



Arda YANIK

İletişim Bilgileri

- E-Posta: ardayanik@beykoz.edu.tr

İş Deneyimleri

- Sanat ve Tasarım Fakültesi-Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Öğretim Görevlisi

İstanbul Beykoz Üniversitesi

09.2018 – İstanbul (Marmara) Türkiye Yarı Zaman

Sanat ve Tasarım Fakültesi bünyesinde Dijital Oyun Tasarımı Bölümü ve İletişim ve Tasarım Bölümlerinde aşağıda detayları verilmiş olan dersleri üstlenmekteyim.

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü – Proje Tasarımı Dersi ve Bitirme Projesi Danışmanlığı

Bu dersin kapsamında güz yarıyılında proje ekipleri kurulduktan sonra proje yönetimi pratikleri öğrencilere aktarılmakta ve öğrenciler AGILE-SCRUM metodolojisine bağlı olarak projelerini geliştirmektedirler, proje ekipleri bahar yarıyılında projelerini bitirme jürisine hazırlayarak, jüri sözlü sınavına hazırlanmaktadır.

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü – Arayüz ve Etkileşim Tasarımı Dersi

Bu ders kapsamında Lean UX metodolojisi takip edilmektedir. Öğrencilere kendi markaları için flowchart, wireframe, mockup geliştirme süreçleri aktarılmakta ve dönem boyunca öğrenciler uygulama geliştirmektedirler.

- İletişim Fakültesi-Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Öğretim Görevlisi

İstanbul Bilgi Üniversitesi

09.2018 – 05.2020 İstanbul (Avrupa) - Türkiye Yarı Zaman

İletişim Fakültesi bünyesinde Dijital Oyun Tasarımı Bölümü ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde aşağıda detayları verilmiş olan dersleri üstlenmekteyim.

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü – Proje Yönetimi Dersi

Bu dersin kapsamı konseptler, anlatımlar, sunumlar ve tartışmaların bir kombinasyonu şeklinde düzenlenmektedir. Bu derste öğrenciler proje yönetimini pratik ve uygulamalı bir yöntemle öğrenmektedirler. Bu yöntem öğrencileri kendi fikirlerini, 3 veya 4 kişilik gruplarla kendilerini yönetebilecekleri bir biçimde süreci idare etme yetisini kazandıracak ve takım sunumlarıyla sürecin çeşitli aşamaları hakkında bilgiler verilmektedir.

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü - Oyun Tasarımı Yönetimi Dersi

Bu ders seçmeli olarak düzenlenmekte olup, Oyun ve Animasyon tasarımı alanlarında ön bilgiye sahip olmayan farklı bölümlerden öğrencilerin katılımına açıktır. Yaratıcı sektörlerde iş süreçlerinin nasıl yönetildiğine dair pratik ve uygulamalı bilgiler, ders kapsamında öğrencilere sunulmaktadır, oyunlaştırma mekaniklerinin kullanıldığı dersin kapsamında öğrencilerin 3veya 4 kişilik gruplar halinde kendi oyun fikirlerini hayata geçirmek üzere sunumlar yapmakta ve derse katılım sağlamaktadırlar.

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü - Arayüz ve Interaksiyon Tasarımı Dersi

Güncel oyun motorları, oyun arayüzü ve oyunlarda yer alan interaksiyon tasarımlarının geliştirilmesi süreçlerinde kullanılan yardımcı araçlar hakkında güncel bilgiler öğrencilere ders kapsamında aktarılmaktadır, ders katılımcısı öğrenciler, dersin işleyişinin bir parçası olarak dönem boyunca iki farklı proje geliştirmektedirler, projelerden ilki yaratıcılık ağırlıklı olarak arayüz tasarımına, final projesi ise arayüzün interaksiyon öğeleriyle birleştirilmesine odaklanmaktadır.

• İş Geliştirme / Proje Yöneticisi

ProjePark

04.2012 – 02.2020 İstanbul(Asya) - Türkiye Tam Zamanlı

ProjePark ARGE ve müşteri çalışmalarında aktif görev aldığım işlerden bir bölümü, kısa açıklamalarıyla birlikte aşağıda yer almaktadır.

ProjePark – Jumo Oyunlar Serisi (2019)

Jumo Oyunlar Serisi, 6-11 yaş aralığında çocukların yabancı dil öğrenimlerini, kelime hazinesi ve telaffuz boyutunda destekleyen mobil oyunlar projesidir.

Serinin ilk oyunu olan “Jumo The Jumper: Learn English”in geliştirilme sürecinde, oyunun konsept karakter tasarımları, karakterin üç boyutlu ortamda tasarlanması ve iki boyutlu ortama aktarılması, karakterin animasyonlarının hazırlanması, oyun hikayesi ve seviye tasarımları, oyunun arayüzü ve alt bölümlerin tematik tasarımlarının geliştirilmesinde aktif olarak görev aldım.

İTÜ – Camapoli Oyun Tabanlı Ekolojik Eğitimler Projesi (2018)

Camapoli, Unity3D oyun motoruyla geliştirilen, lise düzeyine yönelik ekolojik bilinç oluşturmaya amaçladığımız oyun tabanlı eğitim projesidir.

Projenin 3D modellemesinde ve oyunlaştırma senaryolarının geliştirilmesinde aktif olarak görev almaktayım, aynı zamanda iş geliştirme süreçlerinden, projeye dahil olan lokal ve yurt dışı geliştiricilerin koordinasyonundan sorumluyum.

Toybox– Android ve IOS Tabanlı Mobil Oyunlar Projesi (2018)

2018 yılına kadar Toybox Dekstop cihazlardan erişimi olan ve sakız kutularından çıkan kodlar ile oynanabilen bir oyunlar platformudur, bu proje kapsamında yeni 5 mobil oyun geliştirilerek, Toybox kodlarının Android ve IOS cihazlardan da kullanılması sağlanmıştır.

Bu oyun projesi kapsamında, 5 mini oyunun senaryosunun geliştirilmesine birlikte, Toybox ilüstrasyonlarını gerçekleştiren ajans ve Toybox oyun mekaniklerini geliştiren yurt dışı partner firmamız arasındaki koordinasyonun sağlanması ve proje yönetiminden sorumluydum.

Mondelez International – The Game for 6 Steps of A Call (2017-2018)

Mondelez International'ın satış ekiplerine, satışın altı adımının öğretilmesi amacıyla, oyun tabanlı ve raporlama sistemi de içeren bir oyunlaştırma projesi geliştirilmiştir.

Bu projenin üretiminde oyun motoru olarak Unity3D kullanılmıştır, projenin kodlama dili C#, projenin veritabanı MSSQL'dir, 3 boyutlu geliştirme araçları olarak 3Dsmax ve Sketchup kullanılmıştır.

İlgili projenin ilk olarak İş Geliştirme tarafında yer aldım, ve Mondelez International firmasıyla yürütülen ikili görüşmelerde, hazırlanan prototipler üzerinden geri bildirim toplayarak, eğitim simülasyonunun Use Case'lerini oluşturdum, akabinde firmanın 3 boyutlu üretimlerini gerçekleştiren stand üreticileriyle planogram modüllerinin hazırlanması safhasında yer aldım, ve son olarak projenin Unity3D oyun motorunda geliştirilmesiyle, tüm paydaşların projeye katılımını sağladım.

HoverLand Prototip – İlk Öğretim Müfredatı Oyunlaştırma Projesi (2017-2018)

HoverLand ilk öğretim müfredatı eğitim alıştırmalarının, ilk etapta 1.-4. Sınıflar için oyunlaştırıldığı Low Poly olarak geliştirilen, mobil platformlara uyumlu 3 boyutlu bir oyunlaştırma projesidir.

Bu projemizin prototip geliştirme sürecinde asset havuzunun oluşturulmasından, veli/öğretmen ekranlarının eskizlerinin hazırlanmasına kadar farklı aşamalarda aktif görev aldım, projenin geri bildirim toplama süreçlerini yürüttüm, halen devam etmekte olan TÜBİTAK başvuru sürecimizin koordinasyonunu sağlamaktayım.

Toybox.com.tr Oyun Portalı Dönüştürme Projesi (İnternet Sitesi – 2014-)

Toybox markasının Saadet Gıda'ya geçiş sürecinden sonra, Bonus Kod sistemiyle çalışmakta olan bu projemizin

tekrar canlıya alınmasında rol aldım. Halen ilgili projenin düzenli servisler tarafında, raporlamalarında ve danışmanlığında görev almaktayım.

Radiomysself.com (Online Müzik Arama ve Paylaşım Platformu – 2013)

Radiomysself.com bir online müzik arama ve paylaşım sitesidir. CSS3, AJAX ve ASP.NET (C#) , MSSQLSERVER 2012 platformları kullanılarak geliştirilen sistemde, ayrıca YouTube ve Facebook API'leri kullanılarak yoğun olarak sosyal medya entegrasyonu sağlanmıştır. Bu projede arayüzün geliştirilmesinde aktif rol aldım, aynı zamanda projenin sosyal medya stratejilerini ve online pazarlama stratejilerini geliştirdim.

EXPOMX Interaktif Fuarlar Platformu (2009-2012)

Bu projemiz ProjePark'ın kendi iç kaynaklarıyla geliştirdiği akabinde yatırım almak suretiyle devam ettirilen bir Ar-Ge projemizdir.

Projemiz kapsamında, tasarım ve yazılımda iki farklı iç ekibin oluşturulması, her iki ekibin koordinasyonun sağlanması, projenin belirlenen zaman planı çerçevesinde yürütülmesi ve kullanıcı testlerinin organizasyonundan sorumluydum, ayrıca yatırımcı ilişkilerimizi yürüterek, projenin yayına geçisi sonrasında, saha satış ekiplerimizin kurulması, gerekli eğitimlerin verilmesiyle birlikte toplamda 5 adet farklı sanal fuarın başarıyla tamamlanmasını sağladım.

Saray Çikilop Fabrikası Oyunu (2009-2010)

Saray Bisküvi firmasının ürünü olan Çikilop için geliştirilen browser tabanlı flash oyun projesidir.

Bu proje kapsamında, tasarım ve yazılım ekiplerinin organize edilmesi, proje süresince müşteri ilişkilerinin yönetilmesinden sorumluydum.

Jelibon Vampir – Sanal Dünya ve Browser Temelli Oyunlar (2008-2009)

Kent Gıda'nın Jelibon Vampir isimli ürününün lansmanı amacıyla geliştirilen, multiplayer ve isometric yapıda dizayn edilen bir oyun projesidir.

Bu proje kapsamında, hem tasarım hem de yazılım bölümlerimize yeni eleman takviyelerinin yapılmasını sağladım, proje bazlı kurulan ekibimizin yönetilmesi, müşteri ilişkileri ve oyun içi senaryoların geliştirilmesinden sorumluydum.

Toybox – Bonus Kod Sistemi ve Oyun Platformu (2005-2006)

Kent Gıda'nın Toybox ürününden çıkacak kodlar ile giriş yapılabilen farklı yaş gruplarına hitap eden oyunlar içeren browser tabanlı bir oyun dünyasıdır.

Bu projenin ilk versiyonu kapsamında iki farklı ekip stratejik iş birliği yapmıştır. ProjePark ekibi, yönetici ekranlarının kurulması ve bonus kod altyapısından sorumlu olmuştur, Yoğurt Teknolojileri ekibi ise Flash oyun dünyasının geliştirilmesinden, 3 boyutlu oyunların üretilmesinden ve karakter animasyonlarından sorumlu olmuştur. Bu projedeki görevim, düzenli proje toplantıları organize ederek, iki farklı firma ekiplerinin eş güdümlü çalışmasını ve projenin müşteri ihtiyaç/beklentileri doğrultusunda zamanında teslim edilmesini sağlamak olmuştur.

• **Yönetici / Yönetmen**

Shopon Ltd.

01.2011-04.2012 İstanbul(Asya) - Türkiye Yarı Zamanlı / Part Time

2011 yılında şirket kurulumu gerçekleştirilen SHOPON LTD. firmasında, projenin ilk fazında üretim sürecinde proje yöneticisi olarak yer aldım, shopon365.com adresinde faaliyete geçirdiğimiz e-ticaret platformunun, ve platform içerisindeki tüm fonksiyonelliklerin üretim süreçlerini koordine ettim.

2011 Eylül ayı içerisinde yayına geçirdiğimiz e-ticaret sistemimizde, bu kez operasyon tarafına geçiş yaptım, operasyonel ekibin kurulmasını sağladım, ve tüm operasyonun yönetimini gerçekleştirdim, bu aşamada, finans bölümü, satın alma bölümü, kargo ve lojistik bölümlerini geliştirerek, sitenin canlı olarak faaliyet göstermesini sağladım.

Aynı dönemde shopon365.com için reklam faaliyetlerinin yönetilmesi ve optimizasyonunu sağladım, farklı ajanslar ve PR firmalarıyla olan ilişkileri yürüterek, sitenin ilk faz tanıtımlarını gerçekleştirdim.

2012 Nisan ayında, projelendirmeyi tamamlayarak, tüm operasyonel süreçleriyle birlikte devrini gerçekleştirdim.

- **İş Geliştirme Müdürü**

ProjePark

04.2002-04.2012 İstanbul(Asya) - Türkiye Tam Zamanlı

Aralarında jelibonvampir.com, toybox.com.tr, cikilopfabrikasi.com yer aldığı, bir çok farklı interaktif marka projelerinde, proje geliştirme sürecinin ilk fazından başlayarak, son aşamasına kadar yer aldım, bu süreçte, hem ajans içi organizasyon, hem de farklı ajanslar ve müşteri tarafında yer alarak, süreç yönetiminin tüm aşamaların koordinasyonunu gerçekleştirdim.

2005-2006 döneminde; gerçekleştirdiğimiz off-shore anlaşmalar uyarınca, Amerika'da yer alan ekiplerle, Türkiye'deki ekip arasındaki koordinasyonu sağlayarak, save.com projesi başta olmak üzere, Amerikan partner firmamızın bir çok projesinde off-shore project manager olarak görev aldım.

2007'den itibaren firma içerisinde İş Geliştirme Müdürü olarak faaliyetlerime devam ettim, bu süre zarfında da firma için ürün geliştirme, fizibilite çalışmaları, uygulanabilirlik testleri gibi faaliyetlerin başında yer aldım.

Eğitim Bilgileri

- **Üniversite (Yüksek Lisans)01.09.2022-18.09.2024**

İstanbul Üniversitesi (İÜ) - (Öğün Öğretim)Sosyal Bilimler Enstitüsü, Pazarlama

- **Üniversite (Lisans)06.1996-07.2001**

İstanbul Teknik Üniversitesi (İTÜ)İşletme Mühendisliği

Yabancı Dil

	Okuma	Yazma	Konuşma
İngilizce	Çok İyi	Çok İyi	Çok İyi

Yetkinlikler

- **Bilgisayar Bilgileri**

MS Project ve muadili proje yönetim araçları / Tasarım ve Yazılım Geliştirme süreçlerindeki farklı programlama dilleri ve farklı araçlara, projelendirme ve yönetim bazında hakimiyet.

Hakim olduğum programlama dilleri: ileri düzeyde HTML5, CSS3, Javascript JQuery/Jquery Mobile bilgisi, temel düzeyde C# ve MSSQL bilgisi.

Hakim olduğum geliştirme araçları: Godot Engine, Unity3D, Sketchup, 3Dsmay, Photoshop, Adobe Illustrator, Visual Studio,

- **Seminerler ve Kurslar**

İngilizce Eğitimi ELC - English Language Center - 15.07.1997-31.08.1997(200 Saat)

İngilizce dil eğitimimi tamamlamak için, Türkiye'deki hazırlık sürecinden sonra, Brighton'da dil kursu aldım.

- **Ödüller**

Stevie Awards 2018 – Yılın En iyi Satış Eğitimi ve Koçluk Programı Ödülü (Mondelez International “The Game for 6 Steps of a Call)

PCWorld 2002 – Yılın En İyi Oyun Sitesi Ödülü (puzmo.com internet sitesi)