



Benli Yapay
Zekaya Sor

☎ 0541 814 89 39

✉ fmertbeyan@gmail.com

🌐 www.linkedin.com/in/fmertbeyan

📍 Bilecik

Özgeçmiş

Oyun ve yazılım geliştirme alanında çalışan; C#, Unity ve video düzenleme konularında yetkin bir geliştiriciyim. Google Play Store'da yayınladığım oyunum ve C# eğitim setim bulunuyor. Projelerde yazılım sorumluluğu ve ekip liderliği rollerini üstlenmeye; Agile ve Waterfall metodolojileri, sprint planlamaları ve daily meeting süreçleriyle çalışmaya uygun ve açık biriyim. Yapay zekâyı projelerimde aktif şekilde benimseyen, etkili prompt yazımıyla üretim süreçlerini güçlendiren bir geliştiriciyim.

EĞİTİM

Önlisans Derecesi (2024 - 2026)

Konya Teknik Üniversitesi
Bilgisayar Programcılığı

English (B1)

ARAÇLAR

Visual Studio, Unity, Davinci Resolve, Canva, Aseprite, SQL, Excel, Word, Google Workspace, GitHub, Notion, Miro, Blender, FL Studio, Windows Form, AI

YETENEKLER

C#		%90
Unity		%95
Python		%80
Video Editing		%98
Graphics Design		%85
Animation		%80

SERTİFİKALAR

(04/09/22) TURKCELL Akademi & Geleceği Yazarlar
Unity Visual Studio ve C#

(10/11/22) TURKCELL Akademi & Geleceği Yazarlar
C# Form ile Görsel ve Nesne Tabanlı Programlama

(05/03/23) TURKCELL Akademi & Geleceği Yazarlar
Python

REFERANSLAR

Emre Enver Uçar - Freelance Video Editing İş Ortağı
İletişim: emreenverucar@gmail.com

FURKAN MERT BEYAN

"Özgürlüğe giden ilk yol: bağımsız geliştirici ol." Bana ait olan bu anlayışı Projelerimde ve hedeflerimde rehber ediniyorum.

Yazılım Geliştirme (2020 - Devam Ediyor)

- Sanal bir oyun geliştirme şirketinde Mechanic Designer rolünde; GitHub tabanlı ortak geliştirme süreçleri ve platform mekanikleri altyapısı üzerine çalışan ekipte görev aldım.
- Online game jam ve oyun geliştirme etkinliklerine katılarak, 48 saat gibi kısa bir sürede farklı problemlere yönelik pratik ve çözüm odaklı yazılımlar geliştirdim.
- Windows Forms ve Python kullanarak, kullanım kolaylığı sağlayan ve ekran parlaklığını otomatik yöneten masaüstü uygulamaları geliştirdim.

Freelance Video Editing (2018 - Devam Ediyor)

- 3 yayıncı, 11 içerik üreticisi ve 150'den fazla kişi için video editörlüğü yaptım.
- AlgoStore – Sosyal Medya Yöneticisi, Online, 2023 – Devam ediyor

GameObject Yapısı & Topluluğu (2025)

- GameObject adı altında kendi dijital markamı oluşturarak oyun ve yazılım projeleri geliştiriyor, bu projeleri toplulukla buluşturuyorum.
- Topluluk odaklı bir yapı kurma hedefiyle web sitesi geliştirdim; yeni olmasına rağmen 50+ kişiye oyun ve yazılım geliştirme konularında destek sağlayarak etkileşimli bir ortam oluşturdum.
- GameObject çatısı altında 3 ayrı ekip yönettim ve "Crimson Night: Rootbound" adlı oyunu Google Play Store'da yayınladım.
- 8 ayda hazırladığım, "30 günde 30 mini proje (30 dakika)" formatındaki C# eğitim setini GameObject markasıyla geliştirip kullanıma sundum.

Dijital Ürünler Ve Oyunlar (2025)

- Crimson Night: Rootbound - Mobil Oyun | Google Play Store (2025)**
Oyunu Unity ve C# kullanarak Visual Studio üzerinde geliştirdim. Oyun müzikleri ve ses efektlerini FL Studio ile ürettim, pixel art görsel tasarımı kendim hazırladım. Ekip yönetimi ve proje planlamasını ise Miro üzerinden yürüttüm.
- C# Eğitim Seti — 30 Günde 30 Proje (2025)**

Eğitim setini Visual Studio Console Application altyapısı üzerinde C# kullanarak hazırladım. Orta-zor seviye içerikte, algoritma odaklı bir yaklaşımla 30 farklı senaryo üzerinden problem çözme ve uygulama geliştirmeyi öğretmeyi hedefledim.

