

EREN SIRLI

YAZILIM GELİŞTİRİCİ

Telefon: +90 507 077 5533

E-Posta: erensirli02@gmail.com

Adres: Pamukkale/Denizli

Portfolyo: sirlieren.github.io

ÖZET

Pamukkale Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri bölümünde 4. sınıf öğrencisiyim. 5 yılı aşkın süredir Unity ve C# kullanarak aktif bir şekilde yazılım geliştiriyorum. Bu süreçte sadece oyun mekanikleri üzerine değil; Steam API entegrasyonu, veri yönetimi ve pazarlama süreçlerini kolaylaştıran otomasyon araçları üzerine de çalıştım. Steam'de yayınlanmış 2 tane projem ve YouTube'da topluluğa yönelik eğitim içerikleri ürettiğim bir kanalım var. Bir projeyi fikir aşamasından son kullanıcıya ulaştırma sürecinin her adımında deneyim kazanmaya çalıştım. Yazılım sektöründe kendimi geliştirebileceğim bir staj imkanı arıyorum.

TEKNİK YETENEKLER

Programlama Dilleri:

- C#, JavaScript, Python, HTML/CSS, Flutter

Framework:

- Unity Engine, React & React Native

Araçlar:

- Adobe Photoshop, CapCut, Aseprite, Blender, Audacity, Procreate

Diller:

- Türkçe, İngilizce

PROJELER VE DENEYİM

Influencer Veri Toplama ve Pazarlama Otomasyonu | Geliştirici

- Oyunların pazarlama sürecini hızlandırmak amacıyla, verimliliği artıran bir yazılım aracı geliştiriyorum.
- Arama kutusuna girilen oyun isimlerine dayanarak, girilen oyunu oynayan Twitch ve YouTube üzerindeki influencer verilerini (izleyici sayısı, abone, sosyal medya linkleri vb.) toplayan ve analiz eden web tabanlı bir veri kazıma (scraping) uygulaması; bu sayede hedefli pazarlama süreçlerimi manüelden otomatiğe çevirdim.
- JavaScript, HTML/CSS, Axios, Twitch & YouTube APIs.

Bug Bane (Steam - Erken Erişim) | Solo Geliştirici

- Tüm oynanış mimarisini, Unity kullanarak C# ile geliştirdim.
- Oyunun demo sürümü ile 1.500'den fazla kullanıcıya ulaştım ve kütüphanelerine eklemelerini sağladım ve ürünün "Erken Erişim" çıkışını gerçekleştirerek Steam üzerindeki yayınlama, güncelleme ve topluluk yönetimi süreçlerini bizzat yönetiyorum.
- Oyunun sosyal medyalarını da yönetiyorum ve içerikler hazırlıyorum

Foes of Legacy (Steam - Erken Erişim) | Yazılım & Tasarım

- İki kişilik bir ekip içerisinde, yetenek ve karakter sistemlerinin kodlanması ile genel tasarım süreçlerini üstlendim.
- Proje kapsamında demonun 1.200'den fazla kullanıcıya ulaşarak kütüphane eklenmesi sağladık.
- Ekip içi koordinasyon ve sürdürülebilir kod yapısı kurma konularında deneyim kazandım.

EĞİTİM

Pamukkale Üniversitesi | 2022-2026

Yönetim Bilişim Sistemleri (Lisans)

- GPA: 3.03

SERTİFİKALAR

Etkili İletişim Stratejileri

BTK Akademi

İletişim ve Network Yönetimi

BTK Akademi