

Emre ÇAKIR

Bilgisayar Mühendisi

Mail:emrecakir9535@gmail.com

Adres:Türkiye / Aydın / Efeler / Efeler Mah./ Fidanlık Cad.

Bina No:39 Özbey Apt. Kat:4 No:16

Tel: 90 5051190675



#### KİŞİSEL BİLGİLER

- Cinsiyet :Erkek
- Doğum Tarihi :13.10.1995
- Doğum Yeri :Eskişehir
- Medeni Durum :Bekar
- Uyruk: Türkiye
- Askerlik Durumu Tecilli / Tecil Tarihi :
- Çalışma Durumu:Çalışmıyor

Mesleğiniz/Çalışmalarınızla İlgili Kısa Bilgi: Unity ile Oyun Yazılımı(c#,jscript),Web Development (c#, .Net Web Api),VR Oyun yazılımı(HTC Vive,SteamVR,Unity),Web Development(html,css,js),Adobe Premiere ve Adobe After Effects Teknolojileri ile ilgili çalışmalarım ve projelerim oldu.Son 6 aylık süreç içerisinde de tamamen Veri Bilimi alanına yöneldim ve bu alanda eğitim ve çalışmalarımı beraber yönetiyorum.

Toplam İş Deneyimi :Deneyimsiz / Yeni Mezun

Sürücü Belgesi: Var / Sınıfı : B / Tarihi : 25.05.2016

Engellilik Durumu : Hayır

#### EĞİTİM BİLGİLERİ

- Lisans :Selçuk Üniversitesi Mühendislik Fakültesi - Bilgisayar Mühendisliği  
Derece 2.61 / 4 /Konya / Türkiye
- Lise :Çiğli Yıldız Tınas İzmiroğlu Anadolu Lisesi  
Derece 68.73 / 100 / İzmir/Türkiye

## YABANCI DİLLER

Yabancı Dil: Okuma - Yazma - Konuşma  
İngilizce: Orta - Orta - Orta

## BİLGİSAYAR BİLGİSİ

- Unity ile Oyun Yazılımı(c#,jscript) İyi
- Web Development (c#) Orta
- VR Oyun yazılımı(HTC Vive,SteamVR) Orta
- Web Development(html,css,js) Orta
- Adobe Premiere ve Adobe After Effects Orta
- Python ile Veri Bilimi İyi

## SERTİFİKA BİLGİLERİ

Sertifika Adı:	Alındığı Kurum:	Sertifika Tarihi:
Model Uçak	Türk Hava Kurumu	12/2008
Katılım Sertifikası	Coder Bilişim Akademisi	11/2014

## PROJE DENEYİMLERİ:Freelance

->Unity ile Oyun Yazılımı(c#,jscript)

- Oyunda kullanılacak karakterin ve hareket animasyonlarının tasarlanması,
- Oyunda kullanılacak karakterin hareket kabiliyetlerinin kodlanması(script),
- Oyun haritasının tasarımı(level - level olmak üzere) tasarlanıp kodlanması,
- Bölümler arası geçiş ve yeni levellerin başlangıç noktaları(Save noktaları)oluşturulup kodlanması,
- Bölümlerde kullanılan anlık aksiyon sahnelerinin(nefes alıp-verme,altın toplama,zaman geri sayımı,boşluğa düşme...) ve karakterin seslerinin tasarlanıp oyun sahnesine eklenmesi,
- Giriş menüsü ve ara menü arayüz tasarımlarının(esc ile açılan) yapılması,
- Oyun skorlarının bir veri tabanında tutulup kıyaslanmasını sağlayacak alt yapının kodlanması,

- Oyunun hem mobil hem de bilgisayar üzerinde oynanabilir moda kullanabilmesi için grafik düzenlemeleri ve bug fixlerinin yapılması.

->Web Development (c#,ASP.Net Web Api)

- Web API nin kullanım alanına göre benzer örneklerinin incelenip raporlanması,
- Web API de kullanılacak teknolojilerin alt yapısının oluşturulması,
- Web API için ASP.Net'in MVC(model-view-controller) kullanılarak geliştirmeye başlanması,
- Veri tabanının oluşturulup proje ile bağlanması ve daha sonra pazar yeri entegrasyonunda kullanılacak ürünlerin veri tabanına toplu veya tek tek format farketmeksizin eklenebilmesini sağlamak(MySQL),
- Veri tabanına gelen bilgilerin yanlış veya eksik bilgi olup olmadığını kontrol eden karar yapılarının oluşturulması
- HTTP GET ve POST metodları için POSTMAN kullanımı ve veritabanına dışardan veri ekleme,silme,güncelleme ve iyileştirme karar yapılarının kodlanması,
- Web API için kendi RESTFUL API mizin oluşturulması.

->VR Oyun yazılımı(HTC Vive,SteamVR,Unity)

- HTC Vive ı SteamVR plugini ile Unity bağlantısının kurulması,
- VRDK(Toolkit) ile oluşturulan karakterin hareket reaksiyonlarının eklenmesi,
- Karakter için Kamera ve body efektlerinin düzgünleştirilip insan vücudu halinde yapılandırılması,
- Oyun için haritaların oluşturulup oyun içinde aksiyon gerçekleştirecek mekaniklerin kodlanması,
- Oyun içi kullanılacak silahların mekanizmalarının oluşturulması ve silahların efektlerinin geliştirmeler yapılarak oyuna eklenmesi(Mermi izi,şarjör değiştirme ve sesi,silah ateş ettiğinde boş kovan atması vb.),
- Oyun içinde bize saldıracak olan zombilerin oluşturulması (spawn,move,atack,death,blood)hareketlerinin animasyonlarının oluşturulması ve projeye eklenmesi,
- Saldırgan zombilerin öldükten sonra RAM ve GRAFİK kartını şişirmemesi için zamanla body ve blood efektlerinin silinmesinin kodlanması,
- Oyunun temel kurallarının kodlanması ve projenin teslim öncesi grafik iyileştirmelerinin yapılması(VR teknolojilerinde insanların baş dönmesi ve mide bulanması gibi sorunlar FPS kayıpları sebebiyle olur bu yüzden bunu engellemek amaçlı yapılan iyileştirmeler).

->Web Development(html,css,js)

- Dış kaplama,yalıtım ve ev içi dekorasyonları tanıtımı ve pazarlanması yapılacak bir site için ;tanıtım, iletişim,sosyal medya hesapları(Hover Effect ile),yapılan işlerin görselleri ve bunların sayfa tasarımının yapılması.

->Adobe Premiere ve Adobe After Effects Teknolojileri

- Oyunlarda kullandığım karakterlerin move ve death aksiyonları ile ses efektlerinin birleşimi ve bazı kişiye özel videolar için render,edit(Effect edits) gibi işlemlerin yapılması ile ilgili çalışmalarım ve projelerim oldu.

->Python ile Veri Bilimi

- Veri bilimi anlamında yetkin(Pandas,Numpy,Seaborn,matplotlib) kütüphaneler ile verinin görselleştirilmesi,temizlenmesi ve analiz edilmesi yönünde çalışmalarım var. Güncel Makine öğrenmesi Algoritmaları, denetimli-denetimsiz öğrenme yöntemleri üzerinde eğitimlerimi tamamladım.Büyük Veri ve analizi ile ilgili eğitimler alıyorum aktif olarak.

## EK BİLGİLER

Hobiler ilgi alanları:

- Güncel Teknoloji Takibi(Yazılım,Donanım),
- Aile veya Arkadaşlarla Etkinlikler(Gezi,Tatil,Sinema,Spor etkinlikleri...),
- Sosyal Medya ve Gündem Takibi,
- Futbol,Basketbol vb. Takım sporları,
- Oyun oynamak(Bilgisayar,Konsol,Telefon),
- Müzik(Dinlemek,Beatmake)
- Devletlerin veya büyük şirketlerin halka sunduğu verileri incelemek, analizlerini çıkarmak

Üye olunan topluluklar: Atölye Dokuz

Sigara Kullanımı: Sigara Kullanmıyorum

## TERCİHLER VE SOSYAL AĞLAR

Instagram:emreckr9535

Çalışmak İsteddiği Şehirler: Aydın, İzmir, İstanbul, Ankara

Çalışmak İsteddiği Sektörler: Bilgisayar / BT / İnternet, Bilişim, Mühendislik

Çalışmak İsteddiği Bölümler: Arge, Bilgisayar Donanım, Network, Yazılım,Veri Bilimi

Çalışmak İsteddiği Pozisyonlar: Bilgisayar Mühendisi

Çalışma Tercihi: Tam Zamanlı

Diğer Tercihler: Yurtiçi Seyahat, Yurtdışı Seyahat, Şehir içinde taşınabilir, Yurt içinde taşınabilir, Yurt dışında taşınabilir.