

# UMUT BAŞAR

Product Specialist

Istanbul • +905307978276 • [umutbsd@gmail.com](mailto:umutbsd@gmail.com) • [linkedin.com/in/umutbasar/](https://www.linkedin.com/in/umutbasar/) • [www.umutbasar.com](http://www.umutbasar.com)

## SUMMARY

---

I graduated from the Digital Game Design department in July 2025. I have gained experience in many different areas of the mobile gaming industry. During my university years, I published two mobile games on iOS and Android platforms with two of my classmates. I have been working on the product side at NBL Games for over a year, where I began my professional career as an intern. Currently, I am deepening my expertise in this area to support product development processes with data-driven strategies.

## EDUCATION

---

### BEYKOZ UNIVERSITY - DIGITAL GAME DESIGN

Sep. 2020 - Jul. 2025

- I have received education in Game Design, Product Management, Game Development, 3D Modeling, 2D Art, User Experience and User Interface. During university project courses, we published the mobile games we developed. I actively participated in various aspects of game publishing and development processes, enhancing my skills.

GPA: 3.43

## EXPERIENCE

---

### NBL GAMES

Besiktas / Istanbul

#### Product Specialist

Aug. 2025 - Present

- I personally take control of and track all tasks in the product development process; I act as a bridge between teams to ensure that the workflow progresses smoothly and on time.
- I created mockups by analyzing references and played an active role in adding new features.
- I checked the data in Metabase using SQL and wrote new queries.
- I was also the lead on the QA side and by providing customer support, I had the opportunity to see the game through the player's eyes.
- I played an active role in transforming a project with a negative ROI into a profitable and scalable operation in less than a year. By contributing to data-driven optimizations, I helped increase the D1 retention rate by 42%, D7 by 76% and D30 by 71%, while also helping to increase ARPU by 3.3 times through monetization improvements.

#### Product Intern

Mar. 2025 - Aug. 2025

- I secured an internship opportunity with a core senior level team that typically does not hire interns. During this period, I supported the development of Quiz Crush. This was where I took my first professional steps into the gaming industry and learned how things operate.

### QUIZ CRUSH (TRIVIA) - NBL GAMES

App Store: [Quiz Crush on the App Store](#) Play Store: [Quiz Crush - Apps on Google Play](#)

## YIU GAMES (UNIVERSITY PROJECT TEAM)

Sisli / Istanbul

### Multiple Roles

Jan. 2024 - Mar. 2025

- I developed mobile games with two teammates I worked with in university project courses.
- We were accepted into the OGEM Pre Incubation Program and opened a booth at the GIST 2024 game fair in September 2024. We released our two mobile games on Android and iOS platforms.
- In our team of three, one of my friends worked as a Game Developer and another as a 3D Artist, while I was responsible for product and team management, as well as designing game mechanics and user interfaces. I also contributed to marketing and sound design processes. Additionally, I took an active role in publishing the games on both platforms, especially on iOS.

### MY GAS STATION (SIMULATION)

App Store: [My Gas Station on the App Store](#) Play Store: [My Gas Station - Apps on Google Play](#)

### OCEAN ISLANDS (ADVENTURE, SIMULATION)

App Store: [Ocean Islands on the App Store](#) Play Store: [Ocean Islands - Apps on Google Play](#)

## CERTIFICATIONS & ADDITIONAL TRAINING

---

### YAPAY ZEKA VE TEKNOLOJİ AKADEMİSİ

Dec. 2024 - July 2025

- I have been accepted into the Yapay Zeka ve Teknoloji Akademisi (Artificial Intelligence and Technology Academy), a program launched with the support of Google Turkey. I am proud to be among the 2.000 scholarship recipients selected from 25.000 applications across Turkiye. During this 8 month program, I received training in Game Development using Unity and AI integrated Unity modules, the Google Project Management Certification Program, social skills, technology entrepreneurship and education in the legal and financial sectors.

My Certificates: <https://www.linkedin.com/in/umutbasar/details/certifications/>

## ADDITIONAL INFORMATION

---

- **Language Skills:** English (Professional, B1-B2), Turkish (Native)
- **Technical Skills:** Game Design, GDD, Game Mechanics, Research Skills, Teamwork, Task Management, Problem Solving, Attention to Detail, Analytical Skills, Key Performance Indicators (KPIs), UX Design, Documentation, A/B Testing, Bug Tracking & Reporting, Manual Testing, SQL.
- **Programs I Use:** Jira, Trello, ClickUp, Microsoft Office Programs (Excel, Word, PowerPoint), Unity, Figma, Miro, Photoshop, Slack, Google Docs & Sheets, GameAnalytics, Metabase, DataGrip, OneSignal, Google AI Studio, Claude.

# UMUT BAŞAR

Product Specialist

İstanbul • +905307978276 • [umutbsd@gmail.com](mailto:umutbsd@gmail.com) • [linkedin.com/in/umutbasar/](https://www.linkedin.com/in/umutbasar/) • [www.umutbasar.com](http://www.umutbasar.com)

## ÖZET

Temmuz 2025'te Dijital Oyun Tasarımı bölümünden mezun oldum. Mobil oyun sektörünün pek çok farklı alanında deneyim kazandım. Üniversite yıllarımda iki sınıf arkadaşım ile, iOS ve Android platformlarında iki mobil oyun yayınladık. Profesyonel kariyerime stajyer olarak başladığım NBL Games'te bir yılı aşkın süredir ürün tarafında görev almaktayım. Şu an uzmanlığımı, ürün geliştirme süreçlerini veriye dayalı stratejilerle desteklemek üzere bu alanda derinleştiriyorum

## EĞİTİM

### BEYKOZ ÜNİVERSİTESİ - DİJİTAL OYUN TASARIMI (YENİ MEZUN) 2020 - 2025

- Oyun Tasarımı, Ürün Yönetimi, Oyun Geliştirme, 3D Modelleme, 2D Sanat, UX&UI ve Ürün alanlarında eğitim aldım. Proje dersleri sırasında, geliştirdiğimiz oyunları geliştirdik ve yayınladık. Oyun Tasarımcısı ve Ürün Yöneticisi rollerini üstlenmenin yanı sıra, oyun yayınlama ve geliştirme süreçlerinin çeşitli aşamalarına aktif olarak katılarak becerilerimi geliştirdim. **GNO: 3.43**

## DENEYİM

### NBL GAMES Beşiktaş / İstanbul

#### Product Specialist (Ürün Uzmanı) Ağustos 2025 - Hâlen

- Ürün geliştirme sürecindeki tüm görevlerin takibini bizzat yürüttüm. İş akışının sorunsuz ve takvime uygun ilerlemesi için ekipler arasında köprü kurdum.
- Referansları analiz ederek mockup'lar oluşturdum ve yeni özelliklerin eklenmesinde aktif rol aldım.
- Veri analizi yaptım ve SQL yazarak ihtiyaç duyulan yeni sorguları yazdım.
- QA süreçlerine liderlik ettim. Aynı zamanda oyuncu desteği vererek oyunu bir oyuncunun gözünden deneyimleme ve analiz etme şansı yakaladım.
- Negatif ROI'ye sahip bir projeyi bir yıldan kısa bir sürede karlı ve ölçeklenebilir bir operasyona dönüştürmede aktif rol oynadım. Veriye dayalı optimizasyonlara katkıda bulunarak, D1 tutma oranını %42, D7'yi %76 ve D30'u %71 artırmaya yardımcı olurken, aynı zamanda para kazanma iyileştirmeleriyle ARPU'yu 3,3 kat artırmaya da yardımcı oldum.

#### Product Intern (Ürün Stajyeri) Mart 2025 - Ağustos 2025

- Daha önce hiç stajyer almayan üst düzey bir ekipte staj fırsatı elde ettim. Bu süre zarfında Quiz Crush'ın geliştirilmesine destek oldum. Burada oyun sektörüne ilk profesyonel adımlarımı attım ve işlerin nasıl yürüdüğünü öğrendim. Özellikle ürün tarafında önemli bilgiler edindim.

### QUIZ CRUSH

App Store: [Quiz Crush on the App Store](#) Play Store: [Quiz Crush - Apps on Google Play](#)

## YIU GAMES (ÜNİVERSİTE PROJE TAKIMI)

Şişli / İstanbul

### Çoklu Roller

Ocak 2024 - Mart 2025

- Üniversitedeki proje derslerinde birlikte çalıştığım iki takım arkadaşım ile mobil oyunlar geliştirdim.
- OGEM Ön Kuluçka Programına kabul edildik ve Eylül 2024'te GIST 2024 oyun fuarında bir stant açtık. İki mobil oyunumuzu Android ve iOS platformlarında yayınladık.
- Üç kişilik ekibimizde, arkadaşlarımdan biri Oyun Geliştirici, diğeri ise 3D Sanatçı olarak çalışırken, ben ürün ve ekip yönetiminden, oyun mekanikleri ve kullanıcı arayüzlerinin tasarımından sorumluydum. Ayrıca pazarlama ve ses tasarımı süreçlerine de katkıda buldum. Ek olarak, her iki platformda, özellikle iOS'ta oyunların yayınlanmasında aktif rol aldım.

### MY GAS STATION

App Store: [My Gas Station on the App Store](#) Play Store: [My Gas Station - Apps on Google Play](#)

### OCEAN ISLANDS

App Store: [Ocean Islands on the App Store](#) Play Store: [Ocean Islands - Apps on Google Play](#)

## SERTİFİKALAR VE EK EĞİTİM

---

### YAPAY ZEKA VE TEKNOLOJİ AKADEMİSİ

Aralık 2024 - Temmuz 2025

- Google Türkiye'nin desteğiyle başlatılan Yapay Zeka ve Teknoloji Akademisi programına kabul edildim. Türkiye genelinde 25.000 başvuru arasından seçilen 2.000 bursiyer arasında yer almaktan gurur duyuyorum. 8 aylık bu programda Unity ve AI entegre Unity modülleri kullanarak Oyun Geliştirme, Google Proje Yönetimi Sertifika Programı, sosyal beceriler, teknoloji girişimciliği ve hukuk ve finans sektörlerinde eğitim aldım.

Sertifika linkim: <https://www.linkedin.com/in/umutbasar/details/certifications/>

## EK BİLGİLER

---

- **Dil Becerilerim:** İngilizce (Profesyonel, B1-B2), Türkçe (Anadil)
- **Teknik Yeteneklerim:** Oyun Tasarımı, Oyun Tasarım Dokümanı (GDD), Oyun Mekanikleri, Takım Çalışması, Takım Yönetimi, Problem Çözme, Detaylara Dikkat, Analitik, Anahtar Performans Göstergeleri (KPIs), UX Tasarımı, Dokümantasyon, A/B Testi, Hata Takibi ve Raporlama, Test Planlama, Manuel Test, SQL.
- **Kullandığım Programlar & Araçlar:** Jira, Trello, ClickUp, Microsoft Office Programs (Excel, Word, PowerPoint), Unity, Figma, Miro, Photoshop, Slack, Google Docs, Google Sheets, Claude, GameAnalytics, Metabase, DataGrip, OneSignal, Google AI Studio.