



ÜMİT SELAHATTİN MOMOÇOĞLU

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI ÖĞRENCİSİ

DENEYİM

Lise yıllarımda bilgisayar parçalarını ve bunların işlevlerini öğrenmeye ilgi duydum. Ayrıca sanal makine kurulumu, ping atma ve temel server kurulumu gibi konular hakkında dersler alarak bilgi sahibi oldum.

Manisa Celal Bayar Üniversitesi bünyesindeki XRLab'da İŞKUR öğrencisi olarak, Bilgisayar Araştırma ve Uygulama Merkezi'nde kısmi zamanlı görev yapıyorum. Bunun yanında, bir aylık gönüllü stajyerlik sürecimde XRLab'da oyun geliştirme üzerine eğitimler alarak kendimi geliştirmeye devam ediyorum.

Aigai VR projesinde VR tasarımı ve geliştirme üzerine deneyim kazandım. Özellikle:

- Mekanik Tasarım: Objeleri kavrama, yönlendirme ve fizik tabanlı etkileşimler geliştirdim.
- Level Design: Oyuncuya hem keşif hissi hem de yönlendirme sağlayan alan düzenlemeleri tasarladım.
- Ses ve Efektler: 3D ses konumlandırma ve görsel geri bildirimlerle atmosferi güçlendirdim.
- UI Tasarımı: VR'a özgü sezgisel, okunabilir ve oyuncu hareketleriyle uyumlu arayüzler oluşturdum.

Manisa Celal Bayar Üniversitesi XRLab'da Unity üzerine çalışmalar yapıyorum. Özellikle Unity'nin temel bileşenlerini öğrenmeye odaklandım. Şu anda üzerinde çalıştığım bir oyun projem bulunuyor ve bu süreçte C# programlama diliyle de çalışmaya başladım. İlerleyen dönemlerde ise oyun geliştirme konusunda kendimi daha da ileriye taşımayı hedefliyorum.

Bunların yanı sıra Tezmaksan Makine'de donanım ve yazılımsal işlerle ilgilenerek deneyim kazandım. Donanımsal konularda destek sağlarken, aynı zamanda Excel, Word gibi ofis programlarında da bilgi sahibiyim.

EĞİTİM

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI | 2024-2026

MANİSA CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ 2.SINIF ÖĞRENCİSİ

SİBER GÜVENLİK VE BİLGİSAYAR DONANIMI | 2018-2022

İNÖNÜ MESLEKİ VE TEKNİKİ ANADOLU LİSESİ

(OKUL BİRİNCİLİĞİ)

HAKKIMDA / KARIYER HEDEFİ

Yapay zekâ destekli kaynaklardan yararlanarak kendimi Unity oyun motoru üzerinde geliştirmeye odaklanmış, öğrenmeye meraklı ve gelişime açık bir oyun geliştiricisiyim. Hem oyun tasarımı hem de oyun geliştirme alanlarında ilerlemeyi hedefliyorum; özellikle Unity 2D ve 3D platformlarında deneyim kazanarak Level Design konusunda uzmanlaşmayı amaçlıyorum.

C# programlama dili ile karakter kontrolü, nesne hareketleri ve oyun mekaniği gibi temel sistemler üzerinde aktif olarak çalışıyor, teknik becerilerimi her geçen gün geliştirerek daha kapsamlı projeler üretmeye odaklanıyorum.

Şu anda geliştirmekte olduğum ve başvurudum yaptığım ESC 30 projem, kabul edilmesi hâlinde profesyonel olarak ilerleteceğim önemli bir adımdır. Bu projede, Aigai Antik Kenti'ni sanal gerçeklik (VR) ortamında oyunlaştırarak, kullanıcıların hem etkileşimli bir deneyim yaşamalarını hem de antik kent hakkında bilgi edinmelerini hedefliyorum. Bu çalışma, kültürel mirasın dijital ortama taşınması ve eğitici VR deneyimlerinin geliştirilmesi açısından da değerli bir katkı sağlamaktadır.

Uzun vadede, yenilikçi ve kaliteli oyunlar geliştirerek sektöre yaratıcı çözümler sunmayı ve kullanıcı deneyimini zenginleştiren projelere imza atmayı amaçlıyorum.

İLETİŞİM

+0 530 160 6625

umitmomacoglu@gmail.com

LİNKEDİN:@Ümit Momoçoğlu

DİLLER

İngilizce / B1

BECERİLER

Unity:



C#:



Tasarım:



Bilgisayar Donanımı:



SQL:

