



Muhammed Umut ŞIBARA

umutsibara@gmail.com 0501 057 5716 LinkedIn GitHub

Profil Özeti

Yazılım mühendisliği eğitimim sürecinde kurumsal sistemler, oyun geliştirme ve veri bilimleri üzerinde deneyim kazandıktan sonra mobil uygulama geliştirme alanında uzmanlaştım. **Kotlin** ve **Flutter** teknolojileri ile modern, yüksek performanslı ve kullanıcı odaklı çözümler üretmekteyim. Kurumsal staj ve topluluk liderliği tecrübelerimle, blockchain entegrasyonundan yapay zeka destekli mobil sistemlere kadar geniş bir yelpazede Full Stack projeler geliştirme yetkinliğine sahibim.

Deneyimler

Akdeniz Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı - Yaz Stajı

Temmuz 2025 – Ekim 2025

Stajım süresince Akdeniz Üniversitesi için iki temel uygulama (Kan Takip Sistemi ve ESTM Uygulaması) geliştirmek üzere kurumsal süreçleri deneyimledim. Yazılım geliştirmenin yanı sıra QA tester olarak kalite kontrol süreçlerini yürüttüm, yapay zeka entegrasyonları ve algoritmik optimizasyon çalışmalarıyla teknik birikimimi kurumsal düzeyde derinleştirdim.

Çekirdek Ekip Üyesi - Google Developer Student Clubs (GDSC)

Ekim 2022 – Haziran 2023

Celal Bayar Üniversitesi bünyesinde teknoloji atölyeleri ve seminer organizasyonlarında aktif rol alarak teknik sunum ve topluluk yönetimi becerilerimi geliştirdim. Akran eğitimi ve etkinlik moderatörlüğü süreçlerinde yer alarak kendimi teknik iletişim alanında ileriye taşıdım.

Projeler

FLUTTER PROJELERİ

- Hesap Kimde? (Mobil Ortak Harcama Takibi)** | 15 Ocak'a kadar Play Store'da kapalı test aşamasındadır; bu tarihten sonra genel erişime açılacaktır.

Arkadaş grupları arasındaki ortak harcamaların adilce bölüştürülmesini ve borç takibini sağlayan bir mobil uygulamadır.

Teknolojiler: Flutter, BLoC Pattern, Firebase (Auth, Firestore, Messaging).

- ESTM (Eğitim Sosyal Tesisler Müdürlüğü Uygulaması)**

Akdeniz Üniversitesi spor tesisleri için mevcut web sitesini mobil platformlara taşıyan uygulamadır. Üye girişi/kayıdı, tesis görüntüleme ve QR kod ile hızlı tesis giriş özelliklerini içermektedir.

Teknolojiler (Frontend): Flutter, Riverpod, Clean Architecture, QR Scanner, Material 3.

KOTLİN PROJELERİ

- PatiTakip (Sokak Hayvanları Yönetim Sistemi)**

Sokak hayvanlarının beslenme, sağlık ve ihbar süreçlerini harita üzerinden koordine eden bir sosyal sorumluluk platformudur.

Backend: Node.js ve PostgreSQL tabanlı REST API altyapısı kuruldu. **Mobil:** Kotlin, Jetpack Compose, Google Maps API.

- CoinPay (NFC Destekli Kripto Ödeme Cüzdanı)**

Polygon ağındaki kripto varlıkların NFC teknolojisiyle POS cihazlarında harcanabilmesini sağlayan blockchain tabanlı Android cüzdanıdır.

Blockchain: Web3j, Polygon Amoy Testnet, Marqeta API. **Güvenlik:** Android Keystore, Biyometrik Doğrulama.

- Loopin (Sosyal Etkinlik Platformu)** | [GitHub](#)

Kullanıcıların lokasyon bazlı etkinlikler oluşturup sosyalleşebildiği tam yığın mobil uygulama projesidir.

Backend: Node.js, Express, MySQL. **Mobil:** Kotlin (MVVM), Dagger Hilt, Retrofit.

WEB & SİSTEM PROJELERİ

• Hasta Kan Takip Sistemi | [GitHub](#)

Akdeniz Üniversitesi Hastanesi kan birimi için geliştirilen; hemşirelerin hasta kayıtlarını ve hasta bilgilerini takip edip takvim üzerinden randevu verebildiği kapsamlı bir platformdur.

Altyapı: PHP 8.2, MSSQL (SQL Server 2022) ve Docker konteyner mimarisile kurgulandı; Vanilla JS ile modüler bir arayüz tasarlandı.

YAPAY ZEKA & OYUN GELİŞTİRME

• AI Destekli Satranç FEN Dönüştürücü | [GitHub](#)

Satranç tahtası fotoğraflarını dijital FEN formatına dönüştüren projedir. Model eğitimimde YOLOv8 ve Roboflow kullanılarak nesne tanıma modelleri optimize edilmiştir.

Teknolojiler: Python (Flask), YOLOv8, Kotlin (Retrofit), OpenCV.

• Emlak Fiyat Tahmin Uygulaması | [GitHub](#)

Makine öğrenmesi (Machine Learning) yöntemleri kullanılarak kullanıcı girdilerine göre interaktif emlak fiyat tahmini yapan bir sistemdir.

Teknolojiler: Python, Scikit-learn (Regresyon Modelleri), Pandas, Streamlit.

• Save the Elders (2D Platform Oyunu) | [itch.io](#)

Unity ve C# ile Pagit Game Jam için geliştirilen ve **birincilik ödülü** kazanan stratejik platform oyunudur.

DİĞER AKADEMİK & YAZILIM PROJELERİ

• Çağrı Merkezi Veritabanı Uygulaması | [GitHub](#)

Çağrı merkezi operasyonlarını dijitalleştirerek, müşteri kayıtlarını ve süreç yönetimini SQL tabanlı veritabanı ile sağlayan bir masaüstü otomasyon sistemidir (C# & WinForms).

• Market Kasa Sistemi (C++): Veri Yapıları (Bağlantılı Liste, Yığın, Kuyruk) alanındaki teorik bilgilerimi pratige döktüğüm simülasyon projesi. | [GitHub](#)

• Kalori Takip Sistemi (Java): Java ile Nesne Yönelimli Programlama (OOP) prensiplerini ve modüler sınıf tasarımını kavradığım konsol uygulaması. | [GitHub](#)

• C Sezar Şifreleme & Matriş: C dili ile dosya işlemleri, bellek yönetimi ve temel şifreleme mantığı üzerine geliştirdiğim algoritma çalışmaları. | [GitHub](#)

• Optimizasyon Algoritmaları: Python ve CuPy (GPU) kullanarak NP-zor problemlerini çözen yüksek performanslı algoritmik çözümler. | [GitHub](#)

Eğitim Bilgileri

• Celal Bayar Üniversitesi – Yazılım Mühendisliği (Lisans) | (2022 – 2026) – GPA: 3.22/4.00

• İMKB Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi – Bilişim Teknolojileri (Veritabanı Programcılığı)