



Emre Emiroğlu

Mid Game Developer

Kişisel Geçmiş

Hep daha fazlasını öğrenmek isteyen bir oyun geliştiricisiyim. 5 yılı aşkın süredir çeşitli oyun stüdyolarında game developer olarak hyper casual, hybrid casual ve casual oyunlar geliştiriyorum. Oyun geliştirme süreçlerinde art, game designer, level designer ve product ekipleri ile kordineli bir şekilde çalışma tecrübesine sahibim.

Akademik Geçmiş

İstanbul Üniversitesi
Bilgisayar Programcılığı | Eylül 2024-
Haziran 2026

Çukurova Üniversitesi
Hukuk Fakültesi | Eylül 2014-Haziran
2021

Diller

Türkçe-Ana dil

İngilizce-B2 (Upper-Intermediate)

Mesleki Geçmiş

Mid Game Developer

Voyager | Haziran 2025-Eylül 2025

- Hybrid-hyper casual puzzle oyunlarda geliştiricisi olarak görev aldım.
- Publisher bir firmada çalıştığım için oyunları soft launch veya launch düzeyinde geliştirdim. Bu sayede monetization ve in app purchase konularında da sürekli aktif halde kalma fırsatı edindim.

Mid Game Developer

*Teek Games | Eylül 2023-Mayıs
2025*

- Word Bubbles ve Skill Strike isimli casual oyunların geliştiricisi olarak rol aldım.
- Voodoo ile anlaşmalı şekilde geliştirilen birden fazla hybrid-hyper casual oyunun geliştiricisi olarak rol aldım.
- Geliştirdiğimiz oyunlarda farklı "Dependency Injection" framework' leri kullandığımız için Solid prensiplerinde kendimi daha fazla geliştirdim. (Strange IOC, Zenject ve VContainer DI framework' lerine hakimim)
- Geliştirdiğimiz oyunlarda yazılım mimarisine ve pattern kullanımına önem göstererek özellikle; UML flow ve class diagramlar geliştirmede ve MVC-MVCS-MVP, Event/Signal-Bus/Dispatcher, Mediator ve Command pattern konularında kendimi daha fazla geliştirdim.
- Odin Inspector, Odin Validator ve SR Debugger gibi sektörde çokça kullanılan üçüncü parti araçların kullanımı konusunda kendimi geliştirdim.
- Stüdyo için yeni developer iş arkadaşı alımında teknik mülakat yaparak işe alım süreçlerini yönettim.
- Teknokent için proje sunumu yapılması sürecinde yer alarak proje sunumu konusunda deneyim elde ettim.

Mid Game Developer

*Cata Game Studios | Şubat 2023-
Haziran 2023*

- Self publish olacak şekilde veya doğrudan talep eden şirketler için geliştirilen (B2B) birden fazla hybrid-hyper casual oyunun geliştiricisi olarak rol aldım.
- Bu oyunlarda cloth physic ve hair physic konularında çalışma fırsatı buldum. Bu sayede hem unity' nin bu konulara getirdiği çözümleri öğrendim hem de bu konularda kullanılan üçüncü parti araçların kullanımında deneyim elde ettim.
- Stüdyoun herhangi bir template projesi olmadığı için kendi template projemi daha da geliştirerek stüdyo içinde geliştirdiğim oyunları bu template ile geliştirdim.

İletişim Bilgileri

Mobil hat: +90 541 421 01 92

E-posta: emirogluemre08@gmail.com

LinkedIn:

<https://www.linkedin.com/in/emre-emiroglu>

GitHub: <https://github.com/Emre-Emiroglu>

Website: <https://emre-emiroglu.github.io/>

Adres: Adana/Seyhan

Yeteneklerim

1. UNITY
2. C#
3. OBJECT ORIENTED PROGRAMMING
4. DATA ORIENTED PROGRAMMING
5. GAMEPLAY PROGRAMMING
6. DESIGN PATTERNS
7. SOLID PRINCIPLES
8. UML
9. SCRUM
10. DEPENDENCY INJECTION
11. SOFTWARE ARCHITECTURE
12. UNIT TESTING
13. OPTIMIZATION

Referanslar

İlker Şen | Lead Game Developer |
[LinkedIn](#) | +90 554 522 39 54

Yusuf Karaaslan | Gameplay
Programmer | [LinkedIn](#) | +90 507 845
97 46

Ahmet Erbaş | Founder at Friday HR |
[LinkedIn](#) | +90 533 153 88 24

Emre Eren Kullakçı | Executive and
Entrepreneur | [LinkedIn](#) | +90 505 691
74 32

Mid Game Developer

Cube Games | Eylül 2021-Ekim 2022

- Farklı publisher firmalar için ondan fazla hybrid-hyper casual oyun geliştirdim.
- Yazılım mimarisi konusunda UML class diagramlar geliştirdim.
- Kod optimizasyonu açısından yazdığımız kodların donanım tarafındaki etkileri konusunda özellikle işlemci ve ram üzerindeki etkileri konusunda kendimi geliştirdim.
- Asenkron programlama konusunda kendimi geliştirdim. Unity' nin asenkron çözümü olan coroutine kullanımı dışında, pure c# asenkron programlama ve UniTask kullanımı konularında da uzmanlaştım.
- Service Locator, chain of responsibility, pool ve fly weight patternlarını sıklıkla kullanarak oyun geliştirmede pattern kullanımı konusunda kendimi geliştirmeye devam ettim.
- Inverse Kinematic ve Ragdoll konularında kendimi geliştirdim.
- Sektörde sıklıkla kullanılan Obi Rope, Obi Cloth ve Obi Fluid üçüncü parti araçları kullanarak hissiyat konusunda başarılı oyunlar geliştirdim.
- DoTween' e alternatif olarak 0 GC özelliği sağlayan PrimeTween üçüncü parti aracını kullanmaya başladım. Bu noktada low level konulara daha fazla ilgi gösterip kendimi geliştirdim.
- Öğrendiğim her yeni bilgi ve edindiğim her yeni tecrübe ile birlikte kendi template projelerimi yapma ve kendi package' lerimi oluşturma konularında ilerleme kaydettim. Sadece oyun geliştirme değil, tool ve environment geliştirme konularında da uzmanlaştım.
- Daha az tecrübe sahibi oyun geliştiriciler ile beraber oyun geliştirerek mentorluk yapma ve bilgi aktarımı konularında kendimi geliştirdim.

Junior Game Developer

*Flamingo Game Studio | Temmuz
2021-Ağustos 2021*

- Çoğunlukla hyper casual oyunlar geliştirdim.
- Geliştirdiğimiz oyunlarda mesh deformasyon kısmında çalışma fırsatı buldum. Bu konuda sektörde sıklıkla kullanılan RayFire üçüncü parti aracını kullanma konusunda kendimi geliştirdim.
- Oyunlarda sinematik sekansların yaratılması konusunda Timeline kullanarak bu konuda da kendimi geliştirme fırsatı buldum.

Junior Game Developer

Lacivert Games / Ekim 2020-Haziran 2021

- İlk profesyonel oyun geliştiricisi deneyimlerimi elde ettim.
- Lead developer'ın mentörlüğünde, stüdyo için geliştirilmiş bir template ile 10 tane hyper casual oyun geliştirdim.
- En temel patternlar olan singleton, observation ve pool pattern'ların kullanımını öğrendim.
- Profesyonel anlamda çıktı alma ve çıktı alma sürecinde yaşanan sorunları ve bu sorunların nasıl çözüleceği konusunda ilk deneyimlerimi elde ettim.
- Oyunlarda oynanış hissiyatını arttırmak için DoTween, NiceVibration ve Feel gibi üçüncü parti araçların kullanımını öğrendim.

Projeler

Word Bubbles : Blast!

Word Bubbles

Letter Dash: Blast!

Scrape Garden

Order Rush Frenzy

Hole Jam 3D!

Idle Merge Chicken War

HiveMindMobileGameTemplate

HMUtilities

HMModelViewController

HMPersistentData

HMPool

HMProDebug

HMHelpers

HMSignalBus