

METEHAN UĞUŞ

Yazılım Mühendisi

+90 541 854 95 65 • hello@metehanugus.com • [LinkedIn](#) • [Kişisel Web Sitesi](#) • [GitHub Eski / Yeni](#)

HAKKIMDA

Yenilikçi, yapay zeka odaklı çözümler ve sürükleyici oyun deneyimleri yaratmaya tutkulu bir Yazılım Mühendisiyim. C#, Unity ve Python uzmanlığıyla full-stack yazılımlar ve makine öğrenimi projeleri geliştirme konusunda deneyime sahibim. Ekip yönetme ve büyük ölçekli yazılımlar teslim etme konusunda tecrübeliyim. Hayat boyu öğrenmeyi benimseyerek sürekli kendimi geliştirmeyi ve modern teknolojiye bağlı kalmayı hedeflemekteyim. Google'dan Proje Yönetimi Uzmanlık sertifikasına sahibim ve üniversitede Oyun Geliştirme ve Animasyon Topluluğu'muzun kurucu başkanlığını yaptım.

EĞİTİM

Görsel İletişim Tasarımı Yüksek Lisans, Anadolu Üniversitesi	Devam ediyor
Yazılım Mühendisliği Lisans, Yaşar Üniversitesi (%100 Burslu)	2024
<ul style="list-style-type: none">"Oyun Geliştirme ve Animasyon Topluluğu" kurucu başkanı.Mezuniyet Projesi: ChatGPT altyapısı tarafından desteklenen yapay zeka, ses klonlama, yüz eşleme ve akıllı NPC'lerden yararlanan sürükleyici bir oyun geliştirmek için proje ekibine liderlik.	
Web Tasarım ve Kodlama Ön Lisans, Anadolu Üniversitesi	2021
Geomatik Mühendisliği Lisans, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi	2021
<ul style="list-style-type: none">Bitirme Tezi: İzmir'de yangından etkilenen alanları haritalamak için bir uydu-görüntü analiz aracı ile proje tasarlandı ve yangından etkilenmiş 5.000 hektardan fazla alan doğru bir şekilde hesaplandı.	

TECRÜBE

Freelance Developer, Çevrimiçi	Devam ediyor
<ul style="list-style-type: none">İlgi çekici kullanıcı deneyimleri oluşturmak amacıyla Unity motoru kullanılarak C# yazılım dilinde mobil ve PC platformları için 10'dan fazla oyun geliştirildi ve GitHub'da yayınlandı.Gelişmiş SEO araçları (Google Analytics, SEMrush vb) kullanarak 15'ten fazla WordPress web sitesi tasarlandı ve yayınlandı. Müşteri trafiği ~%25 oranında artırıldı. 3 yerel işletme Google'ın ilk sayfasında sıralandı.Güncelliğini yitirmiş web uygulamaları optimize edilerek ~%30 oranında performans artışı sağlandı.	
Stajyer Oyun Geliştirici, BoomBit, İzmir	Haz - Ağu 2024
<ul style="list-style-type: none">Hyper Knight 2 oyunu için veri doğrulaması yapıldı, 10'dan fazla seviye test edildi, üç farklı karakterin dengelemeleri optimize edildi ve süreç boyunca karşılaşılan hatalar %90 oranında giderildi."Dino Hunter" kodlu oyun projesi için temel oyun mekanikleri C# ve Unity kullanarak geliştirildi; ön yayın testlerinde kullanıcı etkileşimlerini artırmak amacıyla kreatif tasarımlara odaklanıldı.Google Ads ve Unity Ads'i kullanarak 5'ten fazla reklamın A/B testini yapmak için pazarlama ve tasarım ekipleriyle işbirliği yapıldı; geri dönüşlerle birlikte tıklama oranlarında %20 artış hedeflendi.	
Stajyer Harita Mühendisi, Fernas Group, İstanbul	Tem - Ağu 2019
<ul style="list-style-type: none">Altyapı projeleri için hassas ölçümler sağlayan gelişmiş jeodezik araçlarla 100'den fazla GPS ve Total Station ölçümü gerçekleştirildi.AutoCAD ve NetCAD kullanarak ayrıntılı proje planları oluşturarak multi milyon dolarlık bir geliştirmenin planlanmasına katkıda bulunuldu.Yüksek çözünürlüklü drone görüntüleri ile saha dokümantasyonunun doğruluğu artırıldı.	

SON PROJELER (portfolyo)

- Runfinite** – Unity'de 3 hafta içinde verimli asset yönetimi ve hızlı prototip oluşturmaya odaklanan bir mobil oyun geliştirildi. Geliştirilen oyunun kaynak kodları GitHub'da mevcut ve hazırlanan fragmanda yapay zeka seslendirmesi bulunuyor.
- Game of YU** – 200'den fazla katılımcıya gösterilen, ses ve yüz klonlama, ChatGPT destekli aktarılmış zekaya sahip NPC'ler ile birlikte dinamik bir oynanışa sahip PC oyunu tasarlandı. Etkinlikte en özgün mezuniyet projelerinden biri olarak dikkat çekti.
- Arcanum & TimeShift Chronicles** – Google Oyun ve Uygulama Akademisi Game JAM ve bootcamp projeleri, akademi katılımcısı 5 takım arkadaşı ile işbirliği yaparak geliştirildi, Unity ve C#'tan yararlandı; GitHub'da kaynak kodu yayınlandı.
- Yüz Tanıma Projesi** – Yüz verileri analizi için TensorFlow ve OpenCV'yi kullanan Python tabanlı bir makine öğrenimi uygulaması geliştirildi; yaş ve duygu tespitinde %95 doğruluk elde etti.

SERTİFİKALAR

- Google** - Oyun ve Uyg. Akademisi Mezuniyeti (2023).
- DIGIAGE** - Uluslararası Oyun Geliştirme Kampı ve Ekosistem Buluşması (2022 & 2023).
- 20+ sertifikayı görüntülemek için [portfolyo](#).

YABANCI DİLLER

- Türkçe - Ana dil
- İngilizce – C1 (YÖKDİL 86,25)
- Almanca – A1

YETKİNLİKLER

Teknik Bilgiler: Python, C#, SQL, C++, HTML, CSS, Java (temel), Flutter (temel), MATLAB, Unity Engine, Unreal Engine, Android Studio, Git, WordPress, API Entegrasyonu, SEO Optimizasyonu, TensorFlow, Keras, OpenCV, NumPy, Pandas, Scikit-learn, Matplotlib, Veri Düzenleme, GIS Araçları, Ses & Görüntü Klonlama Teknolojileri.

Yardımcı Araçlar: MS Office (Excel, PowerPoint, Word), 15+ AI Aracı (ChatGPT, Gemini, MidJourney ve dahası).

Kişisel Yetenekler: Liderlik, Analitik Düşünme, Stratejik Planlama, Proje Yönetimi, Çarpraz Fonksiyonel Ekip İşbirliği, Çevik Geliştirme, Hızlı Prototipleme.