

## Özet

Çok yönlü bir problem çözücü, meraklı ve yaratıcı bir kişiyim, yenilikçi dijital ve fiziksel ürünler geliştirmeye tutkun bir yapım var. **Unity** oyun geliştirmedeki uzmanlığım, **3B modelleme/shading**, **Linux** ve **sanallaştırma** gibi çeşitli becerilerle destekleniyor.

Üretme, onarma ve eşyaları ikinci bir hayata kavuşturma konularındaki pratik becerilerim bile, geliştirici olmaya olan doğal eğilimimi yansıtıyor.

Oyun geliştirici olarak **hissiyat odaklı** yaklaşımla, her projede kullanıcı deneyimi ve etkileşimine öncelik veririm.

Enerjimi **verimli** ve **üretken** bir şekilde kullanmaktan tatmin oluyorum. Yaratıcı zorluklardan ilham alıyorum. Sürekli öğrenmeye, yeni teknolojilere uyum sağlamaya kendimi adanmış hissediyorum.

**İyi bir ekip ortamında**, geliştirdiğim araçların ve bileşenlerin benim hayal ettiğimden daha iyi çalıştığını veya tamamen farklı amaçlar için de kullanıldığını görmek, kendimi motive etmem ve sürekli ilerleme kaydetmem için beni teşvik ediyor...

## Tecrübe

Game Dev Garage | Oyun Geliştirici | 2022 - 2024 (18 ay)

- **Peer-to-peer multiplayer** olan bir **Steam** oyununun tek geliştiricisi olarak 18 ay gibi bir süre boyunca büyük sorumluluklar aldım ve zorlukların üstesinden geldim. Bu sayede **oyun tasarımı**, **proje yönetimi**, **pazarlama** ve **yayımlama** konularında deneyim kazandım.
  - Dış bileşenlere minimal bağımlılığı olan **modüler** bir yaklaşımla projeyi geliştirdim. Bu sayede izole bir şekilde hızlı deneyler yapmak ve hataları bulmak kolaylaştı.
  - **Object-oriented** kodlama ilkelerini kullanarak, yeniden kullanılabilir ve ölçeklenebilir oyun sistemleri, örneğin runtime'da etkenler eklenebilen dinamik karakter stat sistemi geliştirdim.
  - Unity'nin **Prefab** sistemi ve **ScriptableObject** tabanlı yaklaşımlar kullanarak, kolayca ayarlanabilir ve yeniden kullanılabilir oyun öğeleri oluşturdum.
  - Ayarlanabilir event tetikleyiciler gibi **esnek componentler** geliştirdim. Evrensel bileşenler sayesinde daha az kodun daha çok senaryoda gereksinimleri karşılmasını sağladım.

Kraker Stüdyo | Oyun Geliştirici | 2021 - 2022 (14 ay)

- Toplam 11 mobil oyun geliştirdim, içlerinden biri 5 milyondan daha fazla indirmeye ulaştı.
  - Bir geliştirici olarak, **görsel sanat**, **ses tasarımı**, **kullanıcı arayüzü/deneyimi** ve **oyun tasarımı** gibi her geliştirme aşamasına katkı sağlayarak, ekip ortamında verimli bir şekilde çalıştım.
  - Verimliliği artırmak için **Unity Framework**, **C#**, **Linux**, **üretken yapay zeka**, **sanallaştırma**, **Git** versiyon kontrolü ve otomasyon komutları gibi araçlar kullandım.
  - **Hızlı prototipleme** ve geliştirme konusunda deneyim kazandım. Bu süreçte yeniden kullanılabilir **şablonlar**, sistemler ve **özel araçlardan** nasıl yararlanabileceğimi gördüm.

Tardis Enerji | Güneş Enerji Sistemleri Teknisyeni | 2020 - 2021 (6 ay)

- On ve Off-Grid güneş enerjisi sistemleri kurulumu, bakımı ve onarımı konularında tecrübe kazandım.
- Mekanik ve Elektriksel problemleri çözme konusunda tecrübe kazandım.

## *Becerilerim*

- **Unity** Framework ve bileşenlerinde yetkinlik
- **Object-oriented** programlama, **modüler** tasarım ve oyun **mimarisi** konularında yetkinlik
- Güçlü **problem çözme** ve yaratıcı düşünme yetenekleri
- **C#, Git, Linux, Sanallaştırma, üretken yapay zeka**
- **Blender** 3B modelleme, animasyon, shading ve render alma
- Mikrodenetleyici Programlama ve temel Devre Tasarımı
- Parametrik 3B modelleme **Fusion, Solidworks**
- Ahşap işleme, 3B baskı, metal ve kompozit imalat

## *Eğitim*

- Ege Üniversitesi Aliğa M.Y.O. Metalurji, Ön Lisans | 2017 - 2020
- İskitler Meslek Lisesi Endüstriyel Otomasyon ve Mekatronik, Lise | 2011 - 2016
  - Son yılda savunma sanayisinde haftada 3 gün staj yaptım