

# FAHRETTİN KEŞ - KİŞİSEL PORTFÖY

Bilgisayar Mühendisliği Öğrencisi | Yapay Zekâ, Gömülü Sistemler & Robotik

Yapay zekâ, gömülü sistemler ve robotik alanlarında proje geliştiren bir mühendis adayıyorum.

DENEYAP Teknoloji Atölyeleri'ne Gaziantep ilinde 13. olarak kabul edildim ve T3 Vakfı bünyesinde eğitmen-mentörlük görevleri üstlendim.

İSTE TEKNOFEST Topluluğu Kurucu Başkan Yardımcısı olarak ekip ve proje yönetimi deneyimi kazandım.

Portföyümde; yapay zekâ, görüntü işleme, oyun geliştirme ve gömülü sistem projelerimi bulabilirsin

[fahrettinkes0@gmail.com](mailto:fahrettinkes0@gmail.com)

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

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

# 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 Eğitmen-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

## 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: Rasberry Pi
- Kütüphaneler: OpenCV, Ultralytics
- Rolüm: Görüntü işleme algoritmasının uygulanması ve test aşaması
- Hedef: 10 metre mesafedeki hedeflerin tespit doğruluğunu artırmak

# Deneyap Kart Access Point Web Kontrol Paneli

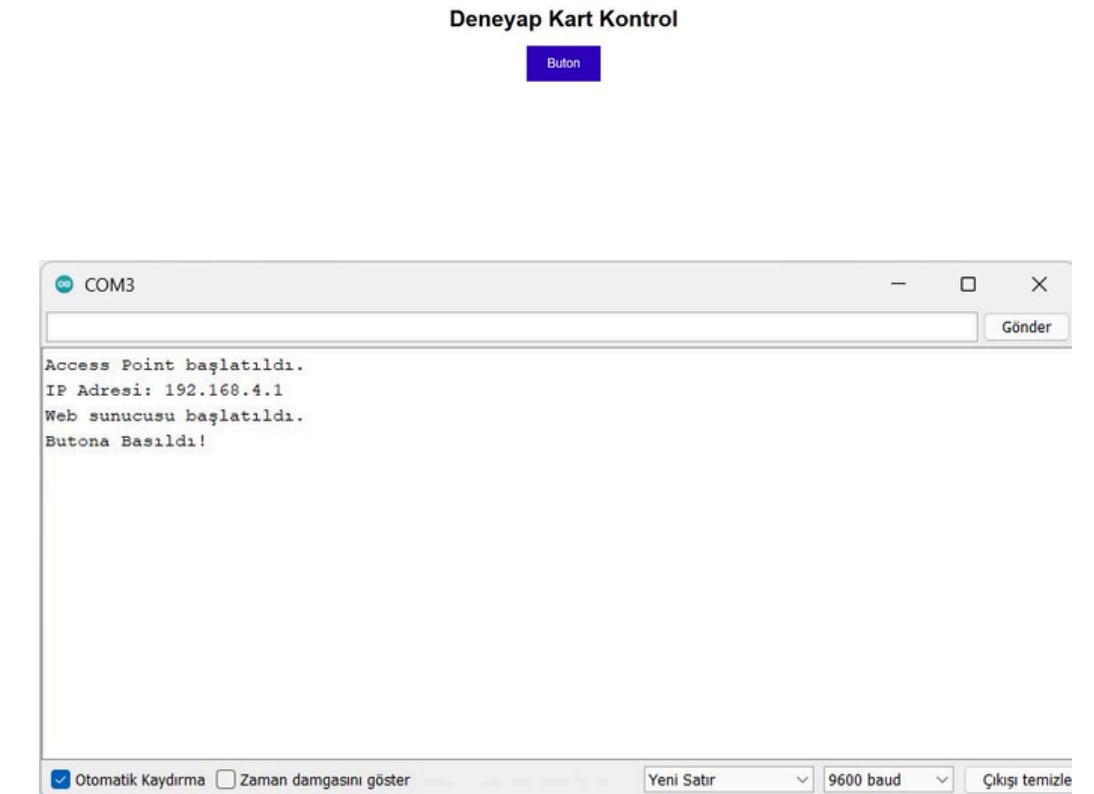
 *ESP32-S2 Tabanlı Deneyap Kart Üzerinde Web Arayüz Kontrolü*

## 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
- Özelliğ: SPIFFS üzerinden HTML tabanlı web arayüzü



# DENEYAP Yönetim Sistemi

Python, TypeScript, HTML/CSS/JS

## Proje Özeti:

Deneyap Teknoloji Atölyeleri bünyesinde yürütülen bu proje, T3 Vakfı'nda görev yapan bir bilişim uzmanının koordinatörlüğünde, bursiyer geliştirici ekip tarafından geliştirilen kurumsal bir yönetim sistemidir.

Proje kapsamında; çok katmanlı kullanıcı hiyerarşisine sahip, yetkilendirme tabanlı bir web yönetim paneli tasarlanmıştır. Sistem, Deneyap ekosistemindeki operasyonel süreçlerin merkezi, düzenli ve güvenli şekilde yönetilmesini hedeflemektedir.

The screenshot displays the Deneyap Management System's main dashboard and a specific 'Commission Management Panel' (Komisyon Yönetim Paneli). The dashboard includes a sidebar with links for 'Anasayfa' (Home), 'Yoklama' (Attendance), 'Envanter' (Inventory), 'Görevler' (Tasks), 'Duyurular' (Announcements), and 'Atölyeler' (Workshops). The main area shows key statistics: 3 active workshops, 5 completed tasks (1 completed, 4 pending), 450 trainees (36 confirmed), and 2 announcements for the last 30 days. Below these are sections for 'Recent Tasks' (Son Görevler) and 'Recent Announcements' (Son Duyurular), each listing items with status indicators like 'Completed' (Tamamlandı), 'Pending' (Bekliyor), and 'High Priority' (Yüksek).

## Teknik Bilgiler:

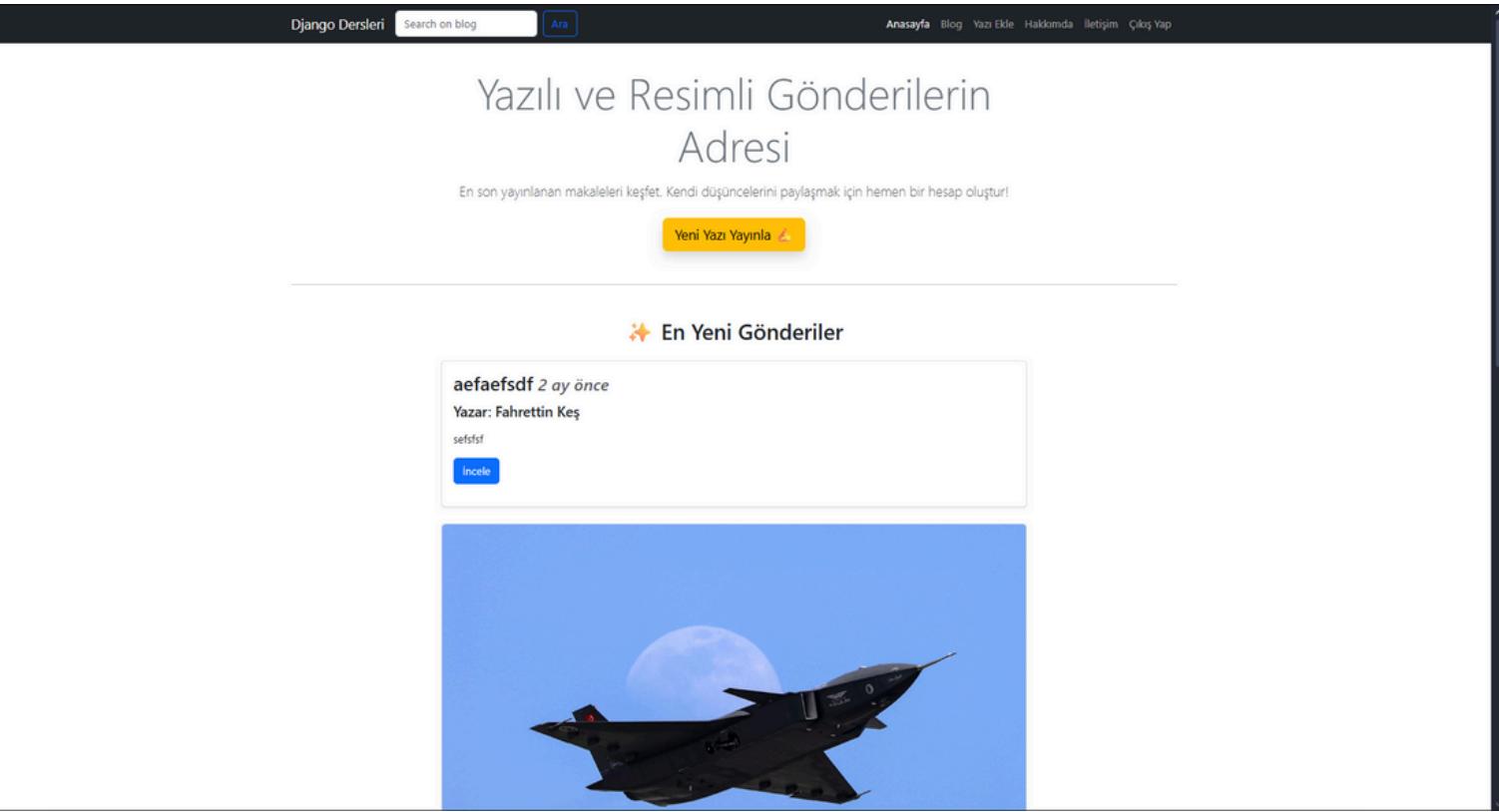
- Backend: Django Framework / Python
- Frontend: TypeScript, HTML/CSS/JS
- Veritabanı: PostgreSQL
- Rolüm: Backend Geliştirici

# Kişisel Blog Sitesi

 Django Backend – Bootstrap Frontend

## Proje Özeti:

Kullanıcıların yazılarını yayınlayabildiği, 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)



# THE SOUPCEAN

1. 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 tasarıımı ve efekt sistemi

# 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
- **Arduino / ESP32 / Deneyap Kart** – Donanım ve 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