

AHMET BAHAR

GAME DEVELOPER | UNITY & C#

+90 507 082 29 70 | ahmetbhr29@gmail.com | github.com/AhmetBahr | linkedin.com/in/ahmetbahar

PROFESYONEL ÖZET

Unity ve C# ile 7+ yıldır kişisel, akademik ve ticari oyun projeleri geliştiren Bilgisayar Mühendisi. Steam ve Google Play'de yayımlanmış 3 oyunda gameplay programming, oyun mekaniği, seviye tasarımı ve prototipleme süreçlerinde görev aldım. Üç farklı stüdyo deneyiminin yanında Git/GitHub tabanlı ekip çalışması ve 15+ kişilik ekip koordinasyonu deneyimine sahibim.

TEKNİK YETKİNLİKLER

- Oyun Motorları ve Diller:** Unity (2D/3D), C#, Unreal Engine, C++, Python
- Oyun Geliştirme:** Gameplay Programming, Game Mechanics, Level Design, Prototyping, Puzzle Design, UI ve Scene Transitions, Animation Integration
- Araçlar ve Temeller:** OOP, Git, GitHub, Version Control, Mobile Game Development (Android/iOS), PC Game Development, Visual Analysis

PROFESYONEL DENEYİM

- Oyun Tasarımcısı Stajyeri | Omicron Games | İstanbul** Haz 2024 - Tem 2024
 - Unity üzerinde mekanik ve oynanış akışlarını prototipleyerek tasarım fikirlerini test sahnelerine dönüştürdüm; iterasyon sürecini hızlandırdım.
 - Prototip sonuçlarına göre oyun mekaniği, seviye akışı ve oynanış düzenlemelerine katkı sağladım.
- Oyun Geliştiricisi Stajyeri | Blay Games | İzmir** Tem 2023 - Ağu 2023
 - C# ve Unity kullanarak oyuncu kontrol mekanikleri ile ekran/sahne geçişlerini geliştirdim.
 - GitHub üzerinden ortak geliştirme süreçlerine katılarak ekip değişikliklerinin projeye entegrasyonunu yürüttüm.
- Oyun Geliştiricisi - Gönüllü Staj | Batpad | Denizli** Ağu 2022 - Tem 2023
 - 12 aylık süreçte oyun mekanikleri, animasyon ve arayüz sistemlerini C# ve Unity ile programladım.
 - Oynanabilir prototiplerin geliştirilmesine ve iteratif iyileştirme süreçlerine destek oldum.

ÖNE ÇIKAN PROJELER

- Sliding Knight (PC - Steam) | Unity, C#:** Strateji-bulmaca oyununun oynanış sistemleri, seviye akışı ve sınırlı hamle tabanlı mekaniklerini geliştirerek Steam'de yayımladım.
- Popup (Mobil - Google Play) | Unity, C#:** Renk tanıma odaklı mobil oyun mekaniğini geliştirerek cihaz dostu performansla mağazada yayımladım.
- Circular (Mobil - Google Play) | Unity, C#:** Sonsuz koşu temelli oynanış döngüsünü ve mobil ekran akışlarını geliştirerek mağazada yayımladım.
- Orman Biyokütlesi Haritalama ve Lojistik Modelleme | Python:** İŞKUR kapsamında öğretim üyesi danışmanlığıyla orman biyokütlesine yönelik görsel analiz, haritalama ve lojistik modelleme süreçleri üzerinde çalıştım.

LİDERLİK VE ORGANİZASYON

- Mobil Oyun Takım Lideri | IEEE Student Clubs** Eyl 2023 - Eyl 2025
 - 15+ kişilik teknik ekibin görev dağılımını ve GitHub tabanlı proje takibini koordine ettim.
- Core Team Üyesi | Google Developer Student Clubs (GDSC)** Eyl 2021 - Eyl 2023
 - Teknoloji etkinliklerinin planlanması ve programlama süreçlerinde görev aldım.

EĞİTİM VE DİLLER

Bilgisayar Mühendisliği, Lisans | Fırat Üniversitesi | 2021 - 2026
Erasmus+ - Electrical Engineering & Computer Science | Lublin University of Technology, Polonya | 2023 - 2024
Türkçe: Ana dil | İngilizce: B2 (Upper-Intermediate)

REFERANSLAR

Doç. Dr. Beyda Taşar
Fırat Üniversitesi - Mekatronik Mühendisliği
btasar@firat.edu.tr | +90 424 237 0000 / 6354

Doç. Dr. Ahmet Çınar
Fırat Üniversitesi - Bilgisayar Mühendisliği
acinar@firat.edu.tr