

OZAN EŐKI

Unity Geliřtirici | Sürükleyici Deneyimler · Simülasyon · Oyunlar
Ankara, Türkiye | +90 538 921 0653 | ozaneski13@gmail.com
ozaneski.com | [LinkedIn](https://www.linkedin.com/in/ozaneski13) | [GitHub](https://github.com/ozaneski13)

ÖZET

6 yılı aşkın süredir Unity (C#) ile üretime hazır projeler geliřtiriyorum; sürükleyici deneyim mekânları, savunma simülasyonları ve mobil oyunlar üzerine çalıştım. Gerçek zamanlı etkileşimli sistemlerle (LIDAR, SteamVR, hareket takibi, çok ekranlı projeksiyon) ve simülasyon görselleriyle (HDRP hava durumu, VFX, Varjo XR) bizzat uğrařtım. Oynanıştan arayüze, gelir modellerinden analitiğe, kiosk ve sunucu entegrasyonuna kadar işin her aşamasında yer aldım. Bir projeyi ilk prototipinden canlı yayına taşımak benim için keyifli bir iş. Akıcı İngilizce (TOEFL iBT 88); yerinde ve uzaktan çalışma pozisyonlarına açığım.

TEMEL YETKİNLİKLER

Programlama Dilleri: C#, Python, Swift (temel)

Oyun Motorları & Araçlar: Unity 3D, Unity HDRP, URP, DOTween, Cinemachine, Shader Graph, Klak.NDI, Klak.Spout, HeavyM

Sürükleyici / XR Donanımı: Varjo XR-3, HTC Vive, Vive Tracker, SteamVR, NReal DevKit, iPad LiDAR

Sensörler & Takip: LIDAR, vücut tanıma, hareket algılama, lazer takibi

Simülasyon Platformları: VR-Forces, CIGI entegrasyonu

Oyun Sistemleri: Oynanış Mekanikleri, UI/UX, Uygulama İçi Satın Alma, Oyun Analitiği, Çevrimdışı/Pasif Kazanç, Günlük Görevler

Görsel Sistemler: Dinamik Hava Durumu (HDRP), VFX, Post-Processing, Performans Optimizasyonu

İletişim Protokolleri: MQTT, Named Pipes, TCP, UDP, SSE, İstemci-Sunucu İletişimi

Python Kütüphaneleri: OpenCV, TensorFlow, EasyOCR, Tesseract, FastAPI

Araçlar: Git, JIRA, GitHub Actions

Diller: İngilizce (Akıcı), Türkçe (Ana dil)

İŞ DENEYİMİ

Oyun Geliřtirici | INFINIA

Eki 2024 – Haz 2026 | Ankara, Türkiye

- XPZone eğlence mekânları ve diğeri INFINIA müşterileri için etkileşimli oyunlar, özel video oynatıcılar ve kiosk uygulamaları geliřtirdim; Unity çıktısını Klak.NDI / Klak.Spout üzerinden HeavyM'e aktarıp projection mapping kurdum.
- RFID kartlarla bakiye doğrulaması ve oyun oturumları için MQTT ve Named Pipes kullanan kiosk↔oyun iletişim katmanı; ayrıca veri ve oynanış akışını yöneten sunucu tarafı servisler geliřtirdim.
- Projeksiyon haritalı odalar için 12.000×1.200 çözünürlükte çalışan, oyunlarla kare kare senkron kalan özel bir çok ekranlı video oynatıcı yazdım.
- LIDAR ve hareket sensörleriyle çalışan, video projeksiyonuyla senkron yeni bir büyük ölçekli deneyimde (Çok Amaçlı Eğlence Odası) Unity geliřtirmesine liderlik ettim.
- Farklı kontrol yöntemleriyle oynanan Unity deneyimleri yayınladım: SteamVR + HTC Vive Tracker, vücut hareketiyle oynama, LIDAR + Vive Controller ve lazerle nişan alınan atış poligonu.

Oyun Geliřtirici | NoExitGames

Eki 2023 – Ağı 2024

- Yayınlanan 5 oyunun 4'ünde tek Unity geliřtiricisiydim; ilk projemiz Restaurant Hole!'da motor kodunu birlikte yazdık.
- Oyunların temel mekaniklerini, yapısını, kontrollerini, arayüz düzenlerini ve görsel akışlarını ben kurdum.
- Çevrimdışı kazanç, pasif kazanç ve günlük görev sistemlerini geliřtirdim.
- Gelir ve oyuncu analitiği için Uygulama İçi Satın Alma (IAP) ve Unity Game Analytics'i entegre ettim.
- En çok emek verdiğim ve en cilalı çıkan oyun CookKingdom: Tycoon oldu.
- Çalıştığım oyunlar (hyper-casual / hybrid-casual / arcade-idle, sonradan yayından kaldırıldı): Restaurant Hole!, CookKingdom: Tycoon, Food.io, Merge Heroes, Eatscapes.

Yazılım Mühendisi | BITES – Savunma & Havacılık Teknolojileri

Şub 2021 – Ağı 2023 | Ankara, Türkiye

- VR-Forces üzerinde komuta-kontrol muharebe senaryoları tasarladım; mevcut varlıkların davranışlarını değıřtirerek yenilerini turettim ve sahneleri müşterinin isteğine göre kurdum.
- Zırhlı araçlar, savaş uçakları ve İHA'lar için teknik özellikleri derledim; gerçekçi modeller için 3D modelleme ekibiyle birlikte çalıştım.
- Unity tabanlı simülasyon, AR ve XR projeleri geliřtirdim:

- **SARP** (Unity 3D) — Uzaktan Kumandalı Stabilize Silah Sistemi; simülasyon ekibiyle dinamik hava durumu efektlerini birlikte geliştirdim.
- **KGAS Gökbey** (Unity HDRP, Varjo XR-3) — helikopter XR uçuş simülasyonu; kokpit farkındalıklı dış ortam hava durumu render'ını üstlendim.
- **TMES** (Unity HDRP) — aynı hava durumu/görsel altyapısını paylaşan zırhlı araç simülasyonu.
- **KARMA** — ortak görsel sistemlere sahip zırhlı araç simülasyon aracı.
- **NReal Anatomy** (Unity, NReal DevKit) — Teknofest'te sergilenen etkileşimli AR insan anatomisi demosu.
- **XperRemote** (Swift, iPad LiDAR + WebRTC) — gerçek dünyadaki nesneleri LiDAR ile tarayıp kullanıcıyı WebRTC üzerinden uzaktan desteğe bağlayan bir iPad uygulamasının Swift kod tabanını sürdürdüm.
- Projelerde gelişmiş görsel sistemler kurdum: dinamik hava durumu, VFX (mühimmat, patlama, duman, varlık efektleri) ve foto-gerçekçi kamera çıktısı için post-processing.
- BITES'in kendi kütüphanesini kullanarak görüntü üreteçlerine CGI entegre ettim.
- Varjo XR başlıkları ve diğer VR/XR platformlarında render ve çalışma zamanı performansını iyileştirdim.

Öğretim Görevlisi (Yarı Zamanlı) | Başkent Üniversitesi

Oca 2023 – Haz 2023 | Ankara, Türkiye

- Bilgisayar Mühendisliği son sınıflarına verilen BIL392 – Oyun Teknolojileri dersini tek başıma yürüttüm.
- Derste oyun sektörünün genel işleyişini, oyuncu beklentilerini, oyun tasarımı ilkelerini, GDD hazırlamayı ve baştan sona Unity 3D geliştirmeyi anlattım.
- Öğrenciler dönem boyunca, tasarımı ve kodu üzerinden notlandırılan birer Unity projesi (klon ya da özgün) geliştirdi.

Junior Oyun Geliştirici | MildMania

Eyl 2020 – Oca 2021 | Ankara, Türkiye

- 7 mobil prototipte oynanış mekaniklerini, destekleyici yapıları, kontrolleri ve arayüzü geliştirdim: Soccer Masters, Gunner Defense, Dance Hero, Hunter3D, DodgeMaster, ChessRunner, SyncMaster.
- Oyuncu davranışlarını izlemek için Unity Game Analytics'i entegre ettim.

KİŞİSEL PROJELER

Yapay zekâ destekli iş akışlarıyla geliştirdiğim hobi projeleri.

BDO Craft Helper — Web Uygulaması

bdocraftinglab.com'da canlı — Black Desert Online (Yemek & Simya) için envantere göre tarif öneren bir araç. Vercel serverless üzerinde Node.js + Express, saf JS arayüz, sql.js ile bellekte ~2.500 tariflik SQLite veri seti, TR/EN dil desteği.

BDO Scanner — Python OCR Aracı

Envanter ekran görüntülerini JSON'a çeviren yardımcı servis: eşyalar NCC şablon eşleştirme + MobileNetV3 gömmeleriyle (~%91 isabet), adetler OCR ile (elle etiketlenmiş sette %96,6) okunuyor. Python, Flask, Docker.

Spotify ↔ YouTube Music Sync — Python CLI

Spotify'daki beğenilen şarkıları ve çalma listelerini YouTube Music'e aktarır; 50 şarkılık testte %96 yüksek güvenli eşleşme yakaladı. Python, hexagonal mimari, SQLite, spotipy, ytmusicapi, Typer, Rich.

EĞİTİM

Yüksek Lisans — Animasyon ve Oyun Teknolojileri (Tezsiz) | Hacettepe Üniversitesi

Eyl 2021 – Oca 2023 | Ankara, Türkiye

Lisans — Bilgisayar Mühendisliği | Başkent Üniversitesi

Tem 2016 – Tem 2020 | Ankara, Türkiye

YAYINLAR

- Durlu, M., Eski, O., & Sümer, E. (2021). Extraction of urban buildings using color image processing and morphological operations. Global Journal of Computer Sciences: Theory and Research, 11(1), 59–67.
<https://doi.org/10.18844/gjcs.v11i1.5381>

SINAV PUANLARI

- TOEFL iBT: 88 (Sınav Tarihi: 6 Eylül 2025)

ASKERLİK DURUMU

Muaf