

Furkan NANTU

Endüstri Mühendisliği Öğrencisi



fnantu.com ↓ Tara

İLETİŞİM

- Bursa
- furkannantu@hotmail.com
- fnantu.com
- github.com/fnantu
- linkedin.com/in/fnantu

YETENEKLER

- Süreç İyileştirme
- Sistem Analizi
- Veri Analitiği & ETL
- Yapay Zeka (LLM, RAG)
- Python & C#
- TypeScript & Next.js
- SQL & NoSQL
- Docker
- Power BI

DİLLER

- Türkçe
Ana Dil
- İngilizce
Orta Seviye (Teknik Okuma/Yazma)

İLGİ ALANLARI

- Kişisel Verimlilik Yazılımları
- Strateji & Taktik Oyunları
- Warhammer 40K Evreni
- İçerik Üretimi (YouTube)
- Bilim Kurgu Edebiyatı

Hakkımda

Bursa Teknik Üniversitesi Endüstri Mühendisliği 4. sınıf öğrencisiyim. Süreç iyileştirme, üretim verimliliği ve veri odaklı karar alma konularına ilgi duyuyorum. Bu doğrultuda OEE izleme sistemi, RFM tabanlı müşteri segmentasyonu ve bilgi yönetim platformu gibi projeler geliştirdim.

Yaklaşımım önce sistemi anlamak, darboğazları veriyle tespit etmek, sonra uygun araçlarla çözümü hayata geçirmek. Python, SQL ve Power BI başta olmak üzere çeşitli analiz ve geliştirme araçları kullanıyorum. Akademik bilgimi gerçek projelere dönüştürmek en büyük motivasyonum; staj veya yarı zamanlı bir pozisyonda aktif katkı sağlamayı hedefliyorum.

Projeler

OEE Monitor – Endüstriyel telemetri izleme sistemi

2026 Python FastAPI TimescaleDB WebSocket

Sensör verilerinden saatlik/günlük OEE trendleri üreterek verimlilik kayıplarını görünür kıldım. Duruş sürelerini gerçek zamanlı izleyerek darboğaz tespitini hızlandıran dashboard geliştirdim. Docker Compose ile tüm servisleri (backend, DB, simülator, frontend) orkestre ettim.

CRM Platformu – Cross-platform müşteri ilişkileri yönetimi

2026 C# .NET 8 WinForms Avalonia UI

RFM analiz motoruyla müşterileri 10 sadakat segmentine otomatik ayıran sistem geliştirdim. Şikayet takibi ve lead yönetimiyle satış sürecini uçtan uca izlenebilir hale getirdim.

MindForge – AI destekli offline-first bilgi yönetimi

2026 C# Avalonia UI Python LangGraph

Dağınık notları, görevleri ve çizimleri tek platformda toplayarak bilgi yönetimini kolaylaştırdım. AI ajanlarıyla notlar arası otomatik anlamsal bağlantı kurarak karar destek süreci oluşturdum.

GameSense – GraphRAG tabanlı oyun koçluğu sistemi

2026, Tasarım Python LangGraph Qdrant KüzuDB

Oyun verilerini analiz ederek duruma özel stratejik rehberlik sunan karar destek sistemi tasarladım. Hibrit RAG mimarisiyle (vektör + graf) bağlamsal bilgi erişimi kurguladım.

Eğitim

Devam

Bursa Teknik Üniversitesi
Endüstri Mühendisliği (Lisans)