

PORTFOLYO

Rıdvan Karasubaşı

2025



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Merhaba,

Ben Rıdvan Karasubaşı

Bilgisayar Mühendisi

Bilgisayar Mühendisliği eğitimimi 2025 yılında tamamladım. Güçlü analitik düşünme becerilerine, öğrenmeye istekliliğe ve iş birliğine dayalı bir bakış açısına sahip bir geliştirici olarak, yazılım alanında etkili projeler yaratmayı hedefliyorum. Teknik becerilerimi sürekli geliştirerek, gelecekte yer alacağım projelere yenilikçi ve sürdürülebilir katkılar sağlamayı hedefliyorum.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

Eğitim

2020-2025

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi

Bilgisayar Mühendisliği Lisans Derecesi



2020-2021

Anadolu Üniversitesi

Web Tasarımı ve Kodlama Ön Lisans Derecesi, Açıköğretim Fakültesi



2022-2023

Uluslararası Balkan Üniversitesi (Erasmus)

Erasmus+ değişim programının bir parçası olarak bir dönem Kuzey Makedonya'da eğitim gördüm.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Deneyim

JIB Games

Üç ay boyunca serbest QA Test Uzmanı olarak çalıştım. Test senaryoları oluşturdum ve bana atanın test vakalarını yürüttüm, sonuçları ayrıntılı olarak raporladım.



BUS-CRASH

Takım arkadaşlarımla birlikte TEKNOFEST yarışmasının Akıllı Ulaşım kategorisinde "Sürücü İzleme Sistemi" adlı projemizle yarıştık. Bu projede görüntü işleme bileşeninden sorumluydum ve final aşamasına başarıyla geçtik.

TURASAŞ



KamiX

Ekip arkadaşlarımla birlikte "Operasyonel İHA" projemizi tamamladık. Bu projenin otomotiv kısmında çalıştım. Bu proje ile girişimcilik yarışmasında Sanayi ve Teknoloji Bakanı'ndan nakit ödül kazandık.



TÜRASAŞ

TÜRASAŞ'ta 30 günlük zorunlu yaz stajımı tamamladım. Bilgisayar ağları ve arduino üzerine yoğunlaştım.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Deneyim

SAYZEK

Savunma Sanayii Yapay Zekâ Yetenek Kümesi (SAYZEK) tarafından Savunma Sanayii Başkanlığı (SSB) ve Yükseköğretim Kurulu (YÖK) iş birliğiyle koordineli olarak yürütülen SAYZEK Akademik Tez Programı (ATP) 2024-2025'e kabul edildim.



Bitirme Projesi

Bitirme projemde, muharebe durumunda yaralanan askerlere çevrimdışı ilk yardım önerileri sağlayan yapay zekâ entegreli bir mobil uygulama geliştirdim.

Cerebrum Tech

Cerebrum Tech'te 30 günlük zorunlu yaz stajımı tamamladım. Mobil uygulama geliştirmeye odaklandım.



TÜBİTAK-1001 Bursiyer

Preeklampsinin erken teşhisini amaçlayan yapay zekâ destekli bir proje için veri toplama ve web geliştirme üzerinde çalıştım.

Google Oyun ve Uygulama Akademisi

Google'ın organize ettiği Türkiye genelinden seçilen 2000 öğrenciden biri olarak 10 ay boyunca oyun geliştirme eğitimi aldım.



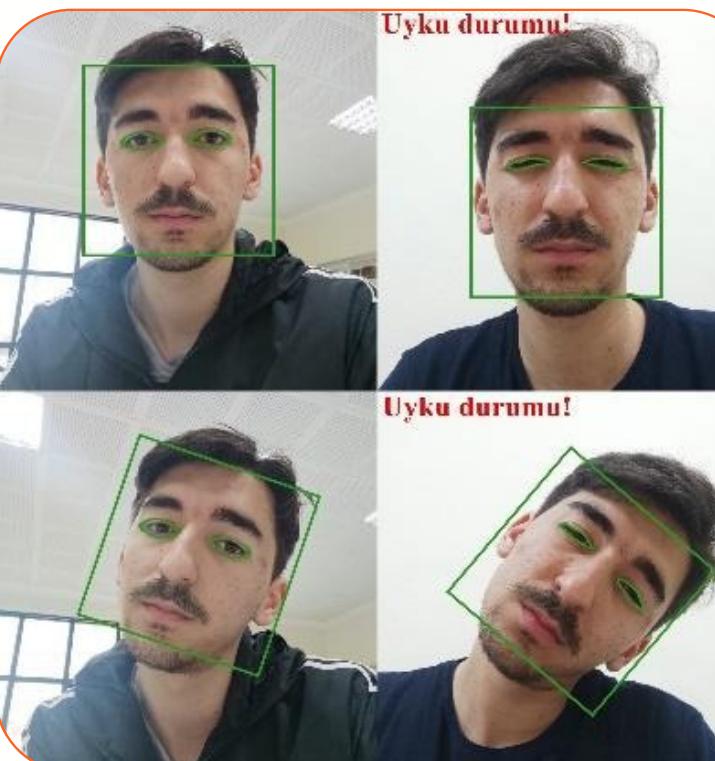
JIB Games

Erasmus programım sırasında Jib Games'te üç ay boyunca "Freelance Tester" olarak çalıştım. Bu süre zarfında, gönderilen test senaryolarını inceledim ve yenilerini oluşturdum. Bu deneyim bana yazılım test döngüsünü öğrenme ve uygulama fırsatı verdi.



Sürücü İzleme Sistemi

Ulaştırma sektöründe, sürücülerin kendi cihazlarının kullanım süresi dolduktan sonra başkalarına ait takograf cihazlarını kullanmaya devam etmeleri hem yasal ihlallere hem de yorgunluk kaynaklı kaza riskinin artmasına neden oluyordu. Bu sorunu çözmek için, yüz tanıma tabanlı takograf doğrulaması ve gerçek zamanlı uyku-uyanıklık takibi yapan entegre bir sistem üzerinde çalıştım. Bir sürücü takograf cihazını sisteme okuttuğunda, araç içi kamerasının sürücünün yüzünü analiz etmesini ve cihazın gerçek sahibiyle eşleşip eşleşmediğini kontrol etmesini planladım. Doğrulamanın ardından sistem, yapay zekâ destekli görüntü işleme tekniklerini kullanarak sürüs sırasında sürücünün uyanıklığını gerçek zamanlı olarak izlemeyi ve uykululuk veya dikkatsizlik tespit edildiğinde sesli uyarı vermeyi amaçlıyordu. Bu projeyle hem takografin kötüye kullanımını önlemeyi hem de sürücü güvenliğini artırmayı hedefledim.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Operasyonel İHA

Savaş alanındaki askerlerin ilk yardım ve mühimmat ihtiyaçlarını daha hızlı, güvenli ve verimli bir şekilde karşılamak üzere otonom bir ikmal İHA'sı geliştirmeyi amaçlayan bir proje üzerinde çalıştım. Bu kapsamında, askerlerin ihtiyaç duydukları ikmal malzemelerini ekibim tarafından tasarlanan bir bileklik aracılığıyla dijital olarak belirtmeleri ve İHA'nın bu bilgiyi alıp uygun ikmal paketini seçmesi ve otonom rota planlamasıyla teslim etmesi hedeflendi. Projedeki amacım, operasyonel sürekliliği desteklemek, yüksek riskli bölgelerde manuel ikmal ihtiyacını azaltarak personel güvenliğini artırmak ve hem zamanдан hem de maliyetten tasarruf sağlamaktı. Bu proje ile girişimcilik yarışmasında Sanayi ve Teknoloji Bakanı'ndan nakit ödül kazandık.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

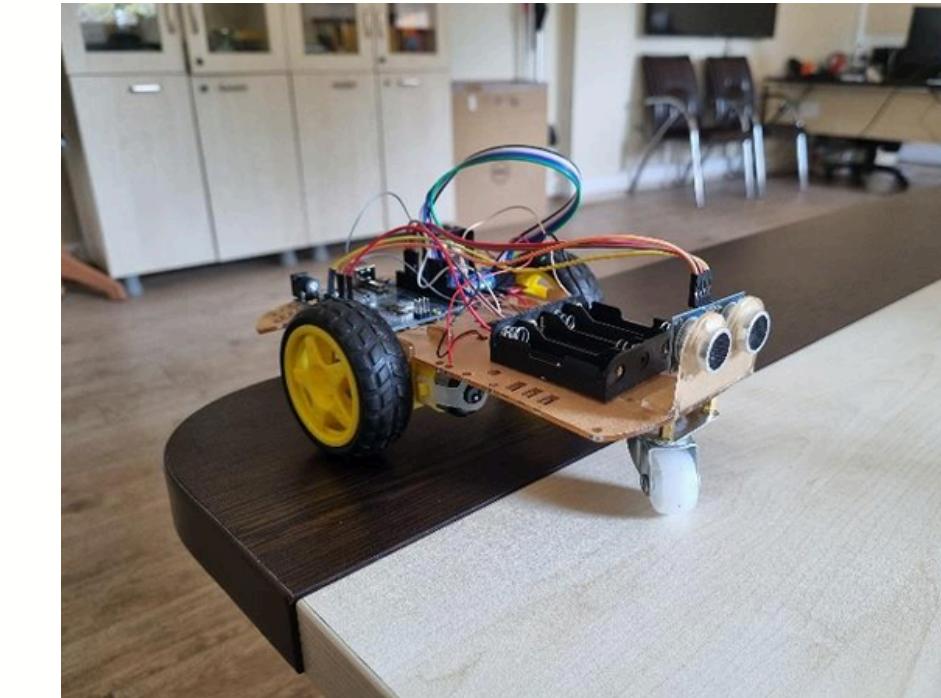
14

15

TÜRASAŞ Staj Projeleri

Stajım sırasında ağ alanında çalışarak IP kamera kurulumu ve entegrasyonu konusunda deneyim kazandım. Ayrıca Arduino kullanarak çeşitli küçük projeler geliştirdim. Stajımın son aşamasında, çalışanlar için bir mobil uygulama tasarlardım.

Daha önce, çalışanlar yemek veya içecek siparişi vermek için kafeteryadaki personeli aramak zorundaydı. Bu durumu iyileştirmek için, çalışanların herhangi bir personelle iletişime geçmeden doğrudan sipariş vermelerini sağlayan bir uygulama geliştirdim. Uygulama, her çalışanın siparişini kafeterya ekranında görüntüleyerek, personelin siparişleri hazırlayıp teslim etmesini sağladı. Bu proje hem zaman dan tasarruf sağladı hem de kafeterya personelinin iş yükünü önemli ölçüde azalttı.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

HeroiCity

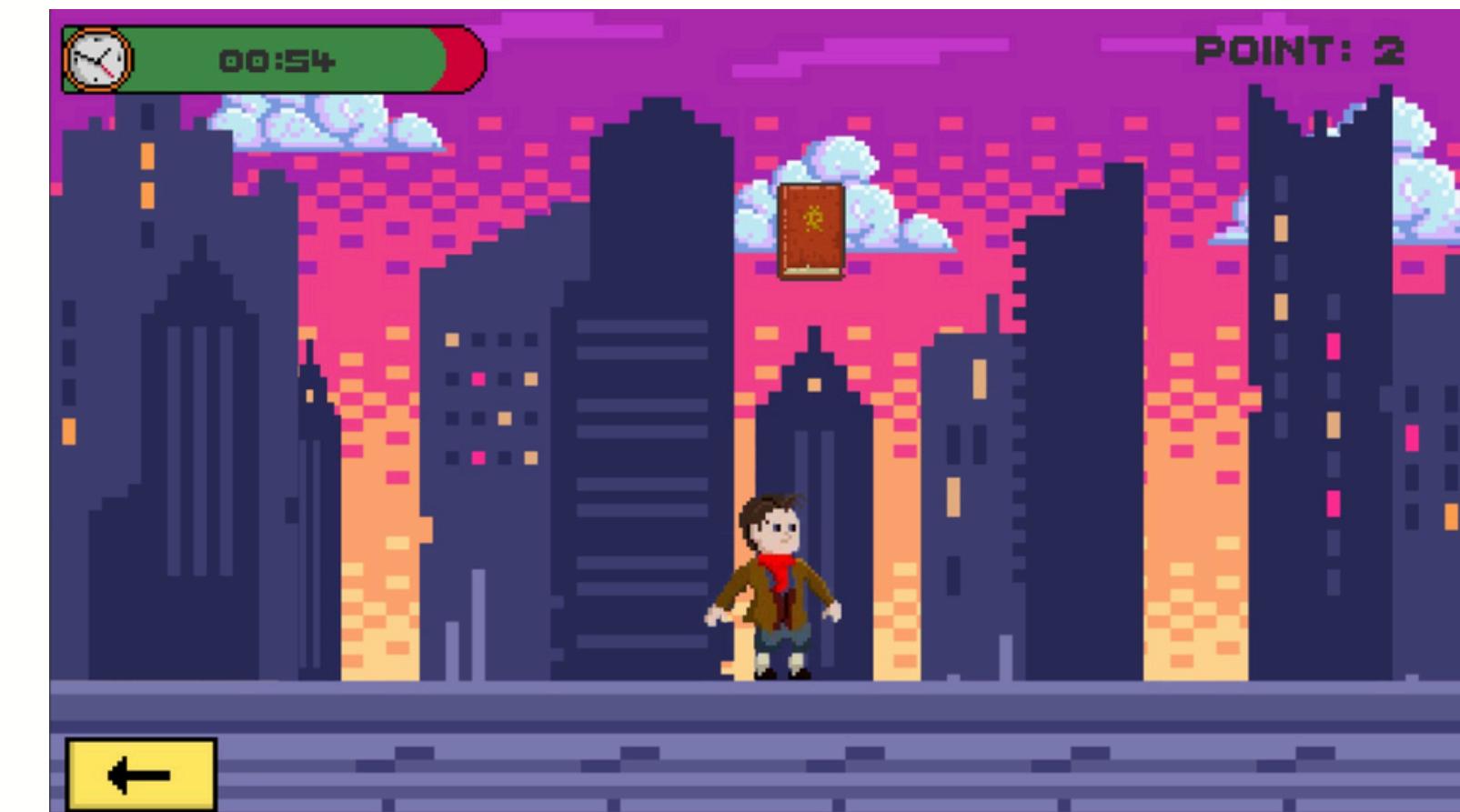
Takım arkadaşıyla birlikte, Google Oyun ve Uygulama Akademisi tarafından düzenlenen oyun etkinliğinde 24 saat içinde HeroiCity adlı bir oyun geliştirdik. Oyun, oyuncuların tamamlaması gereken çeşitli bulmacalar ve görevler içeriyor. Oyuncunun amacı, oyunu bitirmek için bu görevleri başarıyla tamamlamak.



Book Collector

Book Collector adlı bir oyun geliştirdim. Bu oyunda, oyuncu ekranın alt kısmındaki bir karakteri kontrol ediyor, sağa sola hareket ediyor ve yukarıdan düşen kitapları yakalıyor. Oyunun temel amacı, bir dakika içinde mümkün olduğunca çok kitap toplayıp en yüksek puanı elde etmektir.

Basit mekaniği ve hızlı tempolu yapısıyla Book Collector, oyunculara eğlenceli ve rekabetçi bir arcade deneyimi sunuyor. Oyuncuları her denemede kendi rekorlarını kırmaya motive ederek yüksek tekrar oynanabilirlik sağlıyor.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

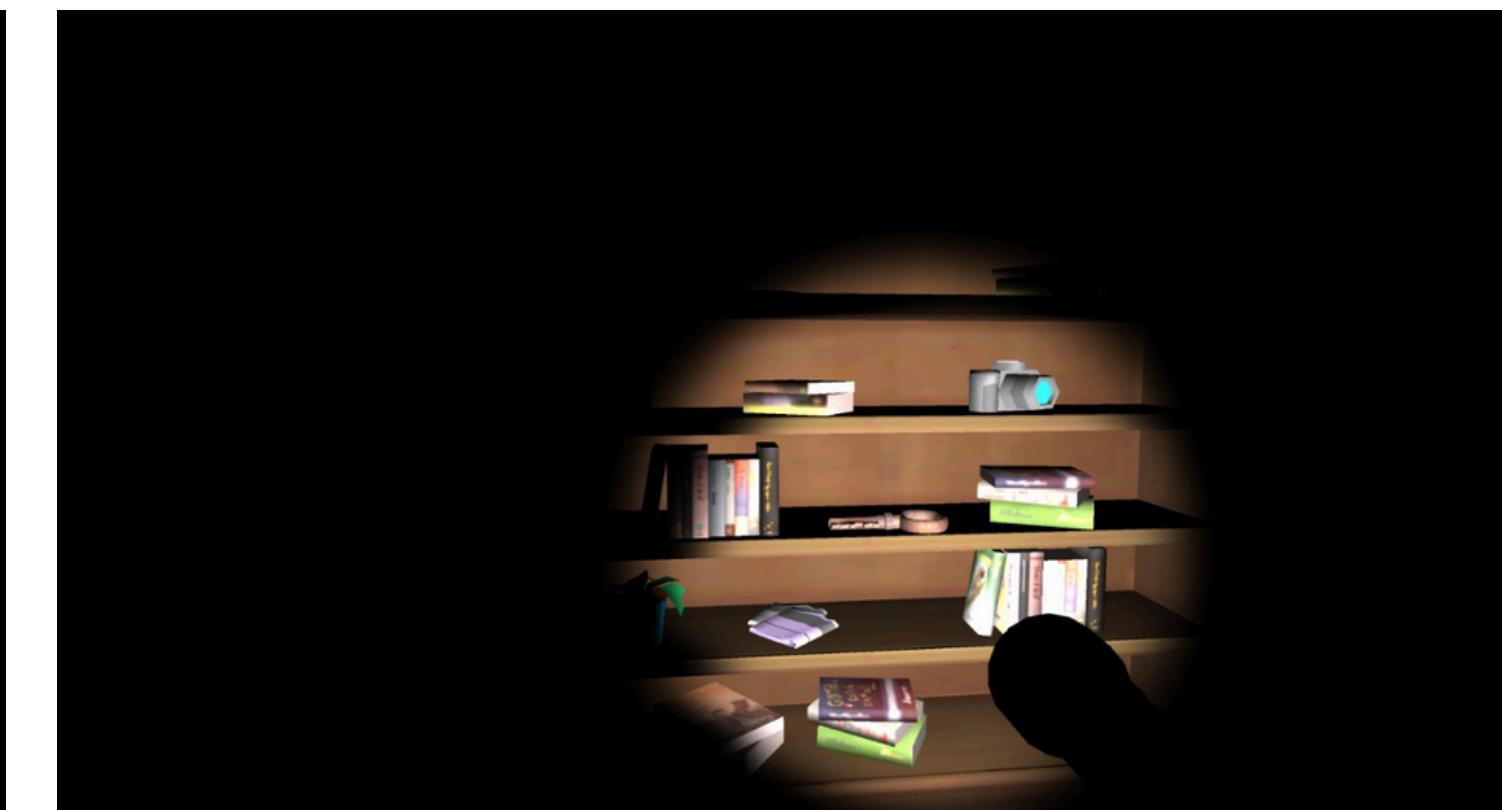
13

14

15

Lost Rusty Key

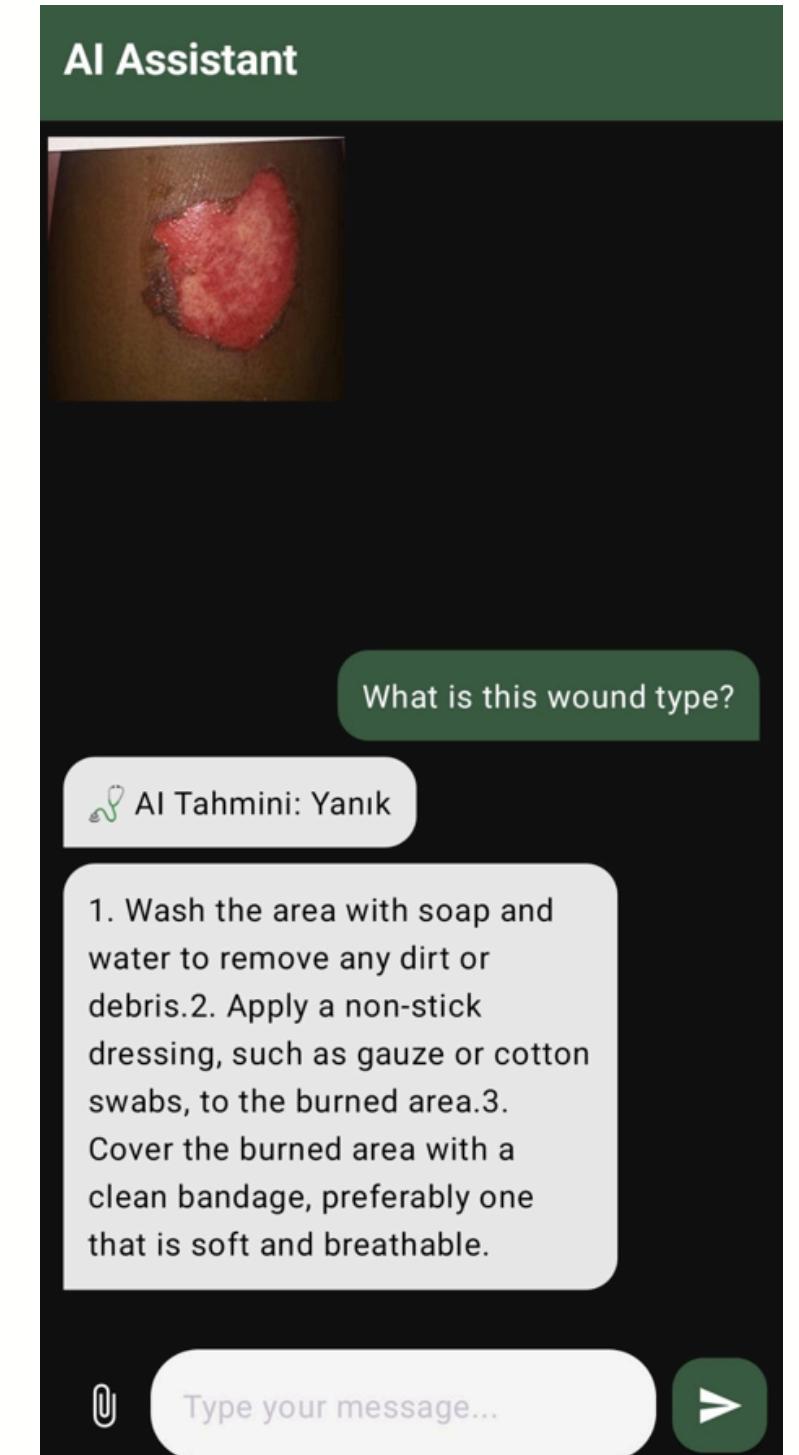
Lost Rusty Key adlı kaçış temalı bir oyun geliştirdim. Oyununda, oyuncu odalardan birinde saklı paslı bir anahtarı arıyor, çıkışı açıyor ve kaçmaya çalışıyor. Oyun her başladığında, paslı anahtar sekiz farklı odadan birinde rastgele beliriliyor ve her oynanışta farklı bir deneyim sunarak tekrar oynanabilirliği artırıyor. Lost Rusty Key, keşif ve hafif gerilimi bir araya getirerek oyuncuya kısa ama heyecan verici bir deneyim sunuyor.



Bitirme Projesi

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

Çatışmada yaralanan askerlere ilk yardım önerileri sunan, internet bağlantısı olmadan doğrudan cihaz üzerinden çevrimdışı çalışan bir mobil uygulama geliştirdim. Bu uygulamayla, askerler yaralı bölgenin fotoğrafını yüklediğinde, eğittiğim yapay zeka modeli yaranın türünü belirliyor ve mevcut tıbbi malzemelere göre uygun ilk yardım önerileri sunuyor. Bu projeyle, asker kayıplarının en azından kısmen azaltılmasına yardımcı olmayı hedefledim.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

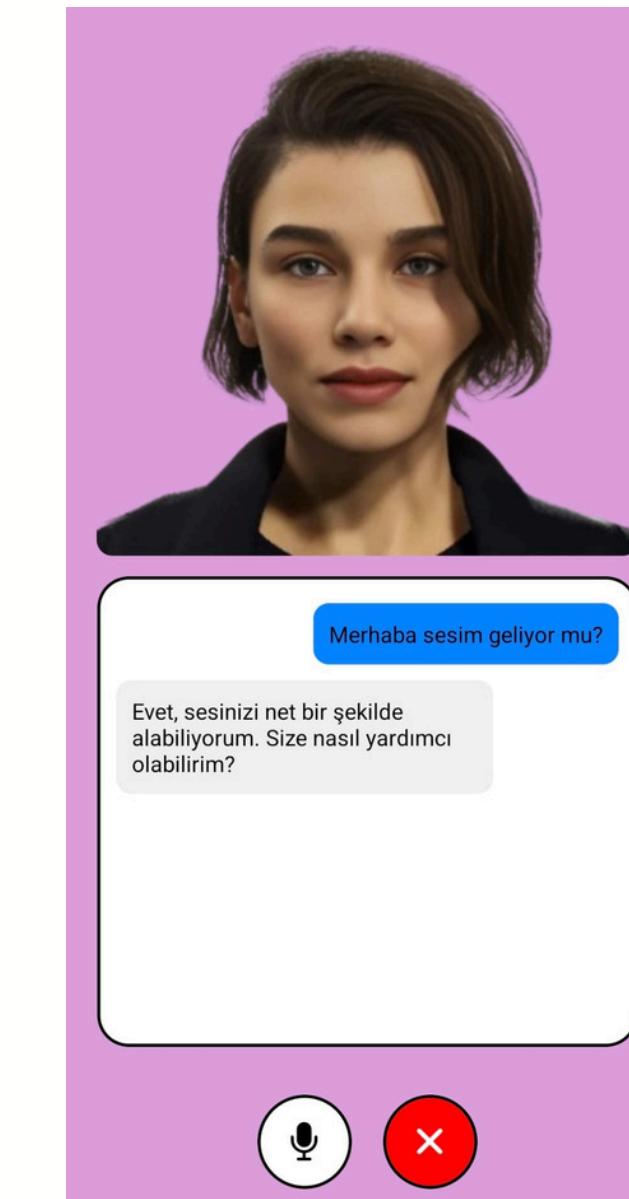
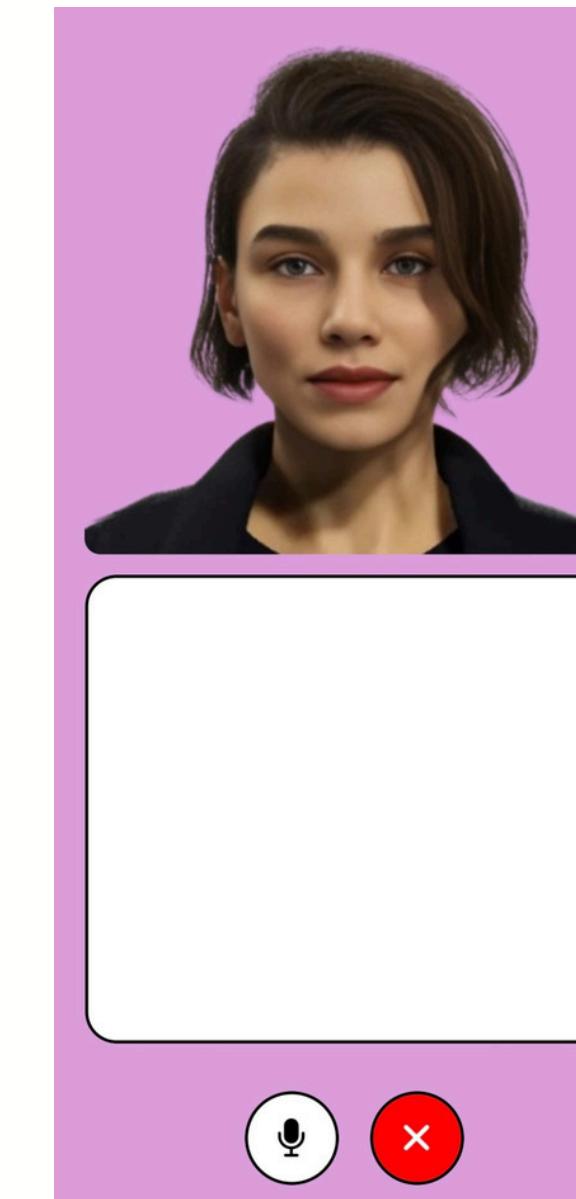
13

14

15

Cerebrum Tech Staj Projesi

Stajım sırasında bir yapay zeka sohbet uygulaması geliştirdim. Uygulama, kullanıcının gelen sesli girdiyi metne dönüştürüyor ve ChatGPT ile etkileşime giriyor. ChatGPT'nin yanıtlarını kullanıcıya hem metin hem de ses olarak sunarak doğal bir iletişim deneyimi yaratıyor. Bu projede, kullanıcı dostu ve etkileşimli bir uygulama tasarlamak için konuşma tanıma, metin işleme ve yapay zekâ entegrasyonunu birleştirdim.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

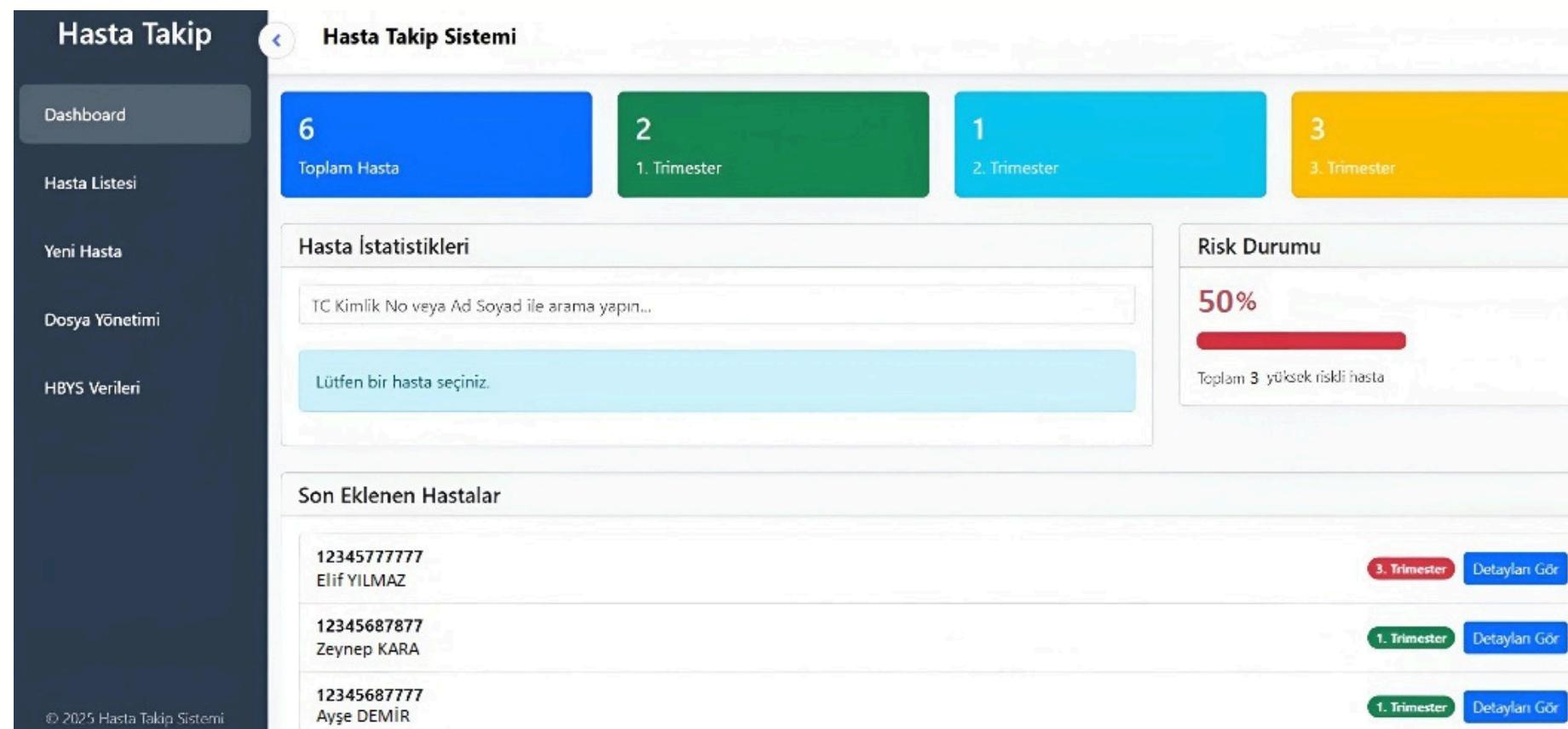
13

14

15

TÜBİTAK-1001 Projesi

Veri toplama ve web platformu geliştirme görevlerini üstlendim. Gerçek klinik verilerle çalışarak veri analizi, veri temizleme ve yapay zekâ modelleri için veri hazırlama konusunda deneyim kazandım. Kullanıcı dostu bir web sitesi geliştirerek, bir web uygulamasının yapısını ve frontend ile backend'in nasıl entegre edileceğini öğrendim. Ayrıca, yapay zekâ projelerinde veri işleme ve tam işlevli web uygulamaları geliştirme konusunda uygulamalı deneyim kazandım.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15



Teşekkürler

İletişim Bilgileri

Telefon: +90 554 173 11 07

E-posta: karasubasiridvan@gmail.com

