Selim ÇELIK



İLETİŞİM BİLGİLERİ

**TELEFON:** +90 545 787 18 90

**E-POSTA:** selimc1761@gmail.com

**WEB:** <https://selimcelik.github.io/resume>

**Adres:** İSTANBUL- TÜRKİYE

HEDEF & ÖZET

Dijital dönüşüm projelerinde deneyim kazanarak markaların global arenada güçlü bir varlık olmalarına katkıda bulunmayı amaçlayan bir yazılım uzmanıyım. Oyun geliştiricisi olarak sahip olduğum bilgi birikimi ve tutkumu kullanarak, markaların geleceğe daha güçlü bir şekilde hazırlanmalarına öncülük etmeyi hedefliyorum. Aynı zamanda, iOS'u bir hobi olarak benimseyerek bu alandaki yenilikleri takip ediyor ve kişisel gelişimime katkı sağlamak adına sürekli olarak kendimi zorluyorum. Gelecekte markalaşma stratejilerini teknoloji liderliği çerçevesinde yönlendirmeyi amaçlayan bir rol üstlenerek, hem kendimi hem de organizasyonları daha ileriye taşımayı hedefliyorum.

**Özet**: C# ile Unity oyun motorunda projeler geliştiriyorum. Unity’de prototipleri daha hızlı hazırlamak için Core bir sistem üzerinde geliştirmeler yapıyorum.

İŞ YETENEKLERİ

**Yaratıcılık (L4):** Sadece görsel tasarımı değil, aynı zamanda kullanıcı deneyimini şekillendirmek, kullanıcıları etkilemek ve teknik zorlukları aşma yetkinliği.

**Takım Çalışması (L5):** Task paylaşımı ve projenin daha hızlı, daha verimli bir şekilde tamamlanma yetkinliği.

**Problem Çözme (L4):** Kodlama sürecinde ya da projeleri sıfırdan oluştururken bilinmeyen sorunları çözmek yetkinliği.

**Kendini Yönetme (L5):** Projeleri zamanında ve bütçeye uygun bir şekilde tamamlama yeteneği.

**İletişim Yönetimi (L5):** Teknik olmayan proje yöneticileri ve ekip üyeleriyle iletişim kurma yetkinliği.

**Zaman Yönetimi (L3):** İş yükünü dengelemek, öncelikleri belirlemek ve son teslim tarihlerini karşılama.

**Adaptasyon (L3):** Güncel teknolojiyi ve gelişmeleri takip etme.

TEKNİK YETENEKLER

**C# :** Oyun projelerini geliştirmek, ilgili sistemlerin temelini yazmak ve güncellemek.

**Unity:** Oyun projelerini geliştirmek, animasyonlar oluşturmak ve güncellemek.

**Zenject:** Kullanıcı etkileşimlerini yönetmek, animasyonlar oluşturmak ve verileri dinamik olarak güncellemek.

**Swift:** iOS için native uygulama dilini, uygulama geliştirmeyi ve kodlamayı öğrenmek.

**XCode:** Arayüzü, komponentleri kullanarak tasarım geliştirmeleri yapmayı öğrenmek.

**Html & Css & Javascript:** Gerekli kütüphaneleri kullarak web arayüzleri üretmek, kodlamak ve geliştirmek.

KULLANILAN TEKNOLOJİLER VE PROGRAMLAR

**Unity & C# :** Oyun projelerini geliştirerek sistemleri geliştirmek, hataları gidermek ve güncellemek.

**Third Party Paketler :** Dotween, Odin Inspector, SRDebugger, UniTask vs. gibi paketleri kullanma, paketler ile sistemleri geliştirme ve güncelleme işlemleri.

**Zenject :** Dependency Injection ile birlikte okunabilirliği, kodlamayı kolaylaştırmak ve ortak şekilde geliştirme yapabilme.

**Git :** Kaynak kodunu takip etmek ve yönetmek için kullanılan versiyon kontrol sistemi.

**Json :** Verileri okunabilir formatta depolamak ve taşımak için kullanılan metin tabanlı veri biçimidir.

**Photoshop-Figma-Adobe XD :** Web projelerini başarılı bir şekilde tasarlama ve prototiplerini oluşturmalarına yardımcı olan programlar.

İŞ DENEYİMİ

2022 – Halen **Game Developer**, *Semruk Games*

* *Oyun projelerini geliştirmek, test etmek, sistem temelini geliştirmek*
* *SHelper : Oyunun prototip oluşturma sürecini hızlandıracak bir yardımcı program paketidir. Bu çekirdek paketi içerisinde bulunan hazır paketleri içerir ve oyun geliştirme sürecini hızlandırarak projelerin daha hızlı ve ortak bir dilde çıkmasını sağlar. Projenin Zenject ve MVC ile oluşturulmuş ve güncellenmektedir.*

*Advertisement : Reklam sdklarını sistem içerisinde yönetmeyi sağlayan sistemi oluşturulmuş pakettir.*

*Analytics : Analitik verileri kullanılan servislere gönderilebildiği ve servisler üzerinde detaylı olarak görülebilen pakettir.*

*Editor Paketleri : SHelper içerisinde güncelleme kontrolünün sağlandığı, paket kontrolcüleri, Ios ve Android için post process işlemlerinin yapıldığı pakettir.*

*Extension Paketleri : Unity’de komponentlerinin içerisinde kullanılabilen ve işleri kolaylaştıran extension classlardır.*

*Game : Oyun içerisindeki user interface, level, money, upgrade vs. gibi sistemlerin yazılmış olduğu pakettir.*

*Installers : Projenin bağımlılık enjeksiyonunu kaldıran yapının girişidir. Zenject ile entegre çalışır.*

*Logger & Log Sender : Oyun içerisindeki log sistemini barındıran pakettir. Log sender ise oyun içerisinde basılan logları mobil oyun üzerinden Slack’e otomatik yollar.*

*Manager : Oyun içerisinde genel olarak tüm yöneticiler burada yer alır. (Oyun yöneticisi, Titreşim yöneticisi, Seviye yöneticisi, Yükleme ekranı yöneticisi, Kaydetme yöneticisi, Ses yöneticisi, UI yöneticisi)*

*Remote Config : Admin paneli üzerinden verilerin ayarlanabildiği ve oyunun yönetilebildiği yardımcı pakettir.*

*SDK Helper : SDKları eklemeyi kolaylaştıran yardımcı bir pakettir.*

*Utilities : Proje oluştururken gerekli ve ihtiyaç duyulan eklentileri içerir.*

Teknolojiler: Unity, C#, Zenject

2020 – 2022 **Game Developer**, Mobilist

*Oyun projelerini geliştirmek, test etmek, prototip ekibinde yer almak.*

* Oyun prototiplerini incelemek için [link](https://isatezcan444.github.io/resume/) üzerindeki portfolyo kısmına göz atınız

Teknolojiler: Unity, C#, Zenject

2019 – 2020 **Unity Developer**, Hisseli Harikalar

*Oyun projelerini geliştirmek, test etmek, prototip ekibinde yer almak. Masaüstü ve VR oyun projeleri geliştirmek, güncellemek.*

* Projeleri incelemek için [link](https://isatezcan444.github.io/resume/) üzerindeki portfolyo kısmına göz atınız

Teknolojiler: Unity, C#, Zenject

2019 – 2019 **Game Developer**, *Nara EdTech*

*Masaüstü ve VR oyun projeleri geliştirmek, güncellemek.*

EĞİTİM BİLGİLERİ

2015 **Bilgisayar Mühendisliği**, Tekirdağ Namık Kemal Üniveristesi

DİL

Türkçe (Ana Dil), İngilizce (C1)

İLGİ ALANLARI

Oyun oynamak, Kendini geliştirmek ve yeni şeyler öğrenmek , Fitness,Yüzmek,Futbol

REFERANS

(Referans talebi olması durumunda paylaşılacaktır)