

FT STUDIO

Game Design and Development



MEET OUR TEAM



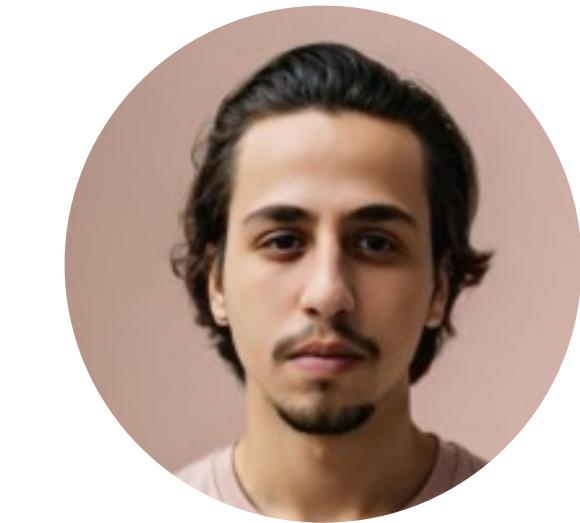
Haluk Mert Özdemir

- Erciyes Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği (2019-2024)
- 42Türkiye
- Yaklaşık 3 sene dijital oyun sektöründe deneyim
- Game Factory Club Vice-Lead
- C, C#, Java



Yasin Zeybek

- Bilgi Üniversitesi Bilişim Güvenliği
- 42 Türkiye
- Rest API ve DBMS projelerinde freelancer
- Java Spring, ASP .NET...
- Backend Desteği



İsmet Bayandur

- Bilgisayar programcısı
- Kahramanmaraş Sütçü imam Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği
- 42Türkiye
- Demir Teknoloji Yazılım Geliştirme Uzmanı
- C, C#, Go, JS, Java, Dart
- ORM, Solid Prensipleri, Tasarım Desenleri

MEET OUR TEAM



İlknur Hançer

- Üsküdar Üniversitesi Yazılım Mühendisliği 2. Sınıf
- 42Türkiye
- C, C++, Java Script



Kübra Nur Gülfidan

- İstanbul Üniversitesi Matematik 2017-2021
- Yıldız Teknik Üniversitesi Matematik Mühendisliği Yüksek Lisans
- 42Türkiye
- C, C++, C#



Betül Yıldız

- İstinye Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği 2. Sınıf
- 42Türkiye
- C, C++, Linux/UNIX, Mendix



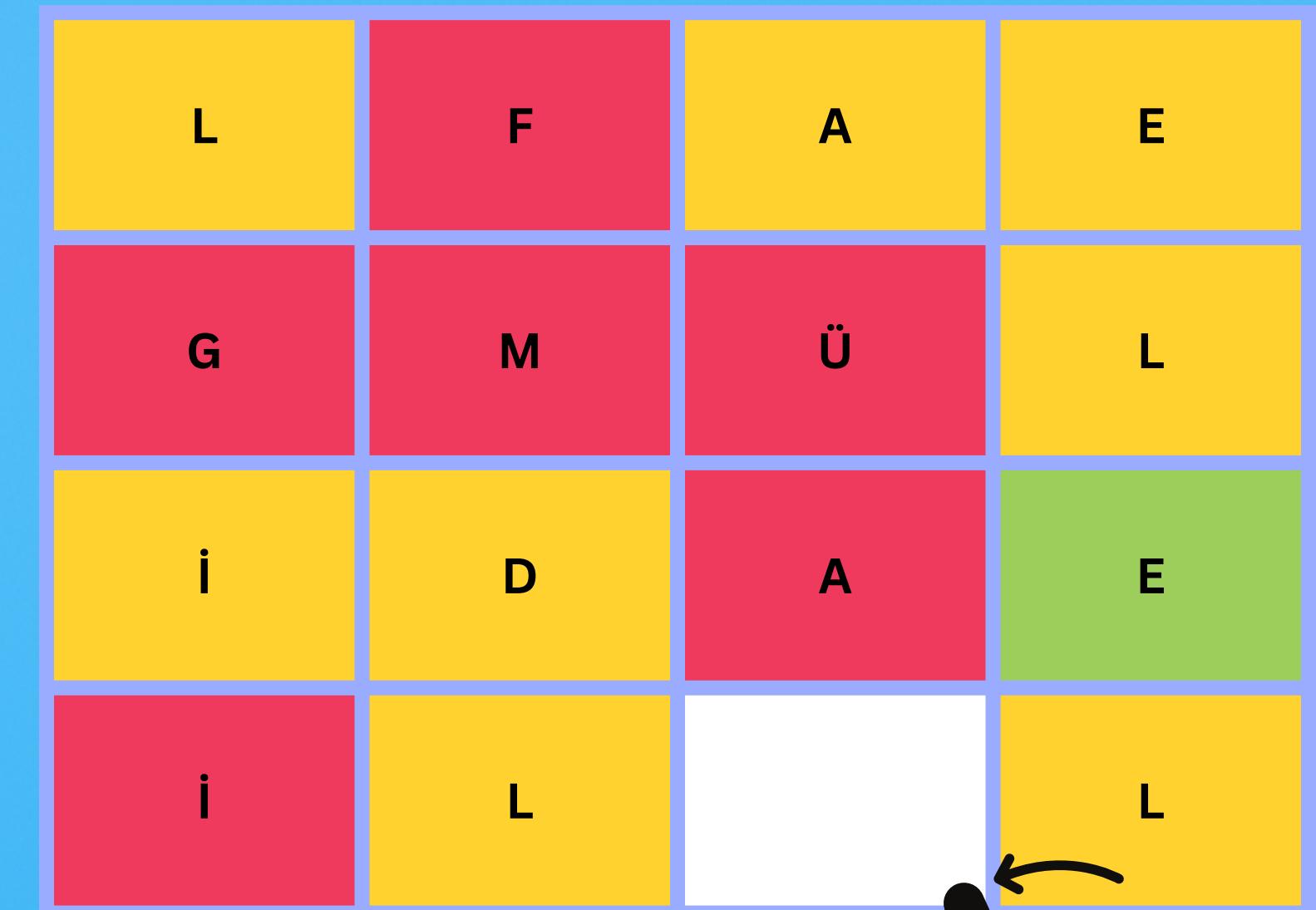
| İSTANBUL



42 Nedir?

42, dünyanın en iyilerinden olarak tanınan bir kodlama okuludur. Oyunlaştırılmış ve proje tabanlı birbirinden öğrenme yöntemine dayalı yenilikçi ve yıkıcı bir eğitim modeline sahiptir. 2013'te Paris'te kurulan 42, dünya çapında 30'dan fazla şehirde bulunmaktadır.

SLIDE



Hedeflerimiz



Özgün İçerik

Benzeri olmayan içeriklerin tespit edilmesi ve üretilmesi



Kitlelere Ulaşmak

Her yaştan, mümkün olduğunca geniş yelpazeli bir hedef kitlesine ulaşmak



Gelir Modeli Oluşumu

Ürettiklerimizden gelir elde edebileceğimiz bir gelir modeli oluşturmak



Sistem Oluşturmak

Gelir modelinin sistematik bir şekilde sürdürülebilirliğini sağlamak



IHTİYAÇLARIMIZ



Mentorluk

İş stratejileri ve liderlik becerileri için deneyimli mentor arıyoruz.



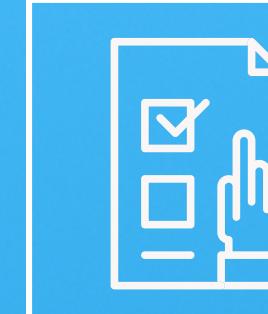
Eğitim

Takımın gelişimi için alanında uzman eğitim programları talep ediyoruz.



Yatırım

Yüksek potansiyelli projelere yatırım yapacak partnerler arıyoruz.



Pazarlama

Hedef kitleye ulaşmak için etkili dijital pazarlama stratejileri geliştirmek istiyoruz.

ROADMAP



Eğitim ve Yetkinlik

İlk etapta takım üyelerinin gerekli eğitim ve mentorluk hizmetleriyle gelişmesi.



İlk Prototip

Slidle oyununun hazırlanması ve temellendirmelerin tamamlanması



Pazar Araştırması

Oyun için uygun pazarlama sisteminin belirlenmesi ve entegrasyonu.



Yayınlama ve Reklam

Piyasaya sürme ve tanıtımların yapılip kitlelerle buluşma