

BATUHAN ATAMAN

Bilgisayar Mühendisi



İletişim

+90 536 610 8569

batuhanataman.dev@gmail.com

Aydın, TURKEY

www.batuhanataman.com

Diller

- İngilizce: B2 (Üst Orta Seviye)
- Azerbaycanca: B1 (Orta Seviye)

Yetenekler

- C
- Python
- Java
- Kotlin
- Django
- HTML / CSS
- JavaScript
- Adobe Photoshop

Eğitim

- Bilgisayar Mühendisliği Lisans** 2020-2025
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
GPA: 3.51 / 4.00
- Lise** 2016-2019
Haydar Aliyev Fen Lisesi
Ortalama : 93.38 / 100.00

Deneyim

- Stajyer Mühendis – Bilgisayar Bilimleri Anadalı**
Adnan Menderes Üniversitesi – 2025
 - Veri toplama ve işleme adımlarıyla uygun veri setleri hazırladım.
 - Farklı makine öğrenmesi modellerini karşılaştırdım.
 - Yeni uygulamalar için sanal makineler kurdum.
 - Modelleme ve sistem kurulumlarında teknik sorunları çözdüm.
- Stajyer Mühendis - Denetim Departmanı**
Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı – 2025
 - Bakanlıkta denetim süreçlerine katıldım.
 - Denetim prosedürleri ve raporlama konusunda deneyim kazandım.
 - Kamu kurumlarında kalite kontrol süreçlerini inceledim.
 - Mevzuata uyum denetimlerine katkıda bulundum.
- Freelancer – Web Geliştirici**
 - Öğrencilerin projelerine rehberlik ettim ve özel çözümler geliştirdim.
 - Web tasarımı, frontend ve backend geliştirme üzerine çalıştım.
 - Freelance olarak çeşitli web sitesi ve projeler geliştirdim.

Sertifikalar

- Yapay Zeka ve Algoritmalara Giriş – BTK Akademi
- Versiyon Kontrol: Git ve GitHub – BTK Akademi
- Kotlin ile Temel Android Mobil Uygulama Geliştirme – BTK Akademi
- Android 14 & Kotlin Geliştirme Masterclass – Denis Panjuta (Udemy)

Projeler

Web Tabanlı Randevu Sistemi - “RANDEVULA”

2025

Uzman kullanıcıların randevu oluşturduğu ve normal kullanıcıların ücretli rezervasyon yaptığı Django tabanlı bir randevu sistemi. Toplantı bağlantıları için Zoom API ile entegre edilmiştir. Kullanıcılar randevulardan sonra geri bildirim bırakır ve yapay zeka uzmanların güçlü ve zayıf yönlerini analiz eder. Kullanıcı kaydı, güvenli rezervasyon, takvim yönetimi ve ödemeler gibi özellikler içerir.

MEYVE VE SEBZE GÖRÜNTÜ SINIFLANDIRMASI

2025

Bu proje, Fruits-360 veri kümesini kullanarak meyve ve sebzeleri sınıflandırmaktadır. Boyut azaltma için PCA kullanılmış, ardından dört geleneksel makine öğrenimi algoritması, bir topluluk öğrenme yöntemi ve iki güçlendirme algoritması uygulanmıştır. Ayrıca, bir Yapay Sinir Ağı (YSA) ve özel bir Evrişimli Sinir Ağı (CNN) geliştirilmiş ve aşırı uyumu önlemek için teknikler kullanılmıştır.

DoS SALDIRILARINI TESPİTİ

2025

Bu proje, bir HTTP veri kümesi kullanarak DoS saldırılarını tespit etmeye odaklanmaktadır. Logistic Regression, Random Forest, XGBoost, LightGBM, RNN, LSTM, GRU ve birleşik CNN-LSTM-BiLSTM GRU mimarisi dahil olmak üzere çeşitli makine öğrenimi ve derin öğrenme modelleri uygulanmıştır. Çalışma DoS saldırı tespiti için önemli bir yaklaşım sunmaktadır.

NEFRET SÖYLEMİ KELİMELERİN TESPİTİ

2025

Bu projenin amacı nefret söylemi metinlerini doğru bir şekilde sınıflandırmaktır. Öncelikle Zemberek Kütüphanesi kullanılarak yazım düzeltilmesi yapılmış ve Türkçe Word2Vec modeline ince ayar uygulanmıştır. Model SVM, Random Forest, KNN ve ANN algoritmaları ile uygulanmış ve performans Doğruluk, F1 Skoru, Kesinlik ve Geri Çağırma gibi metrikler kullanılarak değerlendirilmiştir. Veri dengesizliğini gidermek için aşırı örnekleme / alt örnekleme yöntemleri uygulanmıştır.

RDF TABANLI BİLGİ GRAFİÇİ YÖNETİMİ VE SORGULAMA - KÜTÜPHANE SİSTEMİ

2025

Bu proje, RDF tabanlı bir bilgi grafiğinin tasarımını ve yönetimini içermektedir. Veri sorgulama işlemleri hem Neo4J LLM Graph Builder hem de Apache Jena Fuseki kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Fuseki, SPARQL sorgu dili ile veri yönetimine olanak sağlarken, Neo4J LLM Graph Builder doğal dil ile sorgulama yapılmasına olanak sağlamaktadır. Proje, her iki aracın kullanımına ve uygulama senaryolarına odaklanmaktadır.

OTONOM GERİ DÖNÜŞÜM ROBOT KOLU

2024

Bu projede, yalnızca Python'un OpenCV kütüphanesini kullanarak görüntü işleme teknikleriyle şişenin içindeki mavimsi rengi algılayan bir geri dönüşüm robot kolu geliştirdik. Mekanik kısımda ise Arduino kullandık. Bu proje, ekip olarak gerçekleştirdiğimiz bir çalışmadır.

KRIPTO PARA OTONOM ARACI

2024

Bu masaüstü uygulaması, PyQt5 ve Qt Designer kullanılarak geliştirilmiştir ve temel amacı, makine öğrenmesi kullanarak kullanıcılara alım-satım noktaları hakkında bilgi vermektir. Makine öğrenmesi modelleri, finansal veri analizi ve alım-satım sinyali tahmini için optimize edilmiştir. Modeller, hiperparametre ayarlamaları ve performans metrikleri (doğruluk, F1 skoru vb.) göz önünde bulundurularak en ideal sonuçları elde edecek şekilde eğitilmiştir

ÇALIŞAN MAAŞ HESAPLAMA MASAÜSTÜ UYGULAMASI

2023

Bu program Java kullanılarak geliştirilmiş bir Çalışan Maaş Hesaplama uygulamasıdır. Amacı, farklı vardiya türlerine göre çalışan maaş bilgilerini hesaplamak, kaydetmek, silmek, aramak ve güncellemektir. Program, çalışan kimliği ve maaş verilerini bir .txt dosyasında saklar. Vardiya türlerine göre maaş hesaplamaları yapar ve tüm kaydetme, güncelleme ve yazdırma işlemleri günlük bölümünde görüntülenir.

WORDLE OYUNU (KLON)

2023

Bu uygulama HTML, CSS ve JavaScript kullanılarak geliştirilen klasik Wordle oyununun bir klonu. Amaç, doğru harfler ve konumlar gösterilerek beş harfli kelimeyi sınırlı denemeler içinde tahmin etmektir. Oyun mantığı JavaScript ile dinamik olarak işlenir, stil için CSS kullanılır ve duyarlı tasarım cihazlar arasında uyumluluk sağlar.

YÜZ TAKİP KAMERASI

2023

Yüz Takip Kamerası projesinde insan yüzü algılama ve takibi için kamera sisteminde Arduino ve Python (OpenCV) teknolojileri kullanılmaktadır. Yüz algılama ve izleme OpenCV kütüphanesi kullanılarak gerçekleştirilirken, Arduino donanım kontrolü ve entegrasyonunu yönetmektedir.