



# Tughan Özer

Softwareentwickler

Informationen zu  
aktuellen Projekten  
auf [www.tughan.de](http://www.tughan.de)

📅 03.05.1996  
📍 Schorndorfer Str. 71/1  
73730 Esslingen  
☎ +49 177 3517133  
✉ [ozert@tughan.de](mailto:ozert@tughan.de)  
🐙 [GitHub – Tughan](#)

## Dev- Sprachen

C  
C++  
C#

## Tools

Unity  
Visual Studio  
Git  
Microsoft Teams

## Methoden

Clean Code  
Agile Entwicklung  
DRY-Prinzip  
SPOT / SSOT

## Sprachen

Englisch  
Deutsch  
(Muttersprache)

## Hobbys

Gruppen Gamejams  
3D Modellierung  
Pen-&-paper

## Zusammenfassung

Engagierter Softwareentwickler mit fundierten C#-Kenntnissen und nachgewiesener Erfahrung in der Entwicklung innovativer Anwendungen und Prototypen. Stark in der Teamarbeit, lösungsorientiert und stets bereit, neue Technologien schnell und effektiv anzuwenden.

## Berufserfahrung

- **Aktive Jobsuche und C# Projekte** 01/2025 – Heute
- **Persönliche und berufliche Weiterentwicklung durch Auslandsaufenthalte** 07/2024 – 12/2024
- **Portfolio- und Websiteaufbau** 11/2023 – 06/2024
- **Praktikum XR (Extended Reality)** 08/2022 – 10/2022  
Fraunhofer IPK | Berlin  
Entwicklung von VR-Prototypen in Unity mit C# unter Anwendung von Clean Code-Prinzipien und agilen Methoden
- **Praktikum C# Unity Entwickler** 04/2022 – 07/2022  
Zockrates Laboratories UG | Nürnberg  
Mitarbeit an der Entwicklung des Videospiels "Ruffy and the Riverside" durch Implementierung von Gameplay-Elementen in C# und Unity
- **Praktikum CIO & CFO Consulting** 02/2019 – 04/2019  
KPMG AG | Düsseldorf  
Entwicklung eines Verfahrensmodells zur Evaluierung von Java-Anwendungen und Durchführung qualitativer sowie quantitativer Analysen

## Studium

- **Studium Game Design**  
Abschluss: Bachelor of Arts  
Media Akademie Hochschule Stuttgart 03/2020 – 09/2023

## Auszug Projekterfahrung

- **Mehrere GameJam Projekte. Bspw. „Sorrowland“**
- **Gamifizierter online Foodsharing Prototyp**  
Entwicklung eines Prototyps in Unity (C#) für eine Peer-to-Peer-Foodsharing-Plattform unter Einsatz von Networking-Technologien zur Realisierung der Online-Funktionalität.

Esslingen, 25.04.2025