



Ramazan Burak Korkmaz

📍 **Ev :** Antalya, Türkiye

✉ **E-posta:** ramazan.burak.korkmaz@gmail.com ☎ **Telefon:** (+90) 5423601400

🌐 **LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/ramazan-burak-korkmaz-282534160/>

👤 **Github:** <https://github.com/rburakkorkmaz>

Cinsiyet: Erkek **Doğum tarihi:** 19/06/1996

HAKKIMDA

Çocukluğumdan itibaren elektronik ilgi alanım olmuştur. Uzun yıllar Mekatronik mühendisiği hedefim oldu. Mekatronik mühendisliği seçmemdeki ana amaç farklı dallar hakkında bilgi sahibi olmak ve sonrasında beğendiğim dal üzerine yoğunlaşmaktır. Farklı alanlarla gerek staj gerekse projeler yaptıktan sonra, yönelmem gereken alanın yazılım olduğuna kanaat getirdim. Şuan ki amacım diğer alanlarda ki bilgilerimi de kullanarak yazılım alanında başarılı işlere imza atmak. Farklı takımlarda ve şirketlerde çalıştığım için en önemli yeteneğimin takım çalışması olduğuna inanmaktayım.

EĞİTİM VE STAJ

[09/2015 – 07/2020]

Mekatronik Mühendisliği Lisans

Bursa Teknik Üniversitesi <https://btu.edu.tr/tr>

Şehir: Bursa

Ülke: Türkiye

Nihai not: Ortalama: 3.25/ 4.0

Tez: Mobil Robot Platformu ile Obje Tanıma, Toplama ve Taşıma

Proje kapsamı

Webots, simülasyon ortamı kullanılarak mobil robotun (KHEPERA II) nesne tespiti ve yakalama işlemlerinin otonom bir şekilde gerçekleştirilmesi. Ortamda 3 farklı renkte bulunan küplerin, KHEPERA II robotuna yerleştirilmiş olan kamera yardımı ile tespit edilmesi ve entegre manipülatör yardımıyla toplanması ardından bırakma noktasına götürülerek istenen renkteki küplerin toplanması.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=5IDRG9Wy-bE&feature=youtu.be>

[08/2018 – 08/2018]

Stajyer

Mızrak Makine <https://www.mizrakmakine.com>

Çalışma alanı(alanları): Mühendislik, imalat ve inşaat: *Daha ayrıntılı tanımlanmayan imalat ve işleme*

Ağaç işleme makineleri üreten MIZRAK MAKİNE bünyesinde 20 günlük makine stajımı tamamlamış bulunmaktayım.

[09/2019 – 01/2020]

Stajyer

Barida Makina <https://www.baridamakina.com/tr/>

Şehir: Bursa

Ülke: Türkiye

Son sınıf ilk dönem boyunca, dönem stajımı BARİDA MAKİNA bünyesinde tamamlamış bulunmaktayım. İlk 2 ay boyunca Otomasyon biriminde PLC programlama konularında görev

aldım. Son 2 ay boyunca Tasarım biriminde, makine üretimi ve tasarımı konusunda çalışmalar yürüttüm.

[05/2022 – 07/2022]

Stajyer

JeliAI <https://jeli.ai>

Şehir: Antalya

Ülke: Türkiye

JeliAI isimli firmada, web tasarımı ve geliştirme kısmında 3 aylık bir staj gerçekleştirdim. Web sayfalarını yaparken Vue Js kullandım.

DİL BECERİLERİ

Anadili(leri): Türkçe

Diğer dil(ler):

İngilizce

DİNLEME C2 **OKUMA** B2 **YAZMA** B1

KONUŞMA ÜRETİMİ B2 **KONUŞMALI ETKİLEŞİM** B2

Seviyeler: A1 ve A2: Temel kullanıcı; B1 ve B2: Bağımsız kullanıcı; C1 ve C2: Usta kullanıcı

DİJİTAL BECERİLER

Yazılım Dilleri

Python | C# | Java | C/C++ | LabVIEW

Oyun Motoru

Unity Engine

Frameworkler ve Kütüphaneler

Vue Js (Basic) | Sklearn | Pandas, NumPy | Flask | Pytorch

3D Modelleme

Solidworks (3D) | AutoDesk Inventor

PCB Modelleme

Altium Designer

YAYINLAR

[2019]

NetCar: A Testbed for Mobile Sensor Networks

Referans: International Conference on Advanced Technologies, Computer Engineering and Science (ICATCES2019)

TÜBİTAK projemiz de bahsi geçen hareketli veri

taşıyıcıları için farklı zeminlerdeki güç tüketimlerini esas alan

konferans bildirimidir. Farklı zeminler üzerinde, tasarladığımız

araçların ne kadar güç tükettiğini yorumladığım ve anlamlandırdığım

konferans bildirim ICARCES'19 konferansına kabul almıştır.

Bağlantı: <http://ceng.btu.edu.tr/rosenet/papers/ICATCES2019.pdf>

AĞLAR VE ÜYELİKLER

[11/2018 – 04/2019]

Mekatronik Mühendisliği Derneği

Bursa Teknik Üniversitesi Mekatronik Mühendisliği Derneği Temsilciliği görevini yapmış bulunmaktayım.

PROJELER

[02/2020 – 07/2020]

Mobil Robot Platformu ile Obje Tanıma, Toplama ve Taşıma

Proje kapsamı

Bu projenin amacı, Webots simülasyon ortamında KHEPERA II mobil robotunun nesne tespiti ve yakalama işlemlerini otonom bir şekilde gerçekleştirmektir. Ortamda 3 farklı renkte bulunan küplerin, KHEPERA II robotuna yerleştirilmiş olan kamera yardımı ile tespit edilmesi ve entegre manipülatör yardımıyla toplanması ardından bırakma noktasına götürülerek istenen renkteki küplerin bırakma noktasında biriktirilmesi hedeflenmektedir.

Bağlantı: <https://youtu.be/5IDRG9Wy-bE>

[09/2018 – 08/2020] **Mobility Management and Control for Mobile Data Collectors**

TÜBİTAK ARDEB 3501 Programı

Proje kapsamı

Hareketli veri taşıyıcıları için bölgedeki düğümler arasında izleyecekleri en uygun rotayı bulmayı hedefleyen algoritmanın geliştirilmesi ve test edilmesi hedeflenmiştir. Mekatronik mühendisliği öğrencisi olarak projede ki görevim, NetCar ismini verdiğimiz hareketli veri taşıyıcılarının (mobil robotların) tasarlanması, üretilmesi, programlanması ve test edilmesidir.

Bağlantı: <http://ceng.btu.edu.tr/rosenet/tubitak2018.html>

[09/2019 – 09/2020] **BTUSECT - Heaven's Door Dijital Feromon Tuzakları**

2020 TEKNOFEST TARIM Kategorisi Projesi

BTUSECT takım kaptanlığını yürüttüğüm, "Heaven's Door Dijital Feromon Tuzakları" isimli projemiz, TEKNOFEST TARIM KATEGORİSİ 2020 yılı 3.lüğüne laik görülmüştür. Proje kapsamında, orman bölgelerin kullanılan ve biyolojik mücadele için kritik rol oynayan feromon tuzaklarının, IoT kapsamında teknolojik güncellemeler getirilerek tekrar tasarlanması ve üretilmesi hedef alınmıştır.

Bağlantı: <https://teknofest.org/tr/competitions/competition/37>

BAŞARILAR VE ÖDÜLLER

[10/2020] **TEKNOFEST 2020 TARIM KATEGORİSİ 3.LÜĞÜ Ödül veren kuruluş: TEKNOFEST & TARNET**

Tarım teknolojileri kategorisinde katıldığımız TEKNOFEST yarışmasında, BTUSECT takımı olarak 3. olmayı başardık. Projemizin konusu, orman bölgelerindeki yararlı ve zararlı türleri ayıran bir mekanizma ile doğal dengenin sağlanırken, bölgelerdeki böcek türleri ile ilgili verilerin bulut üzerinde toplanması için gerekli mekanizmanın ve yazılımın gerçekleştirilmesiydi.

Bağlantı: <https://teknofest.org/tr/competitions/competition/37>

HOBİLER VE İLGİ ALANLARI

3D Baskı

Kendime ait 3D yazıcımla hobi amaçlı baskılar alıyorum. Ayrıca modeller çiziyorum.

Oyun Geliştirme

Bireysel olarak oyun geliştiriyorum. Genellikle hyper-casual oyunlar geliştirmekle meşgul olmama rağmen, uzun vadeli amacım roguelike isometric oyunlar geliştirmek.

Bahsi geçen projeler ve diğerleri için lütfen bu belgenin devamında bulunan "Çalışmalar" isimli kısmı inceleyiniz.