

Unity Tabanlı Oyun & Metaverse Geliřtirme Eđitimi



Adres

Hořnudiye mahallesi
ismet inönü 1. Cd
demirađ apt no 47
daire 14 kat 6
Eskiřehir/Tepebařı

Telefon

+90 (222) 409 02 48

E-Mail

altinkariyerakademies
kisehir@gmail.com

00 Biz Kimiz

Altın Kariyer Akademi Her Bireye eşit eğitim sloganıyla 2018 yılında Akademisyen, Bürokrat, Eğitimci, Dr. Hüseyin ARIK öncülüğünde, Fehmi ARIK tarafından uzaktan eğitim kurumu olarak ANKARA Merkez olmak üzere faaliyetine başlamış olup ülkemizin beş farklı bölgesinin çeşitli illerinde hizmet vermektedir.

Uzaktan eğitim kurumumuz en güncel Eğitim teknoloji alt yapısı kullanılarak sürekli geliştirilen müfredatı yanı sıra Türk Akreditasyon Kurumu ve Uluslararası akreditasyon forumu üyesi olup eğitim içeriği üreten çeşitli dernek, vakıf ve kuruluşlar ile iş birliği içerisinde.

Alanında uzman/operatör, mesleğinde saygın ve deneyimleri olan eğitimciler eşliğinde, Global bakış açısı içerisinde çağın gerektirdiği kişisel gelişim eğitimlerine dilerseniz evinizin konforunda dilerseniz seyahat ederken veya tatildeyken zaman ve mekândan bağımsız olarak katılım sağlayabilirsiniz. Tüm eğitimlerimizde Video, görsel içerikler, sesli içerikler, canlı destek ve derslere ait belgelerin temini desteği verilmektedir.

Kariyerinize yön vermek, bir meslekte deneyim kazanmak, bu deneyimi belgelendirmek için sizde hemen şimdi Altın Kariyer Akademi ailesinde yerinizi alınız.

Eğitim Künyesi

Eğitimin Adı	Unity Tabanlı Oyun & Metaverse Geliştirme Eğitimi
Eğitim Dili	Türkçe
Eğitim Süresi	4-5 ay
Eğitim İçerik Saati	40-50 Saat
Videolara Erişim	Ömür Boyu
Eğitim İçerik Güncellemesi	Ömür Boyu
Sınav Türü	Online
Sertifika Türü	ICC ONAYLI (ULUSLARASI) BELGE
Eğitmen	Batuhan Çar

01 Eđitimen Biyografisi

Batuhan ar, Yazılım Mühendisliđi mezunu bir VR ve Oyun Geliştiricisidir. Unity ve C# başta olmak üzere çok oyunculu oyun sistemleri, VR projeleri ve oyun mekaniđi geliştirme alanlarında aktif olarak çalışmaktadır. Photon Fusion kullanarak ađ altyapıları, karakter hareket sistemleri, düşman yapay zekâları ve senkronize multiplayer mekanikler geliştirmiştir.

Meta Store'da yayınlanan çok oyunculu VR oyunu GoGo VR'ın kurucu geliştiricilerindendir ve kendi oyun stüdyosu bünyesinde VR, PC ve mobil platformlar için oyun üretimine devam etmektedir. Aynı zamanda Türkiye ve Kanada merkezli projelerde oyun mekaniđi ve sistem geliştirme hizmetleri vermiştir.

IronHead Games'te tam zamanlı olarak çalıştığı süreçte performans optimizasyonu, oyun ekonomisi (IAP, envanter, mağaza), raporlama ve canlı servis sistemleri üzerine uzmanlaşmıştır. Eğitim ve sađlık odaklı VR projeleri geliştirerek teknik bilgisini farklı disiplinlere de taşımıştır.

Batuhan ar, eğitimlerinde gerçek projeler üzerinden ilerlemeyi, üretim odaklı düşünmeyi ve sektörde doğrudan karşılığı olan teknik bilgileri aktarmayı hedeflemektedir. Kullanıcı odaklı, ölçeklenebilir ve sürdürülebilir oyun sistemleri geliştirme yaklaşımını benimsemektedir.



Ödüller

Genç Beyinler Yeni Fikirler 2024 yarışmasında Sosyal Proje kategorisinde 1.'lik ödülü

HAVELSAN – Büyük Veri Teknolojileri Sertifikası.



[Linekdin Hesabı](#)



[Mail Hesabı](#)



[Github Hesabı](#)

02 Projeler

GoGo VR (Meta Store)

- Meta Store'da yayınlanan çok oyunculu VR sosyal oyunun kurucu geliştiricilerinden biridir. Oyun içi hareket mekaniği, multiplayer altyapı, oyun ekonomisi, liderlik tabloları ve canlı servis sistemlerinin geliştirilmesinde aktif rol almıştır.

Egg VR – IronHead Games (Türkiye / ABD)

- Photon Fusion tabanlı çok oyunculu VR projede; ağ altyapısı, karakter mekanikleri, düşman yapay zekâları, uygulama içi satın alma (IAP), envanter ve raporlama sistemleri üzerinde çalışmıştır.

Kanada – Squido Studio (Oyun Mekaniği Geliştirme)

- Kanada merkezli stüdyo için çok oyunculu silahlı çatışma mekaniği, skor ve can sistemi, oyun içi para birimi, kıyafet sistemi ve teleport mekanikleri geliştirmiştir.

BomberChef (PC – Multiplayer)

- Rekabetçi, çok oyunculu PC oyununda lobby sistemi, görev atama, düşman yapay zekâları, zamanlayıcı ve karakter hareket sistemlerini geliştirmiştir.

Son Harf – Mobil Kelime Oyunu (Play Store & App Store)

- Gerçek zamanlı multiplayer altyapı kurmuş; farklı oyun modları ve skor takibi sistemlerini hayata geçirmiştir.

Eğitim & Sağlık Odaklı VR Projeleri (Pi VR / OSTİM Teknik Üniversitesi)

- İnsan vücudu ve omurga simülasyonları içeren, etkileşimli eğitim amaçlı VR projeleri geliştirmiştir.

03 Eğitim Özeti

Oyun Geliştirme Nedir?

Oyun geliştirme; yalnızca kod yazmaktan ibaret olmayan, yazılım, tasarım, görsel sanatlar, ses ve kullanıcı deneyiminin bir araya geldiği çok disiplinli bir üretim sürecidir. Bir oyunun çalışması için kod kadar; oynanış tasarımı, görseller, ses efektleri ve kullanıcıya verilen geri bildirimler de kritik öneme sahiptir.

Bu nedenle kod $\neq$ oyun yaklaşımı, modern oyun geliştirme sürecinin temelini oluşturur.

Oyun Türleri

Oyunlar; platform, FPS, RPG, yarış, puzzle, simülasyon, casual gibi birçok farklı türe ayrılır. Her türün kendine özgü mekanikleri, oyuncu beklentileri ve teknik ihtiyaçları vardır. Bu eğitimde farklı türlerin temel mantığı anlatılarak katılımcıların doğru oyun tasarım kararları alabilmesi hedeflenir.

Indie ve AAA Oyunlar Arasındaki Fark

Indie oyunlar genellikle küçük ekipler veya bireysel geliştiriciler tarafından, sınırlı bütçelerle üretilirken; AAA oyunlar büyük stüdyolar, yüksek bütçeler ve geniş ekiplerle geliştirilir. Ancak başarılı bir oyunun büyük bir stüdyodan çıkması zorunlu değildir. Bu eğitimde her iki yaklaşımın farkları ele alınır.

Bir Oyunun Parçaları

Bir oyun;

- Kod (programlama)
- Görsel tasarım (2D / 3D art)
- Ses ve müzik
- Oyun tasarımı ve kullanıcı deneyimi

bileşenlerinden oluşur. Eğitim süresince bu parçaların nasıl birlikte çalıştığı uygulamalı olarak gösterilir.

Bu Eğitimde Ne Yapacağız?

Bu eğitimde sıfırdan başlayarak Unity kullanımı öğretilecek, temel programlama mantığı anlatılacak ve katılımcılar eğitimin sonunda kendi oynanabilir oyunlarını geliştirebilecek seviyeye gelecektir. Amaç; ezber değil, gerçek üretim mantığını kazandırmaktır.

Eğitim Müfredatı

01

OYUN GELİŞTİRME NEDİR?

- Oyun geliştirme nedir? (kod ≠ oyun)
- Oyun türleri
- Indie vs AAA farkı
- Bir oyunun parçaları (kod, art, ses, tasarım)
- Bu eğitimde ne yapacağız?

02

UNITY & ARAÇ KURULUMU

- Unity Hub kurulumu
- Proje oluşturma
- Unity arayüzü
- Scene / GameObject / Component
- Inspector mantığı
- Hierarchy düzeni
- Play Mode farkları

03

C# & KODLAMA MANTIĞI

- Değişken nedir?
- if / else
- Fonksiyon mantığı
- Class nedir?
- MonoBehaviour nedir?
- Update nedir?
- Debug kullanımı
- Basit script yazma

Eğitim Müfredatı

04

UNITY TEMELLERİ

- Transform mantığı
- Collider & Rigidbody
- Physics nedir?
- Character Controller
- Kamera kontrolü
- Input System (temel)
- Prefab nedir?
- Sahne düzeni
- Basit UI (Canvas, Button, Text)

05

OYUN TASARIMI & MEKANİK

- Game Loop
- Win / Lose
- Feedback nedir?
- Difficulty nedir?
- Level tasarımı temeli
- Oyuncuya bilgi verme
- Basit state sistemi

06

GÖRSEL TASARIM & ASSET MANTIĞI

- Asset Store kullanımı
- Ücretsiz asset bulma
- 2D vs 3D farkı
- Renk uyumu
- Basit UI tasarımı
- Texture nedir?
- Material nedir?

Eğitim Müfredatı

07

BLENDER İLE BASIT 3D

- Blender arayüzü
- Primitive objeler
- Edit Mode
- Basit modelleme
- Scale / Rotate / Pivot
- Basit material
- Unity'ye export
- Unity'de kullanma

08

SES, EFEKT & OYUN HISSİ

- Ses nedir?
- Sound effect ekleme
- Müzik döngüsü
- VFX nedir?
- Particle System
- Camera Shake
- Hit feedback

Eğitim Müfredatı

09

ANA PROJE YAPIMI

- Proje planlama
- Mekanik ekleme
- UI bağlama
- Level oluşturma
- Test etme
- Bug çözme

10

BUILD ALMA & DEVAM YOLU

- Build alma
- PC build
- Hatalar
- Oyunu geliştirme yolları
- Sonraki adımlar (VR, multiplayer, ileri seviye)

11

METaverse'E GİRİŞ

- Metaverse nedir?
- Oyun teknolojileri ile Metaverse ilişkisi
- Unity'nin Metaverse projelerindeki rolü
- VR, AR ve Multiplayer sistemlerin Metaverse'deki önemi
- Avatar, sanal dünya ve etkileşim kavramları
- Oyun geliştiriciler için Metaverse kariyer fırsatları