

LinkedIn: linkedin.com/in/cagla-okmen/
Email: okmencaglaa@gmail.com
Telefon: +90(541)-911-51-28
GitHub: github.com/CaglaOkmen
Portföy: okmencaglaa.web.app

ÇAĞLA
ÖKMEN

Bilgisayar Mühendisi



ÖZET

Yalova Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünden mezun oldum. Akademik eğitimim süresince yapay zekâ, görüntü işleme, oyun geliştirme ve web teknolojileri gibi alanlarda çeşitli projeler geliştirerek teknik becerilerimi ilerlettim. Özellikle yapay zekâ ve oyun geliştirme alanlarında ilerliyorum ve bu alanlarda yenilikçi çözümler üretmeyi hedefliyorum. Yaratıcı teknolojiler geliştiren bir ekipte yazılım geliştirici olarak yer almak istiyorum.

EĞİTİMLER

Yalova Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği (%30 İngilizce)

İngilizce Hazırlık Seviyesi: B2

Mezun Yılı: 2025 | GNO: 3.00

ÇALIŞMA DENEYİMLERİ

Yazılım Geliştirme Stajeri

Birfen Elektrik&Elektronik | Ağustos 2024 - Eylül 2024 (4 Hafta)

- ROS2 kullanarak robotik uygulamalar geliştirdim.
- YOLOv8 ve DeepSORT algoritmalarıyla gerçek zamanlı nesne takip sistemi kurdum.
- KNN algoritması kullanılarak yüz tanıma ve sınıflandırma gerçekleştirdim.

GitHub: https://github.com/CaglaOkmen/Birfen_Yaz_Staji2024

<https://github.com/CaglaOkmen/FaceDetectionRecognition>

Deeptech/AI R&D Specialist/Intern

ArVis Technology | Ağustos 2023 - Eylül 2023 (6 Hafta)

- "Yapay Zeka Üreteçleri ile Oyun Tasarlama ve Geliştirme" 5 kişilik grup projesinde yer aldım.
- Stable Diffusion ile metinden görsel üretim süreçleri geliştirdim.
- Blender ile 3D görsel içerikler oluşturdum.
- Unity kullanılarak oyun ve interaktif sahne içerikleri geliştirdim.
- Unity-ChatGPT entegrasyonu yapılarak etkileşimli diyalog sistemleri geliştirdim.

SON PROJELER

Deprem Tespit Sistemi (Yalova Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bitirme Projesi - 2025)

- YOLO algoritmasıyla nesne konum değişikliklerini tespiti üzerinden model eğittim.
- Unity üzerinden deprem simülasyonu oluşturdum.
- Unity-Python entegrasyonlu gerçek zamanlı analiz sistemi geliştirdim.

Çok Oyunculu Oyun Geliştirme Projesi (2024)

- Unity ve Mirror kütüphanesi ile yerel ağ üzerinde çalışan çok oyunculu 2D oyun geliştirdim.
- C# ile istemci-sunucu senkronizasyonu, arayüzü, ses kontrolü gibi temel oyun işlevleri kodladım.

GitHub: <https://github.com/CaglaOkmen/2dMultiplayerGame>

Mevcut Web Sitesinin Benzerini Oluşturma (Web Programlama Projesi - 2024)

- Vue.js, Quasar ve Firebase kullanılarak web uygulaması geliştirdim.

GitHub: https://github.com/CaglaOkmen/web2024_final

TEKNİK BECERİLER

Programlama Dilleri: Python, C#, C, Java (OOP), JavaScript, TypeScript, HTML, CSS

Teknolojiler & Araçlar: Unity, Firebase, Vue.js, Quasar, Bootstrap 5, YOLOv8, DeepSORT, Blender, ROS2

Çalışma Alanları: Web Geliştirme, Oyun Geliştirme, Görüntü İşleme, Nesne Takibi, Yapay Zeka

SERTİFİKALAR

- Machine Learning | Miuul | 2023
- Python Programming for Data Science | Miuul | 2023
- Web Tasarımı için Kodlama | Anadolu Üniversitesi | 2023