



ÖZGEÇMİŞ

1. Adı Soyadı : Emrah KORKUNÇ

İletişim Bilgileri : Arnavutköy/İstanbul
Adres

Telefon : 0554 553 56 23
Mail : emrah.korkunc@hotmail.com – info@emrahkorkunc.com –
emrahkorkunc@beykent.edu.tr

emrahkorkunc.com

2. Doğum Tarihi : 30.08.1989

3. Unvanı : Öğretim Görevlisi

4. Öğrenim Durumu : Yüksek Lisans

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	Radio Tv Sinema	Selçuk Üniversitesi	2014
Yüksek Lisans	Görsel iletişim Tasarımı	Üsküdar Üniversitesi	2022
Doktora	-	-	-

5. Akademik Görevler

Öğretim Görevlisi- Beykent Üniversitesi -M.Y.O – Oyun Geliştirme ve Programlama Programı
(Devam etmekte)

Öğretim Görevlisi- Esenyurt Üniversitesi – M.Y.O – Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Pro

Öğretim Görevlisi- Medipol Üniversitesi – İletişim Fak. – Yeni Medya Böl. / 40- A Görevlendirme

6. Lisans ve Ales Notu

Lisans: 2.44

Ales: 70.1

7. Yüksek Lisans Tezleri

İki boyutlu (2B) karakter animasyonu üretiminde kullanılan yazılımların hareket tasarımı bağlamında incelenmesi ve örnek bir uygulama

8. Kullandığım Yazılımlar

Unity -Unreal- Blender – Maya – After Effect - Adobe Illustrator - Adobe Premier Pro

9.Projeler

Oyunlar

- 3D Car Street - emrahkorkunc.com - sitesinden oynanabilir
3D Handball - emrahkorkunc.com - sitesinden oynanabilir
2D Adventure Island - emrahkorkunc.com - sitesinde n oynanabilir

10.İdari Görevler

Esenyurt Üniversitesi – Bilgisayar Teknolojileri Bölüm Başkanlığı

11.Akademi Dışı Deneyimler

Bağcılar Belediyesi- Kamu – 4 yıl

Medya ve Görsel Sanatlar Uzmanı (**Ünvan**) / - E Spor - Kurumsal İletişim -(**Sorumluluk**)

Üsküdar Üniversitesi -Vakıf – 3 yıl

Kurgu Uzmanı - (**Ünvan**) / - 3D modelleme Animasyon İletişim - (**Sorumluluk**)

Akdeniz TV - Özel I – 1 yıl

Kurgu Uzmanı – (**Ünvan**) / - 2D grafik ve 3D modelleme - (**Sorumluluk**)

12. Sertifikalar

İHA Operatörlüğü – Ticari – 1 - Sertifikası

Bilgisayar İşletmenliği - Sertifikası

13.Son iki yılda verdiği lisans ve lisansüstü düzeyindeki dersler

Akademik Yıl	Dönem	Dersin Adı	Haftalık Saati		Öğrenci Sayısı
			Teorik	Uygulama	
2024-2025	Güz	3B Tasarım	1	2	15
2024-2025	Güz	Oyun Tasarımı	1	3	15
2024-2025	Güz	Oyun Programlama	1	3	15
2024-2025	Güz	Jenerik Tasarımı	1	2	20
2024-2025	Bahar	Grafik Animasyon	1	2	20
2024-2025	Bahar	Bilgisayar Destek Animasyon	1	3	15
2025-2026	Güz	Oyun Geliştirme	1	3	20

2025-2026	Güz	Oyun Fiziği	1	3	20
2025-2026	Güz	Tipografi	1	2	20
2025-2026	Bahar	2B oyun Stüdyosu	1	2	20
2025-2026	Bahar	Kodlama Teknikleri	2	2	45
2025-2026	Bahar	Oyun Tasarım İlkeleri	1	2	20
2025-2026	Bahar	Web Tasarımı	1	2	20

14. Çalışmalar

**DENEYİMSEL ÖĞRENME ARACILIĞI İLE KÜLTÜREL MİRAS AKTARIMI:
TURİZM VE YEREL KİMLİK İÇİN DİJİTAL BİR OYUN MODELİ ÖNERİSİ
EMRAH KORKUNÇ, ŞERİFE BETÜL PAPAGAN, MEHMET EL, YAVUZ ÇETİN,
,BAŞAK BURCU EKE (30.10.2025) ,**

**Yayın Yeri:Uluslararası Turizmde Alternatif Eğilimler ve Yenilikçi Yaklaşımlar
Kongresi
Uluslararası Özet bildirisi**

**Araştırmacı ID : 379131
ORCID:0000-0002-9261-7117**

15. Yök akademik

<https://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthorProceeding.jsp>