

# FAHRETTİN KEŞ – KİŞİSEL PORTFÖY

Bilgisayar Mühendisliği Öğrencisi

E-posta: [fahrettinkes0@gmail.com](mailto:fahrettinkes0@gmail.com)

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/fahrettinkes>

Github: <https://github.com/Fahrettinkes>

“Yapay zekâ, robotik sistemler ve oyun geliştirme alanlarında çalışan mühendis adayı.”

# HAKKIMDA

İskenderun Teknik Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği 3. sınıf öğrencisi ve İSTE TEKNOFEST Topluluğu Başkan Yardımcısıyım. Yetkinliklerimi 2019 yılında başladığım Deneyap Teknoloji Atölyeleri'nden kazandım. Eğitim sürecim boyunca 2 yıl Eğitim Destek Bursiyeri olarak görev aldım ve mezuniyetimin ardından T3 Vakfı bünyesinde Eğitimci-Mentör Bursiyeri olarak çalışmaya devam ediyorum.

C, C++, Python dillerine, web backend geliştirmeye ve mikrodenetleyici kartlarla proje geliştirmeye hâkimim. Başlıca ilgi alanlarım Yapay Zeka, Bilgisayarlı Görü, Robotik Kodlama, Oyun Geliştirme ve IoT'dir. Güçlü liderlik ve problem çözme becerilerimi, Deneyap'taki kaptanlık görevlerim ve yarışma deneyimlerimle pekiştirdim.

  Kariyer hedefim, kendimi sürekli geliştirerek *“Gömülü Sistemler Üzerinde Yapay Zeka”* alanında uzmanlaşmaktır.

# BAŞARILAR VE ÖDÜLLER

HKU Game Jam	<i>Task Force 241 – Unity ile Oyun Geliştirme</i>	 1.'lik	Oyun Geliştirme
HKU Game Jam	<i>Eternals – Unity ile Oyun Geliştirme</i>	 3.'lük	Oyun Geliştirme
Gelecek Nesil Bilim Turnuvası	<i>LEGO Fatihleri – 3D Tasarım</i>	 1.'lik	3D Tasarım
Gelecek Nesil Bilim Turnuvası	<i>LEGO Fatihleri – Robot Stratejisi</i>	 1.'lik	Robotik
FIRST LEGO Language Challenge	<i>LEGO Fatihleri – Öz Değerler Alanı</i>	 2.'lik	Robotik ve Takım Ruhu

# PROJELERİM

## THE SOUPCEAN

 *HKÜ Game Jam 2022 – 1. 'lik Ödülü*  [GitHub Projesi](#)

### Proje Özeti:

“Çorba” temasını yaratıcı bir şekilde okyanus metaforu ile birleştirerek kurgulanmış 2D platform/macera oyunu. Oyunun sonunda, kahramanın yolculuğunun aslında bir annenin çocuğuna anlattığı masal olduğu ortaya çıkar.

### Teknik Bilgiler:

- Oyun Motoru: Unity 2D
- Tür: Platform / Macera
- Geliştirme Süresi: 48 saat
- Platform: PC
- Rolüm: Oyun mekaniği tasarımı, seviye akışı ve tema uyarlaması

## THE FIREMAN

 *HKÜ Game Jam 2023 – 3. 'lük Ödülü*  [GitHub Projesi](#)

### Proje Özeti:

48 saatlik bir Game Jam süresinde geliştirilen duygusal temalı 2D platform oyunu. “Kahramanlık” temasını merkez alarak bir itfaiyecinin fedakarlık hikayesini anlatır. Oyunun hikayesi, kuşaktan kuşağa aktarılan bir kahramanlık mirası etrafında ilerler.

### Teknik Bilgiler:

- Oyun Motoru: Unity 2D
- Tür: Platform / Hayatta Kalma
- Geliştirme Süresi: 48 saat
- Platform: PC
- Ekibimdeki Rolüm: Oyun mekanikleri geliştirme, seviye tasarımı ve efekt sistemi

## Kişisel Blog Sitesi

 *Django Backend – Bootstrap Frontend*

### Proje Özeti:

Kullanıcıların yazılarını yayınlatabildiği, yönetici paneliyle kontrol edilebilen bir kişisel blog platformu. Tamamen kendi backend ve frontend yapısıyla sıfırdan tasarlanmıştır.

### Teknik Bilgiler:

- Backend: Django Framework (Python)
- Frontend: Bootstrap
- Veritabanı: SQLite
- Özellikler: Kullanıcı girişi, yazı düzenleme/silme, kategori yönetimi
- Rolüm: Tam geliştirme (Full-Stack)



## Deneyap Kart Access Point Web Kontrol Paneli



### *ESP32-S2 Tabanlı Deneyap Kart Üzerinde Web Arayüz Kontrolü*

#### Proje Özeti:

Deneyap Kart üzerinde bir Access Point (AP) oluşturarak, kullanıcıların yerel ağ üzerinden erişebildiği bir web tabanlı kontrol paneli geliştirdim. Paneldeki buton etkileşimi seri monitörde yanıt verir ve tarayıcıda geri bildirim gösterir.

#### Teknik Bilgiler:

- Donanım: Deneyap Kart (ESP32-S2)
- Yazılım: Arduino IDE
- Kütüphaneler: ESPAsyncWebServer, AsyncTCP
- Özellik: SPIFFS üzerinden HTML tabanlı web arayüzü

# KEMANKEŞ Bilgisayarlı Görü Projesi

 *Teknofest Hava Savunma Sistemleri Takımı – Görüntü İşleme Modülü*

## Proje Özeti:

“KEMANKEŞ” takımının savunma sistemi projesinde görev aldığım bu modül, hedef tespiti ve konumlama için YOLO tabanlı görüntü işleme algoritması kullanır. Sistemin amacı, lazer hedefleme mekanizmasıyla entegre çalışarak balon veya sabit hedefleri otomatik tanımlamaktır.

## Teknik Bilgiler:

- **Algoritma:** YOLOv8
- **Donanım:** Raspberry Pi
- **Kütüphaneler:** OpenCV, Ultralytics
- **Rolüm:** Görüntü işleme algoritmasının uygulanması ve test aşaması
- **Hedef:** 10 metre mesafedeki hedeflerin tespit doğruluğunu artırmak



# TEKNİK YETKİNLİKLER

## Teknik Yeteneklerim

### Programlama Dilleri:

- **Python** – Görüntü işleme, yapay zekâ modelleri, otomasyon sistemleri
- **C / C++** – Mikrodenetleyici kontrolü, donanım tabanlı projeler
- **Python (Django)** – Web tabanlı veri iletişimi

### Teknolojiler & Araçlar:

- **OpenCV** – Görüntü işleme ve nesne tespiti
- **TensorFlow / YOLO** – Yapay zekâ model eğitimi
- **Fusion 360** – Mekanik tasarım ve 3D modelleme
- **Django** – Web backend
- **Arduino / ESP32 / Deneyap Kart / PCA9685** – Donanım ve servo kontrol sistemleri
- **Git & GitHub** – Versiyon kontrol ve proje takibi

### Alan Bilgisi:

- **Yapay Zekâ ve Bilgisayarlı Görü**
- **Robotik Kodlama ve Mekanik Sistemler**
- **IoT (Nesnelerin İnterneti)**
- **Oyun Geliştirme (Unity)**

### Ek Beceriler:

- **Takım liderliği ve proje yönetimi**
- **Sunum ve topluluk önünde ifade yeteneği**
- **Hızlı prototipleme ve problem çözme**