



İLETİŞİM

+905342027359

seyitsoydas35@gmail.com

linkedin.com/in/seyit-soydaş

github.com/seyitsoydas

EĞİTİM

2021 -
İzmir Demokrasi Üniversitesi

- Elektrik-Elektronik
Mühendisliği (İngilizce)
- AGNO : 3.29/4.0

BECERİLER

- Veri Bilimi
- Makine Öğrenmesi
- Python, C++
- HTML & CSS
- Proteus

DİLLER

- Türkçe (Ana Dil)
- İngilizce (B2 - Seviyesinde)
- Almanca (A1 - Seviyesinde)

HOBİLER

- Takım oyunları (Badminton, voleybol)
- Satranç
- Kodlama ve Programlama

SEYİT SOYDAŞ

Elektrik-Elektronik Mühendisliği Öğrencisi

HAKKIMDA

Elektronik, yazılım ve gömülü sistemler alanlarında derin bir ilgiye sahip olup, bu disiplinlerde özgün projeler geliştirme ve sıfırdan yenilikçi çözümler oluşturma amacım doğrultusunda çalışmalarımı sürdürmekteyim. Web kazıma, veri bilimi, web tasarımı, görüntü işleme ve gömülü sistemler konularına yönelik güçlü bir ilgi ve bilgi birikimine sahibim. Kariyerimi, yapay zeka, derin öğrenme ve makine öğrenmesi gibi ileri teknoloji alanlarında şekillendirmeyi hedeflemekte ve bu doğrultuda teknik yetkinliklerimi sürekli olarak geliştirmekteyim. Sistematik ve verimli çalışma prensiplerine bağlı kalarak, ekip çalışmasına yatkın ve çözüm odaklı bir yaklaşım benimsemekte, projelerin etkin ve başarılı bir şekilde tamamlanmasına katkı sağlamayı amaçlamaktayım.

PROJELER

Simple Football Game

- Canvas kütüphanesi kullanılarak geliştirilen bu projede, oyuncuların kaleci kontrolüyle bilgisayara karşı mücadele ettiği bir futbol oyunu tasarlandı. Gerçek zamanlı top fiziği, dinamik hareket algoritmaları ve skor takibi ile gerçekçi bir futbol deneyimi sunulması hedeflendi. Oyunun temel amacı, belirli bir süre içerisinde rakip kaleye en fazla golü atarak maçı kazanmaktır. Proje kapsamında kullanıcı etkileşimi, animasyon kontrolü ve oyun döngüsü mantığı başarıyla uygulandı

Kapsamlı Veri Analizi ve Görselleştirme Arayüzü

- Python programlama dili kullanılarak geliştirilen bu projede, Pandas, NumPy ve Matplotlib kütüphaneleri aracılığıyla veri işleme ve görselleştirme işlemleri gerçekleştirilmiştir. Geliştirilen uygulama, kullanıcı dostu bir Tkinter arayüzü ile entegre edilerek; veri yükleme, normalizasyon, kategorizasyon ve veri setleri arasında karşılaştırma işlemlerini kullanıcıların kolaylıkla yapabileceği bir yapıya kavuşturulmuştur. Uygulama, temel veri analiz ihtiyaçlarına yönelik işlevsel bir çözüm sunmaktadır.

Basketbol Performans Tahmini için Makine Öğrenimi Uygulaması

- Basketbol oyuncularının performansını tahmin etmek amacıyla makine öğrenimi tabanlı bir model geliştirilmiştir. Öznitelik seçimi RandomForestRegressor ile gerçekleştirilmiş, ardından MLPRegressor modeli eğitilerek tahmin süreci yapılandırılmıştır. Kullanıcıların veri yükleyip tahmin yapabilesini sağlamak için Tkinter ile kullanıcı dostu bir arayüz tasarlanmıştır.

Sıcaklık İzleme ve Kontrol Sistemi (Arduino ve STM32, C++)

- Arduino ve STM32F446ZET6 mikrodenetleyicileri kullanılarak iki ayrı sıcaklık izleme ve kontrol sistemi geliştirilmiştir. Arduino platformunda, sıcaklık sensörü ile ölçülen değerlere göre servo motor, LED'ler ve buzzer aracılığıyla otomatik kontrol sağlanmış; sıcaklık bilgisi LCD ekran üzerinden görüntülenmiş ve potansiyometre kullanılarak sıcaklık aralığı kullanıcı tarafından ayarlanabilir hale getirilmiştir. STM32 platformunda ise benzer işlevler ARM tabanlı donanım üzerinde yapılandırılarak sıcaklık izleme ve kontrol süreçleri başarıyla uygulanmıştır. Her iki sistemde de devre tasarımları Fritzing yazılımı ile hazırlanmış ve donanım bileşenleri etkin şekilde entegre edilmiştir.

Spam E-Posta Tespiti için LSTM Tabanlı Sınıflandırıcı

- Metin tabanlı veriler kullanılarak spam e-postaların tespiti amacıyla bir LSTM (Long Short-Term Memory) modeli geliştirilmiştir. Veri, CountVectorizer yöntemiyle sayısal forma dönüştürülmüş; model eğitimi PyTorch kütüphanesi kullanılarak BCEWithLogitsLoss kayıp fonksiyonu ile gerçekleştirilmiştir. Eğitim süreci sonrasında, kullanıcıların yeni mesajlar üzerinden "Spam" veya "Not Spam" sınıflandırması yapabilesini sağlayan bir yapı oluşturulmuş ve model yeniden kullanılabilir bir biçimde tasarlanmıştır.

TECRÜBE

Zoi Data | TÜBİTAK 2247-C Stajyer Araştırmacı (01/03/2024 - 31/08/2024)

- Stajım kapsamında, iznli kaynaklardan görsel verilerini çekmek için BeautifulSoup kütüphanesi kullanılmıştır. Elde edilen veriler etiketlenerek kategorilere ayrılmış ve ardından bu veriler üzerinde makine öğrenmesi teknikleriyle analizler yapılmıştır. Model geliştirilerek, kullanıcıların kıyafet tercihleri doğrultusunda kişiselleştirilmiş öneriler üretilmiş ve eksik kıyafet parçalarını tamamlayacak bir algoritma oluşturulmuştur. MongoDB Atlas kullanılarak, kullanıcı verileri güvenli bir şekilde saklanmış ve yönetilmiştir. Son olarak, HTML, CSS ve JavaScript kullanılarak kullanıcı dostu bir web arayüzü tasarlanmış ve kullanıcı etkileşimini kolaylaştıracak bir platform geliştirilmiştir.

Zoi Data | Stajyer Yazılım Geliştiricisi (02.09.2024- 27.09.2024)

- Staj sürecimde, HTML, CSS ve JavaScript kullanarak kullanıcı dostu bir web arayüzü geliştirdim. Kullanıcılar için rastgele ve eşlenmiş kombinler oluşturulmuş, bu kombinler belirli kıyafet kategorileriyle ilişkilendirilmiştir. Kombinler, Python ile veri eşlemesi ve analiz edilerek Excel dosyasında düzenlenmiştir. Web arayüzünde, görsellerin doğru hizalanması, yıldız puanlama sistemi ve ürün etiketleri eklenerek kullanıcı etkileşimi iyileştirilmiştir. Ayrıca, tüm görseller statik bir klasörde düzenlenmiş ve sayfa düzeni optimizasyonları yapılmıştır.

GÖNÜLLÜLÜK

- İDÜ Mühendislik Projeleri Geliştirme Kulübü | Denetim Kurulu Üyesi (2024 / -)
- Teknofest 2025 - Uluslararası İHA Yarışması (2025 / -)

REFERANS

Başak Esin KÖKTÜRK GÜZEL

Assist. Professor @İzmir Democracy University , Co-Founder at @ZoiData

Telefon: +902327990200

Email : basakesin@zoidata.com