

Utku Erdemir

İletişim Bilgilerim

E-Posta: utku.erdemir.ue@gmail.com

Diller

İngilizce – B2

Türkçe - Yerel

Eğitim Bilgilerim

Lise: Şişli Endüstri Meslek Lisesi,
Bilişim Teknolojileri Bölümü,
Veritabanı Programcılığı (2012-2016)

Not Ortalaması : 91.96

Lisans: Beykent Üniversitesi, Yazılım
Mühendisliği (2016-2020)

Not Ortalaması : 3.97

Lisans: Beykent Üniversitesi, Endüstri
Mühendisliği (ÇAP)

(2017-2021)

Not Ortalaması : 3.97

Sertifikalarım

Oracle Academy Fundamentals

Geleceği Yazanlar, Windows Phone
Programlama 201

Geleceği Yazanlar, Android
Programlama 401

Geleceği Yazanlar, iOS Programlama
202

Geleceği Yazanlar, Web Programlama
401

Geleceği Yazanlar, Python 401

Google, Dijital Pazarlama

Hakkımda

Çocukluğumdan beri Bilişim Teknolojileriyle uğraşmaktayım. En başta bir heves olarak başlayan bu yolda yaklaşık altı yılı profesyonel yazılım geliştiricisi olmak üzere dokuz yıl geçirdim. Genel olarak mobil ve internet uygulamaları geliştirmekteyim. Birçok programlama dili ile uygulama geliştirme yaptım. Programlama dilinin bir amaç olamamasını ve sadece bilgisayara yapması gerekeni anlatmak için bir araç olması gerektiğini savunmaktayım.

Yeteneklerim

- Proje Yönetimi
- Mobil Uygulama Geliştirme (Native)
- Mobil Uygulama Geliştirme (Hybrid ve Cross)
- NoSQL Veri Tabanı Modelleme ve Sorgulama (MongoDB, Firebase ve Neo4J)
- İnternet Uygulamaları Ön Uç Birim Geliştirme
- İnternet Uygulamaları Arka Uç Birim Geliştirme
- İlişkisel Veri Tabanı Modelleme ve Sorgulama
- İstatistiksel Analiz
- Veri Madenciliği

Bugüne Kadar Uygulama Geliştirme İçin Kullandığım Programlama Dilleri

- Javascript
- PHP
- C#
- GoLang
- Java
- Kotlin
- Swift
- Python
- Dart
- Typescript

Konuk Olduğum Yayınlar

- 1 Bölüm 3 Unvan 1.Bölüm Yazılım Mühendisliği Nedir? Dr.Öğr.Üyesi Zeynep ALTAN,Onur UNUR,Utku ERDEMİR IEEE Beykent
- Yazılım 101 – Ozan Dünder, Utku Erdemir / IEEE Beykent

Katılmış Olduğum Programlama Yarışmaları ve Üyesi Olduğum Takımlar

- IEEE Xtreme 2018 – Beykent Üniversitesi
- IEEE MadC 2018 – Flip Projects
- IEEE MadC 2019 - Beykent Üniversitesi
- Uşak Üniversitesi TTO Proje Yarışması 2020 – Benimki Nerede
- IEEE Xtreme 2020 – Beykent Üniversitesi.
- IEEE Türkiye Algoritma Yarışması 2020 – Endless Loop

Ulusal Yayınlarım

- Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi**, Yeni Bir Güvenlik Katmanı Ekleyerek Mobil Hizmet Kullanıcısı Kimliğinin Güvenliğini Sağlamak Yazarlar: Büşra ÖZDENİZCI KÖSE, Onur BÜK, Hacı Ali MANTAR, Vedat COSKUN, Utku ERDEMİR
Yayın Tarihi: 04-2021

Deneyim

Fullstack Mobil ve Web Uygulama Geliştiricisi – 2016 / Günümüz

Ajan.Net Bilişim Hizmetleri, İstanbul

- Lise döneminde (2015) firma üzerinde bulunan Java ile yazılmış mobil uygulamaya ek geliştirme desteği sağladım.
- Liseden mezun olmamla beraber firma içerisindeki PostmanMobile uygulamasını Java ile yazılmış Native kod yerine Hybrid geliştirme yöntemi olan Ionic Framework'e (Angular 2+) geçirdim. Ionic'e geçirdiğimizde barkod yazıcı entegrasyonu ve arkaplanda konum takibi düzenlemeleri için Kotlin ve Swift dilleri ile projeye eklemeler yaptım.
- PostmanZone isimli uygulamanın geliştirilmesinde VueJS, Node.js ve Neo4J teknolojilerini kullanarak etkin rol oynadım.
- PostmanMap uygulamasının geliştirilmesinde PHP ve Javascript dillerini kullanarak etkin rol oynadım.
- DorukRadyo'nun mobil uygulamasının geliştirilmesinde Ionic Framework (Angular 2+), Node.js ve MongoDB teknolojilerini kullanarak etkin rol oynadım.
- Abdullah Sakin'in BSA Hesaplayıcı uygulamasını hem PWA hem de mobil bir ortamda çalışabilecek şekilde Ionic Framework (Angular 2+) kullanarak geliştirdim.
- PHP ile geliştirilmiş WebPostman uygulamasının güvenlik düzenlemesi ve ufak yenilikler eklenmesinde rol aldım.
- KaranfilGroup mobil uygulamasının geliştirilmesinde Ionic Framework (Angular 2+) kullanarak etkin rol oynadım.
- PostmanV2 (MegaPostman) uygulamasının geliştirilmesinde ve belirli düzen kararlarında rol almaktayım.

Mobil ve Web Uygulama Geliştiricisi – 2015 / 2020

Perpa Ticaret Merkezi, İstanbul

- Lisedeyken stajyer olarak başladım. İlk olarak Java ve Swift 1.0 ile mobil uygulamalarını geliştirdim. Üniversite birinci sınıftayken Cross Platform Mobil uygulama geliştirme yöntemlerinin daha gün yüzüne çıkmasıyla ve o ihtiyaçlarımızı karşılayabilmesi sebebiyle React-Native ile uygulamayı geliştirdim.
- İnternet sitelerinin ara yüzlerinin ve PHP ile yazılmış olan arka uç birimi kodlarının belirli bir kısmını geliştirdim.
- PerpaTV uygulamasını Ionic Framework'ün (AngularJS) birinci sürümü ile 2015'te geliştirdim.
- Bina içi navigasyonun belirli kısımlarında bulundum.
- PerpaKiosk uygulamasının Kotlin ile geliştirilmesinde rol aldım fakat proje yarıda bırakıldı.

Mobil Uygulama Geliştiricisi – 2019

Enosim Mühendislik ve Danışmanlık, İstanbul

- Üniversite stajım kapsamında kendilerinde bir aylık bir süre içerisinde ArsanGrup mobil uygulamasının ön uç birimi ve arka uç biriminin geliştirilmesinde Flutter, WCF, MS-SQL teknolojilerini kullanarak etkin rol oynadım.

Endüstri Mühendisliği Üretim Bölümü Stajyeri – 2019

Bereketsan Makina, İstanbul

- Üniversite stajım kapsamında imalat bölümünde bir aylık stajımı gerçekleştirdim. Bu süre içerisinde firmanın satmış olduğu makinaların hangi makinalar, parçalar ve çizim teknikleri ile imal edildiğini öğrendim.

Bilişim Teknolojisi Bölümü Stajyeri- 2014

Telpa Telekomünikasyon A.Ş., İstanbul

- Lise ikinci sınıfta firma bünyesinde yaptığım stajdır. Bir telefonun yazılımı ve donanımı ile alakalı bir çok şeyi orada stajyer olarak çalıştığımda öğrenmişim. İlerleyen hayatımda bana mobil uygulama geliştirirken telefonun donanımının yapısını bilmek çok şey katmıştır.

Harici Geliştirme Ekibi İçerisinde Bulduğum Projeler

Empati V1

İşaret Dilinin Etkin bir şekilde öğretilmesini amaçlayan mobil uygulamadır. Uygulamayı geliştirirken PHP (Slim Framework), Ionic Framework (Angular 2+) ve MySQL veri tabanı kullandık. Uygulamayı geliştirdikten sonra IEEE oluşumunun 2018 yılında olan MadC yarışmasına üç arkadaşım ile beraber katıldık. Bu projenin geliştirilmesi, teknoloji kararlarının alınması ve kısmen de olsa yönetilmesinde etkin rol oynadım.

Empati V2

Empati V1'in devamı niteliğinde geliştirdiğimiz uygulamadır. Bu uygulamanın temel çıkış amacı önceki yarışmada yaptığımız hataları yapmamak ve ona uygun teknoloji seçimleri yapmaktır. Mobil uygulamanın ön uç biriminin geliştirilmesi için React-Native kullandık. Çünkü Ionic'in animasyonlarda bulunan performansı bizi tatmin etmemiştir. 2019'da IEEE oluşumunun yarışmasına ekip üyelerimizden sadece biri değişerek katılmış bulduk.

Benimki Nerede

Varlıkların kaybolmasını önlemek amacıyla Bluetooth LE teknolojisi kullanılıp geliştirilen mobil uygulamadır. Projenin arka uç birimi GoLang, web ara yüzü ReactJS, veri tabanı MongoDB ve mobil uygulaması React-Native ile tasarlanmıştır. Uygulamanın geliştirme sürecinde her kısmında problem olan yerlerde çözümler ürettim. Kaba tabirle her bir bölümünde parmağım vardır. Proje ile Uşak TTO yarışmasına katıldık. Üniversite bitirme ödevimiz olarak da verdik. Projeyi finansman ve topluluk desteği yetersizliğinden sonlandırmak durumunda kaldık. 2021 yılında projenin yaptığı işlevleri birebir yerine getiren Galaxy Tag ve Apple AirTag ürünleri üretilmiştir.

Cash Fish

Yabancı Dil öğrenimini amaçlayan mobil uygulamadır. Ionic (Angular 2+) ile geliştirilmiştir. Projeyi serbest zamanlı çalışma esnasında geliştirip teslim ettiğim için akıbetinin ne olduğu hakkında herhangi bir fikrim yoktur.

TrustedID

Kullanıcının yetkilendirme sistemidir. Sistemin parmak izi ile doğrulama kısmının hem ön uç birimi hem de arka uç birimi geliştirilmesinde etkin rol oynadım bunları geliştirirken Java ve PHP dillerini kullandık. Sistemin nihai sonuca varmasıyla beraber sistemin geliştirilmesinde etkin rol oynadığımdan dolayı Lisans hayatım daha bitmeden Avrupa Bilim ve Teknoloji dergisinde makalemiz yayınlandı.

Vatan Yağ CRM

Vatan Bitkisel Atık Yağ Toplama firmasının saha içerisinde atık yağ toplayan çalışanlarının kullandığı mobil uygulamadır. Mobil uygulamanın geliştirilmesinde rol aldım. Kotlin diliyle geliştirdim. MAD araçları ve yöntemleri (Datastore, Architecture Components, Hilt, Navigation, Databinding, ViewBinding) kullandım.

Hobilerim

- Çok uzun zamandır müziğin farklı farklı dallarıyla ilgilenmekteyim hatta zaman içerisinde bazı tanıdığım insanlar seni unutsak bile boynunda kulaklıkla gezdiğinden dolayı kulaklığımı unutmayacağız demektedir. Bağlama ve gitar enstrümanlarıyla bazı şarkıları icra edebilmekteyim ve Rap müzik ile çocukluğumdan beri ilgilenmekteyim.
- Yaklaşık hayatımın beş veya altı yılından beri belirli dönemlerde aktif olarak vücut geliştirme yapmaktayım. Temel amacım kondisyon ve formda kalmaktır. Tabii çocukluktan itibaren kilo problemimden dolayı yüzme, basketbol, futbol ve dövüş sanatları ile ilgilendiğim olmuştur ama bunlar maksimum bir veya iki yıl sürüp bitmiştir.
- Edebi kitaplar okuyorum ama bu okumayı daha yeni sürekli hale getirdim diyebilirim ama hala bazen bazı yazarların anlatımı o kadar sıkıcı geliyor ki o yüzden bir süre Edebi kitapları okumaya mola vermek durumunda kalabiliyorum.
- Bilişim teknolojilerinin işim olması haricinde hobimdir. Bu konuda yazılmış kitabı, makaleyi veya üretilmiş içerikleri incelemekten çok keyif almaktayım ve konu üzerinde kendimi geliştirmeye devam etmekteyim.
- Oyun oynamayı çok sevmekteyim ama o kadar iyi bir oyuncu olduğum söylenemez ve eskiye nazaran artık daha az oyun oynamaktayım. Bunun temel sebebini diğer hobilerime ayırdığım vakti arttırmama bağlamaktayım.
- Çok iyi bir damak zevkim olmasa da yeni kültürleri keşfetmek adına enteresan olan yemekleri tatmayı ve yeni lezzetler deneyimlemeyi çok severim.
- Film, dizi veya tiyatro ile alakalı arkadaşlarımın tavsiyesi üzerine bir şeyler takip etmekteyim.