

# NEVİN ERYILMAZ

## ÖĞRETİM GÖREVLİSİ



**E-Posta Adresi** : nevin.eryilmaz@engr.istinye.edu.tr  
**Telefon (İş)** : -  
**Telefon (Cep)** : 05332075561  
**Adres** : İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ

### Öğrenim Bilgisi

Doktora 2019	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) Tez adı: Türk Sanatı Eğitimi (2017) Tez Danışmanı:(Alev Çakmakçoğlu)
Lisans 2004 6/Haziran/2008	GAZİ ÜNİVERSİTESİ GAZİ EĞİTİM FAKÜLTESİ/GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ BÖLÜMÜ

### Akademik Görevler

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ 2017	İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/MESLEK YÜKSEKOKULU/TASARIM BÖLÜMÜ/GRAFİK TASARIMI PR. (TAM BURLU)
ÖĞRETİM GÖREVLİSİ 2019-2021	İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/MESLEK YÜKSEKOKULU/BİLGİSAYAR TEKNOLOJİSİ BÖLÜMÜ/BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PR. (TAM BURLU))
ÖĞRETİM GÖREVLİSİ 2019-2021	İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/GÜZEL SANATLAR TASARIM VE MİMARLIK FAKÜLTESİ/DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ/DİJİTAL OYUN TASARIMI PR. (İNGİLİZCE) (TAM BURLU))

### Projelerde Yaptığı Görevler:

1. DİJİTAL OYUN TASARIM, Diğer (Ulusal), Yönetici:ERYILMAZ NEVİN, , 10/05/2021 (Devam Ediyor) (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
Eğitim Koordinatörü 2019	İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ/GÜZEL SANATLAR TASARIM VE MİMARLIK FAKÜLTESİ/DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ/DİJİTAL OYUN TASARIMI PR. (İNGİLİZCE) (TAM BURSLU)

## Ödüller

1. DİJİTAL OYUN KARAKTERİ TASARIMI ÖDÜLÜ, SEGA, 2021
2. En iyi tasarımcı ödülü, DRAGON DO, 2017
3. yağlıboya tablo yarışması birincilik ödülü, 2015

## Dersler \*

	Öğretim Dili	Ders Saati
2020-2021		
<b>Önlisans</b>		
BİLGİSAYAR DESTEKLİ ANİMASYON DESEN	Türkçe	4
<b>Lisans</b>		
UI/UX DESIGN FOR GAME	ngilizce	4
INDEPENDENT STUDY	ngilizce	6
KARAKTER VE KONSEPT TASARIMI	Türkçe	4
GAME STUDIO	ngilizce	4
Character Design For Game	ngilizce	4
2019-2020		
<b>Lisans</b>		
Sanat Tarihi ve Bilgisayar Destekli Mitolojik Tasarım	Türkçe	1
Bilgisayar Destekli Animasyon Desen	Türkçe	1
Sanatsal Anatomi	Türkçe	1
REKLAMCILIKTA TEMEL GRAFİK UYGULAMALARI	Türkçe	6
2018-2019		
<b>Önlisans</b>		
BİLİMSSEL ARAŞTIRMA YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Türkçe	3
BİLİM ETİĞİ	Türkçe	2
3D ÇİZİM VE MODELLEME	Türkçe	1
BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÇİZİM VE TASARIM	ngilizce	3
ANİMASYON TASARIM	ngilizce	1
<b>Lisans</b>		
COMPUTER AİDED DESIGN	ngilizce	4
PERSPEKTİF VE ÇİZİM TEKNİKLERİ	Türkçe	3

## 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

2019-2021	<b>Oyun tasarımcısı</b>	KOÇLAB (Kaliforniya Üniversitesi- Türkiye ortak proje), Proje yöneticisi, (Yurtdışı Üniversite)
2017-2019	<b>ART DIRECTOR</b>	DRAGON DO, Türkiye ve ABD merkezli spor ürünleri markası. Bu markada Sportif Kostümler tasarladım, Endüstri ürünleri modelledim, uzakdoğu sporları için illüstrasyonlar yaptım. Markanın Tüm Dünya Amerika, Avrupa tasarımının başında proje yöneticiliği yaptım. , (Ticari (Özel))
2013-2016	<b>Animatör</b>	Dreamworks, (Ticari (Özel))
2008-2012	<b>SANATÇI</b>	SEGA, (Ticari (Özel))
2004-2008	<b>SANAT YÖNETMENİ</b>	KENAR PLATFORM REKLAM AJANSI, GRAFİK TASARIM-ANİMASYON TASARIM, 3D MODELLEME TASARIMI VE YÖNETİMİ, (Ticari (Özel))

## Tasarım

1. Dijital oyun karakteri tasarımı, Nevin Eryılmaz, 14.12.2018 -18.12.2019
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

23394<sup>8</sup> TOEFL IBT, SCORE: 105, ODTÜ, Sertifika, 22.08.2015 -22.08.2020 (Uluslararası)

23394 ODTÜ (ORTADOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ), TOEFL HAZIRLIK KURSU, ORTADOĞU TEKNİK 7 ÜNİVERSİTESİ KAMPUSU, Sertifika, 05.09.2013 -06.09.2014 (Ulusal)

## Araştırma

23394<sup>9</sup> 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 splitter 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 hundreds of degrees of freedom can be animated using only 5 to 10 physical parts. Our tool interfaces with the two most popular 3D-animation tools, Autodesk Maya and Blender. (Researcher: Lecturer Nevin Eryılmaz ), istinye üniversitesi, Araştırma, 22.06.2019 (Uluslararası)

23394 UNREAL ENGINE OYUN MOTORU PROGRAMI, UNREAL ENGINE BLUE PRINT programında visual script ile 3 oyun tasarımı, TÜRKİYE, Araştırma, 01.09.2018 (Uluslararası)

## Çalışma

23394 AUTOCAD, AUTOCAD PROGRAMINDA TEKNİK RESİM ÇİZİMİ MAKİNA PARÇASI ÇİZİMİ, İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ MÜHENDİSLİK DERSİ, Çalışma, 01.02.2019 (Ulusal)

23394 AUTODESK MAYA, AUTODESK MAYA PROGRAMI ANİMASYON VE KARAKTER TASARLAMA PROGRAMIDIR. 2 PROGRAMDA ÇİZGİ FİLM VE BİLGİSAYAR OYUNU KARAKTERİ VE HAREKETLENDİRİLMESİNİ YAPIYORUM, TÜRKİYE, Çalışma, 01.09.2012 (Uluslararası)

23394 ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE ILLUSTRATOR programında tüm baskılı yayınları tasarımı, ilustrasyon, 0 çizim, logo kurumsal kimlik tasarımı, tekstil desenleri ve koleksiyonları tasarımı, çizgi film ve bilgisayar oyunu karakteri çizimi, TÜRKİYE, Çalışma, 01.06.2008 (Uluslararası)

23394 ZBRUSH, ÇİZGİ FİLM VE BİLGİSAYAR OYUNLARI VE 3D YAZICILAR İÇİN 3 BOYUTLU MODELLEME, 1 ORGANİK MODELLEME, KARAKTER TASARIMI,, TÜRKİYE, Çalışma, 06.01.2010 (Uluslararası)

23393 ADOBE PHOTOSHOP, ADOBE PHOTOSHOP programında tüm baskılı yayınları tasarımı, online tasarım, 9 web arayüzü, animasyon tasarımı yapımı, tekstil tasarım, TÜRKİYE, Çalışma, 01.06.2008 (Uluslararası)

23393 ADOBE İNDESİGN, ADOBE INDESIGN programında kitap dergi, broşür ve baskılı yayınlar tasarımı 7 yapımı, TÜRKİYE, Çalışma, 01.06.2008 (Uluslararası)

## Seminer

23394 BİLGİSAYAR OYUNU TASARIMI SEMİNERİ, Öğrencilere Oyun Tasarım Semineri verilmiştir, istinye 6 üniversitesi, Seminer, 01.03.2019 (Ulusal)