



Sertaç OGAN

E-Mail: sertac.ogan@gmail.com

Telefon: 537 965 61 03

EĞİTİM BİLGİLERİ

2014-2016

Balıkesir Üniversitesi

Altınoluk Meslek Yüksekokulu

Bilgisayar Programcılığı Bölümü

Genel Not Ortalaması: 3.87 / 4 Bitirme Projesi: Sanal Gerçeklik Kontrollü Tank

Başarılar: Balıkesir Üniversitesi Okul Birinciliği / Balıkesir Üniversitesi Bölüm Birinciliği

2010-2014

İstanbul Ticaret Odası Çok Programlı Lisesi

Bilgisayar Teknolojileri Bölümü

Başarılar: İTO ÇPL Bilgisayar Teknolojileri Bölüm Birinciliği

Genel Not Ortalaması: 80,2/100

İŞ ve STAJ DENEYİMİ BİLGİLERİ

03.08.2011 – 04.9.2014 Orion PC Bilgisayar Otomasyon Ltd.

Jr. Programmer

Üretimin devamlılığı, makine ve personel kontrolü, yapılan kontrollerin raporlanıp saklanması. Makine ve yazılım arasındaki veri alışverişi.

09.12.2014 – 01.05.2016 Grumpy Team

Game Developer

Mobil oyunların teknik alt yapıları, oyun mekanikleri, leaderboard gibi sunucu tarafı sistemlerin geliştirilmesi.

26.01.2016 – 11.10.2016 Reality Arts Inc.

Jr. Game Developer

Temel oyun dinamikleri, Blueprint alt yapısının hazırlanması. Menü ve ara yüzlerin alt yapıları. Sanal gerçeklik ve mobil alanında çalışmalar.

KİŞİSEL

Doğum Tarihi ve Yeri: 31.10.1995– İstanbul

Medeni Durumu ve Uyruğu: Bekar, T.C.

Askerlik Durumu: 2018'e kadar tecilli.

Ehliyet: B-Sınıfı [2016]

YABANCI DİL

İngilizce: Pre-Intermediate – British English kursu devam ediyor. (2 aydır)]

BİLGİSAYAR BİLGİSİ

Programlama Dilleri: C,C#, Java, HTML, PHP, JavaScript, CSS

Database: MySQL, MSSQL, Access

Paket Programlar: Unity, Unreal Engine 4, Game Maker, Dreamweaver

GELİŞTİRİLEN PROJELER

2011- C# programlama dili kullanılarak geliştirilen Teknik Servis otomasyonu.

2012- Java ile Android platformu için Ödemeli Arama uygulaması.

2014 – Paralel programlama ve bulanık mantık ile işlemcinin en iyi şekilde kullanılması ve performans testleri yapmak için geliştirilen uygulamalar.

2015 Split,Dropsheep,Direct isimli Google Play'de bulunan oyunların geliştirilmesi.

2015 Sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak tank kontrolü ve alışveriş sistemlerinin geliştirilmesi.

2016 Voidrunner, Dawnriders ve VR üzerine oyunların geliştirilmesi.

2016 Root of Insanity isimli oyunun UI ve Save sistemleri.

2016 Tartarus isimli oyunun tüm blueprint alt yapısı.