

Bilgisayar Mühendisliği
Bitirme Tezi Konuları

Prof. Dr. Ahmet AKBAŞ	<ol style="list-style-type: none">1. Sanayi Bakanlığı Projesi kapsamında yapılan Traffic Data Logger için Java ile masaüstü yazılımın geliştirilmesi2. Sanayi Bakanlığı Projesi kapsamında yapılan Holter cihazı için açık kaynak kodlu masaüstü yazılımın geliştirilmesi3. 12 Kanal EKG (elektrokardiyografi) cihazı için linux ortamında masaüstü yazılımın geliştirilmesi
Prof. Dr. Yaşar BECERİKLİ	<ol style="list-style-type: none">1. Akıllı Sistemler2. BM ve/veya YSA ile Görüntü İşleme Uygulamaları3. Dijital Haritalardan Veri Çıkarma ve Bazı Kriterlere Göre Cisimlerin Bu Harita Üzerinde En İyi Yerleştirilmesi4. Bulanık Mantık (BM) ve/veya Yapay Sınır Ağları (YSA) ile Sayısal Filtre Tasarımı5. BM ve/veya YSA ile Kontrol Sistem Uygulamaları (Konu Görüşmelerde Belirlenecek)6. Web Üzerinden Otomatik Kontrol7. Uçuş Kontrol Sistemleri ve İHA8. Görüntü İşleme ve Kontrol9. Akademik Personel Bilimsel Yayın Takip Yazılımı (Veri Tabanı + Sorgulama)10. Ulusal ve Uluslararası Sempozyum Otomasyonu Yazılımı Geliştirilmesi11. Üniversite Soru Bankası Oluşturma ve İnternet Üzerinden Deneme Sınavı12. Bilgisayar Yazılımı Kullanarak, Bilgisayar Portlarına Veri Aktarma ve Bir Uygulama13. Oracle Veritabanı ile Kargo Otomasyonu14. E-imza ve Uygulamaları15. Tıp Elektronik ve Uygulamaları, EEG, EKG, AP, Medikal Görüntü İşleme,...16. Otomotiv Kontrol Sistemleri17. Type2 Bulanık Sistemler18. Nesneye Yönelik Uygulama
Doç. Dr. Müfit ÇETİN	<ol style="list-style-type: none">1. Uzaktan algılama2. Görüntü işleme
Yrd. Doç. Dr. Osman KOÇAL	<ol style="list-style-type: none">1. Android oyun programlama tabanlı yazılımlar2. MatLab üzerinde sayısal filtre yazılımları3. MatLab üzerinde kaotik sinyal analiz yazılımları
Yrd. Doç. Dr. Ali İSKURT	<ol style="list-style-type: none">1. Sınıflama teknikleriyle otomatik veri incelemesi2. Makine öğrenmesi ile Görüntü İşleme Uygulamaları3. Biometrik özellikler(avuç içi, iris, yüz tanıma)4. Sayısal Filtre Tasarımı5. Tıp Elektronik ve Uygulamaları, BT, MRI, Ultrasound EKG, AP6. Medikal görüntülerde teşhis ve takip7. Sesin yazıya dökülmesi8. Sesin ve konuşmacının DSP ile tanınması9. Google gözlük ile otomatik barkod/teşhis ve hayata dair verilerin okunması10. Mobese kameralarda computer vision uygulamaları11. Video ve imgelerde hareket modellenmesi ve takibi

<p>Yrd. Doç. Dr. Necla BANDIRMALI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kablosuz Algılayıcı Ağ Uygulamaları 2. Kablosuz Ağ Uygulamaları 3. Bulut Servisleri 4. RIA (Rich Internet Application) Uygulamaları 5. Masaüstü Kurumsal Uygulamalar
<p>Yrd. Doç. Dr. Murat GÖK</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biyoinformatik yöntemleri ile kanser tanısı 2. Makine öğrenmesi yöntemleri ile kalp hastalıkları tanısı 3. Gen mikro array sınıflandırması 4. Web'de semantik temelli metin sınıflandırma
<p>Yrd. Doç. Dr. Adem TUNCER</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genetik algoritmalar ile optimizasyon 2. Üniversiteler için haftalık ders programı hazırlama yazılımı 3. Android ya da IOS tabanlı mobil uygulama geliştirme 4. Mobil robotlar için yol planlaması algoritmaları 5. Web programlama ile uygulama geliştirme (E-ticaret vb.) 6. Yapay zeka uygulamaları
<p>Öğr. Gör. Yunus ÖZEN</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kablosuz ağ uygulamaları 2. Mobil uygulama geliştirme 3. Sosyal Ağ API'leri 4. RIA (Rich Internet Applications) Uygulamaları 5. Self Organizing Systems
<p>Öğr. Gör. Hüseyin SAVRAN</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bilgisayarda Hacivat ve karagöz oyunu oynatmaya yarayan bir oyun yazılımı. Gerçek Hacivat-karagöz oyunu bilgisayarda aynen gerçekleştirilecektir. Bunun için Unity3d oyun motoru ve C# dili kullanılacaktır. 2. Kinect kullanarak kişinin ayak hareketlerinin algılanması ve buna göre ayakla oynanan basit bir oyunun geliştirilmesi. Örneğin, İki kişi karşılıklı birbirine sanal top ile paslaşma yapacaklar. Görüntü yukarıdan zemine yansıtılacaktır. Oyuncular sahanın iki ucunda birbirine bakar vaziyette beklerler. Sanal topu ayaklarıyla hareket ve yön vererek birbirine gönderirler. 3. Sanal kaleci. Bilgisayarlı görme yöntemleri ile ve kamera veya kinect kullanarak penaltı çeken futbolcunun şutunu yakalayan sanal kaleci yapılacaktır. Örneğin, kale düz bir duvar olabilir. Bu duvara görüntü projeksiyon cihazıyla yansıtılır. Duvarın üst tarafına bir kinect konulur. Kinect şut çeken kişiyi ve topu algılayıp, topun hız ve yönüne göre kalede nereye isabet edeceğini hesaplar. Buna göre kaleci oraya zıplar.
<p>Öğr. Gör. Muaz GÜLTEKİN</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saha Bazlı , Anket Sistemi (Android) 2. Online Content Management System (Weebly) 3. PhoneBlog System (Android , IOS) 4. Simple Weka Solutions 5. Geographic Location Based Job and Announcement system(IOS, Android) 6. Semantic Shopping System (Cimri.com, semanticweb.com) 7. Game Based and Online English Learning System(Reading , Writing , Listening , Speaking , Level Quiz , Level Exam and Game Section) 8. Tarih mekanlar akıllı sehir rehberi 9. Kamu Duyuru Sistemi 10. e-devlet