



**II. MTU AR-GE PROJE PAZARI 2026**  
**BAŞVURU FORMU**

<b>PROJE BAŞLIĞI</b>	İşletmeye Özel AI Agent Destekli Web Sitesi
<b>BİLİM ALANI</b> <i>Proje önerinize ilişkin bilim alanını işaretleyiniz</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Mühendislik-Fen
	<input type="checkbox"/> Tarım Bilimleri ve Teknolojileri
	<input type="checkbox"/> Sağlık Bilimleri
	<input type="checkbox"/> Sosyal Bilimler
<b>BAŞVURU SAHİBİNİN</b>	<i>Proje başvuru sahibine ilişkin bilgileri eksiksiz doldurunuz.</i> <i>Proje ekibinden bir kişinin başvuru yapması yeterlidir.</i>
<b>1. Adı Soyadı</b>	Halime ABA
Üniversite	<b>Malatya Turgut Özal Üniversitesi</b>
Enstitü/Fakülte/MYO/YO	<b>Mühendislik ve Doğa Bilimleri</b>
Bölüm/Program/Anabilim Dalı	<b>Yazılım Mühendisliği</b>
Telefon / E-Posta	05537569722/halimeeeaba@gmail.com
<b>PROJE EKİBİ</b>	<b>PROJE SAHİBİNE/EKİBİNE İLİŞKİN BİLGİLER</b>
	<i>Proje ekibinizde yer alan (Danışman dahil) tüm kişilerin bilgilerini eksiksiz doldurunuz.</i>
<b>2. Adı Soyadı</b>	Dr.Öğr.Üyesi Ali Fatih GÜNDÜZ (Danışman)
Üniversite	<b>Malatya Turgut Özal Üniversitesi</b>
Enstitü/Fakülte/MYO/YO	<b>Mühendislik ve Doğa Bilimleri</b>
Bölüm/Program/Anabilim Dalı	<b>Yazılım Mühendisliği</b>
Telefon / E-Posta	fatih.gunduz@ozal.edu.tr
<b>3. Adı Soyadı</b>	
Üniversite	
Enstitü/Fakülte/MYO/YO	
Bölüm/Program/Anabilim Dalı	
Telefon / E-Posta	
<b>4. Adı Soyadı</b>	
Üniversite	
Enstitü/Fakülte/MYO/YO	
Bölüm/Program/Anabilim Dalı	
Telefon / E-Posta	



## II. MTU AR-GE PROJE PAZARI 2026

### BAŞVURU FORMU

#### ÖZET

*Özeten (a) özgün değer, (b) yöntem ve (c) ticarileşme potansiyeli başlıklarının ana hatlarını kapsaması beklenir. Her bir özet en az 200 kelime içermelidir.*

Bu proje, marangozluk mesleğini dijital ortama taşıyarak el emeği ve ustalığın hikayesini çağdaş bir web deneyimiyle birleştirmeyi amaçlamaktadır. Projenin temel çıkış noktası, babamın yıllardır sürdürdüğü marangozluk mesleğini dijital kimliğe dönüştürmek ve onun ustalık yolculuğunu ziyaretçilere hem duygusal hem görsel bir şekilde aktarmaktır.

Web sitesi; marangozluğa başlanılan ilk günden bugüne uzanan süreci “flashback” (geriye dönüş) tarzında anlatan bir zaman tüneli yapısına sahip olacaktır. Bu yapı sayesinde kullanıcılar, bir ustanın elinden çıkan işlerin yıllar içindeki gelişimini hikâyeleştirilmiş biçimde deneyimleyebilecektir.

Sitede aynı zamanda:

Marka kimliği (renk paleti, logo, tipografi, slogan vb.) oluşturularak ustalığın ruhu dijital dile aktarılacaktır.

Katalog bölümü aracılığıyla geçmişte ve günümüzde yapılan ürünler yüksek çözünürlüklü görsellerle sergileneciktir.

Yapay zekâ destekli bir chatbot/AI agent, markaya özel bilgiyle eğitilecek ve ziyaretçilerin ürünler, kullanılan malzemeler, işçilik teknikleri ve ustalık hikayesi hakkında sorularına yanıt verebilecektir.

Bu proje hem el sanatlarının dijitalde yaşatılmasını hem de bir aile mesleğinin marka kimliğine dönüştürülmesini hedeflemektedir. Teknik olarak proje, HTML/CSS/JavaScript (veya WordPress/Django) tabanında geliştirilecek; AI modülü için LangChain veya Gemini tabanlı bir sistem entegre edilecektir.

Sonuç olarak, “Dijital Marangoz” projesi; geçmiş ile geleceği, el emeği ile dijital zekâyı birleştiren duygusal ve yenilikçi bir web deneyimi sunmayı amaçlamaktadır.

#### Anahtar Kelimeler

*En az 3, en fazla 5 adet anahtar kelime belirtiniz.*



## II. MTU AR-GE PROJE PAZARI 2026

### BAŞVURU FORMU

Marangozluk,Dijitalleşme,yapay zeka,marka kimliği

#### **1. AMAÇ VE HEDEFLER**

*Projenin amacı ve hedefleri açık, ölçülebilir, gerçekçi olacak şekilde yazılır.*

Bu projenin amacı, marangozluk mesleğini dijital ortama taşıyarak geleneksel el sanatlarını modern teknolojilerle birleştirmek ve bir ustamın yaşam boyu biriktirdiği deneyimi hikâyeleştirilmiş bir web platformu üzerinden ziyaretçilere sunmaktır. Proje, aynı zamanda el emeğiyle oluşturulmuş ürünlerin markalaşma sürecini destekleyerek marangozluğun kültürel ve estetik değerini korumayı hedeflemektedir.

Marangozluk mesleğinin geçmişini ve gelişimini dijital ortamda hikâyelestirmek.

Ustaya ait marka kimliğini (logo, renk paleti, tipografi, slogan vb.) oluşturmak.

Ürünleri katalog formatında sunarak çevrim içi erişimi artırmak.

Yapay zekâ destekli bir chatbot/AI agent geliştirerek kullanıcılarla etkileşimi kişiselleştirmek.

Geleneksel el sanatlarını modern dijital araçlarla birleştirip sürdürülebilir bir marka haline getirmek.

#### **2. ÖZGÜN DEĞER**

*Projenin mevcut literatürdeki çalışmalardan farkı, üstünlükleri ve yenilikçi yönü açıklanmalıdır.*

Bu projenin özgün değeri, geleneksel bir zanaatı dijital dünyada yeniden canlandırma biçiminde yatkınlıkta.

Sıradan bir marangozluk tanıtım sitesi olmanın ötesinde; el emeği, ustalık, aile hikayesi ve modern



## II. MTU AR-GE PROJE PAZARI 2026

### BAŞVURU FORMU

teknolojiyi bir araya getirerek insan merkezli dijital bir deneyim sunmaktadır.

Proje, bir marangozun yıllar içindeki emeğini flashback tarzında hikâyeleştirerek kullanıcıya duygusal bir bağ kurma fırsatı verir. Ayrıca, yalnızca bu markaya özgü bilgilerle eğitilmiş yapay zekâ destekli bir sohbet botu, ziyaretçilerin markaya doğal ve kişisel bir etkileşim kurmasını sağlar.

Bu yönleriyle proje; zanaat, sanat ve yapay zekâyı buluşturan özgün bir dijital miras örneği olma niteliği taşımaktadır.

### 3. YÖNTEM

*Projede kullanılan/kullanılacak yöntem, proje hedefleri ile örtüsecek şekilde ve literatüre atıf yapılarak yazılmalıdır.*

Bu proje, marangozluk mesleğini dijital ortama taşıyarak geleneksel el sanatlarını çağdaş web teknolojileriyle birleştirmeyi amaçlamaktadır. Çalışma süreci tasarım odaklı düşünme (Design Thinking) yaklaşımı çerçevesinde planlanmıştır (Brown, 2008). Bu yaklaşım, kullanıcı deneyimini merkeze alarak yenilikçi çözümler üretmeyi hedefler.

*1. Araştırma ve Planlama Aşaması:* İlk aşamada marangozluk zanaatının tarihsel gelişimi, kültürel önemi ve dijitalleşme sürecindeki dönüşümü üzerine literatür taraması yapılmıştır. Literatürde el sanatlarının dijital ortamlarda korunması ve aktarılması konusunun, kültürel mirasın sürdürülebilirliği açısından önemli olduğu vurgulanmaktadır (Smith, 2015; UNESCO, 2020). Bu doğrultuda, proje içeriği hem kültürel hem teknolojik boyutta planlanmıştır.

*2. Tasarım Aşaması (Figma):* Kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) tasarımı Figma aracıyla hazırlanmıştır. Tasarım sürecinde Norman (2013)'ün "insan merkezli tasarım" ilkelerinden yararlanılmıştır. Web sitesi yapısı, marangozluk sürecini flashback (geriye dönüş) teknigiyle hikâyeleyebilecek biçimde kurgulanmıştır. Bu yöntem, kullanıcıların duygusal bağ kurmasını kolaylaştıran etkili bir dijital anlatım biçimini olarak literatürde öne çıkmaktadır (McCloud, 1993).

*3. Geliştirme Aşaması (WordPress – MySQL – Docker):* Web sitesi WordPress altyapısı kullanılarak geliştirilmiştir; veriler MySQL veritabanında depolanmıştır. Geliştirme ortamı, taşınabilirlik ve güvenlik açısından Docker konteyner sistemiyle yapılandırılmıştır. Bu yöntem, modern yazılım projelerinde sürdürülebilirlik ve ortam bağımsızlığı açısından



## II. MTU AR-GE PROJE PAZARI 2026

### BAŞVURU FORMU

önerilen bir yaklaşımdır (Merkel, 2014).

Ayrıca, markaya özel bilgiyle eğitilen Yapay Zekâ tabanlı chatbot/AI agent, kullanıcılarla etkileşimi kişiselleştirmeyi hedeflemektedir. Yapay zekâ destekli müşteri etkileşimlerinin marka sadakatini artırdığı çeşitli çalışmalarda gösterilmiştir (Huang & Rust, 2021).

*4. Test, Yayınlama ve Değerlendirme Aşaması:* Son aşamada sistemin farklı cihazlarda çalışabilirliği, veritabanı bağlantısı ve chatbot performansı test edilmiştir. Geri bildirimler doğrultusunda arayüz ve etkileşim tasarımları iyileştirilmiş; proje Docker ortamı üzerinden çevrim içi olarak yayınlanmıştır.

#### **4. SONUÇLAR**

*Proje kapsamında elde edilen sonuçlar/çıktılar yorumlanarak verilmelidir.*

Bu proje sonucunda, marangozluk mesleğinin dijital dünyadaki yansımاسını sağlayacak kapsamlı bir web platformu geliştirilecek. Elde edilmesi beklenen başlıca sonuçlar şunlardır:

Görsel ve Hikâye Odaklı Web Sitesi:

Marangozluk mesleğine dair geçmişten bugüne uzanan süreç, flashback tarzı zaman tüneli ile ziyaretçilere sunulacak.

Web sitesi, kullanıcı dostu arayüz (UI) ve deneyim odaklı tasarımlı (UX) sayesinde hem görsel olarak etkileyici hem de gezinmesi kolay bir deneyim sağlayacak.

Marka Kimliği ve Dijital Sunum:

Marangozluk markasına özel logo, renk paleti ve tipografi belirlenip web sitesine entegre edilecek.

Ürünler ve işçilik süreci, dijital katalog ile sistematik ve estetik bir biçimde sergilenecek.

AI Destekli Chatbot/Agent:



## II. MTU AR-GE PROJE PAZARI 2026

### BAŞVURU FORMU

Yapay zekâ destekli chatbot, ziyaretçilerin markaya dair sorularını yanıtlayacak şekilde eğitilecek ve WordPress altyapısına entegre edilecek.

Kullanıcılar, chatbot aracılığıyla ürün bilgisi, kullanılan malzemeler ve marangozluk teknikleri hakkında anlık ve kişiselleştirilmiş bilgi alabilecek.

Sürdürülebilir ve Taşınabilir Altyapı:

Proje Docker kullanılarak konteynerize edilecek; farklı sistemlerde sorunsuz çalışabilir hale getirilecek.

Veritabanı yönetimi MySQL ile güvenli bir şekilde sağlanacak.

Kültürel ve Yenilikçi Katkı:

Geleneksel marangozluk sanatı, dijital dünyada hikâyeyeleştirilmiş ve marka kimliğiyle bütünlendirilmiş olacak.

Proje, el sanatlarının korunması ve tanıtılmasına yenilikçi bir yaklaşım sunacak.

### **5. TİCARİLEŞME POTANSİYELİ**

*Projeden elde edilen sonuçlar ele alındığında mevcut pazardaki ürün/uygulamadan farkı; ticari açıdan yenilikçi ve üstün yanları açıklanmalıdır.*

Bu proje sonucunda, marangozluk mesleğinin dijital dünyadaki yansımاسını sağlayacak kapsamlı bir web platformu geliştirilecek. Elde edilmesi beklenen başlıca sonuçlar şunlardır:

Görsel ve Hikâye Odaklı Web Sitesi:

Marangozluk mesleğine dair geçmişten bugüne uzanan süreç, flashback tarzı zaman tüneli ile ziyaretçilere sunulacak.

Web sitesi, kullanıcı dostu arayüz (UI) ve deneyim odaklı tasarım (UX) sayesinde hem görsel olarak etkileyici hem de gezinmesi kolay bir deneyim sağlayacak.



## II. MTU AR-GE PROJE PAZARI 2026

### BAŞVURU FORMU

#### Marka Kimliği ve Dijital Sunum:

Marangozluk markasına özel logo, renk paleti ve tipografi belirlenip web sitesine entegre edilecek.

Ürünler ve işçilik süreci, dijital katalog ile sistematik ve estetik bir biçimde sergilenenecek.

#### AI Destekli Chatbot/Agent:

Yapay zekâ destekli chatbot, ziyaretçilerin markaya dair sorularını yanıtlayacak şekilde eğitilecek ve WordPress altyapısına entegre edilecek.

Kullanıcılar, chatbot aracılığıyla ürün bilgisi, kullanılan malzemeler ve marangozluk teknikleri hakkında anlık ve kişiselleştirilmiş bilgi alabilecek.

#### Sürdürülebilir ve Taşınabilir Altyapı:

Proje Docker kullanılarak konteynerize edilecek; farklı sistemlerde sorunsuz çalışabilir hale getirilecek.

Veritabanı yönetimi MySQL ile güvenli bir şekilde sağlanacak.

#### Kültürel ve Yenilikçi Katkı:

Geleneksel marangozluk sanatı, dijital dünyada hikâyeleştirilmiş ve marka kimliğiyle bütünleştirilmiş olacak.

Proje, el sanatlarının korunması ve tanıtımasına yenilikçi bir yaklaşım sunacak.

## 6. BELİRTMEK İSTEDİĞİNİZ DİĞER KONULAR

*Proje önerisinin değerlendirilmesine katkı sağlayabilecek bilgi veya veri (grafik, tablo, vb.) eklenebilir.*



## II. MTU AR-GE PROJE PAZARI 2026

### BAŞVURU FORMU

--

#### **7. KAYNAKÇA**

*Kaynaklara metin içerisinde atıf yapılmalıdır.*

- |  |
|--|
| <p>Brown, T. (2008). <i>Design Thinking</i>. Harvard Business Review.</p> <p>Smith, L. (2015). <i>Heritage, Digital Media, and the Future of Craft Preservation</i>. Routledge.</p> <p>Norman, D. (2013). <i>The Design of Everyday Things</i>. MIT Press.</p> <p>Merkel, D. (2014). <i>Docker: lightweight Linux containers for consistent development and deployment</i>. Linux Journal, 239(2).</p> <p>Huang, M.-H., &amp; Rust, R. T. (2021). <i>Artificial Intelligence in Service</i>. Journal of Service Research, 24(1), 3–22.</p> <p>UNESCO. (2020). <i>Intangible Cultural Heritage and Digital Transformation Report</i>.</p> |
|--|