



# KAAN ŞEREFLİOĞLU

Bilgisayar Mühendisi

## HAKKIMDA

Yenilikçi ve tutkulu bir bilgisayar mühendisiyim. Bilgisayar bilimleri ve yazılım geliştirme alanındaki güncel trendleri yakından takip ediyor ve sürekli kişisel gelişime önem veriyorum.

## İLETİŞİM



+90-534-966-6480



kaansereflioglu@hotmail.com



kaansrflioglu



kaansereflioglu

## DİL



Ana Dil



B1

## YETENEKLER

- Java
- C#
- Python
- C++
- .NET
- SQL
- Photoshop
- Maven
- Yapay Zeka
- Node.js
- Spring Boot

## EĞİTİM

DÜZCE ÜNİVERSİTESİ  
Bilgisayar Mühendisliği  
2020 - 2024

## REFERANSLAR

Ferhat ERDOĞAN  
Deneyap Düzce İl Kordinatörü  
(Orta Düzey Yönetici)

## İŞ DENEYİMİ

### Özgür Yazılım A.Ş.

Stajyer, Uzaktan

Temmuz 2024 - Ağustos 2024

Staj süresince, Java teknolojileri (Spring, Maven) kullanarak web uygulamaları geliştirme tecrübesi edindim. Mevcut yazılım yapılarını kavrayarak, bu yapılarla uyumlu şekilde yazılım geliştirdim. Bir takımın parçası olarak, çalışmalarla ilgili fikir üretme, paylaşma ve karşılıklı tartışma ile bu fikirleri iyileştirme becerisi kazandım. Ayrıca, kendim yazmadığım kaynak kodlarının içine dalıp, yolumu kaybetmeden sorun çözme yetkinliğimi geliştirdim.

### Deneyap Türkiye

Bilişim Teknolojileri Eğitmeni,  
Düzce

Ekim 2023 - Ağustos 2024

Deneyap Türkiye'de Yazılım Teknolojileri, Robotik Kodlama, Siber Güvenlik, Yapay Zeka, Malzeme Bilimi ve Mobil Programlama alanlarında eğitmenlik yaptım. Bu süre zarfında öğrencilere C++ programlama dili, akış diyagramları, algoritmalar ve yazılımın temelleri, deneyap kart kullanımı, gömülü sistemler, robotik, etik hackleme, linux, malzeme bilimi, nanoteknoloji, bulanık mantık, yapay sinir ağları, makine öğrenmesi ve MIT App Inventor ile blok tabanlı mobil uygulama geliştirme gibi konularda eğitimler verdim.

### iBASE Yazılım

Stajyer, İstanbul

Temmuz 2023 - Ağustos 2023

Stajım sırasında Node.js, Java, JavaScript, Angular, Ionic ve Socket.io kullanarak çeşitli projeler geliştirdim. Sunucu uygulamaları, kullanıcı ara yüzleri ve mobil uygulamalar üzerinde çalıştım ve gerçek zamanlı veri iletimine yönelik çözümler geliştirdim.

## SERTİFİKALAR

### Node.js ile Web Programlama

BTK Akademi

### Başlangıç Seviye Frontend Web Development

Patika.dev

### Başlangıç Seviye Java ile Backend Web Development

Patika.dev

### TÜBİTAK BİLGEM YTE Bootcamp 2023: Java Eğitimi

TÜBİTAK BİLGEM YTE

### TÜBİTAK BİLGEM YTE Bootcamp 2023: Mikroservis Mimarileri

TÜBİTAK BİLGEM YTE

### İleri Seviye Java

BTK Akademi

### Uygulamalarla SQL Öğreniyorum

BTK Akademi

### R ile Veri Bilimine Giriş

BTK Akademi

### Python'u Öğrenme

LinkedIn

## PROJELER

---

### **PYTHON VE DERİN ÖĞRENME KULLANILARAK CİLT HASTALIKLARININ SINIFLANDIRILMASI**

<https://github.com/kaansrflioglu/ClassificationAppWithPython>

Bu proje, cilt hastalıklarının sınıflandırılmasına yönelik Python ve derin öğrenme yöntemlerini entegre eden bir uygulamayı içermektedir. Deri hastalıklarının erken tanısına destek olmak amacıyla Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi'nin elde ettiği deri hastalıkları veri seti çalışıldı. Proje veri toplama, ön işleme, eğitim ve değerlendirme aşamalarını içermektedir. Derin öğrenme modeli olarak özelleştirilmiş bir evrişimli sinir ağı (CNN) mimarisi olan SimpleCNN kullanıldı. Eğitim sonrasında elde edilen model, cilt lezyonlarının sınıflandırılmasında kullanılmakta ve proje sonucunda elde edilen başarı metrikleri raporlanmaktadır.

### **LABORATUVAR RAPORLAMA JAVA BACK-END**

<https://github.com/kaansrflioglu/Laboratory-Reporting-Backend>

Bu uygulama, laboratuvar raporlarının etkin bir şekilde yönetilmesini ve işlenmesini sağlar. Spring Boot'un sunduğu kolay kullanım ve hızlı geliştirme özellikleri, JPA'nın veri erişimini ve işlemlerini kolaylaştırması ve Maven'in proje yönetimi ve bağımlılıkların yönetilmesi konusundaki gücü sayesinde, bu uygulama laboratuvar işlemlerini hızlandırır ve verimliliği artırır. Bu uygulama, laboratuvar personelinin iş yükünü azaltır ve hastaların raporlarını daha hızlı ve daha etkin bir şekilde almasını sağlar.

### **DERNEK ÜYE TAKİP UYGULAMASI**

<https://github.com/kaansrflioglu/AssociationMembershipManagementApp>

Bu projede C# tabanlı bir Windows uygulaması geliştirildi; Bu uygulama bir topluluğun üyelerini izlemek ve yönetmek için oluşturuldu. Geliştirme sürecinde veritabanı olarak Microsoft Access kullanılmış ve katmanlı mimari ilkeler benimsenmiştir.

### **BASİT SOHBET WEB UYGULAMASI**

<https://github.com/kaansrflioglu/Nodejs-ChatApp>

Bu proje Node.js ve MongoDB kullanılarak geliştirildi. Basit bir web sohbet uygulamasıdır. Kullanıcılar gerçek zamanlı olarak kayıt olabilir, giriş yapabilir ve iletişim kurabilir. Express, session ve handlebars gibi modüller web sunucusu işlevselliği, oturum yönetimi ve HTML şablonlaması sağlar. MongoDB ve mongoose veritabanı etkileşimlerini yönetirken, Socket.io gerçek zamanlı iletişime olanak tanır. Uygulama, kullanıcılar arasında kolay sohbet ve iletişimi kolaylaştırır.

### **PYTHON İLE GÖRÜNTÜDEKİ RENKLERİN ORAN ANALİZİ**

<https://github.com/kaansrflioglu/RatioColorsOnTheImageWithPython>

Bu projede belirli bir görseldeki renk oranlarını analiz ederek, en baskın renkleri tespit edebiliyoruz ve belirli bir eşik değerinin üzerinde olan renkleri filtreleyip çıktısını alabiliyoruz. Örneğin, bir görüntüdeki mavi, yeşil, kırmızı gibi temel renklerin oranlarını inceleyebilir ve belli bir eşik değerinin üzerindeki renkleri görebiliriz.

### **INSTAGRAM TOPLULUK PAYLAŞIM UYGULAMASI**

<https://github.com/kaansrflioglu/Instagram-Auto-Post-Advanced>

Bu projede, sağlanan bir bağlantı aracılığıyla bir resmin getirilmesi ve ardından elde edilen görselin, yayınlama prosedürü için önceden tanımlanmış parametreler kullanılarak Instagram'da paylaşılmasıyla çalışır. Birincil amacı, gelişmiş güvenlik için kullanıcıya özel şifrelerin kullanılmasını sağlarken, topluluklara ayrılmış Instagram sayfalarını verimli bir şekilde yönetmektir.

## PROJELER

---

### EĞİTİCİ HARF VE SAYI BULMA OYUNU

<https://github.com/kaansrflioglu/HarfVeSayiBulmaOyunu>

Bu proje, kullanıcıların balon içindeki harfleri veya sayıları eğlenceli bir şekilde bulmalarına yardımcı olan interaktif bir oyundur. Oyuncular, ekranda beliren harfleri veya sayıları gördüklerinde, klavyeden aynı tuşa basarak puan kazanırlar. Oyun deneyimini kişiselleştirmek için harflerin düşme hızı ve diğer ayarlar kullanıcı tarafından belirlenebilir. Ekrana gelen harfin veya sayının sesi duyulur, böylece oyun daha da ilgi çekici hale gelir. Bu proje, hızlı yazma becerilerini geliştirmek, dikkat ve odaklanmayı artırmak isteyenler için harika bir araçtır. Ayrıca, çocukların alfabe ve sayıları öğrenmelerine yardımcı olacak eğlenceli bir eğitim aracı olarak da kullanılabilir.

### BASİT ÇEVİRİ WEB UYGULAMASI

<https://github.com/kaansrflioglu/Simple-Translate-Web-App>

Bu proje Node.js kütüphaneleri kullanılarak geliştirildi ve GitHub'da açık kaynak kodu olarak erişilebilen google-translate-api entegre edildi. Bir çeviri web sitesi uygulaması.