

İletişim Bilgileri



Tolga Öztürk

E-Posta Adresi
oztrk.tolga@gmail.com

Telefon
90 (534) 462 08 35

Adres
Türkiye - İzmir - Bayraklı

Doğum Tarihi
15/08/1992

Web Sayfam
<https://arctlg.github.io>

Kişisel Bilgiler

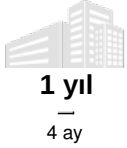
Cinsiyet
Erkek

Askerlik Durumu
Yapıldı

Uyruk
Türkiye Cumhuriyeti

Sürücü Belgesi
B

İş Tecrübeleri



Pozisyon
Yazılım Geliştirme Elemanı

Firma Adı
Zetaops Bilişim Teknolojileri A.Ş.

Şehir
İzmir

Firma Sektörü
Yazılım

Başlangıç Tarihi
04.2016

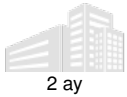
Bitiş Tarihi
07.2017

Çalışma Şekli
Sürekli / Tam zamanlı

İş Tanımı

Zetaops şirketinde back-end bölümünde Python developer olarak çalıştım . Çalıştığım süre boyunca Tübitak Ulakbim tarafından başlatılan Ulakbüs (<http://www.ulakbus.org/>) projesini geliştirdik. Bu proje kapsamında yaptıklarım;

- Yeni BPMN workflow'ların oluşturulması
- İş akışı ve testlerinin yazılması
- SOAP servislerinin yazılması
- Test datalarının oluşturulması
- Ulakbüs projesi: <https://github.com/zetaops/ulakbus>



Pozisyon
Veri Giriş Elemanı

Firma Adı
Gediz Elektrik A.Ş.

Şehir
İzmir

Firma Sektörü
Elektrik Üretim ve Dağıtımı

Başlangıç Tarihi
04.2015

Bitiş Tarihi
05.2015

Çalışma Şekli
Dönemsel / Proje bazlı

İş Tanımı

Şirketin veri tabanında bulunan verilerin standart hale getirilmesi ve eksik olan verilerin belirlenerek düzeltilmesi işlerinde görev aldım.



2 ay

Pozisyon
Stajyer

Firma Adı
Enternasyonel Gravur A.Ş

Başlangıç Tarihi
07.2014

Şehir
İzmir

Bitiş Tarihi
08.2014

Firma Sektörü
Holding / Şirketler Grubu

Çalışma Şekli
Stajyer

İş Tanımı

Staj yaptığım süre boyunca şirket içerisinde, kullanılan kurumsal yazılımın incelenmesi, veri tabanı sorgulamalarının yapılması, şirket içi kullanıcılarından gelen şikayetleri analiz edip kullanılan kurumsal yazılım da iyileştirmelerin yapılmasında katkıda bulundum.

Eğitim Bilgileri



Lisans

Diploma Notu
2,78 / 4

Üniversite
Ege Üniversitesi

Başlangıç Tarihi
10.2010

Öğretim Tipi
Örgün Öğretim

Fakülte
Fen Fakültesi

Bitiş Tarihi
09.2015

Öğretim Dili
Türkçe

Bölüm
İstatistik



Lise

Diploma Notu
0 / 0

Lise Adı
**Bornova Suphi Koyuncuoğlu
Lisesi**

Bitiş Tarihi
06.2010

Öğretim Tipi
Normal Lise

Bölüm
Fen

Yabancı Dil

Dil

İngilizce
Orta

Seviye



Yetkinlikler

Bilgisayar Bilgileri

Python, Linux, Riak, Redis, Git, RabbitMQ, Java, Android

Sınav Bilgileri

Sınav Adı
ALES (Akademik Personel ve Lisansüstü Eğitimi

Sınav Tarihi
11.2017

Sınavı Yapan Kuruluş
ÖSYM

Sınav Skoru
70,4

Giriş Sınavı)

Seminerler ve Kurslar

Eğitim Adı
Django Girls İzmir

Eğitim Tarihi
24.03.2017
24.03.2017

Süre (Saat)
9 saat

Eğitim Kurumu
Dokuz Eylül Üniversitesi
Sürekli Eğitim Merkezi

Açıklama

Django Girls İzmir kapsamında nasıl websitesi yapılacağını öğrenmek isteyenler için tek günlük atölye düzenlenmiştir. Mentör olarak bulunduğum bu etkinlikte katılımcılara <https://tutorial.djangogirls.org/tr/> sitesi üzerinden adım adım onlara yardımcı olarak bir web sitesi nasıl yapılır anlatmaya çalıştım. Etkinlik Sayfası: <https://djangogirls.org/izmir/>

Eğitim Adı
Geliştiriciler İçin Linux-Akademik Bilişim-17

Eğitim Tarihi
08.02.2017
10.02.2017

Süre (Saat)
32 saat

Eğitim Kurumu
Aksaray Üniversitesi

Açıklama

Akademik Bilişim 2017 - Aksaray Üniversitesinde düzenlenen etkinlikte Zetaops şirketi olarak katılımcılara Geliştiriciler için linux eğitimi verdik. İlgili link: <http://ab.org.tr/ab17/kursdir/196.html>

Eğitim Adı
Android libGDX Atölyesi-Sende Yap İzmir

Eğitim Tarihi
06.05.2016
06.05.2016

Süre (Saat)
2 saat

Eğitim Kurumu
Ege Üniversitesi

Açıklama

İzmir'de Ege Üniversitesi'nde düzenlenen Sende Yap İzmir etkinliğinin de üyesi olduğum İzmir Hackerspace topluluğu adına bu etkinliğe eğitmen olarak katılıp katılımcılara, mobil oyun geliştirme kütüphanesi olan libGDX 'i anlattım.

Yetenekler

Yetenekler

Seviye

Simple Object Access Protocol-SOAP

★★★★★

Java

★★★★★

İstatistiksel analiz

★★★★★

Sql

★★★★★

Big Data

★★★★★

Android Uygulama Geliştirme

★★★★★

Linux

★★★★★

GIT

★★★★★

Python

★★★★★

Burslar / Projeler

Ege Üniversitesi - İstatistik Bölümü - Lisans Projesi: 3-parametrelili Weibull Dağılımının maximum likelihood tahmincilerinin k-nearest neighbors algoritması ile elde edilmesi projesini yapmak için Python programlama dili kullanılmıştır. İlgili projeye Github sayfamdan ulaşabilirsiniz.

1. https://github.com/ArcTlg/3_Par_Weibull_Dis
2. http://fen.ege.edu.tr/istatistik/tr/photos/etkinlik_foto/22/b/60672b3f4422fa4dccc6cbd6db70c2177.png

Android Mobil Oyun Projesi: Üniversite'de merak duyup kendi çabalarımla öğrendiğim Android programlamayı basit bir oyun geliştirerek uygulamaya dönüştürdüm. Android oyununun adı Bilginin Bilgi Yarışması 'dır. Bu oyunu libGDX oyun framework'ünü kullanarak geliştirdim. libGDX oyun framework'ü java tabanlı olup, birden çok platformu destekleyen bir kütüphanedir. Oyun GooglePlay Store'da halen bulunmaktadır.

1. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mintapps.bilginworld&hl=tr>