

Göksel Okandan

Bilgisayar Mühendisliği Öğrencisi

☎ +90-539-692-93-51 gokselokandan@outlook.com 🏠 Tekirdağ , Süleymanpaşa
in [LinkedIn: gokselokandan](#) [Github: GkslOkn](#)

Kişisel Profil

Ben, yazılım ve web geliştirme (özellikle back-end geliştirme) alanında kendimi geliştirmeyi hedefleyen, 4. sınıfta (son sınıf) okuyan bir bilgisayar mühendisliği öğrencisiyim. Yazılım geliştirme algoritmaları ve veri yapıları ile birlikte yazılım geliştirme konusunda eğitim sahibiyim. Öğrenmeye istekli ve meslektaşlarımla birlikte gelişmeyi arzulayan, açık fikirli birisiyim. Ayrıca, proje yönetimi ve takım çalışması konularında bana önemli deneyimler kazandıran takım projelerinde de yer aldım. Back-end geliştirme ve web geliştirme ile ilgileniyorum. Bilgisayar mühendisliği ve yazılım geliştirme alanlarında yürütülen projelerinize katkıda bulunmayı umuyorum.

İş Deneyimleri

Araştırmacı (Kocaeli Üniversitesi Bilgisayar Ağları ve İletişim Laboratuvarı) **Kocaeli , İzmit Eylül 2024 - Şimdi**

- Prof. Dr. Adnan Kavak öncülüğünde yürütülen "Sağlıkta Akıllı İzleme ve Tedavi Sistemleri" projesinde Araştırmacı (Back-End Geliştirici) olarak çalışıyorum. Bu proje aynı zamanda TÜSEB (Türk Sağlık Enstitüleri Birliği) tarafından desteklenmektedir.
- Mobil cihazlar ile uygulama sunucusu arasındaki iletişime odaklanan geliştirme ekibinde yer aldım. Ayrıca, veritabanının tasarım sürecinde de görev aldım.

Yazılım Geliştirme Stajyeri (Data Market Bilgi Hizmetleri A.Ş.) **İstanbul, Maslak Temmuz 2024 - Temmuz 2024**

- 22 iş günü boyunca staj yaptım.
- C# ve ASP .Net Core konusundaki bilgilerimi genişlettim. Ayrıca, stajyer arkadaşım ile birlikte bir CRM (Müşteri İlişkileri Yöneticisi) prototipi geliştirdim.

Eğitim Geçmişi

Bilgisayar Mühendisliği Kocaeli Üniversitesi

Beklenen Mezuniyet Yılı : 2025

AGNO : 3.15

Lise Öğrencisi Çorlu Borsa İstanbul Fen Lisesi

Kocaeli , Türkiye Eylül 2021 - Devam Ediyor

Tekirdağ , Türkiye Eylül 2016 - Haziran 2020

Yetenekler

- C:** Dosya İşlemleri, Veri Yapıları
- Java:** Nesneye Yönelik Programlama (OOP) , Java Swing , Veri Yapıları
- C Sharp (C#):** Nesneye Yönelik Programlama (OOP), Windows Forms, Multithreading, PostgreSQL, ASP .NET Core
- Python:** Web (Django , FastAPI) , Web Scraping (Beautiful Soup), Doğal Dil İşleme (NLP) (FastText, SciBERT), MongoDB
- Web Geliştirme:** HTML , CSS , JavaScript , Typescript
- Arduino**
- Flutter**

Referanslarım

Can Buğra Arslan (Data Market Bilgi Hizmetleri A.Ş. / Senior Yazılım Mühendisi)

• E-mail: carslan@datamarket.com.tr / canbugraarslan@gmail.com

Prof. Dr. Adnan KAVAK (Kocaeli Üniversitesi / Bilgisayar Mühendisliği Profesörü)

• E-mail: Talep üzerine sağlanacaktır.

Projeler

AIDCARE - Diyabet Yönetim ve Takip Uygulaması (C#, PostgreSQL, Flutter, Kotlin)

- AIDCARE adında, diyabet hastalarının sağlıklarını yönetmelerine ve takip etmelerine olanak tanıyan bir mobil uygulama geliştirmekte olan bir takımda çalışıyorum. Bu uygulama, gerçek zamanlı sağlık takibini, öngörücü analizleri ve kişiselleştirilmiş önerileri, kullanıcının optimum kan şekeri seviyelerini korumasına yardımcı olacak ve uygulama kullanıcılarını durumları hakkında bilgilendirecek faydalı eğitim videolarıyla birleştirmektedir. Uygulama ayrıca Eğitim, Egzersiz, Beslenme, Bildirim, Tavsiye, Risk Hesaplama, Karar Destek ve Ölçüm gibi çeşitli modüller içermektedir.
- Şu anda alt ekibimle birlikte bu projenin back-end geliştirmesi üzerinde çalışmaktayım. Bu çalışmalarım, uygulamanın kullanıldığı mobil cihaz ile sunucu arasındaki bağlantının kurulmasını, veritabanının USVS (Ulusal Sağlık Veri Sözlüğü) ile uyumlu olacak şekilde tasarlanmasını ve verilerin güvenli bir şekilde saklanmasını sağlamayı içeriyor.

DiabEducation Uygulaması (Flutter, Python)

- Kullanıcıların diyabet eğitimlerini yönettiğimiz ve ilerlemelerini takip ettiğimiz bir projenin geliştirilmesinde yer aldım. Ayrıca, GEMINI dil modeli API'si kullanılarak egzersiz önerileri sunulan bir bölüm de uygulamaya eklenmiştir.
- Uygulamanın back-end'i, RESTful API oluşturmak için FastAPI ile Python kullanılarak geliştirildi. Mobil kısmı Flutter ile oluşturuldu. Mobil taraftaki yerel depolama için SQLite, sunucu tarafında ise MongoDB kullanıldı.
- Bu projede, mobil uygulamanın broadcast receiver'ının ve back-end'in RESTful API'sinin geliştirilmesinde rol aldım.
- Bu Github linki üzerinden proje dosyalarına, kaynak kodlarına ve raporlara erişebilirsiniz.

Lisans Oluşturma ve Doğrulama Projesi (C#, MS SQL Server)

- Data Market Bilgi Hizmetleri A.Ş.'deki stajım sırasında, C# ve MS SQL Server kullanarak bu uygulamayı geliştirdim. Uygulama, kullanıcının bir lisans oluşturup doğrulamasını sağlamaktadır. Güvenlik nedeniyle, lisans dosyası (.lic) AES-256 ile şifrelenmektedir.
- Bu Github linki üzerinden proje dosyalarına, kaynak kodlarına ve raporlara erişebilirsiniz.

Tuğla Kırma Oyunu Projesi (Arduino - OLED ile MEGA2560)

- Arduino ve Proteus kullanarak MEGA2560 kartı ile çalışan, kontrollerin mikrodenetleyiciler ile yapıldığı bir tuğla kırma oyunu geliştirdim.
- Bu Github linki üzerinden proje dosyalarına, kaynak kodlarına ve raporlara erişebilirsiniz.

Web Scraping Projesi (Python (Django), Elasticsearch, MongoDB)

- Bu projedeki hedefimiz, Python ile web scraping kullanarak makale içeriklerinin toplanılması ve önceden belirlenmiş kriterlere göre bir web sayfasında kullanıcılara sunulmasıydı. Proje sonunda oluşturulan web sitesi, yeni makaleleri otomatik olarak indirme ve mevcut makaleleri farklı parametrelere göre filtreleme araçlarına sahipti. Projenin geliştirilmesinde Python, Django ve BeautifulSoup (Bs4) kütüphaneleriyle kullanılırken, veritabanı için MongoDB ve Elasticsearch tercih edildi.

Web Tabanlı Yapılabaklar Listesi (HTML, CSS, Javascript, Typescript)

- Bir kullanıcının görevler ekleyebildiği, bu görevleri tamamlanmış olarak işaretleyebildiği ve listedeki bir veya bütün görevleri silebildiği web tabanlı bir yapılabaklar listesi demosu geliştirdim.
- Bu Github linki üzerinden proje dosyalarına, kaynak kodlarına ve raporlara erişebilirsiniz.

Gezgin Robot Projesi (Java Swing)

- Java veri yapılarını ve nesneye yönelik programlama (OOP) bilgilerini birleştirip, Swing kütüphanesi kullanarak oluşturduğum arayüzde, en kısa yolu bulan bir sanal labirent çözücü robot geliştirdim. Bu proje, bilinmeyen graflarda, bilinmeyen bir hedef noktasına nasıl bir algoritma ile ulaşip, nasıl en kısa yol haritasını çıkaracağımızı anlatmaktadır. Arayıcı robot kendi hafızasına sahiptir ve hafızasındaki yollarda Dijkstra algoritmasını kullanarak hareket etmektedir.
- Bu Github linki üzerinden proje dosyalarına, kaynak kodlarına ve raporlara erişebilirsiniz.

Bilinen Diller

• Türkçe [Ana Dil]

• İngilizce [İleri Düzey (C1+)] - Öğrenmeye Devam Ediyor