



EMİRCAN AYGÜN

BİLGİSAYAR MÜHENDİSİ

emir616116@gmail.com

+0541 802 85 06

github.com/EmircanAygün

linkedin.com/in/emircanaygün

emircanaygun.github.io

HAKKIMDA

Kocaeli Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği mezunuyum. Ekip çalışmasına yatkın, iletişim becerilerim güçlü, öğrenmeye açık ve meraklı biriyim. Problem çözmek ve algoritmalar üzerine düşünmekten keyif alıyorum. Hedefim, öğrencilik hayatım boyunca edindiğim bilgi ve deneyimleri, bir bilgisayar mühendisi olarak başarılı bir kariyere dönüştürmektir.

Çoğunlukla Java ile Web ve Mobil programlamaya ilgi duymakla beraber C, Python, PHP, HTML, CSS dillerinin yanı sıra MySQL veritabanı ve bulut teknolojileri gibi araçlar da kullanarak projeler geliştirdim. Projelerimi GitHub profilimde inceleyebilirsiniz. Sanat portfolyomu ise web sitemde inceleyebilirsiniz.

KİŞİSEL BİLGİLER

- Doğum Tarihi
26 Şubat 2001
- Doğum Yeri
Kocaeli/Gölcük

BECERİLER

- Java, C
- MySQL, Firebase
- Deep Learning, NLP
- Python, PHP, HTML, CSS, JS

YABANCI DİLLER

- İngilizce

EĞİTİM

- Kocaeli Üniversitesi - Lisans** 2020 - 2024
Bilgisayar Mühendisliği/Mühendislik Fakültesi - AGNO 3.04
- Kocaeli Anadolu Lisesi** 2015 - 2019
Lise Diploması

DENEYİM

- TeknoArge Teknoloji Ltd. Şti. - Stajyer** temmuz 2023 - eylül 2023
Php, HTML, CSS ve Sql teknolojileri ile projeler geliştirildi.

BAZI PROJELERİM

- Graf Tabanlı Metin Özetleme Projesi**
Bu projede java dili kullanılarak verilen bir dokümandaki cümlelerin graf yapısına dönüştürülmesi ve bu graf modelinin görselleştirilmesi amaçlanmıştır. Ardından graf üzerindeki düğümler ile özet oluşturan bir algoritma oluşturulmuştur.
- Büyük Veride MultiThreading**
Müşteri şikayetleri kayıtlarının tutulduğu bir veri seti içerisindeki benzer kayıtlar tespit edilmiş ve tespit edilen kayıtlar masaüstü uygulamasında gösterilmiştir. Multithreading kullanarak benzerlik arama süresini düşürmek amaçlanmıştır. Java dili kullanılmıştır.
- Paper Rock Scissors OOP Game**
Hedef, java ile projenin bir parçası olarak görsel olarak oynanabilir bir oyun geliştirerek nesne tabanlı programlama prensiplerini anlamaktır.