır. Çevrim içi staj platformu kağıt kullanımını azaltır ve ofis ziyaretleri yapan öğrencileri, insan kaynaklarına ve danışmanlarına kaydeder. Ayrıca, insan kaynakları, devlet tarafından para cezasına çarptırılmamak için çevrim içi bir sisteme ihtiyaç duymaktadır, çünkü insan kaynakları her stajyer öğrenci için bir sosyal güvenlik sigortası yaptırmak zorundadır ve eğer bunun zamanını kaçırırsa ve öğrenci stajını yapmaya başlarsa, kaçırdıkları her öğrenci için devlete ücret ödemek zorundadır. Sonuç olarak, bu sistem, kağıt kullanımını azaltarak staj sürecini dinamik, esnek ve çevre dostu hale getirmektedir.

Özet

Sistemde dört panel vardır ve bunlar öğrenciler, insan kaynakları, danışmanlar ve yönetici tarafından kullanılır. Çevrim içi sistemi üniversite sistemine entegre ettik, böylece öğrenciler veya danışmanları üniversite hesaplarını kullanarak çevrim içi sisteme kolayca girebilirler. Öğrenci panelinde, öğrenciler staj formlarını doldurarak staj için başvurabilirler ve başvurularının ilerlemesini online olarak takip edebilir, değiştirebilir veya başvurularının pdf versiyonunu oluşturabilirler. Danışman panelinde öğrenci ve staj yapılan şirket bilgileri kontrol edilir,bir hata varsa danışman staj sürecini iptal edebilir. İnsan kaynakları panelinde, insan kaynakları bir fakültenin her bölümü için bir danışman atayabilir.danışmanın onayından sonra onaylanmış öğrenciler için sosyal güvenlik sigortasını başlatır. Ayrıca, öğrenci bilgilerini dışa aktarmak için Excel oluşturabilirler.Yönetici panelinde, yönetici çevrim içi sistem için insan kaynakları hesaplarını ve ayarlarını yönetir.

Kategori: ESM-75

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

TFFHGD IZMIR MOBILE APPLICATION

Osman Oğulcan Çapan ogulcanosmancapan@gmail.com
Yağız Alparslan ygz.a45@gmail.com

Danışman
UMUT AVCI

Tanım

TFF İzmir hakemlerini ve gözlemcilerini kapsayan, antrenmanların maçların ve eğitimlerin ele alındığı ve mobil cihazlarda kullanılabilecek bir uygulama.

Özet

İzmir fubol hakemlerinin görev ve sorumluluklarını kolayca onaylayıp görebileceği ve hiç bir şekilde habersiz ve eksik kalmaması birinci hedefimiz. Sistem, kullanıcıların sosyal ve ekonomik olarak kazanç sağlaması, zamandan tasarruf etmesi ve genele yayılarak kolay sağlanması amacıyla tasarlanmıştır.

Kategori: ESM-76

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Find.me

Anıl Berk Arkın anilberk35@gmail.com
Özge Avşar ozgeavsar95@gmail.com

Danışman
Umut Avcı

Tanım

Kaybolan yada kaçırılan kişiler hakkında kayıp yakınlarının ve/veya görgü tanıklarının bilgi paylaşmasını sağlayan bir platform

Özet

Son zamanlarda ülkemizde kaçırılma/koybalma büyük bir problem haline gelmiştir ve özellikle çocuk kaçırma olaylarında ciddi artış görülmektedir. Kayıp vakalarında ilk 48 saat çok önemlidir fakat genellikle emniyet kurumlarında hemen kayıp kişi hakkında bir ilan yayınlanmamaktadır. Projemizin amacıysa bu probleme bir nevi alternatif bir yol sunmak için platform oluşturmaktır.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-77

Care of Street Animals

İSMAİL GÖZEN ismailgozen96@gmail.com

Danışman
Uras TOS

Tanım

Projede sokak hayvanlarının ihtiyaçlarının giderilmesi daha kolay ve organize bir şekilde yardım edilmesi

Özet

Sokak hayvanlarının sorunlarını çözmek için mobil bir uygulama tasarlamaya çalışacağım. Onlara gönüllü olarak yardım edecek binlerce insan var. Uygulamanın amacı insanları organize etmek olacak. Herkes kendi evine yakın olan hayvanları besleyebilir ve bakımını yapabilir. Hayvanlar için olan kaptaki su seviyesini kontrol edebilir.
Gönüllü insanlar, Sokak hayvanlarının bakımı uygulamasına yardım ailesine katılabilirler. Ve sonra her birinin hayvanlar için sorumlulukları olacaktır. Uygulama, gönüllüler tarafından yapılması gereken emir ya da bildirimler verecektir. Su yada mama kaplarını doldurmaları için. Ve ayrıca uygulama şöyle bir ek işlev olabilir; hayvan sahiplendirme ve insanları örgütlemek, insanları hayvanlara karşı daha duyarlı hale getirmek.

Kategori: ESM-78

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

University Community Platform

Onat Akduman onatakduman@gmail.com
Kamil Şevket Demirtaş kamilsevket@hotmail.com

Danışman
Korhan Karabulut

Tanım

Yaşar Üniversitesi öğrenci toplulukları etkinlik yayınlama platformu.

Özet

Yaşar Üniversitesi öğrenci topluluklarının yapmış veya yapacak olduğu etkinlikleri yayınladığı ve öğrencilerin bu etkinlikleri inceleyebildiği mobil uygulama platformu.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-79

Blackout

Volkan Ege Dindar vegedindar@hotmail.com
Muhsin Ege egemuhsin@gmail.com
Kutay Yıldız kutayyildizv1@gmail.com

Danışman
Korhan Karabulut

Tanım

Blackout bir bilgisayar oyunu projesidir. Oyunun konusu evsiz bir adamın hikayesidir.

Özet

Oyunumuz 3D objelerle hazırlanmış platform oyunudur. Unity 3D Engine ile geliştirilmektedir. Oyunumuzun hedefi hikaye bazlı ve aksiyonlu bir platform oyunu olmaktır. Oyuncuyla karakterin özdeşleşip, oyuncunun kendisini karakterin yerinde hissetmesini sağlamak istiyoruz. Hedefimiz duygusal olarak etkileyici bir oyun ön plana çıkarmak.

Kategori: ESM-80

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Unilive

Ezgi Devrim ezgidevrim@outlook.com
Berk Antepli berkantepli@gmail.com
H. Alperen Gürbüz alperengurbuz7@gmail.com
Özge Aybars ozge02aybars@gmail.com

Danışman
Mehmet Süleyman Ünlütürk

Tanım

Bu proje ile üniversite içinde öğrencilerin birbiriyle, öğretmenleriyle, Okul çalışanlarıyla, kulüplerle yani kısaca okul içinde okula dair ne varsa herkesle ve her şeyle iletişim halinde olmaları amaçlanmaktadır. Bu proje tüm okullara uygulanabilir şekilde hazırlanmıştır.

Özet

UNILIVE üniversiteler için geliştirilmiş, basit ve hızlı çözümler sunan bir sosyal ağ uygulamasıdır. Sistem, barındırdığı modüller yoluyla kampüsteki birçok görevi kolaylaştırır. Tüm öğrencilerin, üniversite çalışanlarının ve akademisyenlerin bir araya gelmesini sağlar. Öğrenciler kendi profillerini oluşturabilir, etkinliklere katılabilir, anonslardan anında haberdar olabilir ve daha fazla etkinlik yapabilir. Akademisyenler kendi aralarında toplantılar düzenleyebilir, öğrencilerin sorularını cevaplayabilir ve çalışmalarını kolaylaştırabilir. Diğer üniversite çalışanları, uygulama aracılığıyla anında birbirleriyle iletişim kurabilecekler. Sistem sayesinde tüm üniversiteler 7/24 izlenecek. Özellikle öğrenci ve akademisyenler olmak üzere herkesin çalışmasını kolaylaştıracak. Bu uygulama, öğrenciler için üniversitenin tüm gereksinimlerini yerine getirebilir ve onlara güzel bir iletişim platformu sunabilir.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: ESM-81

Sonic Picture

Anıl Adanır aniladanir@gmail.com

Danışman
Dindar Öz

Tanım

Bu projenin amacı, müzik albümlerinin kapakları üzerinden, makine öğrenimi yardımı ile benzerlikleri yakalayarak başka albümler önermek üzerine kuruludur. Herhangi bir yaş aralığındaki bütün müzikseverlere, yeni müzik keşfedebilmeleri için bir alternatif sunar ve bunu da albüm kapaklarını temel alarak gerçekleştirir. Projenin ele alınma nedeni, bu alanda daha önce yapılmış araştırma ve uygulamaların az olması ve albüm kapaklarında kullanılan görseller ile bu albümlerin müzik türleri arasındaki korelasyonun ne kadar güçlü olduğunu tespit edebilmek içindir. Proje konusu ürün, sadece android cihazlar üzerinde çalışabilmektedir.

Özet

Bu proje, kullanıcıların müzik zevklerini, dinledikleri albümlerin kapakları üzerinden tespit edip, elde edilen verilere göre yeni albümler önermek üzerine kuruludur. Bunu gerçekleştirirken, makine öğreniminden yararlanır.
Proje kapsamında yapılacak çalışmalar arasında, müzik janrları tahmini için çoklu klasifikasyon modeli geliştirme, kullanıcı verilerini muhafaza etmek için veritabanı geliştirme, client tarafından veritabanı ve makine öğrenimi modeline erişmek için restful api geliştirmek ve son olarak kullanıcının sistemle etkileşime geçebilmesi için android cihazlar üzerinde çalışabilen bir uygulama geliştirmek vardır. Projenin hedefi, günümüzde birçok kişi tarafından kullanılan müzik dinleme servislerinin kullandığı recommendation system'a bir alternatif olarak, müzikseverlerin beğenip dinledikleri albümlerin kapak görsellerini temel alarak, onlara yeni albümler önermektir.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-01

MARLOCK

Blessing Ngonidzashe Musungate blessing.musungate@ceng.deu.edu.tr
Buşra Keleş busra.keles@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Yalçın Çebi

Tanım

Yürütmüş olduğumuz projenin amacı, madencilik sektöründe yapılan mermer üretiminde optimal blok verimi elde ederek minimum kayıpla maksimum blok sayısı üretilmesidir.

Özet

Madencilik sektöründe mermer bloğu üretim verimi oldukça düşüktür. Bunun sebeplerinden biri yanlış üretim metodlarıyla birlikte optimal blok boyut seçiminin yanlış olmasıdır. Mermercilik sektöründe en büyük problemlerden biri süreksizliklerin (fayların) jeolojik konumudur. Bir mermer bloğu üretilirken, içerisinden süreksizlik geçmesi durumunda bu bloğun ekonomik değeri yoktur. Bu durum mermer blok üretim verimini oldukça düşürmektedir. Yürüttüğümüz projemizin amacı, mermer yatağında bulunan süreksizlikler ve diğer faktörler de göz önünde bulundurularak üretilebilen mermer blok sayısını arttırarak blok verimini yükseltmeyi hedefleyen bir bilgisayar programının geliştirilmesidir. Bu doğrultuda, en uygun blok boyutlarını hesaplayan bir bilgisayar programı aracılığıyla kullanıcılarının blok verimini ve dolayısıyla ekonomik kazancını arttırmalarını sağlayacaktır. Bu proje Türkiye'deki ve dünyadaki madencilik sektörü ekonomisi için büyük önem taşıyacaktır.

Kategori: SES-02

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Analysis of Firewall Behaviours Under Different Types of Attacks

İlkim Sude METİN ilkim.metin@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Yalçın ÇEBİ

Tanım

Proje, büyük kuruluşların ağ güvenliğini hedef alır ve çeşitli saldırılar altında firewall cihazlarının davranışlarını analiz eder.

Özet

Günümüzde ağ güvenliği, firmaların ve şirketlerin oldukça önem verdiği ve büyük bütçeler ayırdığı bir alandır. Firmalar özel bilgilerini korumak için birbirinden farklı profesyonel cihazlar edinmektedirler. Bunlardan bir tanesi firewall'lardır. Proje dahilinde olası saldırı türlerine karşı birden fazla firewall türü analiz edilmiş ve karşılaştırılmıştır.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-03

Container Stowage Automation for Vessels

Beste ŞENOL bestesenol.35@gmail.com
Reyhan GÜNAYDIN gunaydinreyhann@gmail.com

Danışman
Yunus DOĞAN

Tanım

Konteyner gemilerine yükleme ve tahliye işlemlerinin yapımının kolaylaştırılması, limanlarda ve şirketlerde kullanılacak.

Özet

Limanlarda her gemi için yapılan yükleme ve tahliye işlemlerini gösterecek ve bunların takibini kolaylaştıracak bir Single Page Application'dır. Proje bir şirket projesi olmakla birlikte proje grubunda 2 kişi daha bulunmaktadır. Biri İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü'nden Yenal Çeltik, diğeri de Ege Üniversitesi'nden Burak Kavruk.

Kategori: SES-04

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

An Affordable High Precision Indoor Positioning System

Hasan Hüseyin Pay hhuseyinpay@gmail.com
Mazlum Eryılmaz mazlum.eryilmaz@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Mehmet Hilal Özcanhan

Tanım

Projemiz yüksek güvenlik gerektiren iç mekanlardaki hareketli objelerin konumlarının tespitini sağlamaktadır. Bu amaçla kendi IPS sistemimizi tasarladık. Önceki çalışmalarda, IPS yönteminin iç mekan lokalizasyonu ve yakınlığı için güvenilir ve kullanışlı olmadığını gösterse de, tasarım ve yöntemimizle iç mekan lokalizasyonunun güvenilirliğini ve yakınlığını artıracağız.

Özet

Son yıllarda yer tespiti çok popüler ve zorlu bir konu haline gelmiştir. Global Konumlandırma Sistemleri (GPS) teknolojisi, konum bilgisi sağlamanın çok yaygın bir yoludur. GPS dış mekanlar için uygun bir sistemdir ancak iç mekanlar için yeterince hassas ve uygun değildir. İç ortamlarda, güvenilir konum bilgisi için hatanın bir metrenin altında kalması gerekir. Bu sebeple iç ortamlar için İç Mekan Konumlandırma Sistemleri (IPS) geliştirilmiştir. IPS için temel gereksinimler yüksek doğruluk, enerji verimliliği, geniş alım aralığı, maliyet ve bulunabilirliktir. Bu proje ile donanım veya ortamdan kaynaklı bozulmaları yazılım ile düzelten bir IPS tasarlandı. Öncelikle projenin teorik olarak doğrulanması için matlab simülasyon uygulaması geliştirildi. Daha sonra BLE modülü, mobil ve sunucu uygulamalarından oluşan sistem, yüksek güvenlik gerektiren iç mekanlarda hareketli objelerin konumlarının tespiti için tasarlandı.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-05

İş Sağlığı ve Güvenliği İçin Görüntü İşleme Tabanlı Otomatik Denetleme Sistemi

Deniz Karakaya dkarakaya4868@gmail.com

Danışman
Aybars Uğur

Tanım

İş dünyasında en önemli sorunlardan biri iş kazalarıdır. Bu kazalar, boyutlarına göre çalışanların yaralanmalarına ve hatta ölümlerine dahi sebep olabilmektedir. Kanunen, bu kazaları engelleyici tedbirleri almakla ve çalışanlarını bu tedbirler hakkında bilgilendirmekle işverenler yükümlüdür. Bu tedbirlerden biri de koruyucu ekipmanlardır. Koruyucu ekipmanlar, yaşanabilecek muhtemel kazalarda personel üzerindeki hasarın minimuma indirilmesini amaçlayan, çalışma ortamının koşullarının gerektirdiği eşyalardır. Bu eşyaların eksikliğinde personel, yaşanan kazadan kaynaklanan zararı hayatının geri kalanında taşıyabileceği gibi bu kaza ölümle de sonuçlanabilir.

İşverenin, iş sağlığı güvenliği uzmanının ve personelin koruyucu ekipmanların kullanılmasına karşı yeterince hassasiyet göstermemesi çeşitli nedenlere bağlanabilir. İşverenin tüketiciden gelen yoğun talep karşısında iş sağlığı güvenliği için alınan tedbirleri vakit kaybı olarak görmesi veya ayrılacak kaynağı kayıp olarak görmesi, iş sağlığı güvenliği uzmanının sorumsuzluğu veya bu konuda yaşanmış olaylardan ders almamış olması, personelin eğitim eksikliği, disiplinsizliği veya dalgınlığı koruyucu ekipmanların kullanılmama nedenlerine örnek olabilir. Bu çalışmada, işverenlere ve iş sağlığı güvenliği uzmanlarına, koruyucu ekipmanların kullanımının takibinde yardımcı olacak bir uygulama ve cihaz gerçekleştirilecektir.

Özet

Projede iş sağlığı ve güvenliği kapsamında otomatik bir denetleme sistemi geliştirilmektedir. İş kazalarının azaltılmasında denetleme sistemlerinin otomatik hale getirilmesinin önemi büyüktür. İş makinesinin gerektirdiği koruyucu ekipmanlar sisteme, üzerinde bulunan kamera vasıtası ile bir kere tanıtılmaktadır. Personel ilgili alet veya iş makinesini koruyucu ekipmanı olmadan kullanmayı denediğinde, sistem bilgisayarlı görme yolu ile bunu algılayacak ve uyarı verecektir.

Kategori: SES-06

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Geri Görüş Kamerası İle Park Manevra Asistanı

BURAK TÜYSÜZ tuysuzburak@gmail.com

Danışman
KASIM SİNAN YILDIRIM

Tanım

Bu proje geri görüs kamerası ile sürücüye park yerini belirlemede ve park boşluklarına park etmede yardımcı olacak bir park asistanı sistemi tasarlamayı amaçlamaktadır.

Özet

Tasarlanan proje bir aracın, kamera yardımıyla park alanını tespit etmesi ve park alanına yerleşmesini sağlayarak sürücüye kolaylık sağlayan bir gömülü sistemdir. Projedeki bu sistem bunları yaparken kameradan aldığı görüntüyü görüntü işleme ile düzenleyerek park alanını belirliyor. Daha sonra istenilirse bir komut butonu yada panelden gelen bir komut ile araç uygun direksiyon hareketleri ve motor kontrolüyle ile belirlenen park alanına yerleşiyor.

Kategori: SES-07

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Yapay Sinir Ağları (YSA) yöntemi kullanılarak 2.El Otomobil Fiyat Tahminlenmesi

Emre ÖZGER emreozger96@gmail.com
Taner Kandiş kandistaner@gmail.com

Danışman
Birol ÇİLOĞLUGİL

Tanım

Proje , 2.El otomobil piyasasındaki araçlara fiyat belirlenmesinde yaşanan zorluklara karşı Yapay Sinir Ağları(YSA) kullanılarak araç fiyat tahminlemesi yapmak.

Özet

Gelişen teknolojiyle birlikte fiyat tahmini için kullanılan yöntemler arasına yapay sinir ağları yöntemi de eklenmiştir. Aracın model yılı, markası, mevcut kilometre bilgisi, beygir gücü gibi çeşitli parametler kullanılarak yapay sinir ağları modeli kurulacaktır. Geliştirilecek yapay sinir ağları modellerinde gizli katman nöron sayıları farklılaştırılarak model sayısı belirlenecek ve bu modellerinin karşılaştırılması yapılarak en uygun gizli katman nöron sayısı belirlenecektir. Sonuç olarak yapay sinir ağlarının otomobil fiyatlarının belirlenmesinde önemli bir araç olduğu gösterilecektir. Mevcut verilerle WEKA üzerindeki ilk tahminlemenin yapılması ve sonuçlarının kaydedilmesi.Alternatif yöntemlerin araştırılması ve belirlenmesi.Belirlenilen alternatif yöntemlerin mevcut veri setine uygulanması ve sonuçlarının ilk tahminleme ile karşılaştırılması.Basit bir uygulama yazılarak yeni girilen veriler için satış fiyatının belirlenmesi.

Kategori: SES-08

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Auto Stowage

Burak KAVRUK burakkavruk4534@gmail.com
Ahmet Yenal Çeltik yenalceltik35@gmail.com
Beste Şenol bestesenol.35@gmail.com
Reyhan Günaydın gunaydinreyhann@gmail.com

Danışman
Özgü Can

Tanım

Limanlarda kullanılmak üzere konteynerleri otomatik olarak gemiden tahliye eden ve yerleştirme işlemlerinin yapılması ve kullanım kolaylığı sağlanması amaçlanmıştır. Verilen dokümanlar yardımıyla gemilerin yükleme ve tahliye işlemlerinin sanal ortamda gerçekleştirilmesi ile gemiye konteynerlerin yerleşiminin tasarlanması hedeflenmiştir. Bu uyarlama ile kullanılan programa erişim zorluğu yaşayan ya da gelen güncellemelerden faydalanamayan çalışanların muhtemel sorunlarına büyük ölçüde çözüm olacaktır.

Özet

Konteynerlerin gemiden tahliye edilmesi ve gemideki uygun slotlara yerleştirilmesidir. Bu proje İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği öğrencisi Ahmet Yenal Çeltik ve Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği öğrencileri Beste Şenol ve Reyhan Günaydın ortaklığında BİMAR BİLGİ İŞLEM HİZMETLERİ A.Ş. ile birlikte geliştirilmiştir.

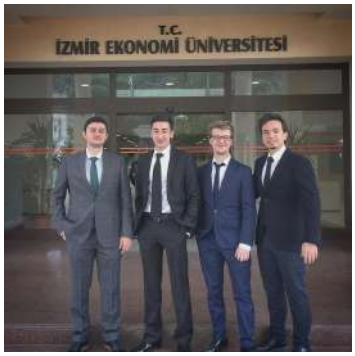
İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-09

Farm 4.0

Utku Duman utku96duman@gmail.com
Atamurat Erinmezler atamuraterinmezler@gmail.com
Emin Uğur Dalkılıç e.ugurdalkilic5@gmail.com
Yiğit Aybey yigit.aybey1@gmail.com

Danışman
Raheleh Eslampanah



Tanım

Kullanım amacı tarımsal arazilerde kullanılan kaynakların daha verimli kullanılması ve üretilen ürünlerin verimini arttırmak.

Özet

Projemiz web tabanlı bir yazılım ve donanımdır. Projemiz sayesinde tarımsal alanlarda çalışmakta olan kullanıcılar tarımsal alanlarındaki alet, ekipman ve sistemlerini anlık olarak gözlemleyebilip müdahele edebileceklerdir. Tarımsal alanlara yerleştirdiğimiz internet bağlantılı kontrol panolarımız sensörlerden ve sistemlerden gelen verileri anlik olarak sunucuya göndermektedir ve bu veriler sunucuda kaydedilmektedir. Kullanıcılar herhangi bir web tarayıcısından kendi kullanici adı ve şifreleriyle kontrol panellerine ulaşabilir. Verileri inceleyebilip sistemlerine müdahale edebilmektedirler.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-10

RASEC (Raspberryi Pi Smart Environment Control)

Uğur Bertan UMUTLU ubertanumutlu@gmail.com
Eyüpcan PÜRÇEKLİOĞLU e.canpurceklioglu@gmail.com
Kutay YURTKAN kutayyurtkan@gmail.com
Barış ÖZCAN barisozcan963@gmail.com
Arda AKAR ardaakar1996@gmail.com

Danışman
Türker İNCE

Tanım

Evlerde, dükkanlarda, fabrikalarda kullanılabilecek bu proje, yüz tanıma özelliği ile giriş güvenliğini artırmaktadır ve uzaktan erişim sayesinde bina içinde tam kontrolü kullanıcıya sağlar. Günümüzde, büyükşehirlerde yaşanan güven sorunlarını en aza indirmeyi hedefler.

Özet

Projemizde Raspberry pi kullanarak kullanıcıya yüz tanıma sistemi ve RFID kart okuma özelliği uygulayarak çift katmanlı giriş güvenliği sağlandı. Kullanıcılar sisteme kendi yüzlerini tanıtarak evlerine giriş yapabilecek ve aynı zamanda da anahtar taşıma zorunluluğundan kurtulmuş olacak. Eve giriş yapan kullanıcıların fotoğrafları online sistemde gözükecek. Böylece giriş, çıkışlardan haberdar edilecekler. Ev içerisindeki enerji dağılımlarını PLC sayesinde web üzerinden anlık olarak görüntüleyecek ve kontrol edebilecekler. Bu kontrolü akıllı telefon, tablet vb. ürünler üzerinden yapabilecekler. Kullanıcı aynı zamanda enerji tüketimi, ısıtma sistemi, güneş enerjisi sistemi vb. hakkında anlık bilgi sahibi olacak. Ayrıca ev içerisinde kontrolü HMI(Dokunmatik ekran) sayesinde kontrolleri gerçekleştirebilecekler.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-11

AT-1000

Can Bağdiken canbagdiken@gmail.com
Selçuk Sarı selcuksari1996@gmail.com

Danışman
Murat Aşkar

Tanım

Hareketli hava araçlarının uzak menzillerde yer ile kablosuz iletişimi sağlanabilmesi için yönlendirilmiş antenlere ihtiyaç duyulur. Birden çok yöne sinyal göndermek yerine, hedefin olduğu bölgeye sinyal göndererek daha uzak menzillere ulaşabilen yönlü antenlerin; IHA ve dünya ile senkronize hareket etmeyen uydular gibi hareketli hedeflere sürekli yönlendirilmesinin insan denetiminde yapılması, hataya ve maliyete neden olur. Bunun yanısıra, UHF ve VHF gibi düşük bandlarındaki RF iletişimi, yüksek bandlara kıyasla daha uzak menzillere ulaşabilir. Bu bandların dezavantajı ise, veri aktarım hızlarının düşük olmasıdır. Bu neden ile yüksek aktarım hızına ihtiyaç duyan video aktarımı gibi uygulamalarda kullanılması pek mümkün olamamaktadır. AT-1000, piyasada savunma ve uzay araştırmaları projelerinde sıklıkla benzerlerine rastlanan otonom anten yönlendirme projesi olup, diğer örneklerine kıyasla mobil oluşu, yagi gibi uzun ve ağır antenleri yönlendirebilecek torka sahip olması, maliyetinin düşük olması ve üretiminin kolay olması ile benzerlerinden ayrılan bir üründür. AT-1000, hava aracına yerleştirilen, düşük bandda çalışan bir koordinat vericisinden aldığı sinyaller ile, mevcut konumu arasındaki yön ve açıyı hesaplayarak hedefi otomatik takip eder. Bu süreç ile sistem, yüksek frekanslı bir anteni hedefe sürekli doğrultarak yüksek veri aktarımını mümkün kılar.

Özet

Hareketli hava araçlarının uzak menzillerde yer ile kablosuz iletişimi sağlanabilmesi için yönlendirilmiş antenlere ihtiyaç duyulur. Birden çok yöne sinyal göndermek yerine, hedefin olduğu bölgeye sinyal göndererek daha uzak menzillere ulaşabilen yönlü antenlerin; IHA gibi hareketli hedeflere sürekli yönlendirilmesinin insan denetiminde yapılması, hataya ve maliyete neden olur. Bunun yanı sıra, UHF ve VHF gibi düşük bandlarındaki RF iletişimi, yüksek bandlara kıyasla daha uzak menzillere ulaşabilir. Bu bandların dezavantajı ise, veri aktarım hızlarının düşük olmasıdır. Bu neden ile yüksek aktarım hızına ihtiyaç duyan video aktarımı gibi uygulamalarda kullanılması pek mümkün olamamaktadır. AT-1000, hava aracına yerleştirilen, düşük bandda çalışan bir koordinat vericisinden aldığı sinyaller ile, mevcut konumu arasındaki yön ve açıyı hesaplayarak hedefi otomatik takip eder. Bu süreç ile sistem, yüksek frekanslı bir anteni hedefe sürekli doğrultarak yüksek veri aktarımını mümkün kılar.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-12

Uzak kontrol tabanlı damlama sulama sistemi

Burak Yanığlı byanigli@gmail.com
Ertan Onur Inan eonurinan@gmail.com
Alp Derviş alpdervis@gmail.com

Danışman
Ufuk Çelikkan

Tanım

Zirai faaliyet alanlarında kullanılan damlama sulama sistemin, uzak kontrolu

Özet

Bu projenin amacı, Var olan damlama sulama sistemlerinde ki vanaları, selenoid valfler ile değiştirerek bir web sitesi yada mobil yazılım üzerinden sulamayı gerçekleştirmektir. Ayrıca, suluma sırasında oluşacak güç, kumanda veya kompanazasyon devrelerinde arıza analizleri yaparak, bir arıza oluştugunda tespit ederek, kullanıcıya bildirmektir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-13

Tedarik Zincirinin Blok ZincirTeknolojisi ile Geliştirilmesi

Hazal ONAY hazalonay1995@gmail.com
Hakan YAZICI hyazici32@yahoo.com

Danışman
Yusuf Murat ERTEN

Tanım

Milli bir projeyle tedarik zincirinin en verimli hale getirilebilmesi temel amacımızdır. Bu proje tedarik zincirinde bulunan üretici, taşıyıcı, müşteri ve banka arasındaki bağı kurmaktadır. Projemiz sanayide tedarik zincirinin kullanılabildiği bütün alanlarda kullanılabilmektedir.

Özet

Tedarik zincirinin blok zinciri ile geliştirilmesinin amacı, söz konusu ürünün üreticiden çıkıp son kullanıcıya kadar uğradığı tüm değişiklikleri takip etmek ve oluşan tüm değişiklikleri ilgili taraflara bildirmektir. Üçüncü taraflara ihtiyaç duymadan güvenilir ve otomatik işlemler sağlayan blok zinciri; yenilenebilir enerjinin önem kazandığı günümüzde verilerin dijitalleşmesiyle başta kâğıt kullanımı olmak üzere zaman, ürün, bilgi, mülkiyet, konum veya ödemelerin el değiştirdiği her yerde verimlilik sağlar. Tüm katılımcılar her adımı takip edebilmektedir. Bunun yanında akıllı sözleşmeler kullanılarak banka ve katılımcılar arasındaki evrak işleri azalır ve bundan doğan zaman kaybının önüne geçilir. Bu proje kapsamında akıllı sözleşmeler için Ethereum Platform'u kullanılmıştır. Ayrıca akıllı sözleşmeler Solidity programlama dili ile yazılmıştır. Projemiz, Android ve web tarayıcı üzerinden hizmet verecektir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-14

An Application for Quick Response to Web Site Attack

Murat ARSLAN muratarslan0535@gmail.com
Burak ÇARIKCI burakcarikci1@gmail.com

Danışman
Yusuf Murat ERTEN

Tanım

Web uygulamalarına yapılan siber saldırıları tespit ederek, siber tehtit istihbaratı oluşturmak ve uygulamanın güvenliğini test etmektedir.

Özet

Projemiz Web uygulamalarına gelen zararlı istekleri tespit ettiği zaman uygulamanın anlık olarak tepki vermektedir. Sonrasında saldırgandan gelen zararlı istekler üzerinden siber tehtit istihbaratı toplamaktadır.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-15

Mobile Application to Find the Shortest Route

Çağrı Tuğberk Masat tugberkmasat@yahoo.com
Ayşenur Türk turkaysenur1@gmail.com

Danışman
Burak Galip Aslan

Tanım

Bu projenin amacı kendi araçları ile çok sık seyahat eden ya da lojistik şirketler için 2 den fazla hedef belirleyip en kısa rotayı bularak yakıt maliyetini azaltıp, hem kullanıcı için hem de dünyamız için önemli bir problem olan sera etkisinin azaltılmasıdır. Aynı zamanda en kısa rota planının kullanılması ile motorlu taşıtların emisyon süresinin de azalacağına inanıyoruz.

Özet

Bu projede kullanıcının seçtiği ikiden fazla adresi gezgin satıcı problemini genetik algoritma yaklaşımı ile optimize ederek kullanıcıya en kısa rotayı en az sürede sunmayı hedeflemekteyiz. Harita üzerinden seçilen adresler gezgin satıcı problemindeki şehirler olarak kabul edilir. Genetik algoritma ile en kısa seyahat rotası aranır ve googleMap API'ları yardımı ile harita üzerinden rota çizdirilir. Bu projede Ionic3 framework üzerinden angular4, typescript, javascript, html, css ve database için firebase teknolojileri kullanılmaktadır. Geliştirilen bu uygulama tek seferde birden fazla teslimat yapan küçük veya büyük işletmeler için önemli ölçüde hız ve yakıt tasarrufu sağlayabilir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-16

Food Recognition with Computer Vision & Deep Learning

Zekai Berkay Arslan zberkayarslan@gmail.com
Alperen Karail alperenkarail93@gmail.com
Alpay Can Şener hi@alpay.dev
Ezgi Şilan Yıldırım ezgisilanyildirim@gmail.com

Danışman
Mustafa Özuysal

Tanım

Proje, restoran kasalarında oluşan sırayı computer vision kullanarak engellemeyi amaçlar. Proje yemek hizmeti veren bütün işletmelerde elektronik kasa olarak kullanılabilir. Proje özellikle iş merkezlerine yakın yerlerde hizmet veren restoranlarda öğle arası oluşan yoğunluk düşünülerek ele alınmıştır. Ürün, yemek hizmeti veren her işletmede kullanılabilir.

Özet

Günümüzde gıda tanıma, zaman ve işçilik maliyetlerinden tasarruf etmek için kullanılan popüler bir tekniktir. Bu proje kapsamında geliştirilecek olan algoritma sayesinde "Computer Vision" teknolojileri kullanarak gıda tanıma işlemini hızlandırmayı ve endüstriyel bir "self check-out " ürünü elde etmeyi hedefliyoruz. "Self Check-Out" sistemleri genellikle barkod tarayıcı ile birlikte gelir ve hepsi de bekleme satırlarını ve toplam maliyeti azaltmayı amaçlar. Ancak hepsinin, sistem performansını olumsuz yönde etkileyen problemleri vardır. Çözümümüz, gıda tanıma tekniklerini kullanarak verilen ürünlerin fotoğraflarını etkili bir şekilde analiz ederek başta insan kaynaklı problemler olmak üzere birçok teknik problemi de ortadan kaldırabilir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-17

Temassız El Tanıma Sistemi

Seray Arslan ysera.arslan@gmail.com
Bora Gültekin boragultekin@outlook.com

Danışman
Nesli Erdoğmuş

Tanım

Tasarladığımız biyometrik sistemin, bireylerin el özelliklerini kullanarak otomatik tanımlama yapması hedeflenmektedir. Bu sistem, yapılara güvenli giriş çıkışların kontrolünde, kişilerle ilgili işlemlerin veya verilerin onayında ve benzeri amaçlar dahilinde, ihtiyaç duyan her bireyin ve kuruluşun kullanımına uygundur. Sistemin temassız olarak dizayn edilmesiyle yaşamını kolaylaştırmak ve kullanıcıların hijyen endişelerini ortadan kaldırmak amaçlanmıştır.

Özet

Bu projenin amacı, temassız ve düşük bütçeli bir biyometrik tanıma sistemi geliştirmektir. Varolan sistemlerin birçoğu, işlenecek veriyi normalize edebilmek ve yüksek doğruluk oranına sahip olabilmek adına sistemle doğrudan temas gerektirir. Bu durum birçok güvenlik ve sağlık problemine yol açmaktadır. Tasarladığımız sistem bu problemlerin üstesinden gelmeyi amaçlamaktadır. Sistemin çalışma prensibi şu şekildedir: Kişinin el fotoğrafı, uygun ışıklandırma altında kamera ile çekilir ve bilgisayar ortamına aktarılır. Bu bilgi, çeşitli algoritmalar ile analiz edilir ve kişiyi tanımlayan veri, vektör halinde kaydedilir. Kullanıcı verilerinin resim yerine vektör formunda sisteme kaydedilmesi bir güvenlik önlemidir. Sistem kimlik doğrulama için kullanılacaksa kişinin el fotoğrafı tekrar çekilir ve veritabanındaki bilgilerle karşılaştırılıp eşleşme olup olmadığına bakılır. Eşleşme gerçekleşmişse kişinin kimliği onaylanmış demektir, aksi takdirde kişinin sisteme girişi onaylanmaz.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-18

Stowage Planning

Ahmet Yenal ÇELTİK yenalceltik35@gmail.com
Beste ŞENOL beste.senol.3995@gmail.com
Burak KAVRUK burakkavruk4534@gmail.com
Reyhan GÜNAYDIN gunaydinreyhann@gmail.com

Danışman
Serap ŞAHİN

Tanım

Ana amaç konteyner taşımacılığında kullanılan büyük konteyner gemileri için stoklanacak, istiflenecek konteynerlerin planını çıkartmak. Liman ve acente' de görev alacak olan herkesin kapsandığı bir projedir. Günümüzde istifleme planı tecrübeli bir görevli tarafından uzun sürede ve hataya açık bir şekilde yapılıyor.Bu proje ile bu gibi sorunların çözülmesi hedefleniyor. Proje Arkas Holding- Bimar Bilgi İşlem Hizmetleri bünyesinde yapılıyor. Benim gibi part-time çalışan (Ege ve Dokuz Eylül Üniversitelerinden) arkadaşlarla projeyi geliştirmekteyiz.

Özet

Konteyner taşımacılığında planlama çok önemlidir. Planlama aşamasında oluşabilecek en küçük hata büyük sonuçlar ortaya çıkarabilir.Bunları etkileyen bir takım faktörler vardır, insan eliyle yapılıyor olması ve hataya açık olması. Hedefimiz insan eliyle yapılan bu planı bilgisayar ortamında yapmak. Bunu yaparken planlama süresini minimuma indirmek ve oluşabilecek hataları önceden saptayıp önlemek. Kullanıcıya kullanım kolaylığı sağlayan bir arayüze sahip olacak. Proje ile limanlar arası yüklenecek/boşaltılacak konteyner bilgilerini içeren dosya aktarımı yapılacak.Bu dosya sisteme aktarılıp, dosyadaki bilgilere göre konteynerler ilgili hücrelere otomatik veya el ile sürüklenip bırakılarak plan kısa sürede çıkartılıp limanda kullanılacak.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-19

YNTMobile

Feyza DOĞAN feyzadogan818@gmail.com
Selen YUMLU selenyumluu@gmail.com

Danışman
Serap ŞAHİN

Tanım

YNTMobile projesinin amacı konteyner bakım ve onarım aşamasının mobil platform aracılığıyla takip edilmesidir.
Bu proje Bimar Bilgi İşlem Hizmetleri A.Ş. depo çalışanlarına yönelik geliştirilmiştir.

Özet

Depo çalışanları sahadaki birçok iş için ekstra zaman ve iş gücü harcamaktadır. Bu projenin asıl hedefi depo çalışanlarının yorucu ve çok aşamalı iş sürecini mobil platforma taşıyarak iyileştirmektir. Bir konteynerin depoya girişinden depodan çıkışına kadar geçtiği bütün aşamalar bu uygulama içerisinde gerçekleştirilmektedir. Mobil uygulama geliştirme stratejileri dikkate alınarak kullanıcı dostu bir dizayn yapılmıştır. Temel işlevlerin yanı sıra fotoğraftan konteyner numarası okuma ve konuşmayı yazıya çevirme gibi birtakım kolaylaştırıcı işlevler de eklenmiştir. Proje, Scrum metodolojisi kullanılarak DevOps ortamında, React Native teknolojisi ile geliştirilmiştir. Bimar Bilgi İşlem Hizmetleri A.Ş.'nin veri tabanı kullanılmıştır. Kullanılan gerçek veriler dışındaki bütün geliştirmeler proje geliştiricilerine aittir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-20

Machinery Failure Tracking System

Beyza Selvi beyzaselvi@hotmail.com
Cemil Bozkurt Çakmak b.cemilcakmak@gmail.com

Danışman
Burak Galip Aslan

Tanım

Hangi endüstride yer aldığı fark etmeksizin her bir fabrika kendi ekipmanlarının, makinelerinin doğru çalışmasına güvenir. Üretim fabrikalarının her birinde çok fazla aktif çalışan makine ve istasyon var ve bu makinelerde gün içinde çok fazla sorun yaşanabiliyor. Operasyonları ekipmanın doğru ve stabil çalışmasına bağlı olan şirketlerde, işlemlerin bir kesinti olmadan, makinelerde duruş yaşanmadan doğru bir şekilde yapılmasını sağlamak için makinelerde sürekli önleyici, planlı bakımlar ve onarımlar gerekmektedir. Bu duruş süresini azaltmak için, makinelerin durumunu incelemek ve planlı bakımı planlamak amaçlı bir izleme sistemine ihtiyaç vardır. Şu an içinde yaşadığımız bu çağda, yapay zeka ve veri madenciliği uygulamaları her geçen gün daha da önem kazandı. Bu bizi kalite iyileştirmeleri, bakım vb gibi alanlarda endüstri 4.0 uygulamarı kullanmaya itiyor. Bu noktada makinelerdeki verileri anlamlandırmak önem kazanmaktadır. Projemiz bu amaçlara hizmet etmektedir.

Özet

Makine Arıza Takip Sistemi makinelerden veriyi alır, anlar, işler. Bu verileri veritabanı üzerinde tutar ve bir web uygulaması üzerinde bakım ve üretim mühendisleri, planlamacıları ve yöneticiler için görselleştirir. Makineden gelen büyük verinin yanı sıra, proje data mining ile bir model yakalayıp planlı bakım tahminlemesi yapmaktadır. Bu tahminlemeyi bildirim olarak göndermektedir.

Kategori: SES-21

Manisa Celal Bayar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Web Sitelerinin Teknik Analizini Gerçekleştiren Web ve Mobil Tabanlı Sistem

Çağla EROĞLU caglaaeroglu@gmail.com
Levent AYSAN leventaysannn@gmail.com
Murat AYGÜN murataygun316@gmail.com
Aytuğ TÜRKMEN aytugturkmen3@gmail.com

Danışman
Tuğba ÖZACAR ÖZTÜRK

Tanım

Proje kapsamında, web sitesi olarak tanımlanan ve birçok alt link içeren internet siteleri büyük boyutta veri olarak tanımlanmaktadır. Analiz edilecek bu web sitelerinin büyük boyutlardaki verilerini depolamaya olanak sağlayan, büyük veri yönetim teknikleri kullanılarak kontrolünün sağlanması hedeflenmektedir. Periyodik süreler ile analizi gerçekleştirilecek web sitelerinin, kullanıcı verimliliğini ve güvenilirliğini en üst seviyede tutabilmek amacıyla, web sitelerinin kullanıcılardan önce teknik altyapı problemleri tespit edilip, müşteri kaybına neden olmadan giderilmesi amaçlanmaktadır.

Proje kapsamında geliştirilecek bu sistemin avantajları, aşağıdaki maddeler halinde açıklanan ihtiyaçlar doğrultusunda belirlenmiştir.

-Web Sitelerinde Oluşabilecek Teknik Aksaklıkları Müşterinin Daha Önce Fark Etmesinden Dolayı Hizmet Veren Şirkette Güvenilirlik Kaybı Oluşması
-Mevcut Pazarda Web Sitelerine Detaylı Analiz Sonucunda Yapılan Testleri Periyodik Olarak Yapan Otomatikleştirilmiş Bir Sistem Bulunmaması
-Web Sitelerine Manuel Olarak Yapılan Analizler, Personelin Ortalama 6 saatini Almakta ve Bu Sürenin Personel İçin Çok Değerli Olması
-Analizlerin Manuel Olarak Yapılmasından Dolayı Gözden Kaçan Teknik Hataların Müşteri Kaybına Yol Açması
-Web Sitelerine Uygulanan Tüm Testlerin Tek Bir Raporda Detaylandırılmasına İhtiyaç Duyulması
-Müşterilerin Web Sitelerinde Oluşabilecek Performans Hatalarını Periyodik Bir Şekilde Müşteriye Raporlayan ve Bilgilendiren Platform Eksikliği
-Web Sitelerinde Yapılan Değişikliklerin, Anlık Olarak ve Uzun Vadede Hız ve Mobil Uyumluluğa Etkisinin Gözlemlenmesinin Mümkün Olmaması

Projenin beklenen çıktıları ve faydaları aşağıda maddeler halinde belirtilmiştir.

-Web Sitelerinde Mobil Uyumluluk ve Sayfa Hızlarının Analizden Oluşabilecek Teknik Altyapı Problemlerin Kısa Sürede Tespiti ve Kullanıcı İsteğine Bağlı Olarak Bu Problemlerin Günlük, Haftalık ve Aylık olarak Raporlanıp, Kullanıcıya Uyarı Gönderilmesi
-Müşteriye Daha Hızlı ve Kaliteli Hizmet Verilebilmesi
-Müşteri İhtiyaçlarını Zamanında Karşılanmasıyla, İlgili Pazarda Müşteri Kazanımının Büyük Oranda Artması Sağlaması
-Ayrı Platformda Yer Alan Sistemler de Web Sitelerinin Mobil Uyumluluk ve Sayfa Hız Testlerinin %35 Oranında Daha Kısa Sürede Otomatik Olarak Tek Bir Platformda Gerçekleştirebilmesi
-Sayfa Hızı ve Mobil Uyumluluk Testlerin Otomatik Analize Bağlı Olarak Personel Verimliliğinde Ortalama %20 Oranında Artış Sağlayabilmesi
-Tüm Akıllı Cihazlarda Kullanılabilir Olmasından Dolayı Kullanıcı Profillerinde Artış Sağlaması
-Yeni Ar-Ge Projeleri Başlatma Potansiyeli Oluşturabilmesi

Özet

Üniversite-Sanayi İşbirliği kapsamında, AdresGezgini şirketi Ar-Ge merkezi ile yürütülen proje ile farklı iş alanlarına hizmet sağlayabilmek için proje iki araç olarak geliştirildi. İlk araç, kurumsal dijital ajansların ihtiyaçları baz alınarak maliyet, iş gücü ve zaman parametrelerinin iyileştirilmesi yönündedir. İkinci araç ise müşterilerin, bireysel olarak web üzerindeki platformlarını erişilebilirlik, mobil ve masaüstü hız, mobil uyumluluk gibi parametrelerin analiz edilip raporlanması ve problemlere çözüm önerisi hizmeti sunmaktadır. Projenin kurumsal şirketler için geliştirilen aracı kapsamında analizi yapılacak web sitelerinin büyük boyutlardaki verilerini depolamaya olanak sağlayan, büyük veri yönetim teknikleri kullanılarak kontrolü sağlanacaktır. Bireysel müşterilerin ölçümler yapmasını sağlayan araçta ise web site sahiplerinin, sitelerini veri ve zaman kaybı olmadan analiz etmesi arama motoru optimizasyonları açısından verimli sonuçlar elde etmesi sağlanacaktır.

Manisa Celal Bayar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-22

Çekirdeksiz Kuru Üzüm Kalite Değerlendirmesi için Otomatik Yapay Görü Sistemi

Emre Gülsoylu egulsoylu@gmail.com

Danışman
Zeynep Çipiloğlu Yıldız

Tanım

Bu projede makine öğrenmesi tekniği (Evrişimsel Sinir Ağları) kullanılarak çekirdeksiz kuru üzüm kalite değerlendirmesi yapan otomatik yapay görü sistemi oluşturulması amaçlanmıştır. Oluşturulan sistem TSE standartında belirtilen sınıf özellikliklerini dikkate alarak kalite değerlendirmesi yapmaktadır. Bu sistem TARİŞ gibi toptan çekirdeksiz kuru üzüm alımı yapan kuruluşlardaki kalite değerlendirme uzmanlarına yardımcı olmak amacıyla geliştirilmiştir.

Özet

Kuru üzümlerin kalitesi renk, boyut ve doku gibi çeşitli özelliklere göre belirlenir. Ülkemizde, kuru üzüm kalite değerlendirme işleminin büyük bir çoğunluğu insan uzmanlar tarafından gözle yapılmaktadır. Kalite değerlendirmesinin uzmanlar tarafından yapılması zahmetli bir çalışma olmasının yanında öznel sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Kişisel gözlemler göstermiştir ki, kuru üzüm üreticileri zaman zaman kalite değerlendirmesi konusunda uzmanlarla tartışma içine girmektedir. Bu nedenle, kuru üzüm kalitesinin nesnel olarak değerlendirilmesini sağlayan, kalite değerlendirme sürecinde uzmanlara yardımcı olacak otomatik bir sistem, hem üreticiler hem de uzmanlar için yararlı olacaktır. Bu projede, standart arka plan ve aydınlatma koşulları altında numune olarak alınan kuru üzüm gruplarının fotoğraflarını çeken basit bir makine prototipi ve makine öğrenmesi tekniklerini kullanan yazılım sayesinde kuru üzümlerin kalite değerlendirmesini gerçekleştiren otomatik bir sistem tasarlanmıştır.

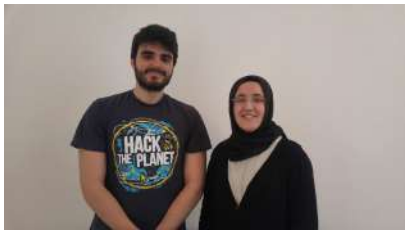
Manisa Celal Bayar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-23

Derin Öğrenme ile Türk Borsalarında Hisse Senedi Tahmini

Büşra YAKIN busrayakn@gmail.com
Mehmet Fatih DEMİREL mfdemirel95@gmail.com

Danışman
Zeynep Çipiloğlu YILDIZ



Tanım

Türkiye piyasasındaki birkaç büyük şirketin gelecekteki hisse senedi değerlerinin geçmiş verilerden öğrenilerek en doğru şekilde tahminlenmesini amaçlıyoruz.

Özet

Türkiye ve dünya piyasalarında hisse senetlerinin gelecek değerlerinin tahminine yönelik çalışmalar mevcuttur. Son yıllarda oldukça gelişen derin öğrenme yöntemleri bu alanda da etkili sonuçlar vermeye başlamıştır. Ancak bu yöntemlerin Türk borsaları üzerinde kullanılması yeterince yaygınlaşmamıştır. Projemizde, derin öğrenme yöntemlerinin Türkiye piyasalarına uygulanabilirliği araştırılmakta ve bu bağlamda, BIST30 endeksindeki birkaç büyük şirket için geleceğe yönelik hisse senedi tahmini yapılmaktadır. Tahminleme işlemi gerçekleştirilirken şirketlerin geçmiş verileri bir derin öğrenme yöntemi olan LSTM (Long-Short-Term-Memory) modeline girdi olarak kullanılmakta ve hisse senetlerinin günlük kapanış fiyatları tahmin edilmektedir. Projede çeşitli karşılaştırmalı analizler yapılmaktadır.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-24

Deep-Makeup

İpek ÖRKEN orkenipek@gmail.com
Selahi KORKUT selahi1907@gmail.com

Danışman
Tuğba ONAL-SUZEK

Tanım

Projemiz, özellikle kadın kullanıcıları düşünerek hazırladığımız bir mobil makyaj uygulamasıdır.

Özet

Projemiz, makyaj ürününe ait fotoğrafın, markasının, adının, renginin ve fiyatının yer aldığı bir listeye sahip olacak. Kullanıcılar yükledikleri veya galerilerinden seçtikleri fotoğraflara bu listeden seçtikleri ürünü uygulama imkanına sahip olacaklar. Farklı ten ve dudak renklerine sahip kullanıcılarda da dudak sınırlarını ve üst göz kapağı belirleyebilmek için Python OpenCV ile derin öğreme(dlib) kütüphanelerini kullandık. Projemizi tasarlarken YouCamMakeUp ve MakeupPlus programlarını örnek aldık.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-25

Nesnelerin Interneti Ağlarının Güvenliği için SDN Tabanlı Güvenlik Sistemi

Eren Karabacak ereenkarabacak@gmail.com

Danışman
Enis Karaarslan

Tanım

Projenin amacı yaygın kullanım alanı olan nesnelerin interneti ağlarının siber güvenliğinin sağlanması ve savunma süreçlerine destek olmaktır. Bu proje akıllı şehirler başta olmak üzere kritik altyapılarda ve bir çok alanda kullanılabilir.

Özet

Bu projede, IoT cihazları ve bu cihazların güvenilebilirliği ve izlenebilirliği için SDN tabanlı bir sistem prototipi geliştirilmiştir. Bu çalışma ICAIAME 2019 konferansında sunulmak üzere kabul edilmiştir ve Springer yayınevinden “Lecture Notes on Data Engineering and Communications Technologies” kitabında basılacaktır. Bu çalışma ile; IoT ağlarında daha verimli ağ kaynak kullanımı ve tehditlere karşı SDN teknolojisinin uygulanması çalışılmıştır. SDN tabanlı ağ mimarisi ile IoT ağının güvenlik gereksinimlerini sağlanması hedeflenmiştir. Bu çalışmanın diğer bir katkısı ise yerli ve milli switch olan Andasis’i kullanan ilk çalışmadır. Bu proje IoT cihazlarının ve bağlantılarının getirmiş ve getirecek olduğu güvenlik zafiyetlerinin önüne geçmeye yardımcı olurken, bu durum ulusal güvenlik açısından da oldukça önemlidir. Fiziksel cihazlarla oluşturulan bu proje, akıllı şehirler ve endüstri 4.0 kapsamında kendine kolaylıkla yer bulabilecek ve adapte olabilecektir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-26

Resimden Mermer Mozaik Tablo Yapan Sistem

Mehmet Fatih KOYUNCUOGLU mehmetfatihkoyuncuoglu@gmail.com

Danışman
Baris Ethem SUZEK

Tanım

Atık mermer parçalardan mozaik mermer tablolar yapılması hem sanatsal, hem atık malzemelerin ekonomiye kazandırılması açısından önemlidir. Ülkemizde mozaik mermer tablolar (ve hatta karolar) insan eliyle yapılmakta, bu süreç hem uzun hem verimsiz olabilmektedir. Bu projedeki amacımız bir resimden otomatik olarak bir mozaik mermer tablonun dizilmesini sağlayan sistemi geliştirmektir. Ürün halen mermer mozaik sektöründeki firmaların ve mermer atıklarını değerlendirmek isteyen firmalar tarafından kullanılabilir.

Özet

Projede müşterinin verdiği bir resimden,bir robot kolun mermer parçalardan bir tablo oluşturması için gereken hareketler dizisinin hesaplanmasi hedeflenmiştir. Sistem görüntü işleme ve robot kol komutlarinin oluşturulmasi olmak üzere iki temel adimdan oluşur.Görüntü işleme adiminda,verilen resim elde edilmek istenen mozaik tablodaki parçalarin sayisi(yatay/dikey)kadar alana ayrilarak,her alan için mermer parçalarin sağladigi renk skalasindaki renklerden biri belirlendigi bir yöntem uygulanir.Görüntü işleme ilgili tüm adimlar Python ve OpenCV kullanilarak yapilmiştir.Robot komutlarinin oluşturulmasi adiminda ise görüntü işleme adiminda renk ve alanlari belirlenen tablonun,bir düzleme dizilmesi için gereken robot kol komut dizisi belirlenecektir.Bu asama, endüstriyel robot kol maliyetlerinden dolayi,Python dilinde Gazebo Robot Simülasyon Ortami kullanilarak gerçekleşmektedir.Projenin yatırım bulması durumunda sanayide kullanılabilecek bir otomasyon sistemine dönüşebilecegini düsünüyoruz.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-27

Poseidon

Oğuzhan Yıldırım oguzhanyildirim@protonmail.com
Alp Tahta alp.tahta@protonmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Yük gemileri ve gemilerin bağlı oldukları kuruluşlar arasındaki iletişimi kolay ve basit bir hale getirmek.

Özet

Günümüzde bir çok ürün, eşya ve malzeme gibi bir çok ürün deniz taşımacılığı ile ulaştırılmaktadır. Bu alanda kullanılan gemilerin ve içinde bulunan kişilerin kara ile sürekli bağlantıları olmadığı için ihtiyaçlarını kolaylıkla gideremememektedirler. Bunun sebebi ise gemi ile karadaki kuruluşlar arasında düzgün bir bağlantı kurulamamasıdır. Şu anki hali ile geminin ve kişilerin ihtiyaçları karada bulunan şirketlere mailler atılarak gerçekleştirilmektedir. Bu ihtiyaçlar IMPA isimli bir listeden tek tek bulunup mailin içeriğine el ile yazılmaktadır. Yapmış olduğumuz program bütün bu mail ve kitapdan araştırıp yazma işlemlerini kaldırıp kullanımı ve iletişimi kolaylaştıracaktır.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-28

Güvenlik Eğitiminde Arttırılmış Gerçeklik

Tunahan Eluz tunahan.eluz@gmail.com

Danışman
Enis Karaarslan

Tanım

Kullanıcılara temel güvenlik eğitimi vermek.

Özet

Projenin hedefi; güvenlik eğitiminde oyunlaştırma yönteminin kullanılmasında artırılmış gerçeklik yöntemlerinin geliştirilmesidir. Bu proje kapsamında geliştirilecek mobil bir oyun aracılığıyla siber güvenlik eğitiminin etkinleştirilmesi hedeflenmektedir. LOSTAR güvenlik firmasıyla süregelen eğitim projesinin bir bacağı olarak gerçekleştirilecektir.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-29

Gerçek zamanlı Depo Simülasyonu

abdullah davulcu abdullahdavulcu87@gmail.com

Danışman
Kenan Karagül

Tanım

Proje bir lojistik projesinin yan projesidir. Projenin amacı depo yönetiminde gerçek zamanlı bir şekilde depo doluluk oranları görsel olarak kullanıcıya aktarmaktır. Proje her türlü lojistik amaçlı kullanılan depolara uygulanabilir.

Özet

Proje kapsamında hedef depoya ait fiziksel adresleme yapılarak veri tabanına kaydedilecektir. Bu verilere göre ekrana çizimler yaptırılacaktır. Bu sistem deponun mevcut durumunun güncel olarak görülmesi sayesinde lojistik planlamasın daha kolay yapılmasını sağlayacaktır.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-30

Hasere

Ali Uysal Erdoğan aerdogan260@gmail.com
Harun Güleç harunglec35@gmail.com

Danışman
Elif Haytaoğlu

Tanım

Bu proje'nin amacı makine öğrenme algoritması ile zararlı yazılım tespiti yapmaktır. Bu projeyi devlet kurumları özel sektör firmalardır. Günümüz firmaları bir zaralı yazılımı tespit etme analiz , imza çıkarımı ve kullanıcalara sunması ortalama 1.5 haftadır. Kurum içerisinde zararlı yazılım tespit edilmesi ve sunulması yaklaşık 3 gündür. 2018 tehdit raporlarına göre ortalama saldırı süresi 1 saat 58 dk'dır dolayısıyla saldıganlar işlerini hallettikten uzun bir süre sonra tespit ediliyor bu projedeki amaç daha kısa sürede zararlı yazılımı tespit edip saldırı sürecini engellemektir

Özet

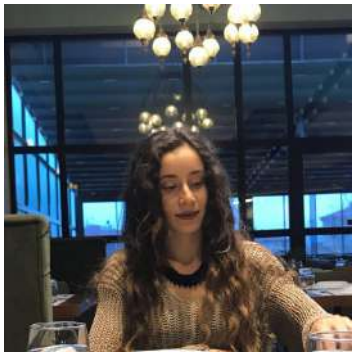
Projemizde ilk olarak öznitelik çıkarma işlemi yapılmakta bu öz nitelikler akademik makalelerden esinlenerek çıkarılma işlemine tabi tutulmuştur. daha sonra bu öznitelikleri veritabanına kaydedip makine öğrenmesi algoritmaları ile eğitip tüm makine öğrenmesi algoritmaları ile karşılaştırılarak gerek süre gerek dosyanın zararlı olup olmadığını tespit etmesi gibi değerlere bakılarak algoritma seçimi yapılacaktır.Amacımız saldırgandan önce zaralı yazılımın tespit edilmesidir.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-31

Saldırı Tespit Sistemleri

İrem Çelik irmcelik@hotmail.com



Danışman
Sezai Tokat

Tanım

Projenin saldırı tespit ve önleme sistemlerini ele almaktadır. Bu proje ağ güvenliği üzerinde ki tehditleri kapsamaktadır. Ağ üzerinde ne gibi saldırılar olabilir ve bunlara karşı alınabilecek önlemler üzerinde durulmuştur.

Özet

Saldırı tespit ve önleme sistemlerinden Snort ele alınarak bir ağ üzerinde saldırı olduğunda nasıl alarm üretilir ve buna karşı nasıl önlemler alındığı ile ilgilidir. Buradan çıkarılabilecek sonuç ağ üzerinde herhangi bir tehdit olduğunda tespit edilebilir saldırı çeşitleri saptamak ve tedbir almaktır.

Yaşar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-32

Erconizer

Esra Eryiğit esraeryigit.17@gmail.com
Seda Kaya seddkya94@gmail.com
Mert Karabulut mertkarabulut17@gmail.com

Danışman
Çağatay Yücel

Tanım

Erconizer, motor ve araba arızalarını sesle sınıflandırmak için kullanılan bir makine öğrenme projesidir. Erconizer'ı geliştirmenin temel amacı, bir makine sisteminin hata koşullarını tespit etmesini sağlamak ve meydana geldiğinde sorunları sınıflandırmaktır.

Özet

Projenin ilk tasarımında, sistem motorlu sistemlerin genel arızalarına karşı tasarlanmıştır. Sistem Yapay Zeka tekniklerini tanıma ve sınıflandırma konusunda kullanacaktır. Birçok insanın günlük yaşamında ve organizasyonlarda kullanabileceği bir çözümdür; maliyet düşürücü, zaman kazandıran ve aynı zamanda insan hata faktörünü ortadan kaldıracak şekilde tasarlanmıştır.Projenin son hali, aracın içinde farklı yerlere yerleştirilmiş birkaç sensör cihazından ve son kullanıcı için mobil uygulamadan oluşacak. Mobil uygulamanın sistemdeki rolü, giriş sayfasına sahip bir arayüz sağlamak, sistemden arıza teşhisi bildirimlerini almak ve bunları yere ve olası onarım çözümlerine göre sıralanan onarım hizmetleri listesi ile son kullanıcıya göstermek içindir. Sonuçlanan ürün, sürücüye araçta meydana gelen arıza olanakları hakkında bilgi verebilir ve sürücüye olası onarım çözümleri konusunda yardımcı olabilir veya sürücüyü yakındaki onarım hizmetleri hakkında bilgilendirir.

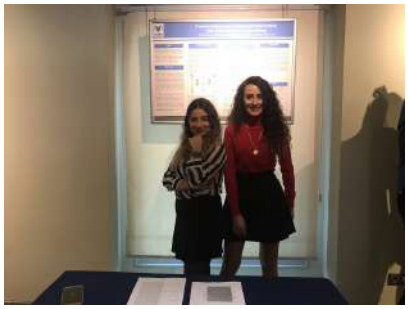
Yaşar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-33

Predictive Maintenance Analysis in Industrial Systems with OLAP Architecture

Didem ŞENUSTA didemsenusta@gmail.com
Asya MANDUZ asya.manduz@gmail.com

Danışman
Tuncay ERCAN



Tanım

Projenin amacı endüstriyel sistemlerdeki kestirimci bakım teknolojisini OLAP mimarisiyle birleştirip ortaya daha kullanılabilir bir sistem çıkartmak. Endüstriyel sistemlerde yani kestirimci bakım yapan tüm fabrikalarda kullanılabilir.

Özet

Proje kapsamında tarafımızdan oluşturulmuş veri setleri ile dinamik tablolar oluşturup OLAP küpleriyle birleştirmek. Ardından bakım zamanı yaklaşan cihazların uyarısını gösteren bir kullanıcı arayüzü ile harmanlayarak ortaya kullanılabilir bir ürün çıkartmak.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SES-34

The Secretary

Elif Merve Özçelik mrvzclk@hotmail.com

Danışman
Mehmet Cudi Okur

Tanım

Its like a secretary. It will remind and edit your documents.

Özet

Main specialty of The Secretary will be reminding you when a control file needs to be managed/changed or add new when you need to visit companies. This software works as a detailed scheduler and manager. It will prepare/edit or delete your documents and send it to the printer. It reminds you with dates and clocks and alarms. The Secretary schedules your every appointment. Once it is set according to its importance The Secretary reminds you the day before or week before. If your appointment is chanced, The Secretary sets another day of your choosing. The intended customers for this product are managers of small to medium sized businesses that have lots of file work to be managed and lots of appointments to be made

Kategori: SES-35

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Criminal Detection System(CDS)

tolkan bektaş tolkanbektas@gmail.com
Alperen Kaya alperen.kaya.gny@gmail.com

Danışman
Dindar Öz

Tanım

Halka kullanımına açık kapalı alanaların güvenliğinin artırılması ; aranan kişilerin bu alanlara girdiklerinde en hızlı şekilde belirlenmesi ve lokal güvenliğin bilgilendirilmesi.

Özet

Yüz tanıma teknolojisi kullanacak bir sistem tasarlamaya ve uygulamaya karar verdik.Bu sistem, arananlar listede bulunan kişileri tespit etmek için güvenlik noktalarında kullanılacaktır.Suçluları tespit ettikten sonra, sistem güvenlik görevlilerinin monitörlerine uyarı verecek.

Projemizin amaçlarını iki temel başlık altında inceliyecek olursak ; ilki ve en önemli kısmı topluma zararı bulunabilecek aranan kişilerin en hızlı ve etkin şekilde tespit edilmesi.İkinci başlık daha az güvenlik görevlisiyle büyük alanların (metro istasyonları, hava limanları, büyük ibadethaneler, alışveriş merkezleri vb.) güvenliğinin arttırılması.

Balıkesir Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-01

Senin Market!

Serpil Nazmiye Durukan serpild174@gmail.com

Danışman
Bilge Villi

Tanım

Sosyal ve çevre için kolaylık sağlamak asıl amaçtır. En çok öğrenciler olmak üzere tüm insanlara hitap edecek şekilde şehirlerde market zinciri kurma fikridir.

Özet

Genellikle insan yaşamında en çok belirgin olan yemek yeme ihtiyacından yola çıkılarak marketten alınan hazır yemeklerin bu markette ısıtılmasına ve market içerisinde ve bahçesinde bulunması beklenen yemek yeme masalarında müşterilerin ısıttıkları yemekleri yiyebilmesine imekan sağlamak istenmektedir. İnsanlar bu yeni market özellikleri sayesinde rahatsız edilmeden kendi yemeklerini yiyebileceklerdir. Tercih edilmesi merakla beklenen bu yeni market anlayışının artan yemek yeme imkanlarının müşterilere sağlanması ile market işletmesinin yemek alımı tercihleri ile ekonomilerinin artması beklenmektedir.

Kategori: SYC-02

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Knowledge Discovery in Medical Database

Fatma Balcı fatma.balci@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Yunus Doğan

Tanım

Reflü hastalarının anket cevapları üzerinde veri madenciliği ,Sağlık

Özet

Proje reflü hastalarına yapılmış anket cevapları üzerinden birliktelik kural çıkarımı ve kümeleme algoritmaları yardımıyla hastalıkların sebeplerini ve nasıl önlenebileceği yönünde yapılan araştırmaları kapsamaktadır.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-03

Wearable Voiced Warning System for Blind People

Murat Tarım murat.tarim@ceng.deu.edu.tr
İlkay Kübra Gölgeli ilkay.golgeli@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Özlem Öztürk

Tanım

Bu proje görme engelli bireylerin daha rahat bir yaşam sürmelerini amaçlamaktadır. Projedeki ilk hedefimiz görme engelli bireylerin evlerinin içerisinde hareket etmelerini ve eşyalara ulaşmalarını kolaylaştırmaktır. Bu projeyi ele almamızdaki temel amacımız; Görme engelli bireylerin diğer tüm sağlıklı bireyler gibi hayatlarını sürdürmelerini sağlamak, bu engellerini onlara unutturmak ve topluma kazandırmaktır. Temel olarak ev içerisindeki nesneleri tanımlayabilen projemiz kapsamı genişletilerek ev dışında, sokakta, iş yerinde aklınıza gelebilecek herhangi bir yerde kullanılabilecektir. Böylece görme engelli bireylerin tam anlamıyla sağlıklı bireyler gibi yaşamalarına olanak sağlamayı hedefliyoruz.

Özet

Bu proje kapsamında Raspberry Pi üzerinden kamera, hoparlör ve mesafe sensörü kullanarak; Görme engelli bireylerin evleri içerisindeki nesneleri görüntü işleme yaparak sisteme tanımlamak ve ardından bu sistemi giyilebilir bir forma getirip görme engelli bireyimizin evinin içindeki ve bireyin doğrultusundaki nesnelere sesli olarak uyarılıp nesnelerin ismi ve mesafesiyle birlikte kullanıcıya aktararak daha rahat ulaşmasını sağlamayı hedefliyoruz. Proje sonunda ortaya çıkacak ürünü bireyin üstünde rahatlıkla taşıyabileceği ağırlıkta olacak şekilde ve minimum boyutlara indirgeyerek aksesuar gibi tasarlamayı amaçlıyoruz. Bu proje sayesinde görme engelli bireyler temel ihtiyaçları beslenme giyinme gibi ihtiyaçlarını kolayca karşılamakla beraber rahatlıkla yatağına ulaşıp uyuyabilecek, lavaboya rahatça gidebilecek, kapılara kolayca ulaşabilecek ve evin içindeki herhangi bir nesneye (elbise dolabı, bardak, masa, ayakkabı vs.) ulaşabilecek.

Kategori: SYC-04

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Turkish Sign Language Recognition by Machine Learning

Ayşegül Doğruoğlu dogruoglua@gmail.com

Danışman
Meltem Yıldırım

Tanım

Projede, işitme engelli bireylerin Türkçe alfabe kullanarak iletişim kurabilmelerini kolaylaştırmak amaçlanmıştır.

Özet

Proje, makine öğrenmesinden yararlanılarak Türkçe işaret dili alfabesini tanır ve video formatından çeviri yapar. Proje kapsamında çok sayıda görüntü veri seti oluşturularak, bu veriler üzerinde nesne tanıma algoritmaları uygulanacaktır. Türkçe işaret dili kullanılarak hazırlanan bir videoyu yazıya çevirerek çeviri yapılmasını sağlar. Projede işitme engelli bireylerin daha rahat iletişim kurmaları hedeflenmiştir.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-05

Impatient Tracking System Using Blockchain And NFC Technology in Smart City

Şekibe Ekşi sekibe.eksi@ceng.deu.edu.tr
Merve Demir merve.demir@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Semih Utku

Tanım

Projemizin amacı hastanede yatan hastaların hastanedeki ilaç alım saatlerinin kontrol altında tutmak. Bunu üçüncü şahısların değiştirmesini engellemek, hastaların doğru zamanlarda doğru ilacı almasını sağlamak ve bu sayede daha iyi bir tedavi süreci sağlamak. Bu sayede akıllı bir şehir hedefleniyor. Projede Blockchain kullanıyoruz. Çünkü veriler daha güvenli bir şekilde tutuluyor ve üçüncü şahısların verileri değiştirmesini engelliyoruz. Kısacası ürün hastanelerde doktor ve hemşireler tarafından kullanılacak.

Özet

Doktorların NFC kart sistemine girmiş olduğu hasta ve ilaç bilgileri mevcut. Bunları hemşireler NFC kartlarını kapılardaki okuyuculara okuyarak gerekli işlemleri gerçekleştirmiş olacak. 3 ayrı NFC kart sistemine sahibiz. Hasta odasının girişinde , eczane girişinde ve hasta yataklarının kenarında. Sistemdeki bilgilere göre hemşireler hastalara doğru saatte doğru ilaçları verecek. Ve doktorlar sistemde bu bilgileri takip edebilirler. Böylece yanlış hastaya yanlış ilaç verilmemeşi sağlanacak.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-06

The Chatbot for Health

Merve Kantar merve.kantar@ceng.deu.edu.tr
Başak Ayhan basak.ayhan@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Adil Alpkoçak

Tanım

Chatbot projesinin amacı, özellikle kadınlarda çok yaygın olarak görülen Meme kanserine farkındalık oluşturmak ve kullanıcıların bu hastalık ile ilgili sorularına cevap vererek erken tanıya yardımcı olmaktır.

Özet

Proje, kullanıcının meme kanseri ile ilgili sorularına cevap veren web tabanlı bir chatbot uygulamasıdır. RasaStack frameworkü ile tasarlanacak olan uygulama kullanıcıya doğru cevaplar vermeyi amaçlamaktadır.
Proje sonunda ortaya çıkacak ürünün, web tabanlı kullanıcı dostu arayüze sahip olan bir uygulama olması beklenmektedir. Kullanıcının sorularına, kullanıcıyı tatmin edebilecek şekilde net yanıt vermesi beklenmektedir. Bu sayede kullanıcıyı meme kanseri hakkında bilinçlendirip, toplumda bir farkındalık oluşturması hedeflenmektedir.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-07

Cancer Prediction System (CPS)

Ekincan Karaman ekincan.karaman@ceng.deu.edu.tr
Tunay Kocabıyıkoğlu tunay.kocabiyikoglu@ceng.deu.edu.tr
Alpaslan Karaer alpaslan.karaer@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Zerrin Işık

Tanım

Cancer is the one most the lethal diseases in the death statistics. The identification of cancer subtypes is vital to advance the precision medicine for cancer therapies. Current biomarker tests in the clinic have not reached the level of enough precision to fully decide the subtype of the cancer without applying surgery. The prediction accuracy of the clinical diagnostic tests should be improved and the cost of diagnostic surgeries should be reduced.

Disease diagnosis and early treatment are very important processes to extend patients' life. The prediction of cancer subtype of a new patient can help to physicians while planning a treatment strategy even before applying surgery for the patient. Eventually, such a decision support system would reduce treatment costs and improve patient's life quality.

This project aims to predict cancer subtypes of patients by applying several machine learning models (e.g., decision tree, naive Bayes, deep learning neural networks etc.). The model is developed for prediction of subtypes in brain cancer patients. The RNA-sequencing and clinical data of brain cancer patients are provided as the inputs of the model. The goal of this model is to improve the prediction capability of cancer subtypes and to help doctors for choosing right kind of treatment which fits more precisely to the level of disease and patient. By doing so, our contribution will be extending the life time and life quality of a patient who has an untreated disease.

Özet

This project aims to predict cancer subtypes of patients by applying several machine learning models (e.g., decision tree, naive Bayes, deep learning neural networks etc.). The model is developed for prediction of subtypes in brain cancer patients. The RNA-sequencing and clinical data of brain cancer patients are provided as the inputs of the model. The goal of this model is to improve the prediction capability of cancer subtypes and to help doctors for choosing right kind of treatment which fits more precisely to the level of disease and patient. By doing so, our contribution will be extending the life time and life quality of a patient who has an untreated disease.

Kategori: SYC-08

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

ORTAKSİ

Meltem Eroğlu meltem.eroglu@ceng.deu.edu.tr
Zeynep Civelek zeynep.civelek@ceng.deu.edu.tr
Çağatay Gül cagatay.gul@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Adil Alpkoçak

Tanım

Projemizin amacı, insanların günlük yaşamını kolaylaştıran bir ulaşım platformu geliştirmektir. ORTAKSİ, aynı zamanda aynı yöne giden insanları buluşturup, ortak taksi kullanımıyla ulaşım masraflarını azaltmayı hedefleyen ve şehir içinde de fazla taksi trafiğini önleyen Android tabanlı bir mobil uygulamadır.

Özet

Ortaksi, android tabanlı akıllı mobil cihaz kullanan tüm kullanıcılara hitap etmektedir. Kullanıcılar uygulamada taksi kullanımı için harita üzerinden birbirlerinin konumlarını ve gidecekleri yön bildirimlerini görecek ve aynı yöne giden insanlarla iletişimini uygulama içerisinde var olacak konuşma ekranından sağlayacaklardır. Bu sayede hem sosyal hem maddi açıdan insanlara fayda sağlayacaktır.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-09

Smart Blood Pressure Monitoring System

Gül Eda Aydemir guleda.aydemir@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Alp Kut

Tanım

Projenin amacı ülkemizde belli yaş üzerinde çok sık görülen yüksek tansiyon hastalarının tansiyon verilerinin akıllı saat kullanılarak düzenli olarak ölçülmesini ve gerekli durumlarda hasta ve hekimi uyaracak mekanizmaların geliştirilmesidir. Akıllı saatin belirlenen periyotlarda tansiyon verisi toplayabilmesi için bir mobil uygulama geliştirilecek ve bu uygulama yardımı ile verilerin bir portala transferi sağlanacaktır. Bir sonraki aşamada ise, birikmiş veriler analiz edilerek hasta ve hekime gerekli uyarıları yapabilecektir. Bu veri analizinin amacı, aykırı durumları ve hastanın sağlığında oluşabilecek olası riskleri belirleyerek hastayı ve hekimi önceden uyarabilmektir.

Özet

Proje adımları:
Uygun giyilebilir cihazın belirlenmesi
Bu aşamanın gerçekleştirilebilmesi için IOS ile uygun programlama ara yüzü kullanılarak giyilebilir teknoloji cihazlar ile telefonlar arasında veri alışverişi kontrollü olarak sağlanabilecektir.
Mobil Uygulamalar
Bu aşamada, kullanılacak olan giyilebilir cihazların Bluetooth teknolojisi ile IOS tabanlı telefonlara bağlantısı gerçekleştirilecek ve veri aktarımı yapılabilecektir. Ayrıca, kullanılacak mobil uygulama yardımı ile hastaların besin tüketme alışkanlıkları, besin-kalori değerleri, ilaç kullanma durumları da alınacaktır.
Web Portalı
IOS tabanlı telefonlardan gelen hasta verilerinin hekimler tarafından izlenip değerlendirilebileceği hastalara öneri gönderme yeteneği de olan bir web yazılımı geliştirilecektir.
Karar Destek Sistemleri
Aile Hekimi bünyesinde toplanacak tüm veriler, makine öğrenmesi teknikleri ile analiz edilecek ve hastaların tansiyon durumu ile ilgili geleceğine yönelik tahminleme yazılımı geliştirilecektir.

Kategori: SYC-10

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Reflü Hastalığının Teşhisi İçin Karar Destek Sistemi

Gülfidan Aygün gulfidan.aygun@ceng.deu.edu.tr
Hatice Nur Alptekin hatice.alptekin@ceng.deu.edu.tr
Gülnur Yılmaz gulnur.yilmaz@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Yunus Doğan

Tanım

Ege Üniversitesi Reflü Merkezi doktorlarına hastalık teşhisinde yardımcı olacak karar destek sistemi

Özet

Ege Üniversitesi Reflü Merkezi için 2000-3000 hasta verisi ve hastalara yapılan anketler kullanılarak doktora teşhis koymada yardımcı olacak, hastaların muayene esnasında çektiği sıkıntıları azaltacak ve muayene için yapılan masrafı minimuma indiren bir karar destek sistemi tasarlanması amaçlandı. Veri analizi yöntemleri kullanılarak WEKA üzerinde gerçekleştirilmiştir.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-11

Smart Kitchen

Ömer Beyazit byztomer@gmail.com
Çağrı Bal cagri.bal@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Yunus Doğan

Tanım

Our application will first ask the user to have food products. The incoming data will be processed into the database and will be kept there in a custom table. In the next stage, we will do a query for the dishes we can do with what we have and return the results to us. In addition to this stage, the categorization process on meals can be done in the future stages of the project by asking the user a question like what kind of food they want. After choosing the food, the calorie accounts and user expenses will be processed in the background to create a statistical inventory. In addition to this section, in the future processes of the project, these statistical data can be made as a multi-user platform by comparing with other users.

Özet

Our aim in this project is to create a program that recommends food that can be made according to the food products of the users. In addition, according to the food we eat and the expenses we make, program will create some statistics and make comparisons with other users. The program will give us some advice and suggestion with these statistics

Kategori: SYC-12

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

NiceTy

Alpcan KÖSE alpcan.kose@ceng.deu.edu.tr
Kerem GÜLER kerem.guler@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Semih UTKU

Tanım

Çevre Farkındalık Projesi : Çevrede bulunan binaların iyi yada kötü olarak sınıflandırılması ve gerekli mercilerin ilgisine sunulması

Özet

Güzel şehir uygulaması; vatandaşların, şehir planlamacılarının ve otoritelerin buluştuğu bir uygulamadır. Herkesin telefonundan rahatlıkla ulaşılabilir ve şehirciliğe bambaşka bir yön verir.Güzel şehir, yaşanabilir ve göze hitap eden şehirler oluşturmayı amaçlar. Yapısal olarak tehlikeli veya göze hitap etmeyen yapıları veya yerleri saptamayı kolaylaştırmayı hedefler. Vatandaş ve otorite arasında iletişimi kolaylaştırmayı ve gereken değişikliği en hızlı sürede hayata geçirmeyi hedefler.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-13

Slave Robot

Oğuzhan GİRGİN oguzhan.girgin@ceng.deu.edu.tr
Mikail AĞIRMAN mikail.agirman@ceng.deu.edu.tr

Danışman
Mehmet HİLAL ÖZCANHAN

Tanım

Kişisel işlerde sahibine asistanlık yapabilecek akıllı bir robot.Çoğu iş makinası büyük işlerde kullanılır ancak küçük işlerde kullanılabilecek makinalar bulunmamaktadır. Bu yüzden Slave robot projesinin kapsamı tarım,sanayi,endüstri ve yaşamın birçok alanında kullanılabilir.

Özet

İnsanların yapacağı ağır işleri robot sayesinde rahat bir şekilde gerçekleştirilebilir.

Dokuz Eylül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-14

Classification of Brain Signals for Brain Computer Interface

Anıl Dursun anil.dursun@ceng.deu.edu.tr
Göktürk Topar gokturktopar@gmail.com

Danışman
Meltem YILDIRIM EKICI

Tanım

Projenin ana amacı uzuvlarını kaybetmiş insanlara beyin dalgalarını algılayarak kendi uzvu gibi çalışan bir ürün üretmek.

Özet

Bu projenin amaçları doğrultusunda birden fazla machine learning algoritmaları kullanılarak insan beyninin hareket için ürettiği beyin dalgaları sınıflandırıldı ve bu verilerden türetilen değişkenler ise yapay el için fonksiyonun girdisi olarak kullanıldı.

Kategori: SYC-15

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Apartman Siteleri için Plaka Okumalı Otopark Sistemi

Sevcan Olçum sevcanolcum@gmail.com

Danışman
Özgü CAN

Tanım

Apartmanlarda ve küçük apartman sitelerinde daireye özel park yeri sıkıntısı çok yaşanmaktadır. Dışarıdan gelen misafir araçlarının veya diğer apartman sakinlerinin araçlarının park edilmesiyle karmaşa büyümektedir. Bunu önlemek amacıyla plaka okuma ile bir bariyer sistemi oluşturulacaktır. Her dairenin araçlarının kendine özel park yerleri olacaktır. Sistemde kayıtlı olan araçlar dışında gelecek olan misafir araçlarının kaydı sağlanabilecektir. Böylelikle bariyer sistemi misafir araçları için de kullanışlı olacaktır. Araç kayıt kontrolleri yönetici veya güvenlik görevlisi tarafından sağlanacaktır.

Özet

Proje kapsamında temek olarak bir masaüstü uygulama yapılacaktır. Masaüstü uygulamadan sonra gelen önemli nokta plaka okumadır. Görüntü işlemenin kullanılacağı projede somut hedef bir otopark sistemi oluşturmaktır. Bu sistem ile kayıtlı araçların ve misafir araçların giriş çıkışları düzenlenebilecektir Bu uygulama ile dışarıdan gelen araçların apartman sakinlerinin park yerlerine park etmesi önlenebilecektir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-16

Çok Paydaşlı Diyabet Verisinin Yönetimi için Mobil Uygulama Geliştirilmesi

Mustafa Türker GÜLER trkrglr@gmail.com

Danışman
Murat Osman ÜNALIR

Tanım

Diyabet hastası insanların hastalıklarını kontrol altında tutmaları ve doktorları ile kolay iletişimde bulunması, doktorların ise hastalarının durumlarını kolayca takip edebilmesi amaçlanmıştır.

Özet

Diyabet hastası ve ya gizli şekeri bulunan bir hastanın günlük seyir defterini kullanarak kendi hastalığını kontrol altında tutması hedeflenmiştir. Bunun dışında bekleyenmeyen rahatsızlıklarda istediği doktora şikayette bulunabilir. Şikayette bulunduğu doktor hastasına tetkik önerebilir ve ya egzersiz/ilaç tedavisi uygulayabilir. Bu durum hasta/doktor ilişkisini çok daha rahat yürütülebilir hale getirmiştir. Çoğu işlem uzaktan ve denetim altında yapılması zaman ve mekandan büyük bir artı sağladığı gibi gec farkedilen hastalıklarında erken teşhisinin önünü açacaktır.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-17

Nerde Ucuza Yesem

Muneeb Arsalan ALNUAİMİ spymuneeb2010@gmail.com
Merve elif Celiloğlu subat_002@hotmail.com

Danışman
Doç. Dr. Rıza Cenk ERDUR

Tanım

en uzuz yemekleri sunmak

Özet

ucuz menu bulmak

Kategori: SYC-18

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Sağlıklı Yaşam İzleme Platformu

Efe Ali Özkesici efealiozkesici@gmail.com
Sefer Kara seferkara355@gmail.com
Gökhan Öncül gokhanoncull35@gmail.com

Danışman
Emine Sezer

Tanım

Sağlıklı Yaşam İzleme Platformu sayesinde hastaların günlük sağlık durumları takip edilir ve doktorlar oluşan anormal sağlık verilerine göre hastaya uygun önlem alır. Ayrıca Sağlıklı Yaşam İzleme Platformu hasta hasta ve doktora bu sistem üzerinde iletişim kurma imkanı sağlar.

Özet

Bu sistem, nabız, adım sayısı, tansiyon gibi verileri içermektedir. Bu sistem, kullanıcıların sağlık verilerini hastalarda bulunan akıllı saatler üzerinden alınır. Ayrıca bu sistem Android, IOS gibi platformlarda kullanılabildiği gibi Web tarayıcılarından da bu sisteme erişim sağlanabilir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-19

Braille-Türkçe , Türkçe-Braille Tam Kısaltma Destekli Metin Dönüştürücü

Osman Burak KAZKILINÇ burakkazkilinc@gmail.com

Danışman
Vecdi AYTAÇ

Tanım

Görme engelli bir birey bir metni metin okuyucu ile dinlemek yerine okumak istediğinde Braille kurallarına uygun düzenlenmiş metinleri kabartmalı yazıcılar ile yazdırıp okuyabilmektedir. Bunun için Latin alfabesi ile yazılmış metnin Braille alfabesi bilen bir kişi tarafından Braille alfabesine çevrilmesi veya Braille alfabesine dönüştüren metin çevirici programlar kullanılması gerekmektedir. Braille alfabesine kısaltmasız metin dönüştüren yazılımlar bulunmaktadır ancak Braille alfabesinin çeşitli kelime kısaltma kuralları bulunmaktadır ve bu kurallara uygun metin doğru çeviren çok az sayıda yazılım bulunmaktadır.
Bu tez çalışması kapsamında; Braille alfabesini bilmeyen bir bireyin Latin alfabesi ile oluşturulmuş Türkçe bir metni Braille alfabesine (yazdırılabilir formata) çevirebilmesi, Braille alfabesiyle oluşturulmuş Türkçe bir metni Latin alfabesine çevirip kullanılabilmesi ve tüm bu işlemleri ücretsiz bir şekilde yapılabilmesini sağlamak hedeflenmektedir.

Özet

Latin Alfabesi ile bir A4 sayfasını kaplayacak bir metin, Braille Alfabesi ile kısaltma kullanılmadan yazıldığında yaklaşık olarak 6-7 sayfaya sığmaktadır. Bu durumun önlenmesi için sık kullanılan bazı kelimelerin kısaltmaları oluşturularak daha az harf kullanımı ile yazılabilir hale getirilmiştir.
Kısaltma uygulanmış bir metin tekrar Latin alfabesine dönüştürülemediğinde, ekran okuyucu ile metnin dinlenilmesinin mümkün olmadığı gibi kısaltmalı halde yazılan bir metnin bilgisayar ortamına taşınması da mümkün olmamaktadır.
Bu proje ile Braille Alfabesi bilmeyen bir birey bile Latin Alfabesi ile yazdığı metinleri, kısaltma uygulanmış bir Braille metnine dönüştürebilecek veya kısaltma uygulanmış bir metni tekrar Latin metni haline dönüştürüp okuyabilecektir. Asıl önemli nokta ise hiçbir ticari amaç gütmeyen bu yazılım ile ücretsiz bir şekilde görme engellilere ait tüm dernek ve okullarda, Latin Alfabesinden Braille Alfabesine dönüşüm çift yönlü olarak yapılabilecektir.

Kategori: SYC-20

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

işletme konum önerisi

Süleyman KARAKUŞ karakusuleyman.41@gmail.com
Behlül Köksoya b.koksoya@gmail.com

Danışman
Özgür Gümüş

Tanım

Parakende mağazaları için optimum konum seçmek, istatistiki tahminleme yöntemleri kullanarak minimum masrafla maksimum karı hedefleyen bir karar verme problemidir.Çoğu durumda, istatistiksel tahminler çok da güvenilir olmayan ve başka bir mağaza için toplanan verilere dayanmaktadır ve tahminlerin yapıldığı mağaza, karşılaştırma yapmak için yeterli benzerliğe sahip olmayabilir.Buna ek olarak var olmayan bir mağaza için potensiyel talep araştırması yapmak masraflıdır. Google Place API kullanarak belirli bir yarıçap içindeki çeşitli türdeki kurum, kuruluş ve nesneleri raporlayarak perakende mağazaların çevresel özellikleri ile finansal sıralamaları arasındaki ilişkiyi tahmin etmeye dayanan bir yöntem öneriyoruz.

Özet

Proje kapsamında sahibinden.com adresinden kiralık dükkan verilerini çekip, elde edilen boş dükkanların konumuna göre Google Place API kullanarak belirli bir yarıçap içindeki çeşitli türdeki kurum, kuruluş ve nesneleri toparlayarak veri setini oluşturucağız.Veri setini kullanarak modelimizi eğiteceğiz ve kullanıcıdan alınan metrekare ve dükkan kirası bilgileriyle en uygun dükkanı kullanıcıya döndürmeyi hedefliyoruz.

Kategori: SYC-21

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

İşitme Engelliler İçin Konuşma Dilini İşaret Diline Çeviren Modelleme Sistemi

Doğa Ögüt d.ogut734@gmail.com
Erdem Kuş kuserdem16@gmail.com

Danışman
Aybars Uğur

Tanım

Ülkemizde işitme engelli bireylerin %80 e yakını %40-%70[2] skalasında işitme kayıpları vardır ve yine ülkemizde birçok kişi işaret dilini bilmemektedir. Bu durum iletişim yetersizliğine dolayısıyla da toplumumuzdaki birçok işitme engelli bireyin yaşam şartlarını zorlaştırmakta ve gerek toplumsal gerek mesleki hayata yeteri kadar dahil olamamalarına sebep olmaktadır.
İşitme engelli bireylerin toplumda daha aktif rol alabilmesini ve işaret dili bilmeyen insanlar ile daha kolay iletişim kurmasını sağlayacak bir uygulama gerçekleştirilecektir.

Özet

Doğal diller insanlar arasında kullanım ve tekrar yolu ile herhangi bir planlama yapılmadan ortaya çıkan dillerdir. Doğal dil dendiğinde ilk akla gelen konuşulan ve yazılabilen dillerdir. İşitsel-sesli diller olarak da tanımlanan bu diller ise konuşma veya yazı formunda karşımıza çıkmaktadırlar. Türk İşaret Dili (TİD), ülkemizde işitme engelli bireylerin iletişim amacı ile kendi aralarında kullandıkları el, yüz ve vücut hareketleri ile ifade edilen görsel bir dildir. Türk İşaret Dili, Türkçe'den farklı olarak kendine özgü dilbilgisi yapısına sahiptir. Toplumuzun önemli bir kısmını oluşturan işitme engelli bireyler, yapılan anket ve araştırmalarda topluma, iletişim kanallarındaki yetersizlik ve işaret dili bilen kişi sayısının az olması sebepleriyle yeterince dahil olamamaktadır. Günümüzde bilgisayar teknolojilerinin geldiği durum, işitsel dil ile işaret dili arasındaki çevrimin belirli bir seviyede otomatik olarak yapılmasını mümkün kılmaktadır.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-22

Android Cihazların Bulut Teknolojisi ile Ev Sistemleri Olarak Kullanılması

Barış Gül latimer.st@gmail.com

Danışman
Vecdi Aytaç

Tanım

Akıllı ev sistemleri son dönemlerde moda olsa da sıkça tercih edilen sistemler haline geldiler.Sonradan evlere kurulmaya başlanmasının dışında, bu sektördeki geleceği gören bazı firmalar evleri, işyerleri vb. noktaları akıllı ev sistemlerini kurarak satmaya başladı bile.Bu sistemlerin birçoğu ise fonksiyonlarına göre ayrı ayrı satılıyor.Proje bu noktada günümüzde her evde bulunan eski mobil cihazları, ev sistemleri olarak kullanarak insanları gereksiz maliyetten kurtarmayı öngörüyor.
Güvenlik, emniyet, enerji tasarrufu gibi başlıklar altında satılan akıllı ev sistemleri kurulumu ile hem zorlayıcı hemde maliyetli sistemler oldukları için bu sorunları ortadan kaldırmak adına bu şekilde bir projeyi yapmaya karar verdik.Bu sistemlerden farklı olarak geliştirilebilir olması, tek çatı altında tüm sistemlerin toplanması ve maliyetinin çok düşük olması projenin cezbedici kısımları.Aynı zamanda dünyadaki "mobil cihaz çöplüğünü" bir nebze olsun azaltması da projeyi ön plana çıkartıyor.

Özet

Bu projede; android mobil cihazları, ev sensörüne dönüştürüp, tüm bu sensörleri bir bulut sistemi altında toplamak ve yönetmek ana hedef olarak seçildi.Bu ana hedefin dışında kullanılan mobil cihazların modellerine bağlı olarak, güncellemelerin yeni bir ürün gerektirmeden hızlıca uygulanabilmesi, bir cihazın birden çok amaçla kullanılabilip tüm etkinliklerin uygulama üzerinden takip edilebilmesi ve güvenlik alarmlarının kullanıcının seçeceği bildirim yoluyla, kullanıcıya bildirilmesi uygulanmaya çalışıldı.
Projenin sağlayabileceği tüm bu işlevsellikler dışında proje aynı zamanda bir geri dönüşüm projesi olarak da adlandırılabilir.Çünkü projenin çıkış noktalarından birisi de hali hazırda kulanılmayan ve gün geçtikçe miktarları da artacak olan mobil cihazları etkin bir şekilde kullanmak.İnsanların yeni yeni geçiş yaptığı ev sistemlerinin evlere daha tam olarak oturmadan önce projenin yaygınlaşması ve kullanıma başlanması büyük bir tasarruf sağlayabilir.

Kategori: SYC-23

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Oteller için Sanal Yardımcı ve Öneri Sistemi

Ceren Yaren ERER c.yaren@gmail.com
Saygun Aşkın saygunaskin@gmail.com
Melikenur Gülas melikegulas@gmail.com

Danışman
Aybars UĞUR

Tanım

Gerçekleştireceğimiz tez projesinin amacı, otel işletmeleri için müşterilerin otel hakkında merak ettikleri soruları cevaplayabilecek bir sanal yardımcı yaratmak ve müşterinin kaldığı otel çevresindeki etkinlikleri ve turistik yerleri önerebilecek bir öneri sistemini sanal yardımcı ile birleştirmektir. Projemiz otelleri ve otel müşterilerini apsamaktadır.Otellerdeki personelin sorumluluklarını azaltmak ve müşterilerin kaliteli zaman geçirmeleri hedeflenmiştir.

Özet

Bu proje ile öncelikle müşterilerin otele ilk geldiklerinde yaşadıkları problemleri herhangi bir personele ihtiyaç duymadan sanal yardımcı vasıtasıyla çözmesi amaçlanmaktadır. Müşteriler akıllı telefonları(Android) vasıtasıyla indirecekleri mobil uygulama sayesinde sanal yardımcı ile etkileşime geçebileceklerdir. Müşteriler sanal yardımcı ile etkileşime geçtiklerinde sanal yardımcı otel personeli gibi bir selamlama ile müşteriyi karşılayacaktır.Daha sonrasında müşterinin isteklerine cevaplar verecek olan sanal yardımcı gerektiğinde Google Places API'si sayesinde müşterinin yakınlarındaki tarihi yerlerin bilgilerini çekebilecek ve önerebilecektir. Bu sayede otel personelleri daha az meşgul olacağı için otel içindeki diğer sorumluluklarına odaklanabilirler. Bunun yanında müşteriler öneri sistemi ile otelin yakın çevresindeki etkinliklerden ve turistik yerlerden haberdar olup kaliteli vakit geçirebilirler.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-24

RememberMe

Barış Cömert baris_comert_48@hotmail.com

Danışman
Özgü Can

Tanım

Tez çalışmamızın amacı, demans şüphesi olan kişilerin kesin teşhisine yardımcı olacak bilişsel testlerin kavramsal olarak geliştirilmesi; tasarlanan bilişsel testlerin, teknolojik olanaklar kullanılarak mobil telefonlar üzerinden uygulanmasını sağlayacak yazılımların geliştirilmesi, geliştirilen yazılımın normal bilişsel düzeyden demans çizgisindeki olgulara mobil telefonlar üzerinden uygulanması ve ülkemizde yaygın olarak kullanılan ve kağıt kalem ile uygulanan diğer tarama testleri (MoCA) ile benzerlik gösterip göstermediğinin değerlendirilmesi; sonuçların istatistiksel analizleri yapılarak tablet testin gelecekte kullanıma uygun bir test olabileceğinin belirlenmesidir.

Özet

Yaşlılık demansın en önemli risk faktörlerinden biridir. Dünyada kullanılan nöropsikolojik testler genellikle kağıt-kalem kullanılarak, nadirende kişişel bilgisayarlar (PC) ile uygulanmaktadır. PC'ler ile uygulanan testler kişilerin yeteneklerini ve yaşlarını göz önünde bulundurmayan arayüzlere sahiptir. Çalışmada tasarlanan mobil uygulaması dünyada en çok kullanılan işletim sistemi olan android işletim sistemi üzerinde oluşturulmuştur.Amacımız, demans tanısında kullanılmak üzere mobil telefonlar üzerinde çalışacak Mobil Bilişsel Tarama (MBT) isimli Türkçe nöropsikolojik test yazılım uygulamasının geliştirilmesi ve hedef hasta gruplarında uygulanabilir olup olmadığının değerlendirilmesidir . Hastanın kendi takibini yaparak hastalığı süresince daha aktif bir role sahip olması amaçlanmış; hasta ve hasta yakınları da göz önünde bulundurularak hastanın verilerinin hasta yakınları tarafından takip edilebilmesi ve değerlendirilebilmesi sağlanmıştır.

Kategori: SYC-25

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Yemek Tanıma ve Öneri Sistemi

Şule Söylemezoğlu sule.syl11@gmail.com
Tuba Karaca tuba.karaca.17@gmail.com

Danışman
Aybars Uğur

Tanım

Bu proje kapsamında telefondan fotoğrafı çekilen bir yemeğin ismini tespit edip bu yemek ile beraber yenmesi önerilebilecek diğer yemekleri listeleyen bir mobil uygulama geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Uygulama, çeşitli yeme içme mekanlarında müşteriler tarafından kullanılabilecektir. Uygulama, sipariş edilen bir yemeğin yanına başka yemekler de seçilmek istenirse sunduğu önerilerle müşterilere kolaylık sağlamanın yanı sıra işletmelere menüleri belirleme sürecinde de fikir sunabilmek için ele alınmıştır.

Özet

Yapay zeka, son yıllarda büyük gelişmelerin yaşandığı bir araştırma alanı olup günümüzde gerek uygulama alanlarının fazlalığıyla, gerekse içinde bulundurduğu tekniklerin çeşitliliğiyle araştırmacıların büyük oranda ilgisini çekmektedir. Bu alanlara bir örnek olarak, üzerinde önemli çalışmaların yürütülmekte olduğu görüntüden nesne tespiti konusu verilebilir. Projemizde bu konudaki başarısını ispatlamış bir nesne tespit sistemi olan YOLO ile telefondan fotoğrafı çekilmiş bir yemeğin isminin bulunması amaçlanmıştır. Kullanıcılar, mobil cihaz ile fotoğrafını çektikleri yemeklerin adlarını öğrenebileceklerdir. Ardından, gerçekleştirimini yaptığımız öneri sistemi yardımı ile bu yemekler ile birlikte yenilebilecek diğer yiyeceklere ilişkin öneriler de sunulabilmektedir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-26

Dronelar İçin Bilgisayarlı Görü Tabanlı Arama, Tanıma ve Yol planlama Sistemi

Eda YEŞİLYURT edayesil97@gmail.com
Onat İLHAN onatilhann@gmail.com

Danışman
Aybars UĞUR

Tanım

Projenin amacı bilgisayarlı görü ile nesne tanıma ve nesne sınıflandırma teknolojisinin kameraya sahip dronelar üzerine uygulanmasıdır. Bu sayede video üzerinden iç ortam ve dış ortamda nesnelerin tanınmasını sağlayıp öncelikle tespit işleminin yapılması ve tespit işleminin ardından bu nesneler arasındaki en kısa yolun hesaplanıp kullanıcıya bir rota oluşturulması amaçlanmaktadır. Tespit edilen bu nesneler üzerinde gezgin satıcı problemi çözülerek, uygulama oluşturulan en kısa rotayı kullanıcıya sunacaktır. Bu uygulama kullanılarak uzun saatler boyunca insan gözlemine gerek duyulmaksızın arama yapılabilmesi hedeflenmektedir. Bu kapsamda dronedan görüntü almaya başlanılır, bu görüntü drone sahibinin mobil cihazından izlenebilmektedir. Geliştirdiğimiz mobil uygulama, bu görüntüyü girdi olarak aldıktan sonra video üzerinde ve tanıma, sınıflandırma, nesneyi sınırlayıcı kutu içerisine alma ve en iyi yolu planlama işlemini gerçekleştirecektir. Oluşturulan en iyi yol, çeşitli görselleştirme yöntemleriyle anlaşılır olarak kullanıcıya sunulacaktır. Projenin önemi; uygulamanın ileride daha da geliştirilerek insana gerek duyulmaksızın, uzun saatler boyunca arama ve tanıma işlemi gerçekleştirilebilmesidir. Bu sayede kayıp çocuk, evcil hayvan ya da herhangi bir objenin tespiti yapılabilecektir. Çok sayıda kazazedenin olduğu durumlarda, geniş bir arazide tanıma yapılarak tanımanın ve rotanın belirlenmesi sağlanacaktır. Bu tür bir kaza durumunda zamanın kısıtı kritik olduğu için rotalama-planlama işlemi ve bunun gerçek zamanlı olarak yapılması çok önemli olarak görülmektedir. Bu tip bir yazılımın mobil cihazdan kullanılabilmesi kullanıcı açısından kolaylık sağlayacaktır. Ve drone aygıtına sahip bireysel kullanıcıların da bu teknolojiyi kendi istekleri doğrultusunda kullanma şansı olacaktır.

Özet

Son yıllarda drone teknolojilerinin gelişmesiyle kullanım alanları da gittikçe
yaygınlaşmaktadır; bu cihazlar hafif ve farklı boyutlarda olabilmesi sayesinde daha az insan gücü, daha az çaba ve daha az enerji ile ihtiyaç duyulan uzak bölgelere erişebilme izleyebilme ve görüntü toplayabilme yeteneğine sahiptir. Projemiz, günümüzde hızla gelişen drone teknolojisi ve bilgisayar mühendisliği problemlerini birleştirmektedir. Drone ile kaydedilen video kayıtları üzerinde nesne tanıma, sınıflandırma ve sınırlama yapılarak; kurtarma çalışmalarının etkinleştirilmesi amacıyla bu nesneler üzerinde en kısa yol problemini çözen; mobil cihazlarda kullanılmak üzere geliştirilen bir projedir. Uygulamanın temelinde bilgisayarlı görü, YOLO (You Only Look Once) algoritması, evrişimsel sinir ağları ve Android teknolojileri yer almaktadır. Uygulama, insan gücüne bağlı kalmaksızın uzun saatler boyunca nesne arama, tanıma ve gerektiğinde yol planlama işlevi sunmayı hedeflenmektedir.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-27

Biyokimyasal Test Görüntülerinden Kanser Belirteçlerinin Analizi

İbrahim Can KALYA 05140000674@ogrenci.ege.edu.tr

Danışman
Özgür GÜMÜŞ

Tanım

Biyokimyasal kanser belirteçlerinin mobil uygulama ile analiz edilerek gündelik hayatta her bireyin kendi kendi uygulayabileceği bir test haline getirebilmek.

Özet

Kanserli bireylerede görülen biyokimyasal Kanser belirteçlerinin hazırlanan test kitlerine kişinin kendi tükürüğünü damlatarak test kitlerinin içeriğindeki maddeler ile biyokimyasal belirteçin tepkimesi sonucu oluşan test kitinin rengindeki ton değişimlerinden yararlanarak kişinin tükürüğünde biyokimyasal belirteçin varlığının mobil uygulama aracılığıyla tespitini amaçlamaktadır.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-28

Lokasyon Bazlı Yemek Hizmeti için Mobil Bulut Uygulamasının Geliştirilmesi

Yunus Dağ yunusdag@yahoo.com
Dilay Kaptanoğlu dilaykaptanoglu@gmail.com

Danışman
Murat Osman ÜNALIR

Tanım

Günümüzde insanlar, çalışma ve hayat şartlarının zorlu, yorucu ve zaman alıcı olmasından dolayı kendilerine ve çevresindekilere daha az zaman ayırabilecek duruma gelmişlerdir. Bu yoğun çalışma temposundaki insanlar, çoğu zaman yemek yapmaya vakit ayıramamaktadır daha doğrusu fırsat bulamamaktadır. Bu sebeple, birçok kez çeşitli yöntemler ile yemek sipariş etme veya dondurulmuş-hazır gıda tüketme yolunu tercih ederek, sağlıksız yemeklerle öğünlerini geçiştirmektedirler. Bu nedenle, ülkemizde yaşanan ilgili sağlık sorunları artış göstermekte ve insanların hayatlarını olumsuz etkilemektedir. Gözlemlenen bu sorunlar karşısında, bir çözüm olarak düşündüğümüz bir mobil uygulama, bu problemleri minimize etmeye çalışacaktır. Uygulamamız, bu tarz problemlerin giderilmesini sağlamakla sınırlı kalmayacak, aynı zamanda misafirlik, gün, toplu yemek daveti gibi planlı ya da plansız durumlarda da hayat kurtarıcı olarak kullanılabilecektir.

Bu tez kapsamında, ele alınan temel dayanak, insanlar arasındaki güven duygusudur. İnsanlar arasındaki ilişkilerin yozlaşmaya başladığı 21.yy'da, bu tarz bir uygulamanın hayata geçmesinin zor olduğu aşikârdır. Nitekim yemek siparişi veren insanlar ile restoran zincirleri, fastfood markaları, lokantalar, esnaflar arasındaki arz-talep ilişkisi, bu uygulamada da var olan bağlantı noktasıdır. İnsanlar, güvenilir ve sağlıklı olduğunu bildiği yemekleri tercih etmektedirler. Fakat bu önemli koşullar sağlanırken, beraberinde maliyetin de yükselmesi kaçınılmazdır. Dengede tutulmaya çalışılan koşullar-maliyet hesabı için bu uygulama, bir çözüm niteliği taşımaktadır. İnsanlar hazır ve sağlıksız yemekleri tüketmek zorunda kalmayacak ve aynı zamanda toplumda yeni bir sektör ve istihdam alanı oluşturacaktır.

Bu uygulamanın, ev hanımları için bir gelir kapısı haline dönüşmesi düşünülmektedir. Gözlemlemelerimize göre, çalışan insanlara göre daha fazla vakte sahip olan ev hanımlarının çoğu, yemek yapma alanında kendilerini değerlendirebilecekleri bir sektör arayışı içerisindedirler. Bu uygulama sayesinde, hem aile bütçesine katkıda bulunabilecekler, hem de vakitlerini değerlendirebileceklerdir.

Bu tez kapsamında, yeme-içme sektörüne yönelik bir mobil uygulama geliştirilecektir. Kullanıcılar için daha kullanışlı, efektif ve görselliği zenginleştirilmiş bir ara yüze sahip bir uygulama hedeflenmiştir. Uygulamada kullanıcılar, üye olarak, kendilerini yemek satışı yapmak isteyen veya yemek satın almak isteyen olarak tanımlayacaklardır. Kullanıcılardan konum bilgileri alınacaktır. Uygulama, lokasyon bazlı olduğundan dolayı, yemek satın almak isteyen kullanıcılar, konumlarına göre diğer kullanıcıların belirledikleri konumlarını görebilecekler ve onların satış yapabilecekleri yemekleri öğrenebileceklerdir.

Uygulama kısmında karmaşık tasarımlar yerine, kullanıcı için basit, yalın ve kullanışlı bir uygulama ara yüzü ile arama sonuçlarını filtreleme özelliklerini kullanarak daha görsel ve keyifli bir hale getirmek amaçlanmıştır. Bu filtrelemeler mesafe, fiyat, ürün ve puan gibi kriterlerden oluşacaktır. Filtreleme özellikleri kullanılarak, kullanıcının istediği özelliklere sahip sonuçlara daha kolay bir şekilde erişilebilecektir.

Özet

Bitirme tezi, bir mobil uygulama olarak düşünülmüştür. Bu uygulamada kullanıcılar kendi yaptıkları yiyecekleri satabilirler veya başka kullanıcıların yaptıklarını satın alabilirler. Satın alma işleminin her iki taraf için de kolay olması açısından uygulama lokasyon bazlıdır. Kullanıcılar diğer kullanıcıların belirlediği lokasyonları görebilmektedirler. Bu sayede kendisine en yakın mesafedeki diğer kullanıcıları seçme imkanları bulunmaktadır. Uygulamanın amacı, çalışan ve çok yoğun olan insanlar başta olmak üzere, kullanıcıların ev yapımı ve sağlıklı yemek yiyebilmesini sağlamak, diğer bir yandan ise ev hanımlarının, kendi mutfaklarında yemek yaparak bir gelir kaynağı elde edebilmesini sağlamaktır.

Bu uygulama React Native kullanılarak geliştirilecektir. Böylece hem Android hem de iOS işletim sistemi bulunduran akıllı telefonlarda kullanılabilecektir.

Kategori: SYC-29

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Engelli sürücü destek sistemi

Kazım kağan Kartal kagankazim734@gmail.com

Danışman
Şebnem Bora

Tanım

Yürüme engelli sürücülere yönelik

Özet

Projenin amacı engelli sürücülerin arabaya binerken ve sürüş esnasında yaşadıkları sorunları en aza indirmektir. Proje kapsamında engelli sürücü tekerlekli sandelyesinden kalmadan sürücü koltuğuna alınarak ve gerekli konfigürasyonlar yapılarak sürüşe hazır hale getirilir.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-30

Arduino-based Automated Irrigation System

Emre Aslan emreaslan_tr@hotmail.com
Serkan Yılmaz seerkanyilmazz@gmail.com
Fatoş Cura fatos_cura@hotmail.com
Mehmet Kızılırmak mehmet_kizilirmak@outloook.com

Danışman
İlker Korkmaz

Tanım

ABAIS (Arduino-based automated irrigation system) 'in temel amacı çeşitli sensörler yardımıyla ev ve bahçe bitkileri yetiştiren kişiler için sulama verimini arttırmaktır. ABAIS sahip olduğu güneşi takip eden güneş paneli ile kendi enerji ihtiyacını verimli bir şekilde kendi karşılar ve en temel düzeyde topraktaki nem düzenli olarak ölçülerek sulama yapılır. Projenin hedefi, insanların evlerindeki ya da küçük ölçekli bahçelerindeki bitkilerinin günlük su ihtiyaçlarını otomatik çözmektir; böylece bu işlem için insanların eve ya da bahçeye bağımlı kalma problemi ortadan kaldırılacaktır.

Özet

ABAIS, Arduino tabanlı otomatik sulama sistemidir. Proje kapsamında problem çözümleme, uzman görüşlerine başvurma, kullanılan sulama sistemlerinin eksikliklerini saptama ve sistem tasarımı yapılmıştır. Projenin somut hedefleri, elektrik ve internet ihtiyacı olmadan uzaktan takip ve kontrol edilebilir otomatik sulama sistemi oluşturmak, sektördeki ev kullanıcıları hedefli tasarım eksikliğini gidermek ve düşük maliyetle yüksek sulama verimini yakalamaktır. ABAIS güneş paneli sayesinde kendi enerji ihtiyacını kendi karşılar. Her yaştan insanın kolayca kontrol edebilmesi ve uzaktan kontrolün sadece akıllı telefonlar ile sınırlı kalmayıp tüm telefonlar ile sağlanabilmesi amacıyla ABAIS'de kısa mesaj komutları kullanılır. ABAIS sayesinde bitkilerinin günlük su ihtiyacı için evden ayrılamayan insanlar, bitkilerini otomatik sulama sistemine bırakıp evlerinden ayrılabilir ve uzaktan takip ve kontrol edebilirler.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-31

Polive Vest

Berkcan Kahraman berkcan@kahraman.im
Muhammet Eslem İpek eslem.ipek@gmail.com
Erencan Horuz cankm@hotmail.com

Danışman
Pınar Oğuz Ekim

Tanım

Güvenlik görevlilerinin ve polislerin geceleri gözle görülmesi çok zor. Bunun sonucunda da çok farklı kazalarla karşılaşmaktalar. Araştırmalar gösteriyor ki geceleri araçlar bulundukları hızlarda güvenlik görevlilerini daha zor görmekteler. Bu görevlilerin hali hazırda giydikleri yelekler genelde parlak, fakat yeterli farkındalığı oluşturacak parlaklıkta değiller. Bu kazaları önlemek için bu kıyafetleri fiber optik kablolar kullanıp görevlinin görülüğünü arttırmayı hedefledik. Kıyafette ekstra sensörler kullanarak en yakın polis/güvenlik istasyonlarına ve/veya en yakın hastaneye bu sensörlerin tespit ettiği değerler iletilebilir. Bu sensörler genel olarak darbeyi veya herhangi bir düşüşü tespit edebilir. Bu sayede bu kişilere daha kolay yardım edilebilir ve hayatlarını kurtarabilir.

Özet

Projemizde, IoT'den (Nesnelerin interneti) ilham aldık ve bu teknoloji sayesinde bizlerin daha güvenli bir yaşam sürmesini sağlayan insanların hayatlarını kurtarmayı planladık. Projemizin altında yatan fikir, polislerimize ve diğer güvenlik birimlerimize fayda sağlayacak cihazları taşıyan giyilebilir bir teknoloji üretmek. Bu teknoloji, çeşitli sensörler yardımıyla, periyodik olarak kullanıcının durumunu kontrol edecek ve bulguları gerekli istasyonlara rapor edecek. Ayrıca, çeşitli aydınlatmalarla kullanıcının gece görülebilmesini sağlayarak kaza ve ölümleri azaltması hedeflenmektedir. Güvenlik görevlisinin nabızındaki hareketlilik ve düşüşünün algınması arduino ile işlenmektedir. Bu bilgilerin bluetooth modüleyle eşleştirilen cihazlara aktarımı sağlamaktadır. Bu sayede güvenlik görevlisinin durumunu anlık olarak kontrol etmek mümkün olacaktır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-32

TourGuider

Aykan Doğan aykandogan@gmail.com
Yusuf Caner Güreş gurescaner@gmail.com
Süleyman Yılmaz Suleymanyilmaz95@gmail.com

Danışman
Faezeh Yeganli

Tanım

Projemiz bir gezi uygulaması olup, hedef kitleleri turistler, bölge halkı ve özellikle kampçılardır(doğa sevenleri) .Projemiz mobil uygulama olup, mobil mağazalarda eksikliğini gördüğümüz bir gezi uygulamasıdır. Uygulamada ilk defa bulunduğunuz bir şehri tanımada ihtiyaç duyabileceğiniz her şey bulunmaktadır. Ayrıca günlük yaşantıda da kullanılabilecek özelliklere de sahiptir. Uygulamada giriş yaptıktan sonra şehir seçmeniz gerekiyor ve seçtikten sonra,kullanıcı ekranda 6 resim görecektir. Her resim ayrı bir sayfayı açmaktadır bunlar sırası ile şöyledir; Tarih ve Müze sayfasında kullanıcı o şehrin tüm antik kentlerini,tarihi mekanlarını ve müzelerini görebilmektedir.Her hangi tarihi mekana bastığında önce oranın tarihi bilgilerini verecektir uygulama ve sonra altında kullanıcı oranın açılış kapanış saatini,fiyatını ve ulaşımına erişecektir. Diğer bir sayfamız yemek ve eğlence sayfasıdır. Burada uygulama kahvaltı mekanı ,restoran , kahve mekanı ,pub ve gece kulübü gibi mekanları sunar. Otel sayfamızda kullanıcı kendine en uygun oteli seçip rezerve edebilir. Seyehat sayfasında kullanıcı en uygun uçak biletini seçebilir. Kamp sayfasında ise kampçılar ve doğa severler en yakın kamp alanlarını görüp seçebilir. Ayrıca uygulamamız hava durumuna göre ve bölge koşullarına göre en uygun ekipmanları önermektedir. Ve ana ekranda ki son sayfa Popüler sayfasıdır. Bu sayfada bizim ve kullanıcıların şehirde ziyaret edilmesi ve yapılması gereken şeylerin önerisi bulunmaktadır.

Özet

Projemizin adı TourGuider olup, asıl hedefimiz kullanıcı kitlesinin seyahat için farklı ve sayıca çok kaynaklardan bilgi toplamasını önüne geçip farklı kaynaklara olan ihtiyacını minimuma indirerek gerekli bütün bilgileri bir uygulamada toplamaktır. Projemiz bir akıllı telefon uygulamasıdır. Proje sürekli desteklenmesi gereken ve sürekli yeni içerik eklenilebilecek bir sistemdir. Çünkü içinde sunduğumuz seyahat ile ilgili bilgiler gün geçtikçe değişecek ve yeni bilgiler eklenecektir. Kullanıcıya sunmak istediğimiz hizmet, kullanıcıyı birçok site, uygulama gezmenin yoruculuğundan ve kafa karışıklığından kurtaracak ve tek bir uygulamayla gitmek istediği yeri planlamasına yardım edecektir. Ayrıca planlanan şehire yada doğal alana gidildiğinde harita ve ihtiyaca göre ulaşabileceği popüler lokasyonlarla, ulaşım hizmetleriyle seyahat sırasında da kolaylık sağlayacaktır.

Kategori: SYC-33

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

A Mobile Platform for Construction Site Activity Assessment

Alper Özer alperozer009@gmail.com
Kubilay Aydede kubilayaydede@hotmail.com
İzlem Katırcıoğlu izlem_1905@hotmail.com

Danışman
Turhan Tunalı

Tanım

İnşaatlarda işleyişin kolayca takip edilebilmesi ve gecikmelerin minimale düşürülmesine yardımcı olmasıdır.

Özet

inşaat şirketinde patron ile supervisorun iletişimi daha, kolay daha sistematik ve daha görsel hala getiriyoruz. Bu sayede patron inşaat bilgilerine ve sürecine daha hakim olacaktır. Böylece uygulama gecikmenin minimal olması için bir görsel destekçi olacaktır.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-34

NEST - Intelligent House Systems

Beril Bayer berilbayer@gmail.com
Murat Yıldırım muratyildirim0935@gmail.com
Ülgenay Tan ulgenayt@gmail.com
Çınar Toprak ctoprak7@gmail.com

Danışman
Murat Aşkar

Tanım

Projemiz gün içerisinde en çok vakit geçirdiğimiz yerlerden biri olan evimizin enerji verimliliğini nesnelerin internetini kullanarak yükseltmeyi amaçlar. Projemiz enerji ve güvenlik yönetimi özelliklerine sahip “akıllı ev sistemleri”ni kapsamaktadır.

Özet

Projemiz sonuçlandığında, ülkemizde büyüme potansiyeli olduğuna inandığımız Akıllı Ev Enerji Kontrol Sistemleri, kullanıcıların yaşam kalitesini takip edip artırabilecek, evlerinde elektrik kullanımının en verimli şekilde kontrolü sağlanacaktır. Projemizin tematik alanlarında değindiğimiz gibi çalışmamız nesnelerin interneti, kablosuz haberleşme ve enerji tasarrufunu kapsayacaktır. Ülkelerin ekonomik büyüklükleri sahip oldukları tabii kaynaklara, geliştirdikleri teknolojilere ve insan kaynaklarına bağlıdır. Projemiz ülkemizin sahip olduğu kaynakları en doğru, en verimli biçimde kullanmayı ve bunun sonucunda en yüksek verimi elde etmeyi amaçlar.

İzmir Ekonomi Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-36

Cookquer

Umut Şahin umut.sahin.se@gmail.com
Murat Çelik celikmrt1995@gmail.com
Dorukhan Nerede dorukhanerede@hotmail.com

Danışman
Ufuk Çelikkan

Tanım

Cookquer ile amaçlarımızdan biri kullanıcılar için dijital bir tarif defteri yaratmaktır. Başka bir amacımız ise insanların çeşitli yemek tariflerine kolayca ulaşımını sağlamaktır. İnternet erişimi olan herkes bu uygulamayı indirip kullanabilir. Öğrenci evlerinde, yemek yapmaya vakti olmayan, genellikle dışardan yemek sipariş etmek istemeyen insanlar için kullanışlı olabilecek bir uygulamadır.

Özet

Cookquer bir dijital yemek tarif defteri uygulamasıdır. Cookquer içerisinde çeşitli ve çok sayıda yemek tarifi bulunduran bir uygulamadır. Kullanıcılar dilerse kendi tariflerini üreterek dilerse de uygulamanın içerisinde bulunan diğer tarifleri defterine ekleyebilir. Cookquer ile kullanıcılar tariflere kolaylıkla ulaşabilmek güçlü bir arama özelliği sunmaktadır. Tarifler ismine, malzemelerine, kategorizasyonlarına göre sınıflandırılmaktadır, arama motorumuz bu şekilde güçlendirilmiştir. Kullanıcılar tariflerini dilediği gibi gruplandırabilir. Kullanıcı isteğine bağlı olarak Cookquer kullanıcıya özel bir malzeme envanteri özelliği sunmaktadır. Bu malzeme envanteri kullanıcının sahip olduğu malzeme ve miktarlarını tutmakta kullanıcıya yardımcı olur. Kullanıcı dilerse bu envanteri arama motorunda filtre olarak kullanabilir ve arama sonucu olarak sadece envanterinde yeteri miktarda olan malzemeler için tarifler sonuç olarak gösterilir.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-37

Developing an Eye Writer for ALS Patients

Eren Ufuktepe erenufuktepe@gmail.com
Buğrahan Tabak bugrahan.tabak@hotmail.com

Danışman
Burak Galip Aslan

Tanım

ALS hastalarının hayat standartlarını artırtmak ve onları topluma kazandırmak.

Özet

Projenin amacı ALS hastalarının hayat standartlarını artırarak onları topluma kazandırmak. Projede göz takip sistemini kullanarak, ALS hastalarının gözleriyle bilgisayar üzerinden ekranda çıkan klavye ile iletişim kurmasını sağladık. Benzer ürünlerin yüksek maliyetli olmasından dolayı, bu proje ile daha ekonomik bir ürün çıkartmayı hedefledik. Projeyi yaparken, projenin yazılım kısmını Github platformundan bulduğumuz açık kaynak kodlarını kullanarak ve projenin donanım kısmında Playstation 3 kamerası ve kızılötesi LED kullanarak geliştirdik.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-38

Secure Smart Lock with Blockchain

Mehmet Ozan Güven mehmetozanguven@gmail.com
Buket Şentürk buketsenturk96@gmail.com
Safa Günay safagunay@outlook.com

Danışman
Yusuf Murat Erten

Tanım

Fiziksel anahtarları üzerimizde taşımak ağırlık oluşturuyor ve kaybolma ya da unutulma söz konusu olabiliyor ve sınırlı sayıda üretiliyorlar. Fiziksel anahtarlar yerine mobil cihazlar kullanarak kilit açma işlemini gerçekleştiriyoruz.

Özet

Cep telefonlarını hali hazırda birçok günlük işlerimiz için kullanıyoruz ve cep telefonları kimliğimizle sıkıca bağdaşmakta (örneğin cep telefon numaralarımız kimliğimize kayıtlı). Aynı zamanda cep telefonları yanımızdan ayırmadığımız bir cihaz haline geldi. Bu da bizi fiziksel anahtarlar yerine cep telefonlarını kullanarak kilitleri açabileceğimiz proje yapmaya itti. Kurulan bu konsept sadece kapı kilitleriyle de sınırlı değil, cep telefonundan oluşturulacak bir qr kode ile kişinin kimliği ve sahip olduğu izinler gömülü cihazlar tarafından tespit edilip herhangi bir fonksyon gerçekleştirilebilir.

Manisa Celal Bayar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-39

Inter-Fastbreak

Hüseyin Ertan seroka207@gmail.com

Danışman
Deniz Kılınç

Tanım

Projenin amacı şirketimdeki kahvaltı bekleme sırasını azaltmak,fiyat hesaplamasında güvenilirlik sağlamak ve inovasyon sağlamak.Kahvaltı yapılan her alanda kullanılabilirliği optimize edilir.

Özet

Şirketimdeki sabah kahvaltılarında uykulu gözlerle sıra beklerken aklıma gelen bu fikri,yapay zeka ekibinde bir stajyer olmama güvenerek,gerekli onaylardan sonra hayata geçirmeye başladım.Açık büfe kahvaltıdan aldığımız yiyecekleri tepsiye koyduktan sonra sıra bize geldiğinde ödeme yapıyoruz.Fakat hesaplama ve ödeme işlemlerinin aynı anda ve tek kişi tarafından yapılmasından dolayı sıra oluşuyor.Projemizde nesne tanıma yaparak kameranın altına koyulan tepsilerin fiyatını ve üzerinde neler olduğunu gösteriyoruz.Ücret alan kişiye sadece para üstü vermek düşüyor.Projede ilerleme imkanım olursa yüz tanıma ve ödemeyle ilgili de fikirlerimi birleştirmeyi düşünüyorum.Bu proje sabit kahvaltı çeşitleri olan tüm yerlerde kullanılabilecek,ilerliyen yılların olmazsa olmazı olabilecek ,bir çok alanda bir çok kişiye yarar sağlayacaktır.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-40

Toplu Taşıma Mobil Ödeme Sistemi

Esra Öksüz esraoksuz2013@gmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Toplu taşıma kullanan tüm yolcular ve sürücülerin ödeme işlemerinde kullanabileceği uygulama

Özet

Toplu taşıma ödemeleri için kullanılan tüm kartlı sistemlerin tek bir uygulama üzerinden yapılmasını sağlar

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-41

Alerjim

Muzaffer Şenkal mzffersenkal@gmail.com

Danışman
Barış Ethem Süzek

Tanım

Alerjik reaksiyonlar, günümüzde giderek yaygınlaşan, hatta ölümlerle sonuçlanan ciddi bir sağlık problemidir. Bu uygulamayla insanların besin ve kozmetik ürünlere alerjilerini ve diğer sağlık risklerini daha iyi yönetebilmelerini ve hayati tehlike arz edebilecek durumlardan sakınabilmelerini sağlamayı hedefliyoruz. Alerjim, alerjenlerden uzak durmanıza yardımcı olmak amacıyla geliştirilen uygulama olup satın almak istediğiniz gıda, ilaç ve kozmetik ürünlerinde alerjinize etki edebilecek alerjen maddeleri tespit edip hayatınızı kolaylaştırır.

Özet

Kişileri, ürün barkodunu kullanarak, ürünün alerjik oldukları ve/veya sakınmak istedikleri maddeleri içerebileceğine dair, uyaracak bir mobil uygulama geliştirdik. Uygulamanın arayüzü React Native ile geliştirilmiştir. Mevcut veritabanı, OpenFoodFact adlı açık kaynak veritabanındaki ürünler kullanılarak yapılmış, alerjenler Türkiye Ulusal Alerji ve Klinik İmmünoloji Derneği 2. Başkanı olan Prof.Dr. Can Naci Kocabaş yardımı ile belirlenmiştir. Tüm arayüz ve veritabanı başka dilleri destekleyebilecek şekilde yapılmıştır. Ulusal ve uluslararası emsallerine göre, kozmetikleri desteklemesi, aile bireylerinin de kapsaması, dillere uyarlanabilmesi ve alerjenler yanısıra sakınmak istenilen içerikleri de desteklemesi açısında üstünlükleri vardır. Uygulamanın veritabanını kamu kurumları (örn. T.C. Tarım ve Orman Bakanlığı) ve özel şirketler (örn. süpermarket zincirleri) yardımı ile genişletmeyi ve güncellemeyi planlamaktayız.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-42

CrimeCatcher

Cagatay Senturca cagataysenturca@gmail.com
Asli Yavuz asli_yavuzz@hotmail.com

Danışman
ZEYNEP FİLİZ EREN DOĞU

Tanım

Projenin amacı, kullanıcıların önceden olası bir suç karşısında tedbir almasını sağlamak, belirtilen tarihlerde suçu yer ve zamanına gore tahmin etmek. Tüm yaş gruplarını özellikle yeni bir bölgeye seyahat eden kişileri kapsar. Bu proje ile insanların o bölgede hangi suçlar işlendiği hakkında bilgi vermek ve tedbir alınmasını sağlamak amaçlanır. Mobil uygulama olarak kullanılabilir.

Özet

Kullanıcıların gittikleri bölgelerde, o bölgelerde daha önce işlenmiş suç istatistiklerini kullanarak onları uyaran bir sistem yapmak projenin amacıdır. Belli bir suçu saatine, yerine, gününe, yılına ve bölgesine göre analiz edip, sonuçlar (Örneğin : Saat 4:00, Cuma Günü, A bölgesinde Hırsızlık Olayları Fazladır) çıkartıp yorumlayarak kullanıcılar ile bu sonucu paylaşmak, kullanıcıların gidecekleri veya yaşayacakları yerler hakkında güvenli olup olmadığının analizlerini yapmak ve onlara sunmak bu projenin ana konusudur. Ayrıca, kullanıcılar hareket halindeyken her yeni bölgeye girdiklerinde o bölgeninde analizlerini bildirim olarak kullanıcılarına yollamakta bu projenin kapsamı içindedir.

Kategori: SYC-43

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Elektrik Dağıtımında Mahremiyet Odaklı Blokzinciri Çözüm Önerisi

Ahmet Önder Gür ahmetondergur195@gmail.com
Şafak Öksüzer safakoksuzer@gmail.com

Danışman
Enis Karaarslan

Tanım

Projemiz elektrik hizmeti alan kullanıcıların kişisel verilerinin mahremiyetinin sağlanmasını ve bu verilerin güvenli bir şekilde paylaşılmasını, aynı zamanda elektrik dağıtım hizmeti veren kuruluşların, sistem üzerindeki kontrollerini güçlendirerek hizmet maliyetlerinin düşürülmesini amaçlamaktadır. Projemiz hem hizmet alan kullanıcıların hem de hizmet veren kuruluşların faydalanabileceği şekilde tasarlanmıştır. Proje kapsamında tasarlanan sistem sadece elektrik hizmeti sisteminde değil, benzer özellik gösteren su, doğal gaz benzin vb. enerji dağıtım sistemlerine kolayca adapte edilebilir.

Özet

Proje; akıllı şehirlerdeki elektrik hizmeti dağıtımında kişisel verilerinin mahremiyetinin sağlandığı ve bu verilerin güvenli şekilde paylaşılmasını hedefleyen blokzinciri tabanlı bir sistem önerisidir. Bu sistem aynı zamanda elektrik dağıtım hizmeti veren kuruluşların, sistem üzerindeki denetimini güçlendirerek hizmet maliyetlerinin düşürülmesini de hedeflemektedir.
Çalışmanın Türkiye Patent Enstitüsü'nde onay bekleyen aktif patent başvurusu bulunmaktadır. Proje bildirisi 7. Uluslararası İstanbul Akıllı Şebekeler ve Şehirler Kongre ve Fuarı'nda sunulmak üzere kabul almıştır ve ardından IEEE Explore'da taranacaktır. Enerji tasaruflu yapı hedeflendiğinden; Hyperledger Fabric kullanılarak blokzinciri ağı oluşturulmuştur. Blokzinciri sistemi; sayaçların ölçümlerini depolarken kullanıcıların kişisel verilerinin mahremiyetini koruyacak şekilde tasarlanmıştır. Kuruluşlar elektrik ağındaki ölçümleri gerçek zamanlı okuyabilecek, dağıtım ağındaki sorunlardan anında haberdar olabileceklerdir.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-44

You are not alone

Menatallh Mohamed mennahjafar@hotmail.com

Danışman
Barış Ethem SÜZEK

Tanım

People of different ages can gone missing due to different reasons. Particularly two age groups; children and elders (e.g. suffering from dementia, severe memory loss) are particularly sensitive. Although government agencies have resources for finding missing people, the statistics are against the resources they can provide. Our project aims to crowd sourcing finding missing people by developing a platform for everyone can post missing people ads and whole community can contribute in finding them. Our hope is the platform will help people in finding their missing ones in a timely manner.

Özet

People can get Lost due to many reasons and at very different ages, either kids or older ones with illnesses like Alzheimer, Dementia ,... etc . Those are a rang of the society in a such situation will have a hard time helping themselves . The application helps expanding the search operation for lost people, gaining the community involvement and crowd sourcing, which will involve more people in the process, which will open a new window of information to the authorities, who with limited sources can only look for few people at time. It will allow families to upload the photos of their beloved lost ones, if someone find them, then it will run a real time face identification algorithm to recognizing faces and look for matches if exists in database, and gives notification to their families in case they are found. When being in application form that is accessible by all people, it will make them a part in searching without doing much effort, they'll give a hand for others to get back home.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-45

Sağlık takip uygulaması

Ozan Kahramanoğlu ozankahramanoglu@posta.mu.edu.tr

Danışman
Zeynep Filiz Eren Doğu

Tanım

Bu proje de insanların kendi günlük alışkanlıklarını kaydedebilmesi, diğer insanlarla karşılaştırılabilmesi ve bu verileri grafikler ile görüp kendi hayatları üzerinde daha fazla kontrole sahip olabilmesi amaçlanıyor

Özet

Proje sayesinde insanların günlük alışkanlıklarını kaydedebilecekleri bir mobil uygulamaya sahip olacaklar. Ellerindeki veri sayesinde kendi hayatları üzerinde daha fazla kontrole sahip olabilecekler

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-46

Sokak Hayvanlarının durumlarının takip edilmesini sağlayan android uygulaması

Niyazi Ok niyazi48ok@gmail.com

Danışman
Özgür Kılıç

Tanım

Bu proje sokak hayvanlarını seven, günlük hayatlarında onlarla zaman geçiren ve bir sıkıntı olduğunda yardım etmeye çalışan hayvan sever insanların ve sokakta yaşayan hayvanların karşılaştığı sorunlarda daha hızlı çözüm üretebilme fikri ile tasarlanmıştır. Hayvan sever insanların ve hayvan barınaklarının ortak kullanabileceği bir uygulama olarak düşünülmüştür.

Özet

Bu proje sokakta yaşayan hayvanlar ve onlara sevgisini verip korumaya çalışan insanlar için tasarlanmıştır. Barınaklarla eş zamanlı çalışılabilir ise projenin sokakta yaşayan hayvanların hayatını olumlu yönde etkilemesi olasıdır. Proje 3 ana kısımdan oluşmaktadır.
1)Köpek Bilgi Ekranı: Sistemde verileri yüklü olan kulakları küpeli köpeklerin hayati olmayan bilgilerinin kullanıcıya gösterilmesini amaçlar.
2)Sorun Bildirme Ekranı: Sokak hayvanlarının bir problemle karşılaştığı taktirde kullanıcının barınağı arayıp bilgi vermekle uğraşmak yerine olayın fotoğrafının ve açıklamasının olay yerinin konumu ile ilgili ekiplere iletilmesini amaçlar.
3)Köpek Sahiplenme Ekranı: Barınak uygulama ile bilgileri paylaştığı sürece kullanıcının gerekli bilgileri doldurduktan sonra barınağa iletilerek bir sahiplenme işlemi başlatmayı amaçlamaktadır.

Kategori: SYC-47

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Görüntü İşleme ile Engelsiz Otomasyon Sistemi

Ozan Şahin oznshn97@gmail.com
Özkan Doğan ozkandgn@hotmail.com
Engin Yılmaz yilmazengin007@gmail.com

Danışman
Elif Haytaoğlu

Tanım

Görüntü işleme teknolojisi kullanılarak, engelli insanların yaşamlarını kolaylaştırmaya yönelik akıllı otomasyon sistemi geliştirmek.

Özet

Bu tezde görüntü işleme ve IoT(nesnelerin interneti) alanları bir araya getirilerek işlenen görüntülerden gelen çıktılara göre sisteme bağlı araç-gereçlerin harekete geçirilmesi hedeflenmiştir. Oluşturmakta olduğumuz sistemle birlikte yüksek oranda bedensel engelli ya da felçli bireylerin temel işlevlerini, başkalarına ihtiyaç duymadan yapabilmelerini hedefliyoruz. Bireyin göz kırpma hareketleriyle, oluşturulmuş bir arayüz sayesinde, çeşitli akıllı ortam işlemlerini uygulayabilmesi sağlanacaktır.

Kategori: SYC-48

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Listen and Walk (LAW)

Meliha Gizem Çelik meliha.gizem97@gmail.com
Hatice Erdirik erdirik.hatice121@gmail.com
Sümeyye Öztürk sumeyyeozturk@icloud.com

Danışman
Elif Haytaoğlu

Tanım

Amacımız üniversitemizde bulunan görme engelli bireyler için kampüs içerisinde hareketlerini kolaylaştırmak ve gidebilecekleri yerler için rota oluşturarak ulaşım sorununu çözmek. Dünyamızda 300 milyondan fazla görme engelli birey bulunuyor. Kimi doğuştan kimi sonradan bu engel ile yaşamak zorunda kalıyor. Biz bu proje ile yıllardır süregelen alışıldık beyaz çubukları bir kenara bırakarak engelleri aşmada teknolojiyi kullanmaya karar verdik ve bu projeyi yapmaya karar verdik. Daha sonra büyütülebilir modülerlikte olan projemizi kampüsümüz içinde deneyerek başlamak istedik. Görme engelli bireylerin, kampüs içerisinde istedikleri yere ulaşmakta yaşadığı zorlukları her gün görüyoruz. LAW ile kampüse giren görmek engelli bireyin, gören bir insan kadar özgür bir şekilde istediği yere gidebilmesini hedefliyoruz. İlerki aşamalarda projemizin akıllı kampüs, akıllı şehir, akıllı dünya şeklinde geliştirilebileceğini düşünüyoruz.

Özet

Biz bu proje ile yıllardır süregelen alışıldık beyaz çubukları bir kenara bırakarak engelleri aşmada teknolojiyi kullanmaya karar verdik. Proje sonunda görme engelli insanların günlük yaşamını kolaylaştıran ve yanından ayırmadığı çubuğu akıllı hale getirmiş olmayı hedefliyoruz. Şuanda projenin altyapısı ve sistemin entegresi üzerine çalışmaktayız. Bu aşama bittikten sonra somut olarak çubuğu sunmayı hedefliyoruz. Somut olarak tasarladığımız çubuğa, kampüs içinde gitmek istenilen yerin adı söylendiğinde arka tarafta oluşturulan rota ile kulaklık ile tarif sağlanacaktır. Çubuk ayrıca önünde engel gördüğü zaman titreşim ile uyarı verecektir. Ekstra özellik olarak üzerinde modül olan ATM, trafik lambaları vb. ile çubuktaki modül haberleşerek kullanıcıya sesli hatırlatmalarda bulunacaktır.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-49

El hareketleri ile kontrol edilebilen temizlik robotu

Ayşenur Yanık aysenuryanik380@gmail.com

Danışman
Şevket Umut Çakır

Tanım

Günümüzde büyüyen iş yerleri ve evdeki nüfusun artması ile temizlik işleri büyük ölçüde artmıştır bu durum insanların özellikle yerinde kalkmakta zorlanan engelli insanların işlerini zorlaştırmıştır. Bu çalışmam ile, eldiven üzerinde ivmeölçer sensör kullanılarak el hareketleri ile robotun hareketlerini kontrol etmek ve bu hareketlerle önünde bulunan cihaz ile bulunduğu ortamdaki yerlerin temizliğini gerçekleştirerek insanların işlerini kolaylaştırmak amaçlanmıştır. Proje bütün herkesin rahatlıkla kullanabileceği şekilde tasarlanmıştır.
Sadece evlerde değil, işyerlerinde vb. yerlerde kullanılabilir.

Özet

Robotu yönlendirebilmek için kişinin sadece bir eldiven takması yeterlidir. Bu eldiven üzerinde bulunan ivmeölçer sensör kullanıcının sağ,sol,ileri ve geri hareketlerini kaydeder. Eldiven üzerinde bulunan bluetooth' un ,robot üzerinde bulunan bluetooth ile haberleşmesi sağlanarak kullanıcı robotla etkileşime geçer ve kaydedilen hareketler robot üzerindeki arduino uno'ya iletilerek tekerleklerin hareketi sağlanır ve önünde bulunan temizlik aracı devreye girerek yerleri temizlemeye başlar.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-50

Mesh Network Desteklı Akıllı Tarım Sistemi

Onur Yurteri yurterionur@gmail.com

Danışman
Meriç Çetin

Tanım

Proje, tarımla uğraşan bireylerin iş yükünü azaltmayı ve verimliliği artırmayı hedefler. Geleneksel tarımı otomatikleştirerek verimin ve ürün kalitesinin 'yetiştiriciye' bağlılığını azaltmak, verimlilik analizleri ve iyileştirmeler için yetiştirme sürecinde veri elde etmek, yetiştirme sürecindeki israfın önlenmesini sağlamayı hedefler. Çiftçiler, tarımla uğraşan toprak sahipleri, sera işletmeleri, hobi bahçesi sahipleri kısaca tarımla ilgilenen ve yetiştirme sürecinde rol alan her bireyi/işletmeyi kapsar.

Özet

İzlenmesi istenen değerleri (ortam sıcaklığı/nemi, toprak nemi vb) ölçecek sensörlerle irtibatlandırılmış mikroişlemciler toprağa yerleştirilir. Yetişen ürüne veya ihtiyaca göre farklı donanımsal düzeneğe sahip sensör+mikrokontrolör kombinasyonları, ölçümleri yapıp bağlı oldukları router üzerinden verileri sunucuya iletir. Tüm düğümler kendi arasında haberleşecek, yani düğüm sayısı fark etmeksizin sadece bir düğümün internet bağlantısına sahip olması tüm düğümlerin veri göndermesi ve alması için yeterlidir. Kontrol edilmesi istenen cihazlar (sulama sistemi, havalandırma sistemi vb.) mikroişlemci ve röle kombinasyonlu düğümler ile uzaktan kontrol edilebilir, kullanıcı uzaktan internete bağlı olduğu her yerden tarlanın anlık ve geçmiş verilerine erişebilir; röleye bağlı sistemleri kontrol edilebilir, arayüz üzerinden sulama veya havalandırma çalışma planı veya 'tetik işlemler' oluşturarak (Toprak nemi %25'den aşağı düşerse %50 olana kadar sulamayı çalıştır vb.) otomatikleştirebilir.

Pamukkale Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-51

ParDi (Parmakların Dili)

Fulya KAVAK fulya-kavak@outlook.com
Öznur Şifa AKÇAM oznur_sifa@hotmail.com

Danışman
Sezai TOKAT

Tanım

Proje Amacı ve Kapsamı : Konuşma engelli bireylerin, diğer kişilerle etkileşimini kolay şekilde gerçekleştirmelerini sağlamak ve yaşam kalitesini arttırmak. Konuşma engelli bireylerin toplumdaki anlaşılırlığını arttırmak.
Kullanım Alanı : Konuşma engelli bireyler tasarlanılan ürünü istedikleri her yerde kullanabilirler.

Özet

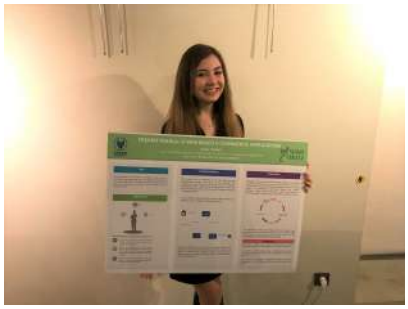
ParDi, konuşma engelli bireylerin iletişimini kolaylaştırmak için tasarlanılan bir projedir. ParDi projesinde eldiven ve mobil uygulama bulunur. Tasarladığımız eldiven üzerinde bulunan sensörler (5 flex sensör , 1 ivmeölçer) ile işaret dilini algılar. Algılanan işaret dili sayesinde harf yada kelime mobil uygulama üzerinde görüntülenir. Bu projeyi kullanan bireylerin karşılıklı iletişimi kolaylaşacaktır. İşaret dili bilmeyen bir kişi de bu proje sayesinde karşısındaki kişinin ne ifade etmek istediğini anlayacaktır.

Yaşar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-52

Yaşamı Yakala

İlayda Tüzmen tuzmenilayda@gmail.com



Danışman
Mutlu Beyazıt

Tanım

Sistem, eğitmenler ve kullanıcılardan oluşmaktadır. Eğitmenler sistem üzerinden kurs oluşturabilir ve kullanıcılar ilgi alanlarına ve yeteneklerine göre spor, müzik ve hobi alanlarındaki etkinliklere kayıt olabilirler. İnsanların ilgi alanlarındaki etkinliklere sistem üzerinden ulaşması zaman açısından tasarruf sağlayacaktır. İnsanların bir araya gelmesi, ilgi alanlarını keşfetmesi veya geliştirmesi amaçlanmaktadır.

Özet

Artan iş yoğunluğu ve şehir hayatının getirmiş olduğu bazı sorunlar sosyal hayatı doğrudan etkilemektedir. Birçok kurs ve eğitim merkezi olmasına rağmen zaman önemli bir faktördür.
Yaşamı Yakala, ilgilendiği alanda eğitim almak isteyen veya vermek isteyen bireylerin en kısa zamanda buluşturulmasını hedefleyen, insanların farklı platformlardan ulaşabilecekleri bir web projesidir. İnsanlar, fiyat, puan, kurs seviyesi vb. seçimler doğrultusunda spor, hobi, müzik gibi kişisel gelişim etkinliklerine sistem üzerinden kayıt olabilir ve bir eğitmen eşliğinde gerçekleştirebilirler. Proje, insanların bir araya gelmesini, yeteneklerini keşfetmesini veya geliştirmesini amaçlamaktadır. Toplumda farkındalık yaratmak amacıyla Down sendromlu bireyler gibi özel durumu olan bireylerin sosyalleşmesi için kolaylık sağlayacak seçenekler sunulacaktır. Böylelikle, toplumun farklı kesimlerinden bireylerin kendilerini keşfetmelerini ve tüm yoğunluğuna karşın yaşamı yakalamaları hedeflenmektedir.

Kategori: SYC-53

Yaşar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

TSDR(Inplementation of Traffic Sign Recognition and Detection)

Ulaş Keskindikkılıç ulas1696@gmail.com
Gülce Torcu gulcetorcu@hotmail.com
Mert Deniz Güngör mertdenizgungor@gmail.com

Danışman
İbrahim Zincir

Tanım

Projenin amacı, kamera aracılığıyla trafik işaretlerini tanıyarak sürücüye bunları ekran yardımıyla iletmesidir.

Özet

TSDR sistemi şehir içinde sıkça karşılaşılan levhaları kamera aracılığıyla tanıyarak bu levhaları sürücü ekranında gösterir.Bu sayede sürücülerin trafik işaretlerini takip etmesi kolaylaştırılıcaktır ve dikkatsizlik sonucu oluşabilecek trafik ihlallerinde ve kazalarında azalma meydana gelecektir.Proje hız levhalarındaki sınırı ve sürücünün güncel hızını karşılaştırır ve hız ihlali halinde sesli uyarı verir.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-54

PetVet

İrem Pişkin irem.piskin@hotmail.com
Oytun Kerem Gülme sonynote1717@gmail.com

Danışman
Mehmet Süleyman Ünlütürk

Tanım

Veterinerlerin ve hayvan sahiplerinin evcil hayvanları hakkında takibi sistematik ve pratik şekilde izlemelerini amaçlayan android projedir.

Özet

İnsanların olduğu gibi hayvanların da sağlık durumlarını hem veterinerler hem de hayvan sahiplerinin izlemesi günümüzde kağıt/kalem üzerinde işlemekte. Bunun yerine her an yanımda olan akıllı telefonlardan izlenmesi randevuları, geçmiş bilgileri görüntüleme aynı zamanda veterinerler için stok takibinden iş düzenine kadar planlama hedefleniyor

Kategori: SYC-55

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Smart Home Project

Şeyma Bakar seymabakarr@gmail.com
Suat Gürses suatcan.gurses@gmail.com
Merve Atılmış merveeatilmis@gmail.com
Cemay Özmalatyalılar cemayozmalatyalilar@gmail.com

Danışman
Umut Avcı

Tanım

Smart Home projesi bir android uygulamasına sahiptir. Evde ısıtma ve aydınlatma gibi sistemlerin kolay kontrol ve izlenmesini sağlar. Evde daha rahat yaşamak isteyen ve aynı zamanda ekonomik olmak isteyenler için tasarlandı. Kullanıcı, tüm evi internet üzerinden evdeki herhangi bir odadan kontrol edebilir.

Özet

Yaşamımızın bu dönemindeki gelişmelerin çoğu insanların yaşamlarını kolaylaştırmayı amaçlamaktadır. Günümüzde yoğun tempoda çalışan insanlar, çalışmaları dışında hayatlarını kolaylaştırmak için daha fazla zaman harcamak zorundalar. Ancak, insanlar şimdi enerji harcamalarını en aza indirerek ekonomik maliyetlerini kontrol altına almak istiyorlar. Bu nedenle bu projenin en önemli amacı, insanlara rahatlık sağlamak ve en az enerji tüketerek bunu yapmaktır. Çünkü günümüzde enerji en çok ihtiyaç duyulan ve en önemli tüketim malzemesidir. Sistemimizin uygulandığı evlerde sıcaklık, ışık ve nemin bulunduğu sistemleri rahat bir şekilde kontrol etmeyi amaçlamaktadır. Projemizde sensörlerimiz verileri toplar, veriler optimize edilir ve oluşturulacak android uygulamamızla kullanıcı bu sistemi kullanabilir.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-56

Giyilebilir kardiyogram ve solunum monitörü

Mehmet KARAKÖSE mhtkarakose@gmail.com
Doruk ŞEKER sekerdoruk@hotmail.com
Ecem Bostancıoğlu ecem251@hotmail.com
Batu Erci -@bos.com

Danışman
Nalan ÖZKURT - Korhan KARABULUT

Tanım

Günümüzde her yaştan milyonlarca insan, değişik sebeplerden solunum ve kalp ritminin takibine ihtiyaç duymaktadır. Kalp veya solunum hastalığı olan bireyler hastalık durumunun takibi için, sporcular ise fiziksel aktivite süresince performans takibi için kullanmaktadır. Telefonlar üzerinde geliştirilen uygulamalar sayesinde gün içerisinde yaptığımız sportif faaliyetleri kaydetmek mümkündür ancak yaş cinsiyet, boy kilo gibi kişiden kişiye değişen faktörler sebebiyle her zaman doğru sonuç vermemektedir. Hemen hemen hepimizin sahip olduğu akıllı cihazlar ile insan vücudundan alınan veriler ile gerçek zamanlı bilgi takibi mümkündür. Kalp sinyallerini gerçek zamanlı olarak kaydedip, kardiyak aritmi testi yapabilen, egzersiz süresince adım sayısı, harcanan enerji ve yakılan kalori gibi bilgileri kaydedebilen cihazlar mevcuttur. Ancak yerli olarak üretilmiş giysi üzerine yerleştirilebilen, solunum ve EKG verilerini takip edebilen ticari bir cihaz henüz yoktur.

KOAH ve obstrüktif uyku apne sendromundan (OSAS), hastanın yüksek sesli horlama, gece boğulmasına ve aşırı gündüz uykululuğuna veya ölümüne yol açabilir. KOAH'lı kişiler kalp hastalığı, akciğer kanseri ve çeşitli başka durumlar geliştirme riski altındadır. Araştırmalara göre Türkiye'de KOAH en sık görülen solunum hastalıklarından biridir. Astım ve kronik kalp yetmezliği ile benzer oranda görülme sıklığına sahip KOAH'ın, 2030'a kadar dünya genelinde en fazla ölümle sonuçlanan ilk dört hastalıktan biri olacağı öngörülüyor.

Obstrüktif Uyku Apnesi de toplumda sık görülen, yaşam kalitesini, çalışma düzenini etkileyen, ölümcül sonuçlara yol açabilen önemli bir sağlık sorunudur. Obstrüktif Uyku Apne riski Türkiye'de (%)13.7, dünya literatüründe (%) 4.98 – 26, horlama ülkemizde yapılan çalışmada % 9.6, dünya literatüründe ise % 4 – 66.4 değerlerindedir. Gündüz uyuklamalarına bağlı problemler (motorlu araç kazaları), hipertansiyon, kardiyak aritmiler, felçler, sağ kalp yetmezliği, sık motorlu araç kazası, kişilik değişiklikleri, sabah baş ağrıları, entelektüel bozukluk, çarpıntı, hafıza kaybı görülebilir.

Bu tür hastalıkların teşhisi ve takibi için genellikle hastalar bir gece boyu hastanedeki uyku odasında kalmakta ve solunum, EKG, kandaki oksijen seviyesi gibi bazı hayati parametreleri kaydedilmektedir. Daha sonra uzmanlar bu kayıtları inceleyerek hastalığın hangi aşamada olduğunu tespit etmekte ve uygun tedavi yöntemini belirlemektedir.

Bu projede, hastanın yatarken uyku pozisyonlarını ve hareketlerini bir jiroskop aracılığıyla izleyen; elektrokardiyogram ile kalp atışlarını takip eden; oksijen doygunluğunu hastanın işaret parmağında bulunan bir nabız oksimetresi vasıtasıyla izleyen; gömülü bir ivmeölçer ile göğüs hareketleri dolayısıyla nefes alıp vermesini takip eden bir hasta sağlığı izleme sistemi geliştirmektir.

Cihazın temel özellikleri giyilebilir olması ve kablosuz haberleşme kullandığı için hasta üzerinde kablo karmaşasına sebep olmayan konforlu bir sistem olmasıdır. Göğüs üzerindeki ana cihaz, verileri diğer cihazdan toplar, birleştirir ve gerçek zamanlı verileri buluta gönderir. Doktor tek bir platform üzerinden mobil cihazı veya bilgisayarından giriş yaparak birçok hastayı izleyebilir. Internet tabanlı sistem üzerinde toplanan verilere ait istatistik ve grafikleri inceleyebilir. Ayrıca doktor ölçümü uzaktan başlatabilir ya da ayrıntılı analiz sonuçlarına gerçek zamanlı ulaşabilir.

Özet

This project is an online system where people can monitor heart health information. Within the scope of the project, people can use a device that they can use without restricting their daily movements and it provides their integration with mobile devices.

The hardware part can operate lightly anywhere and communicate wirelessly. Health information will be shared with patients and doctors through web and mobile applications to be developed. The benefits of our project will play a major role in early diagnosis of long-term heart information to be provided to doctors. The hardware implementation will made by a team from Electrical and Electronics Engineering department.

Kategori: SYC-57

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Virtual Eyes

Burhan Burak Oral burhan.burak.oral@gmail.com
Emre Köksal emrekoksal95@gmail.com
Buse Güneş buse.sun21@gmail.com
Yağız İsmail Gazibaba yagizgazibaba1996@hotmail.com

Danışman
Korhan Karabulut

Tanım

Görme engelli bireylerin, günlük yaşamını kolaylaştırmayı amaçlayan bir sistem yaratmak

Özet

İnsanların gözleriyle fark ettiği çevresel faktörlerin bir kısmını görme engelli bireylere sesli geri bildirim vererek, günlük hayatlarında fayda sağlayarak hayat kalitelerini arttırmak. Bunlara örnek vermek gerekirse, proje kapsamımızda arkadaş yüzlerini tanımak, fotoğraflardaki yazıları veya el yazılarını okumak, sokakta yaya trafik ışıklarının durumunu bildirmek, türk lirası banknotlarını tanımak, bunları sesli olarak geri bildirmek gibi özellikler bulunmaktadır.

Yaşar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-58

The Moneye App

Muhammed Selim TOKER m@selimtoker.com.tr

Danışman
Korhan Karabulut

Tanım

Başta görme engelli bireyler olmak üzere tüm bireylerin para tanıma konusundaki problemlerini azaltmayı ve para birimlerinin ülke vb. detaylarını öğrenebilmelerini amaçlayan mobil uygulama projesidir.

Özet

Geliştirilecek uygulama mobil cihazın kamerasını kullanarak para tanıma işlemini gerçekleştirecektir. Kullanıcı uygulamanın seslendirme ve çeviri işlemleri için para birimi ve dil tercihini belirleyecektir. Uygulama aracılığı ile tanınan para birimi ve tutarı kullanıcı tercihine göre seslendirilecektir. Ayrıca uygulama tanınan para hakkında ülkesi, çıkış tarihi vb konularda bilgilendirme yapacaktır. Görme engelli bireylerin uygulamayı hızlı bir şekilde kullanabilmesi için kısayollar oluşturulacaktır.

Yaşar Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Kategori: SYC-59

Barınaktaki Dostlarımız

Gülşen Dirik gulsendirik@windowslive.com

Danışman
Mutlu Beyazıt

Tanım

Projenin amacı barınaklara gitmeden barınaklarda bulunan kedi ve köpekleri görmeyi, barınaktan sahiplenmeyi artırmayı ve barınaklara mama bağışı yapmayı sağlamaktır. Proje belediyelerin hayvan barınakları için kullanılabilir.

Özet

Günümüzde barınaklara giden insan sayısı çok az. Oysa ki, barınaklarda binlerce kedi ve köpek sahiplenilmeyi bekliyor ve barınakların da pek çok gereksinimleri var. Bu problemlere bir çözüm olması amacıyla yaptığım web tabanlı bir sistemdir.
Sistem C# dili kullanılarak yazılmış olup üç arayüzden oluşur; Barınak gönüllüleri arayüzü, Kullanıcı arayüzü ve Admin paneli. Barınak gönüllüleri barınağa gelen hayvanların fotoğraflarını ve bilgilerini sisteme yükler. Kullanıcılar hangi barınakta hangi hayvanların bulunduğunu görüntüler. Barınak ziyaret randevusu oluşturabilirler. Seçtikleri barınağa mama gönderimi yapabilirler.
Admin panelinde ise websiteye eklenmek istenen nesne ve kategorilerin bilgisi girilebilir. Bu proje için barınaktaki hayvanların bilgileri girilirken, bir başka proje için başka bir bilgi girilebilir. Böylece, bir websiteden farklı websiteler oluşturulabilir.