



Karahan KARA

ANKARA - ÇANKAYA

Mobil : +905069167526
E-Mail : karahannkaraa1@gmail.com
LinkedIn : www.linkedin.com/in/karahan-kara
Github : https://github.com/KarahanKARA

ÖZET

Yazılımı sadece iş olarak değil, günlük hayatımda da işlerimi kolaylaştıran bir araç olarak görüyorum. Boş zamanlarımı oynadığım oyunlara bot yazmakla ve mini uygulamalar geliştirmekle geçiriyorum. Yazılımın hayatın her alanında kullanılabilir olması beni daha çok heyecanlandırıyor ayrıca yeni teknolojileri keşfetmeye olan tutkumu artırıyor.

EĞİTİM

- 2015 - 2021 Selçuk Üniversitesi
Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği

YABANCI DİL

- İngilizce: Konuşma orta, okuma ve yazma iyi

İŞ TECRÜBELERİ

- Staj Haziran 2019 - Ağustos 2019
- Staj Temmuz 2020 - Eylül 2020
- Temmuz 2021 - Mart 2022

Agem Bilişim Yazılım Danışmanlık Eğitim Hizmetleri Ltd. Şti.
Türksat Uydu Haberleşme Kablo TV ve İşletme A.Ş.
Reo-Tek Yazılım Ltd. Şti.

ÖZELLİKLER VE YETKİNLİKLER

- C#, Python, Java, C, React-Native
- Unity, AR, Android Studio, GitHub, Touch Designer, PyCharm
- Mobil - Masaüstü oyun ve uygulama geliştirme, Görüntü işleme.
- Hızlı öğrenme, Yüksek motivasyon, Yeni teknolojilerin takibi ve entegrasyonu

PROJELER

- LUCA

Teknoloji: HTML, CSS, JavaScript, PHP

Açıklama: Luca muhasebe programının front-end geliřtirmelerine katkıda bulundum.

- Zozorotti

Teknoloji: Android Studio, Java, Firebase

Açıklama: Çocuklara yönelik İngilizce kelime öğrenme uygulaması.

Uygulama Linki: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zozo.zozorottie>

- ISSIZ ADA'M (Lisans Bitirme Tezi)

Teknoloji: Unity, C#

Açıklama: RPG/Survival tarzda masaüstü platform için geliştirilen oyun.

- Okul Öncesi Bilim Eğitimi - TÜBİTAK

Teknoloji: Unity, AR, C#, Color Tracking, Ritim benzerliği tespit algoritması

Açıklama: Okul öncesi çocukların bilişsel gelişimini amaçlayan proje.

- Kitap Projesi - Beypazarı Müzesi

Teknoloji: Unity, C#, Python, UDP

Açıklama: Python ile Flow Direction algoritması kullanarak verileri Unity'ye UDP ile gönderilmesi ve kitap sayfalarının sanal olarak değişmesini sağlayan proje.

- Immersive Room - Çukurova Biyoçeşitlilik Müzesi

Teknoloji: TouchDesigner, Python

Açıklama: Kinect kullanılarak kullanıcı pozisyonunun alınması ve projeksiyon görüntülerinde kullanıcı pozisyonuna göre etkileşim oluşturulmasını sağlayan proje.

- Hexapod - Amasya Müzesi

Teknoloji: Unity, C#

Açıklama: Projeksiyondan oynatılan videodaki kamera hareketlerinin hexapod cihazı ile entegrasyonu sayesinde kullanıcılara 3 boyutlu film hissiyatı sağlanması amaçlanmıştır.

- ROBOTSAN Projesi

Teknoloji: Unity, C#, WebGL

Açıklama: İlkokul, ortaokul ve lise çağındaki öğrencilere flowchart ile programlamayı öğretmeyi amaçlayan projedir. Proje kapsamında kalıtım yapısı yoğun olarak kullanıldı.