

# ÖĞR. GÖR NEVİN ERYILMAZ



## Öğrenim Bilgisi

Doktora 2018	GAZİ ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ/RESİM-İŞ EĞİTİMİ (DR)
Yüksek Lisans 2014 1/Ocak/2017	GAZİ ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ/RESİM-İŞ EĞİTİMİ (YL) (TEZLİ) (2017) Tez Danışmanı:(Alev Çakmakoğlu)
Lisans 2004 6/Haziran/2008	GAZİ ÜNİVERSİTESİ GAZİ EĞİTİM FAKÜLTESİ/GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ BÖLÜMÜ

## Akademik Görevler

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ 2019	İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/GÜZEL SANATLAR TASARIM VE MİMARLIK FAKÜLTESİ/DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ/DİJİTAL OYUN TASARIMI PR. (İNGİLİZCE) (TAM BURLU))
ÖĞRETİM GÖREVLİSİ 2019	İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/MESLEK YÜKSEKOKULU/BİLGİSAYAR TEKNOLOJİSİ BÖLÜMÜ/BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PR. (TAM BURLU))
ÖĞRETİM GÖREVLİSİ 2017-2018	İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/MESLEK YÜKSEKOKULU/TASARIM BÖLÜMÜ/GRAFİK TASARIMI PR. (TAM BURLU))

## Projelerde Yaptığı Görevler:

- sanal gerçeklik , TÜBİTAK PROJESİ, Eğitmen:NEVİN ERYILMAZ, , 08/03/2022 (Devam Ediyor)  
(ULUSAL)
- istanbul öğretmen akademileri eğitimi , Yükseköğretim Kurumları tarafından destekli bilimsel  
araştırma projesi, Yürütücü:NEVİN ERYILMAZ, , 20/10/2021 - 13/03/2022 (ULUSAL)

## İdari Görevler

Arş. Uyg. Merkezi Müdürü  
2021

İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME VE ANİMASYON  
TEKNOLOJİLERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZ

Bölüm Başkanı  
2019

İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/MESLEK YÜKSEKOKULU/BİLGİSAYAR TEKNOLOJİSİ  
BÖLÜMÜ

## Ödüller

1. DİJİTAL OYUN KARAKTERİ TASARIMI ÖDÜLÜ, SEGA, 2021
2. En iyi Oyun Tasarımcı Ödülü, SEGA, 2017
3. yağlıboya tablo yarışması birincilik ödülü, 2015 GAZİ ÜNİVERSİTESİ

## Dersler \*

	Öğretim Dili	Ders Saati
<b>2021-2022</b>		
<b>Lisans</b>		
Animation for Games	İngilizce	12
Visual Effect design for games	İngilizce	4
<b>2020-2021</b>		
<b>Önlisans</b>		
BİLGİSAYAR DESTEKLİ ANİMASYON DESEN	Türkçe	4
<b>Lisans</b>		
Oyun Grafikleri Tasarımı	Türkçe	4
UI/UX DESIGN FOR GAME	İngilizce	4
Character Design For Game	İngilizce	4
GAME DESIGN	İngilizce	6
KARAKTER VE KONSEPT TASARIMI	Türkçe	4
GAME STUDIO	İngilizce	4
<b>2019-2020</b>		
<b>Lisans</b>		
Sanat Tarihi ve Bilgisayar Destekli Mitolojik Tasarım	Türkçe	1
REKLAMCILIKTA TEMEL GRAFİK UYGULAMALARI	Türkçe	6
Sanatsal Anatomi	Türkçe	1
Bilgisayar Destekli Animasyon Desen	Türkçe	1

## F. Sanat ve tasarım etkinlikleri :

1. Ulusal, WORKSHOP /Workshop /, 26.10.2018 , Animasyon, Görselleştirme ve Dijital Hikaye Anlatma, İstinye Üniversitesi, (No: 338089)
2. Ulusal, WORKSHOP /Workshop /, 22.05.2016-27.05.2016, 3 BOYUTLU TASARIMLAR, GAZİ ÜNİVERSİTESİ, (No: 263468)
3. Ulusal, SERGİLER/Uluslararası Sergiler /, 21.02.2015-05.03.2015, SAKÜDER 4. ULUSLARARASI SANAT BULUŞMASI RESİM SERGİSİ, CEMAL REŞİT REY SERGİ SALONU, (No: 227360)
4. Ulusal, WORKSHOP /Workshop /, 15.07.2017-23.07.2017, PROF DR NUR GÖKBULUT İLE YAĞLI BOYA TABLO ETKİNLİĞİ, KNIDOS SANAT AKADEMİSİ, (No: 263469)

5. Ulusal, WORKSHOP /Workshop yöneticiliği /, 15.06.2021 , Dijital oyunlarda parasallaştırma ve veri okuma , İstinye Üniversitesi, (No: 338090)
6. Ulusal, WORKSHOP /Workshop /, 15.03.2019-15.03.2019, İSLAMİYET ÖNCESİ HUN TÜRKLERİNDE KÜLTÜR VE SANAT KRİTİĞİ, İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ, (No: 263470)
7. Ulusal, WORKSHOP /Workshop /, 10.02.2019 , Dijital oyun geliştirme yolculuğu, İstinye Üniversitesi - Nevin Eryılmaz, , (No: 338088)
8. Ulusal, SERGİLER/Uluslararası Sergiler /, 06.03.2015-25.03.2015, SAKUDER 4. ULUSLARARASI ANKARA SANAT SERGİSİ VE PLASTİK SANATLAR 2015 SANAT ÖDÜLLERİ TÖRENİ, KÜLTÜR BAKANLIĞI SERGİ SALONU, (No: 227357)
9. Ulusal, SERGİLER/Bireysel (kişisel) sergiler/, 01.06.2012-08.06.2012, HUN SANATINA YOLCULUK, Gazi Üniversitesi sergi salonu, (No: 227706)

## Üniversite Dışı Deneyim

2022-2022	<b>YÖNETİM KURULU BAŞKANI</b>	SEMANTİK YAZILIM TEKNOLOJİLERİ, DİJİTAL OYUN, MOBİL OYUN, BITCOIN, YAZILIM, TASARIM, E TİCARET YÖNETİMİ, (Ticari (Özel))
2019-2021	<b>Oyun tasarımcısı</b>	KOÇLAB (Kaliforniya Üniversitesi- Türkiye ortak proje), Proje yöneticisi, (Yurtdışı Üniversite)
2013-2016	<b>Animatör</b>	Dreamworks, animasyon karakterlerinin çizilmesi tasarlanması ve canlandırmasından sorumluyum animasyon ve modelleme programları ile grafik ve animasyon haline getirme Çeşitli bilgisayar programlarını kullanarak oluşturulan içerik için karakter tasarlama Animasyon dizilerini görselleştirmek üzere storyboard hazırlama Tasarımlara boyut kazandırma çalışmaları yapma Projeye uygun, ilgili müzikle çizilen karakterlerin senkronizasyonunu sağlamal Animasyon katmanlarını birleştirebilmeli ve bunun için editörlerle beraber çalışma , (Ticari (Özel))
2008-2012	<b>game artist and game designer</b>	SEGA, Sega Corporation (Japonca: 株式会社セガ Kabushiki gaisha Sega), Japonya merkezli bir çok uluslu video oyunu geliştirme ve yayımlama şirkettir. Burada oyun tasarımı ve oyun karakteri, çevresi tasarımlarını yaptım. aynı zamanda 2 yıl boyunca oyun animasyonları yaptım., (Ticari (Özel))
2004-2008	<b>CGI designer</b>	KENAR PLATFORM REKLAM AJANSI, GRAFİK TASARIM-ANİMASYON TASARIM, 3D MODELLEME TASARIMI VE YÖNETİMİ, (Ticari (Özel))

## Tasarım

1. Dijital oyun karakteri tasarımı, sega ,Nevin Eryılmaz, 14.12.2018 -18.12.2019, Kişi Sayısı:2
2. KÜLTÜREL MİRASIN DİJİTAL OYUN ARACILIĞI İLE TANINIRLIĞI, SEGA, Sanatsal Tasarım (Bina, Çevre, Eser, Yayın, Mekan, Obje), KÜLTÜREL MİRASI KONU ALAN DİJİTAL OYUN TASARIMI, KÜLTÜREL MİRASI KONU ALAN DİJİTAL OYUN TASARIMI, 01.03.2021

## Sertifika

233948 TOEFL IBT, SCORE: 105, ODTÜ, Sertifika, 22.08.2015 -22.08.2020 (Uluslararası)

233947 ODTÜ (ORTADOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ), TOEFL HAZIRLIK KURSU, ORTADOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ KAMPUSU, Sertifika, 05.09.2013 -06.09.2014 (Ulusal)

## Araştırma

233949 Rig Animation with a Tangible and Modular Input Device ( hall efekti sensörü ile animasyon ve bilgisayar oyunu tasarımı, We will develop a novel modular and tangible input device for digital character animation. It consists of joints and splinter parts. A novice user can assemble these parts into a skeleton that allows for the positioning or posing of any digital character. Our approach combines hardware with sophisticated software. An optimization algorithm suggests compact device configurations to the user. It optimizes these configurations for a specific digital character with the help of a small set of sample poses.

This way, complex characters with hundredsof degrees of freedom canbe animated using only 5 to10 physical parts. Our toolinterfaces with the two mostpopular 3D-animation tools,Autodesk Maya and Blender.(Researcher: Lecturer Nevin Eryılmaz ), istinye üniversitesi, Araştırma, 22.06.2019 (Uluslararası)

233943 UNREAL ENĞİNE OYUN MOTORU PROGRAMI, UNREAL ENĞİNE BLUE PRİNT programında visual script ile oyun tasarımı, TÜRKİYE, Araştırma, 01.09.2018 (Uluslararası)

## Çalışma

233945 AUTOCAD, AUTOCAD PROGRAMINDA TEKNİK RESİM ÇİZİMİ MAKİNA PARÇASI ÇİZİMİ, İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ MÜHENDİSLİK DERSİ, Çalışma, 01.02.2019 (Ulusal)

233940 ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE ILLUSTRATOR programında tüm baskılı yayınları tasarımı, illüstrasyon, çizim, logo kurumsal kimlik tasarımı, tekstil desenleri ve koleksiyonları tasarımı, çizgi film ve bilgisayar oyunu karakteri çizimi, TÜRKİYE. Çalışma. 01.06.2008 (Uluslararası)

233941 ZBRUSH, ÇİZGİ FİLM VE BİLGİSAYAR OYUNLARI VE 3D YAZICILAR İÇİN 3 BOYUTLU MODELLEME, ORGANİK MODELLEME, KARAKTER TASARIMI,, TÜRKİYE, Çalışma, 06.01.2010 (Uluslararası)

233942 AUTODESK MAYA, AUTODESK MAYA PROGRAMI ANİMASYON VE KARAKTER TASARLAMA PROGRAMIDIR. PROGRAMDA ÇİZGİ FİLM VE BİLGİSAYAR OYUNU KARAKTERİ VE HAREKETLENDİRİLMESİNİ YAPIYORUM, TÜRKİYE. Çalışma. 01.09.2012 (Uluslararası)

233939 ADOBE PHOTOSHOP, ADOBE PHOTOSHOP programında tüm baskılı yayınları tasarımı, online tasarım, web arayüzü, animasyon tasarımı yapımı, tekstil tasarım, TÜRKİYE, Çalışma, 01.06.2008 (Uluslararası)

233937 ADOBE İNDESİGN, ADOBE INDESIGN programında kitap dergi, broşür ve baskılı yayınlar tasarımı yapımı, TÜRKİYE, Çalışma, 01.06.2008 (Uluslararası)

## Seminer

233946 BİLGİSAYAR OYUNU TASARIMI SEMİNERİ, Öğrencilere Oyun Tasarım Semineri verilmiştir, istinye üniversitesi, Seminer, 01.03.2019 (Ulusal)

## Ürün

461822 Toei Animeshyon Kenkyuujyou, Toei Animasyon Enstitüsünde bir yıl animasyon eğitimi aldım, Toei Animeshyon Kenkyuujyou, Ürün, 17.02.2009 -03.11.2010 (Uluslararası)