



Emirhan Arslan

Doğum tarihi: 21/10/2002 | **Vatandaşlık:** T.C. | **Cinsiyet:** Erkek | **Telefon numarası:**

(+90) 5445671307 (Cep) | **Email adresi:** garslan686@gmail.com | **Web sitesi:**

www.emirhanarslan.com | **LinkedIn:** www.linkedin.com/in/emirhan1arslan | **Instagram:**

www.instagram.com/emirhan1arslan/ |

Adres: Çiğdemtepe Mahallesi 1093. Sokak 4/7 Bilsel Apartmanı Yenimahalle/
ANKARA, Bilsel Apartmanı, 06210, Yenimahalle, Türkiye (Ev)

HAKKIMDA

Bilgisayar Mühendisliği öğrencisiyim. Yazılım geliştirme, yapay zekâ, oyun tasarımı ve veri analizi gibi alanlara ilgi duyuyorum. Unity ve Unreal Engine ile oyun projeleri, Python, Dart ve C# ile yazılım geliştirme çalışmaları yürüttüm. Proje tabanlı çalışmalarda aktif rol alarak hem teknik hem de iletişim becerilerimi geliştirdim. Öğrenmeye ve kendimi geliştirmeye açık, ekip projelerine kolayca uyum sağlayabilen, sorumluluk almaktan çekinmeyen bir mühendis adayıyım.

EĞİTİM VE STAJ

04/09/2020 – MEVCUT DURUM Bilecik, Türkiye

ÜNİVERSİTE BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ

İnternet sitesi www.bilecik.edu.tr/bilgisayar/

DİL BECERİLERİ

Anadili(leri): **TÜRKÇE**

Diğer dil(ler):

	ANLAMA		KONUŞMA		YAZMA
	Dinleme	Okuma	Konuşma Üretimi	Konuşmalı Etkileşim	
İNGİLİZCE	B2	C1	B1	B1	B2

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

BECERİLER

Programlama Dilleri

C#/C/C++ | Python (Orta seviye) | G-Code | Basic of HTML5, CSS3 and JavaScript | Blueprint | Java | Dart

Programlar

Autocad (Orta derece) | Canva | Creality 3D | Tkinter GUI | Octave GUI | Proteus

Donanım

PIC PROGRAMLAMA | 3D Printer | Raspberry Pi | Arduino

Veritabanı

Firebase | PostgreSQL | MySQL | MariaDB

IDE

Visual Studio | MPLAB X IDE | Unity | Unreal Engine 5 | Flutter

● SÜRÜCÜ BELGESİ

Sürücü Belgesi: AM

Sürücü Belgesi: A1

Sürücü Belgesi: A2

Sürücü Belgesi: B1

Sürücü Belgesi: B

● PROJELER

02/03/2025 – MEVCUT DURUM

Yapay Zeka ile Borsa Endeksi Tahmini

Borsa verileri kullanılarak çeşitli yapay zeka ve makine öğrenmesi modelleri eğitilmiş ve performansları karşılaştırılmıştır. Kullanılan veriler arasında hisse senetlerinin açılış, kapanış, en yüksek, en düşük fiyatları ile işlem hacmi yer almaktadır. Amaç, bu veriler üzerinden hisse senedi kapanış fiyatını tahmin etmektir.

Kullanılan modeller:

Derin öğrenme: 1D CNN, LSTM, GRU, Bidirectional GRU, Transformer

Diğer modeller: XGBoost, Facebook Prophet

Ayrıca veri setleri üzerinde segmentasyon ve desen analizi yapmak amacıyla çeşitli kümeleme algoritmaları uygulanmıştır: K-Means, DBSCAN, Hiyerarşik Kümeleme.

Proje kapsamında model doğruluğu, kayıp fonksiyonları ve görselleştirme sonuçları ile kapsamlı bir analiz yapılmıştır.

Kullanılan Teknolojiler: Pytorch, Jupyter Notebook, Python, Yahoo Finance, Anaconda

02/03/2025 – MEVCUT DURUM

Kaos Arena

Unity ve Photon teknolojileri kullanılarak geliştirilen bu proje, eğlenceli ve rekabetçi yapısıyla dikkat çeken çok oyunculu bir parti oyunudur. Oyuncular, birbirlerine karşı çeşitli mini görevlerde yarışarak puan toplamayı hedefler. Oyun içi tüm sahne tasarımları ve çevre modellemeleri tarafımdan özgün şekilde oluşturulmuştur.

Proje kapsamında çok oyunculu senkronizasyon, oyuncu bağlantı yönetimi, skor sistemi ve kullanıcı arayüzü gibi temel sistemler başarıyla entegre edilmiştir. Kaos Arena, sosyal oyun deneyimini ön planda tutarak, arkadaş gruplarıyla eğlenceli vakit geçirmek için tasarlanmıştır.

Kullanılan Teknolojiler: Unity, Photon, Canva

10/05/2025 – MEVCUT DURUM

Online Clipboard

Online Clipboard, platformlar arası kopyalanan metni anlık paylaşan bir sistemdir. Kullanıcın metni kopyalaması ve uygulamaya gelmesi yeterlidir. Anlık olarak veri tabanına gönderilir ve diğer cihazda kopyalanabilir hale gelir.

Kullanılan Teknolojiler: Flutter, Firebase, Canva

09/05/2025 – MEVCUT DURUM

Chess Analysis

PGN formatındaki satranç oyunlarını analiz eden, Stockfish 17 motorunu kullanan bir masaüstü uygulamadır. Her hamle için değerlendirme yapar, en iyi hamleleri ve oyuncu hatalarını görsel olarak sunar. Kullanıcının oyun sonu analizlerle stratejik hatalarını fark ederek kendini geliştirmesini amaçlar.

Kullanılan Teknolojiler: Python, Stockfish

02/10/2024 – 13/12/2025

Hidden Pairs

Unity kullanılarak geliştirilen bu hafıza oyununda, 3 farklı kart destesi boyutuna göre (4×8, 5×10, 8×10) sahneler dinamik olarak oluşturulmuştur. Oyunun temel amacı, başta kapalı olan kartları deneme-yanılma yöntemiyle açarak tüm eşleşmeleri bulmaktır. Projede kullanıcı dostu bir arayüz tasarlanmış ve özgün görsel tasarımlar kullanılmıştır. Kart yerleşimi, oyun döngüsü ve skorelama gibi temel oyun mekaniği sistemleri başarıyla uygulanmıştır.

Kullanılan Teknolojiler: Unity, Canva, C#

Üniversitemizin mevcut web tabanlı OBS (Öğrenci Bilgi Sistemi) sistemine alternatif olarak geliştirilen, çapraz platformda çalışan bir öğrenci bilgi ve iletişim uygulamasıdır. Uygulama; notlar, duyurular ve mesajlar gibi akademik içeriklerin yanı sıra, resmi ve gayriresmî iletişimin de tek bir platformdan yürütülmesini sağlar. Anlık bildirim desteği ile üniversite-öğrenci etkileşimini artırmayı hedefler.;

Kullanılan Teknolojiler: Flutter, Firebase, Canva

Tasarım 1 dersi kapsamında geliştirilen bu projede, özgün bir senaryoya sahip hikâye tabanlı bir oyun Unreal Engine kullanılarak tasarlanmıştır. Tamamen 3 boyutlu bir oyun ortamı oluşturulmuş ve oyuncu etkileşimini artıracak çeşitli oyun mekaniği sistemleri entegre edilmiştir. Projede hikaye anlatımı ile atmosfer yaratımına özel önem verilmiş, oyuncuya sürükleyici ve bütünlüklü bir deneyim sunulması hedeflenmiştir. Teknik açıdan sahne geçişleri, animasyonlar, ses efektleri ve temel oyun fiziği gibi unsurlar başarıyla uygulanmıştır.

Kullanılan Teknolojiler: Unreal Engine, Quixel Bridge, Blueprint