

Hasan C. Öztürk

Absolvent (M.A. Digital Humanities) mit Fokus auf User-Centered Design, Research und agiler Prototypen-Entwicklung

Albstadt, Deutschland
+49 1573 394 3391
Email: hasancen91@gmail.com
Website: hasanoeztuerk.github.io

AUSBILDUNG

Universität Stuttgart — MA Digital Humanities (1.8)

Oktober 2019 - April 2025

Thema der Abschlussarbeit: *Environmental storytelling in ergodic literature*

Technische Fähigkeiten: Human-Computer Interaction (HCI), Prototyping

Universität Tübingen — BA Amerikanistik (IAS) (1,9)

April 2016 - September 2019

Specialization: Cultural & Literary Studies

Fokus: Narrative Strukturen und transmediales Storytelling

PROJEKTERFAHRUNG

Akademische & Technische Projekte

Digitale Geisteswissenschaften | 2019-2025

- Entwicklung einer Abschlussarbeit über multivariables Storytelling in ergodischer Literatur
- Prototyping: Erstellung von Low-Fidelity- und High-Fidelity-Prototypen (Twine) mit 5+ narrativen Pfaden zur Iteration und Validierung von Design-Entscheidungen.
- Anwendung von Python-Analysen in Natural Language Processing
- Modellierung narrativer Strukturen als dynamische Systeme mit Informatik-Kollegen
- Entwicklung von 3D-Umgebungen (Blender/Unity) für räumliche Storytelling-Forschung

FÄHIGKEITEN

UX-Research & Methoden:

Nutzerinterviews | Usability-Testing | Persona-Erstellung | User Stories | Design Thinking | User-Centered Design (UCD) | Qualitative Datenanalyse

Prototyping & Tools: Figma (Grundlagen) | Twine | Unity (Grundlagen) | Blender

Technisch:

Python | HTML/CSS | Unity (Grundlagen) | Datenanalyse | AI tools

ZERTIFIKATE

[Certified Associate in Project Management \(CAPM\)®](#) (PMI 2025)

[Professional Scrum Master™ I \(PSM I\)](#) (Scrum.org 2025)

[Google Project Management Professional Certificate \(v2\)](#) (Google/Coursera 2025)

[CS50 Introduction to Computer Science](#) (Harvardx 2025)

[Introduction to Game Design](#) (LaSallex 2023)

TECHNISCHE FÄHIGKEITEN

UX/UI:

Figma | Sketch

Entwicklung:

Python | C# | HTML/CSS | Unity

Projektmanagement:

Jira (Scrum/Kanban) | Agile Methoden

SOZIALE KOMPETENZEN

Anpassungsfähigkeit an agile Arbeitsweisen

Teamplayer, der in kreativen Umgebungen aufblüht

Iterative Verbesserung durch Feedback

SPRACHEN

Englisch | Deutsch | Türkisch