

Emir Beşir

@ emirbesir.github.io

Hakkımda .

Yazılım Mühendisliği dördüncü sınıf öğrencisiyim. (Lisans, Haziran 2026'da mezun olacağım)

Temiz, güvenilir kod yazabileceğim ve deneyimli takım arkadaşlarıyla birlikte gelişebileceğim giriş seviyesi oyun geliştirici/yazılım mühendisi pozisyonu arıyorum.

Eğitim

B.Sc. İstanbul Aydın Üniversitesi, Yazılım Mühendisliği

İstanbul, Türkiye

• GANO: 3,49 / 4,00

Eyl 2021 - Devam Ediyor

• İlgili dersler: Nesne Yönelimli Programlama, Veri Yapıları & Algoritmalar, Yazılım Mimarisi

Google Yapay Zeka ve Teknoloji Akademisi, Oyun Geliştirme

Uzaktan

• Unity Temelleri → İleri Seviye Unity → Yapay Zeka Eklentili Oyun Geliştirme

Ara 2024 - Ağu 2025

• Ek modüller: Oyun Sanatı, Proje Yönetimi, Girişimcilik

Yetenekler _____

Programlama: C#, C, Python, GDScript, Git, GitHub

Oyun Geliştirme Araçları ve Motorları: Unity (2D/3D, URP), Unity ML-Agents, Godot, Aseprite

Sosyal Beceriler: Proje Yönetimi, Agile Temelleri, Takım Çalışması, Zaman Yönetimi, Etkin İletişim, Eleştirel Düşünme

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

Deneyim .

FLO Tech, Stajyer

İstanbul, Türkiye Kas 2024 - Ara 2024

İki aylık staj süresince, back-end (.NET) ekibinin mentorlüğüyle beraber C# uygulama prototipleri geliştirdim.

- SOLID prensipleri ve Clean Code tekniklerini benimseyip, geliştirme seviyesinde uygulamalarını gördüm.
- MVC/MVP, Factory, Object Pool ve Singleton gibi tasarım desenlerini pratikledim.

Sertifikalar

- Unity ile Temel Seviye Oyun Geliştirme Google Yapay Zeka ve Teknoloji Akademisi (Temmuz 2025)
- Unity İleri Seviye Oyun Geliştirme Google Yapay Zeka ve Teknoloji Akademisi (Temmuz 2025)
- Yapay Zeka Eklentili Oyun Geliştirme Google Yapay Zeka ve Teknoloji Akademisi (Temmuz 2025)
- Girişimcilik Eğitimleri Google Yapay Zeka ve Teknoloji Akademisi (Temmuz 2025)
- Google Project Management: Specialization Google (Temmuz 2025)
- Unity Essentials Pathway Unity (Mart 2025)