

Proje No	Konu Başlığı	Kişi Sayısı
1	Güvenli bulut teknolojileri ile web sayfa tasarımı	4
2	Yapay zeka uygulamaları	4
3	Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) Gözlükleri ile Desteklenen Mobil Tanıtım/Eğitim Uygulaması (Google DayDream Gözlükler çalışma boyunca öğrenciye verilecektir) 2 kişi ortak çalışma yapabilir. İsteyen tek kişide alabilir. Sağlık Eğitimi Üzerine yapılacaktır. (Hemşirelik Bölümünden bir Hoca ile öğrenciler istediği takdirde Dersin Hocası irtibat sağlayacaktır.)	2
4	Siber Güvenlik (1. Grup)	2
5	Akıllı Tarım	3
6	Swift ile Mobil Uygulama	2
7	Blockchain ile uygulama geliştirme	4
8	Yapay sinir ağları	4
9	Enflasyon, kur vb. girdi parametreleri kullanarak makine öğrenmesi yoluyla gelecek yıllara yönelik fiyat tahmini (Konut:1 kişi, Araç:1 Kişi, Temel Gıda Ürünleri:1 Kişi, Altın Ons fiyatı: 1 Kişi)	2
10	Flutter ile Mobil Uygulama Geliştirme (1. Grup)	3
11	Ödeme sistemleri geliştirme ve uygulama	4
12	Flutter ile Mobil Uygulama Geliştirme (2. Grup)	2
13	Akıllı Ev Otomasyonu	3
14	Görüntü tanıma	4
15	Görüntü İşleme yöntemleri ya da Derin Öğrenme Algoritmaları ile Hasarlı Araç Belirleme ve Tespiti Mobil Uygulaması (Boyalı, Hasarlı, Onarım Görmüş parçaların tespiti)	2
16	Sanal Artılmış Gerçeklik (1. Grup)	2
17	Araç İçi Uyuklama Tespit Sistemi	3
18	Dağıtık akıllı sistem uygulamaları	4
19	Mobil Uygulama Geliştirme (1. Grup)	2
20	Sanal Artılmış Gerçeklik (2. Grup)	2
21	Yapay Zeka (1. Grup)	2
22	Uyku Apnesi Tespit Sistemi	3
23	Akıllı web sayfası	4
24	Oyun programlama	4
25	Mobil Uygulama Geliştirme (2. Grup)	2
26	Sağlık alanında public veriseti kullanarak hastalıkların tespitine yönelik yapay zeka destekli uygulamalar	2
27	Yapay Zeka (2. Grup)	2
28	Blockchain ve IoT	3
29	Optimizasyon	4
30	Google maps, yandex maps vs. üzerinden paylaşılan servisleri kullanarak akıllı yol çalışmalarına katkı sunan projeler üretmek (Konu teklifi kişilerden gelen tekliflere göre seçilebilir)	1
31	Web madenciliği	4
32	Otomasyon programı	4
33	Yapay Zeka (3. Grup)	2

34	İç Mekan Konumlandırma	3
35	İlkokul 3.sınıf öğrencilerinin İngilizce derslerine yönelik Augmented Reality teknolojisi kullanarak öğrenimlerine katkı sağlayacak uygulama (using augmented reality technology in English language learning)	2
36	Seçilecek bir problemin CUDA teknolojisi ile hızlandırılması (NVIDIA kartı olan bilgisayar gerekli)	2
37	Büyük veri uygulaması (1. Grup)	1
38	Sezgisel optimizasyon uygulamaları (1. Grup)	2
39	Akıllı yük dengeleme	4
40	Yapay Zeka (4. Grup)	2
41	Nesnelerin İnterneti	3
42	Yollardaki çukurları tespit edip haritada işaretleyen bir uygulama	2
43	Sinyal işleme	4
44	Derin öğrenme uygulamaları	4
45	Aizonai antik kenti için Artırılmış gerçeklik ile desteklenmiş oyunlaştırma kurgusu	2
46	Sezgisel optimizasyon uygulamaları (2. Grup)	2
47	Sürü İnsansız Hava Araçları (Sürü İHA) için ekip kurulacaktır. Gerekli malzemeler için Dersin öğretim üyesi ile birlikte Üniversitemiz BAP birimine proje başvurusu yapılacaktır. 2 Dönemlidir.	4
48	Metinlerden duygu analizinin yapılması	1
49	Yeni internet teknolojileri ve uygulamaları	4
50	Derin öğrenme	3
51	Django framework ile yapılacak bir Web uygulaması	2
52	JAYA Algoritması ile özellik seçimi	2
53	Veri analizi	3
54	Anaokulu öğrencilerine yönelik doğru davranış kazandırma eğitimi içeren mobil tabanlı eğitici oyun uygulaması UNITY, Unreal Engine vs. oyun motorları olabilir	2
55	Kümeleme algoritmaları	3
56	Araba bakım, yakıt, gider takip uygulaması	2
57	Şifrelenmiş verilerin derin öğrenme ve makine öğrenmesi yöntemleri analizi	2
58	Büyük veri uygulaması (2. Grup)	1
59	Parçacık Sürü Optimizasyonu ile özellik seçimi	2