

Dr. A. Cüneyd TANTUĞ

## Tez / Bitirme Ödevi Konuları

Son Güncelleme : 07.09.2009

<b>Kod:</b>	Bo1
<b>Tür:</b>	Bitirme Ödevi
<b>Zorluk:</b>	Orta
<b>Alan:</b>	Genel
<b>Başlık</b>	Sayısal Reklam Platformu Geliştirme
<b>Açıklama:</b>	Bu proje ile sayısal reklam platformları üzerinde (digital signage player) üzerinde çeşitli yazılımlar geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Sağlanacak altyapı ve donanıma uygun olarak hem istemci tarafında hem de sunucu tarafında uygulamaların geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Adobe Flash ile uygulama geliştirme, Adobe Air ile yayımlama, bu istemcilere sunucu tarafında hizmet verecek web hizmet yazılımlarının hazırlanması gibi iş paketlerinin bu proje kapsamında gerçekleştirilmesi beklenmektedir.
<b>Tavsiye Edilen Süre :</b>	2 dönem

<b>Kod:</b>	Bo2
<b>Tür:</b>	Bitirme Ödevi / Yüksek Lisans Tezi
<b>Zorluk:</b>	Zor / Orta
<b>Alan:</b>	Akademik / <a href="#">Makine Öğrenmesi</a> (Machine Learning)
<b>Başlık</b>	At Yarışı Sonuçlarının Tahmini
<b>Açıklama:</b>	Türkiye'de 1997'den bu yana yapılmış 30.000'den fazla at yarışı koşu kayıtları üzerinde gözetimli (supervised) makine öğrenmesi yöntemlerinin kullanılarak tahmini koşu süresinin hesaplanmasını hedefleyen bu projede, koşan atın bağımsız ve koşan ata bağımlı farklı yöntemlerin geliştirilmesi beklenmektedir. Lisans veya yüksek lisans düzeylerinde projenin hedefi farklılık gösterecektir.
<b>Tavsiye Edilen Süre :</b>	2 dönem

<b>Kod:</b>	Bo3
<b>Tür:</b>	Bitirme Ödevi / Yüksek Lisans Tezi
<b>Zorluk:</b>	Zor / Orta
<b>Alan:</b>	Akademik / <a href="#">İnsan-Bilgisayar Etkileşimi</a> (Human-Computer Interaction)
<b>Başlık</b>	Kısıtlı Tuş Takımları İçin Hızlı Metin Giriş Yöntemi
<b>Açıklama:</b>	Cep telefonu gibi kısıtlı tuş takımı bulunan cihazlarda metin girişini hızlandırmak üzere bir yöntem geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Benzer işlevde bir ürü, Nuance firmasının <a href="#">T9</a> çözümüdür. Sözlük tabanlı çalışan benzer yöntemlerden daha verimli çalışacak istatistik tabanlı bir sistemin geliştirilmesi hedeflenmektedir.
<b>Tavsiye Edilen Süre :</b>	2 dönem

<b>Kod:</b>	Y01
<b>Tür:</b>	Yüksek Lisans Tezi
<b>Zorluk:</b>	Orta
<b>Alan:</b>	Akademik / <a href="#">Doğal Dil İşleme</a> (Natural Language Processing)
<b>Başlık</b>	Türkçe Sözcük Anlamı Belirsizliğinin Giderilmesi
<b>Açıklama:</b>	Doğal dildeki metinlerde kullanılan sözcük anlamlarındaki belirsizliklerin giderilmesi ( <a href="#">word sense disambiguation</a> ) konusu, doğal dil işlemede önemli bir alanıdır. Bu konuda sözlük tabanlı, istatistik tabanlı, kavramsal sözlük tabanlı farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Bu yüksek lisans tezi kapsamında Türkçe için önceki çalışmaların başarımlarını geliştirecek ve bu alandaki diğer projelerimizde kullanılabilecek bir araç geliştirilmesi gerekmektedir.
<b>Tavsiyeler:</b>	Doğal dil işleme, biçimbilimsel yapılar üzerinde ön araştırmalar yapılması tavsiye edilir.

<b>Kod:</b>	Y02
<b>Tür:</b>	Yüksek Lisans Tezi
<b>Zorluk:</b>	Orta
<b>Alan:</b>	Akademik / <a href="#">Doğal Dil İşleme</a> (Natural Language Processing)
<b>Başlık</b>	Azerice Biçimbilimsel Çözümleyici / Üretici Geliştirilmesi
<b>Açıklama:</b>	Dil biliminin sözcüklerin yapısını inceleyen alt dalına <a href="#">biçim bilim</a> (morphology) adı verilmektedir. Bu çalışma kapsamında Türkçeye çok benzer bir dil olan Azerice için biçimbilimsel çözümleyici geliştirilecektir. Bu konuda ana dili Azerice olmayan öğrenciler de rahatlıkla çalışabilecektir.
<b>Tavsiyeler:</b>	Türkçe için geliştirilmiş biçimbilimsel çözümleyici için <a href="#">Sabancı Üniversitesi Doğal Dil İşleme Laboratuvarı sayfalarını</a> ya da <a href="#">Zemberek</a> projesini inceleyebilirsiniz.

Bu konularla ya da kendi projelerinizle ilgili bitirme ödevi ya da lisans üstü tezi hazırlamak istiyorsanız lütfen benimle irtibat kurunuz.

tantug@itu.edu.tr