

PROFESYONEL KİMLİK GELİŞİMİ VE SEKTÖREL ANALİZ RAPORU

ÖĞRENCİ: EMİRHAN LEVENTER

BÖLÜM: YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ (MTOK)

TARİH: 20.01.2026

1. ALAN SEÇİMİ: OYUN GELİŞTİRME (GAME DEVELOPMENT) Yazılım mühendisliği eğitimimde başlarken beni en çok heyecanlandıran ve uzmanlaşmayı hedeflediğim alan **Oyun Geliştirme**dir. Hem yaratıcılığın hem de teknik matematiksel düşüncenin birleştiği bir nokta olması beni bu alana çekmektedir. Ayrıca Türkiye'nin son yıllarda oyun sektöründe (özellikle mobil alanda) yakaladığı ihracat başarısı ve "Unicorn" şirketler çıkarması, bu alanda kariyer yapma isteğimi artırmaktadır.

2. TEKNOLOJİ ANALİZİ Bu alanda yaptığım araştırmalara göre, oyun geliştirme süreçlerinde en kritik 3 teknoloji şunlardır:

- Unity Oyun Motoru & C#:** Özellikle mobil oyun geliştirmede ve bağımsız (Indie) geliştiriciler arasında bir endüstri standardıdır. C# dilinin güçlü yapısı ve Unity'nin sunduğu geniş kütüphane desteği, onu öğrenilmesi gereken ilk araç yapmaktadır. Okulda aldığım temel algoritma eğitimi burada somut projelere dökülmeliyorum.
- Unreal Engine & C++:** Daha yüksek grafik kalitesi gerektiren PC ve konsol oyunları için vazgeçilmezdir. C++'in bellek yönetimi konusundaki performansı, büyük ölçekli oyunlarda (AAA) Unreal Engine'i öne çıkarmaktadır.
- Git Versiyon Kontrol Sistemi:** Oyun projeleri ekip işi olduğu için, kodların yönetimi hayatı önem taşır. GitHub gibi platformlar üzerinden projelerin versiyonlanması, yapılan değişikliklerin takibi ve ekip çalışması için Git teknolojisi bu sektörün temel taşıdır.

3. ŞİRKET ANALİZİ VE HEDEFLER Kariyer yolculuğumda çalışmayı hayal ettiğim iki şirket:

- TaleWorlds Entertainment (Yerli):** Ankara merkezli bu firma, dünya çapında ses getiren "Mount & Blade" serisinin yaratıcısıdır. Bir Türk firmasının kendi oyun motorunu yazarak global başarı elde etmesi beni çok etkiliyor. Oraya girip, oyun fiziği ve yapay zeka sistemleri üzerine çalışmak en büyük hedeflerimden biri.
- Epic Games (Global):** Sadece popüler oyunların değil, aynı zamanda sektörün en güçlü motorlarından biri olan Unreal Engine'in geliştiricisidir. Bir yazılım mühendisi olarak sadece oyun yapmak değil, oyunun yapıldığı teknolojiyi geliştiren bu mutfakta yer almak, teknik vizyonum açısından en üst nokta olacaktır.