

PORTFOLIO

Rıdvan Karasubaşı

2025



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Hallo,

Ich bin Rıdvan Karasubaşı

Informatiker

Ich habe mein Informatikstudium 2025 abgeschlossen. Als Entwickler mit starken analytischen Denkfähigkeiten, Lernbereitschaft und einer kollaborativen Denkweise strebe ich danach, wirkungsvolle Projekte im Bereich der Software zu erstellen. Durch kontinuierliche Verbesserung meiner technischen Fähigkeiten bemühe ich mich, innovative und nachhaltige Beiträge zu den Projekten zu leisten, an denen ich in Zukunft beteiligt sein werde.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

Bildung

2020-2025

Recep Tayyip Erdoğan Universität

Bachelorabschluss in Informatik



2020-2021

Anatolische Universität

Associate Degree in Webdesign und Programmierung,
Fakultät für Fernstudium

2022-2023

Internationale Balkan-Universität (Erasmus)

Ich habe im Rahmen des Erasmus+ Austauschprogramms
ein Semester in Nordmazedonien studiert.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

BERUFSERFAHRUNG

JIB Games

Ich habe drei Monate lang als freiberuflicher QA-Tester gearbeitet. Ich habe Testszenarien erstellt, die mir zugewiesenen Testfälle ausgeführt und die Ergebnisse detailliert dokumentiert.



BUS-CRASH

Gemeinsam mit meinen Teamkollegen nahm ich mit unserem Projekt "Fahrerüberwachung" am TEKNOFEST-Wettbewerb in der Kategorie "Intelligente Transportlösungen" teil. In diesem Projekt war ich für die Bildverarbeitung zuständig. Wir erreichten erfolgreich das Finale.

TURASAŞ



KamiX

Meine Teamkollegen und ich haben unser Projekt "Operatives Drohne" abgeschlossen. Ich war für den autonomen Teil des Projekts zuständig. Mit diesem Projekt haben wir im Rahmen eines Gründerwettbewerbs einen Geldpreis des Ministeriums für Industrie und Technologie gewonnen.



TÜRASAŞ

Ich habe mein 30-tägiges obligatorisches Sommersemester Praktikum bei TÜRASAŞ absolviert. Ich habe mich auf Computernetzwerke und Arduino konzentriert.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

BERUFSERFAHRUNG

SAYZEK

Ich wurde in das SAYZEK Academic Thesis Program (ATP) 2024-2025 aufgenommen, das vom Defense Industry AI Capability Cluster (SAYZEK) in Zusammenarbeit mit der Präsidentschaft der Verteidigungsindustrie (SSB) und dem Rat für Hochschulbildung (YÖK) koordiniert wird.



Abschlussprojekt

In meinem Abschlussprojekt habe ich eine mobile Anwendung mit integrierter künstlicher Intelligenz entwickelt, die Soldaten, die in Kampfsituationen verletzt wurden, Offline-Erste-Hilfe-Empfehlungen gibt.



Cerebrum Tech

Ich habe mein 30-tägiges obligatorisches Sommersemesterpraktikum bei Cerebrum Tech absolviert. Ich habe mich auf die Entwicklung mobiler Anwendungen konzentriert.



TÜBİTAK-1001 Stipendiat

Ich arbeitete an der Datenerfassung und Webentwicklung für ein KI-gestütztes Projekt zur Früherkennung von Präekklampsie.

Google Spiele- und Anwendungsakademie

Als einer von 2000 Studenten, die von Google aus der gesamten Türkei ausgewählt wurden, erhielt ich eine 10-monatige Ausbildung in der Spieleentwicklung.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

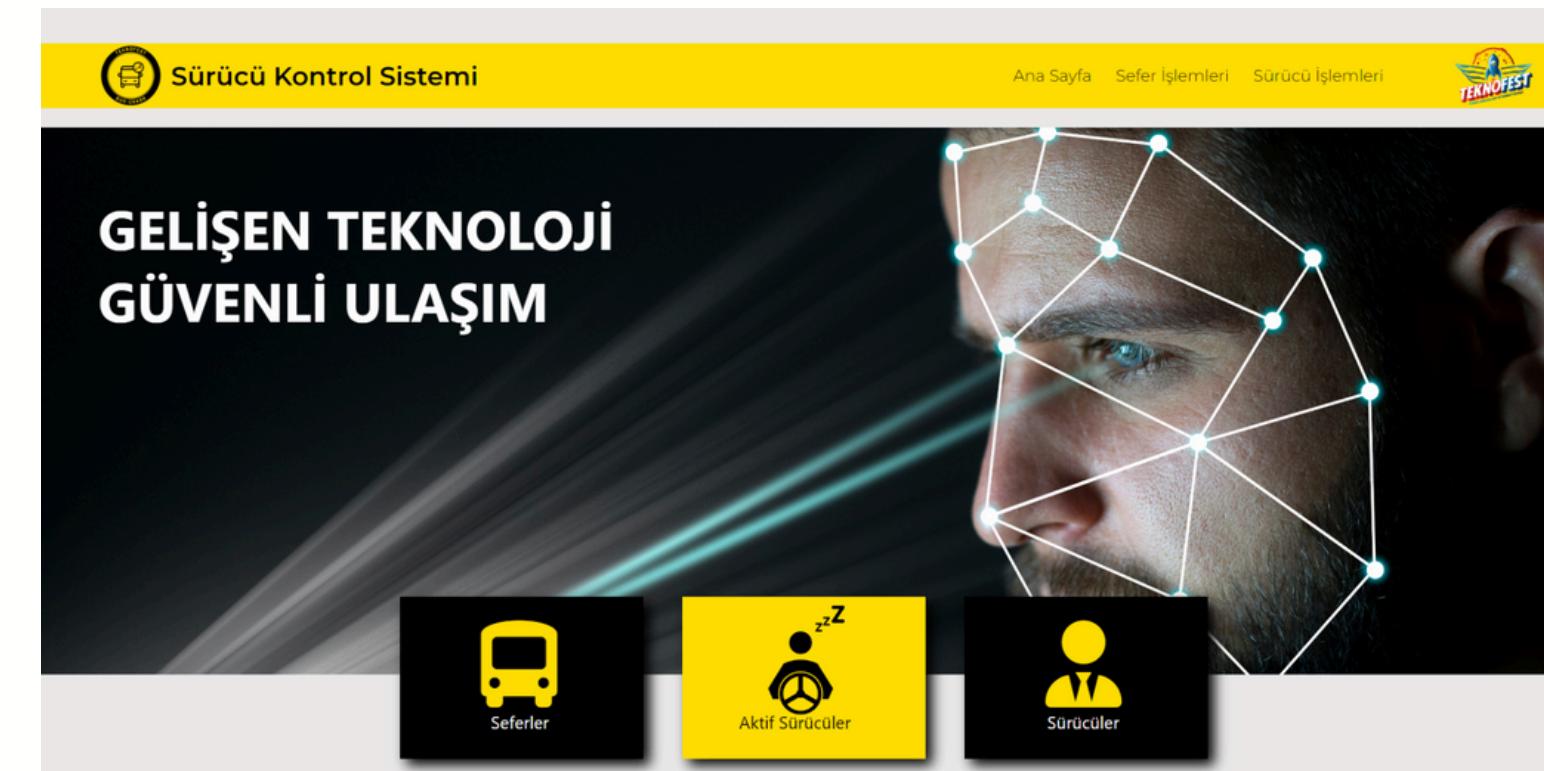
JIB Games

Im Rahmen meines Erasmus-Programms arbeitete ich drei Monate lang als freiberuflicher Tester bei Jib Games. In dieser Zeit überprüfte ich eingereichte Testszenarien und erstellte neue. Diese Erfahrung ermöglichte es mir, den Softwaretestzyklus kennenzulernen und anzuwenden.



Fahrerüberwachung

Im Transportsektor führt die Nutzung fremder Fahrtenschreiber nach Ablauf der Gültigkeitsdauer des eigenen Geräts sowohl zu Rechtsverstößen als auch zu einem erhöhten Risiko von Unfällen aufgrund von Müdigkeit. Um diesem Problem zu begegnen, entwickelte ich ein integriertes System zur Gesichtserkennung bei der Fahrtenschreiberprüfung und zur Echtzeit-Überwachung des Schlaf-Wach-Rhythmus. Beim Scannen des Fahrtenschreibers in das System analysiert die Fahrzeugkamera das Gesicht des Fahrers und gleicht es mit dem tatsächlichen Besitzer des Geräts ab. Nach erfolgreicher Verifizierung überwacht das System die Aufmerksamkeit des Fahrers während der Fahrt in Echtzeit mithilfe KI-gestützter Bildverarbeitung und gibt bei Anzeichen von Müdigkeit oder Unaufmerksamkeit einen akustischen Warnton aus. Ziel dieses Projekts war es, den Missbrauch von Fahrtenschreibern zu verhindern und die Fahrsicherheit zu erhöhen.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

Operatives Drohne

Ich arbeitete an einem Projekt zur Entwicklung einer autonomen Versorgungsdrohne, die Soldaten im Gefecht schneller, sicherer und effizienter mit Erster Hilfe und Munition versorgen sollte. Ziel war es, dass Soldaten über ein von meinem Team entwickeltes Armband digital angeben, welche Art von Versorgungsgütern sie benötigen. Die Drohne sollte diese Information empfangen, das passende Versorgungspaket auswählen und es per autonomer Routenplanung abliefern. Mein Ziel im Projekt war es, die Einsatzfähigkeit zu gewährleisten, die Sicherheit des Personals durch die Reduzierung manueller Nachschublieferungen in Risikogebieten zu erhöhen und Zeit und Kosten zu sparen. Für dieses Projekt erhielten wir ein Preisgeld vom Ministerium für Industrie und Technologie.

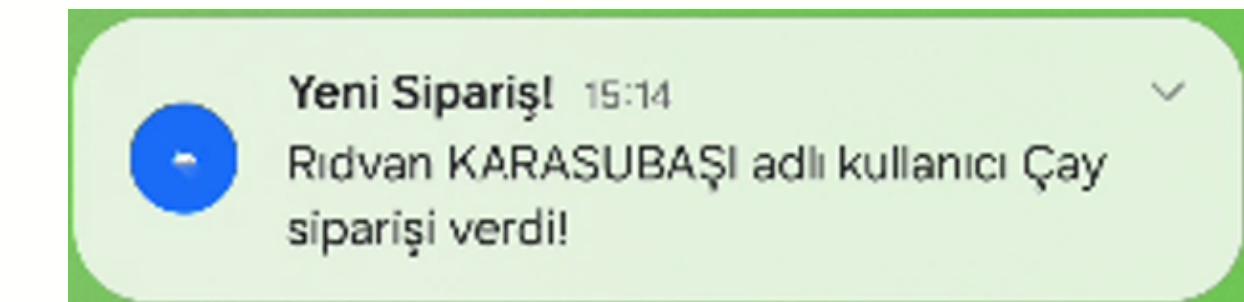
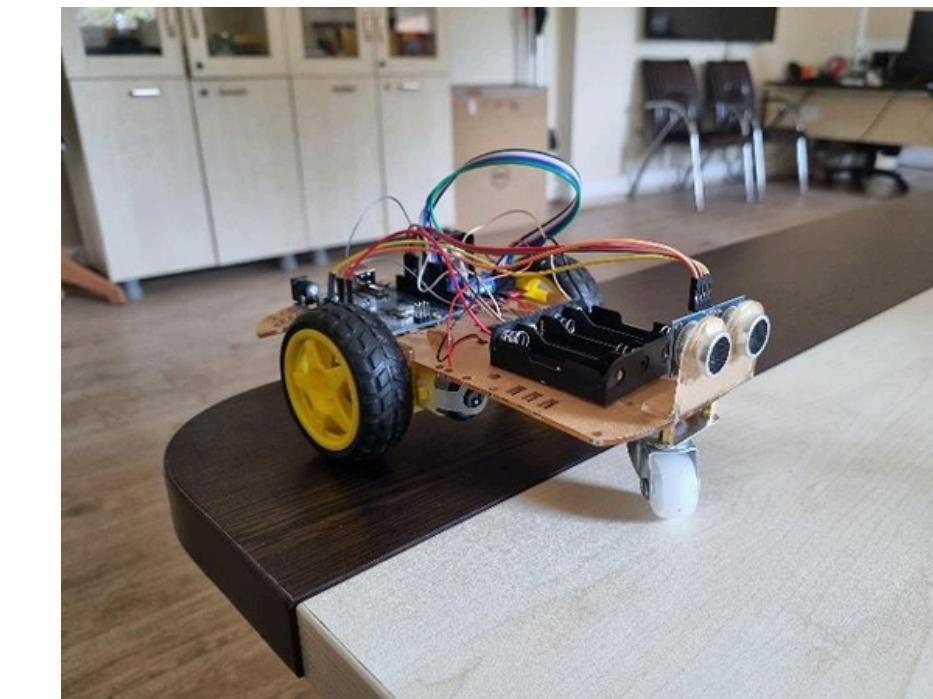


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

TÜRASAŞ Praktikumsprojekte

Während meines Praktikums arbeitete ich im Netzwerkbereich und sammelte Erfahrung in der Installation und Integration von IP-Kameras. Außerdem entwickelte ich verschiedene kleinere Projekte mit Arduino. In der letzten Phase meines Praktikums entwarf ich eine mobile App für die Mitarbeiter.

Zuvor mussten die Mitarbeiter in der Kantine anrufen, um Essen oder Getränke zu bestellen. Um dies zu verbessern, entwickelte ich eine App, mit der die Mitarbeiter direkt bestellen konnten, ohne jemanden kontaktieren zu müssen. Die App zeigte die Bestellung jedes Mitarbeiters auf dem Bildschirm der Kantine an, sodass die Mitarbeiter die Bestellungen entsprechend vorbereiten und ausgeben konnten. Dieses Projekt sparte Zeit und reduzierte die Arbeitsbelastung des Kantinenpersonals erheblich.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

HeroiCity

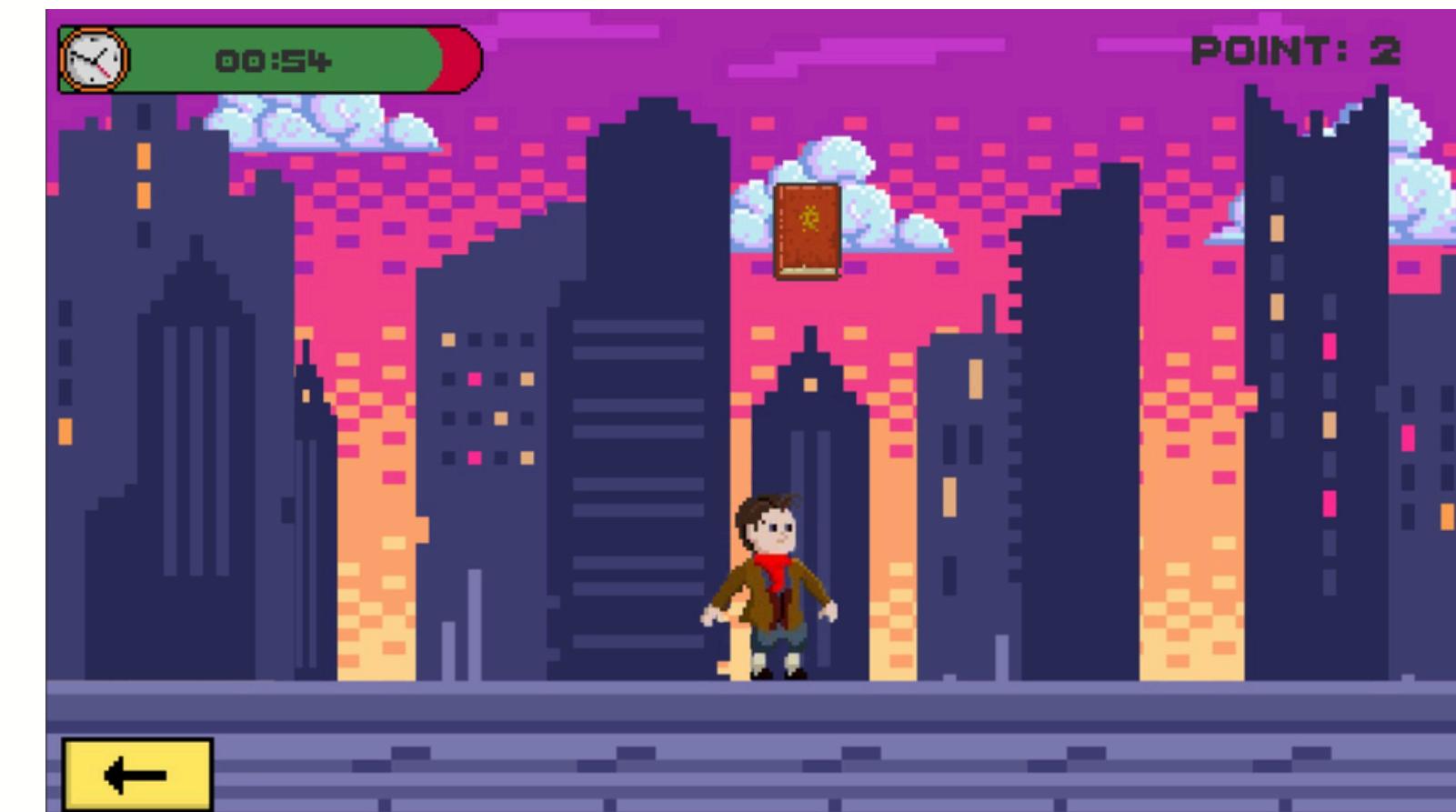
Mein Teamkollege und ich haben im Rahmen eines Spielewettbewerbs der Google Games and Apps Academy innerhalb von 24 Stunden das Spiel HeroiCity entwickelt. Das Spiel beinhaltet verschiedene Rätsel und Aufgaben, die die Spieler lösen müssen. Ziel des Spiels ist es, diese Aufgaben erfolgreich zu bewältigen.



Book Collector

Ich habe ein Spiel namens "Book Collector" entwickelt. In diesem Spiel steuert der Spieler eine Figur am unteren Bildschirmrand, bewegt sich nach links und rechts und fängt herabfallende Bücher auf. Ziel des Spiels ist es, innerhalb einer Minute so viele Bücher wie möglich zu sammeln und den Highscore zu knacken.

Mit seiner einfachen Spielmechanik und dem rasanten Spielablauf bietet Book Collector ein unterhaltsames und kompetitives Arcade-Erlebnis. Es motiviert die Spieler, ihren eigenen Highscore bei jedem Versuch zu übertreffen und sorgt so für hohen Wiederspielwert.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

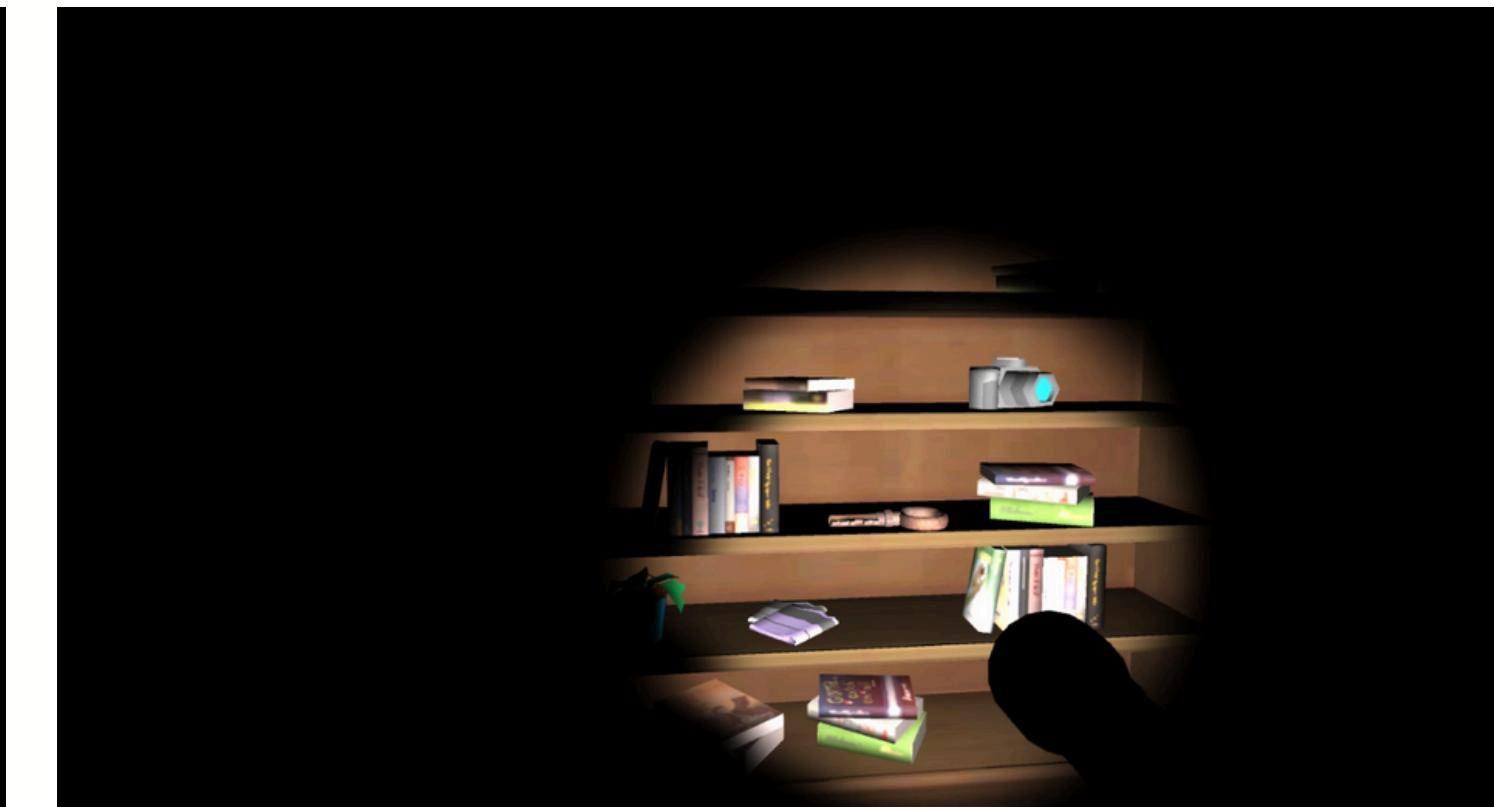
13

14

15

Lost Rusty Key

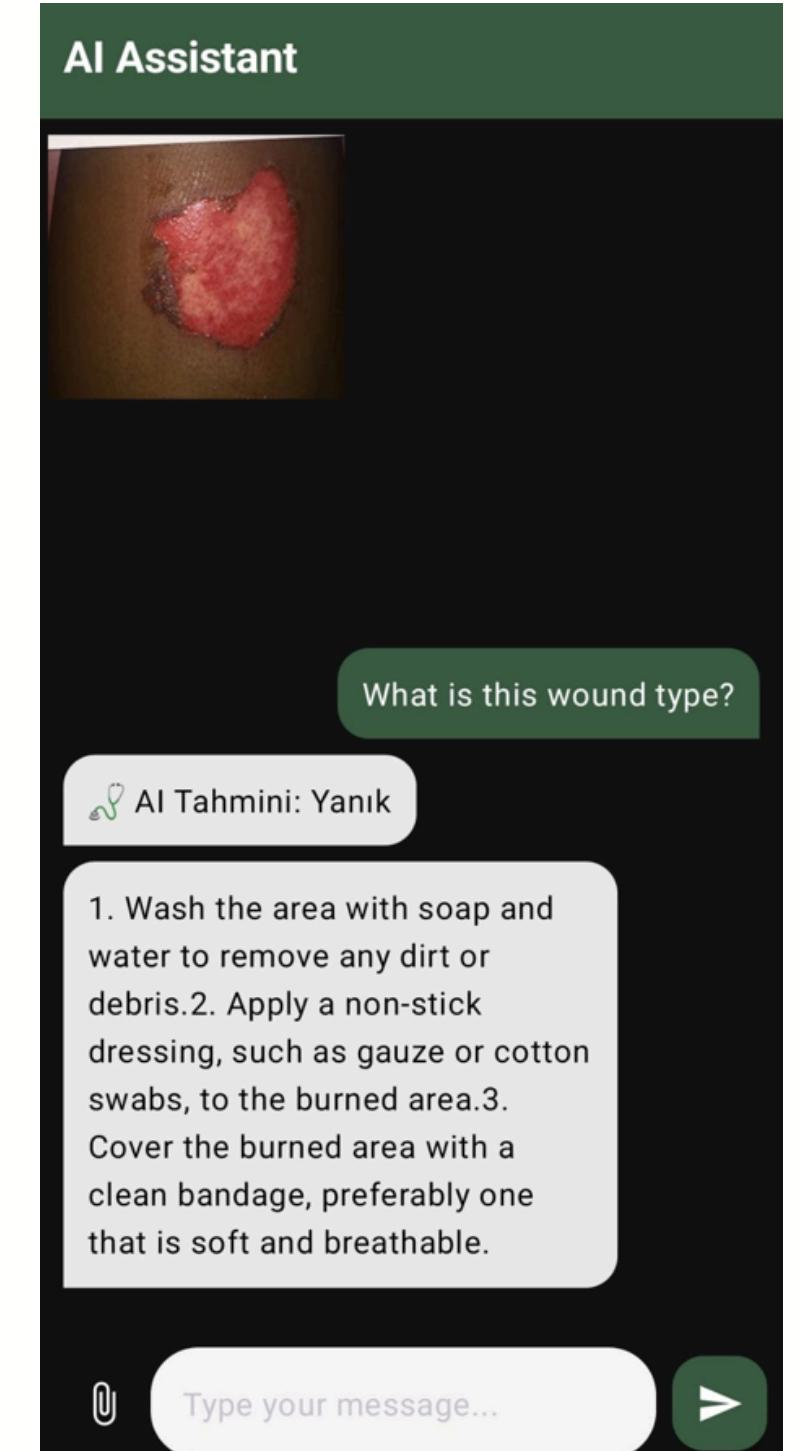
Ich habe ein Escape-Game namens "Lost Rusty Key" entwickelt. Im Spiel sucht der Spieler nach einem rostigen Schlüssel, der in einem der Räume versteckt ist, öffnet den Ausgang und versucht zu entkommen. Bei jedem Spielstart erscheint der rostige Schlüssel zufällig in einem von acht verschiedenen Räumen, was für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis und hohen Wiederspielwert sorgt. "Lost Rusty Key" kombiniert Erkundung und leichte Spannung zu einem kurzen, aber spannenden Spielerlebnis.



Abschlussprojekt

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

Ich habe eine mobile Anwendung entwickelt, die im Kampf verletzten Soldaten Erste-Hilfe-Empfehlungen gibt. Die Anwendung funktioniert offline und direkt auf dem Gerät, ohne Internetverbindung. Sobald ein Soldat ein Foto der verletzten Stelle hochlädt, identifiziert das von mir trainierte KI-Modell die Art der Wunde und gibt basierend auf den verfügbaren medizinischen Hilfsmitteln passende Erste-Hilfe-Empfehlungen. Mit diesem Projekt wollte ich dazu beitragen, die Zahl der Soldatenverluste zumindest teilweise zu reduzieren.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

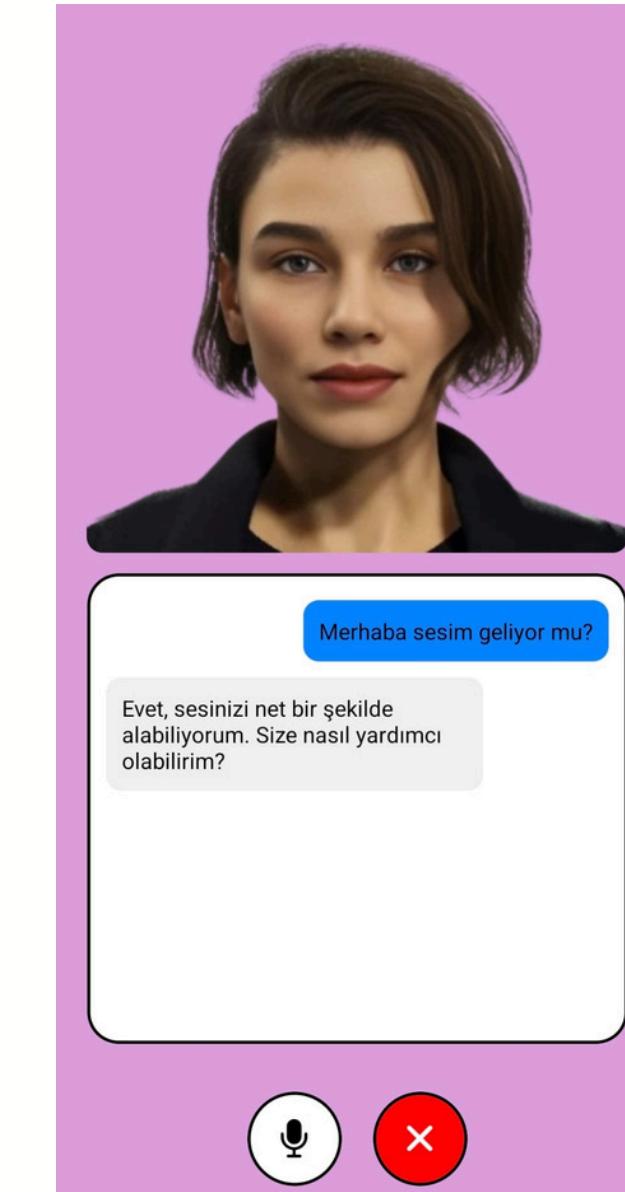
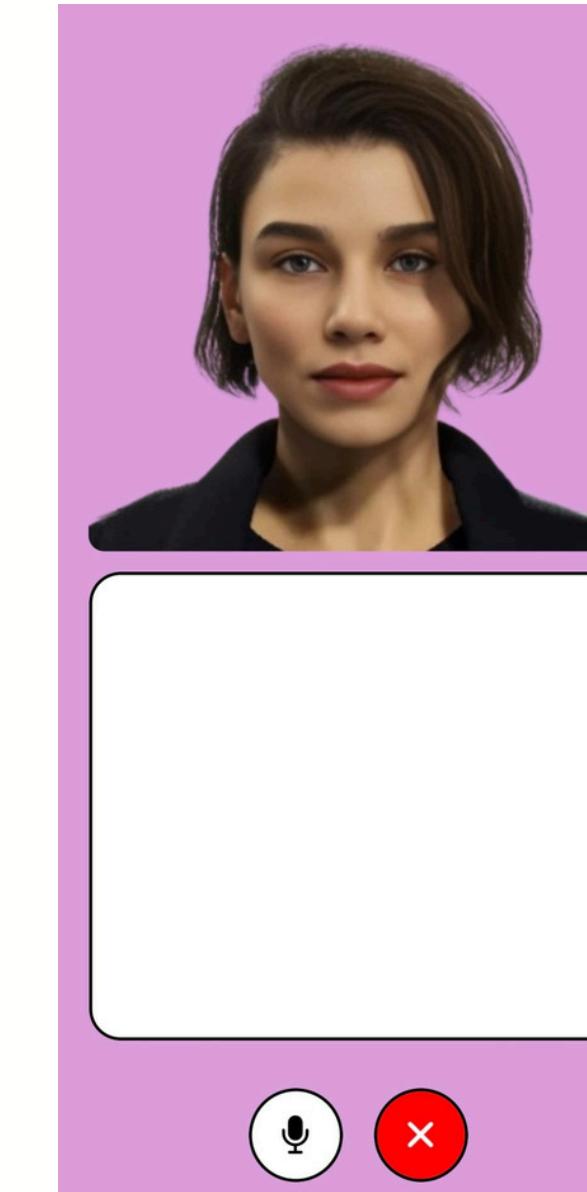
13

14

15

Cerebrum Tech Praktikumsprojekt

Während meines Praktikums entwickelte ich eine KI-Chat-Anwendung. Die Anwendung wandelt Spracheingaben des Nutzers in Text um und interagiert mit ChatGPT. Sie präsentiert dem Nutzer die Antworten von ChatGPT sowohl als Text als auch als Audio und schafft so ein natürliches Kommunikationserlebnis. In diesem Projekt kombinierte ich Spracherkennung, Textverarbeitung und KI-Integration, um eine benutzerfreundliche und interaktive Anwendung zu entwickeln.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

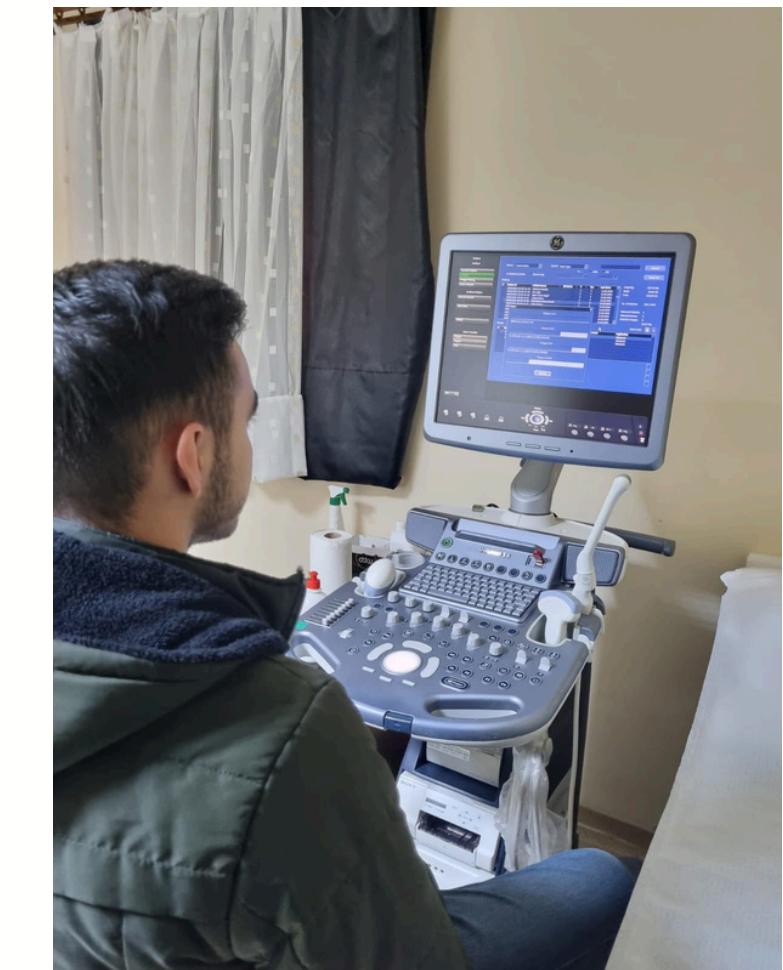
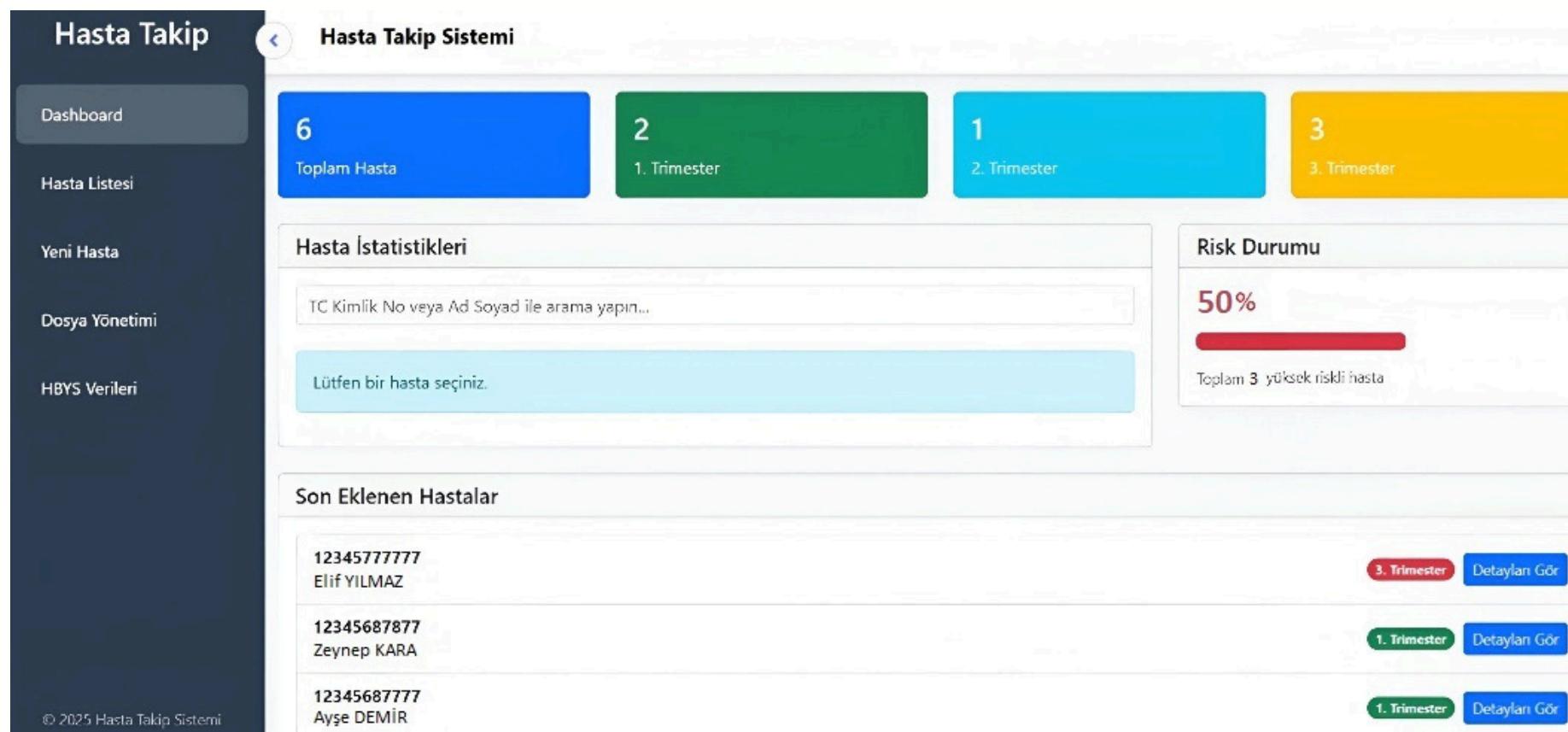
13

14

15

TÜBİTAK-1001 Projekt

Ich übernahm Aufgaben in der Datenerfassung und der Entwicklung der Webplattform. Durch die Arbeit mit realen klinischen Daten sammelte ich Erfahrung in Datenanalyse, Datenbereinigung und Datenaufbereitung für KI-Modelle. Die Entwicklung einer benutzerfreundlichen Website vermittelte mir Kenntnisse über den Aufbau von Webanwendungen und die Integration von Frontend und Backend. Zudem erwarb ich praktische Erfahrung in der Datenverarbeitung in KI-Projekten und der Entwicklung voll funktionsfähiger Webanwendungen.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15



Danke

Kontaktdaten

Telefon: +90 554 173 11 07

E-Mail: karasubasiridvan@gmail.com

