



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

✉ 03.05.1996  
📍 Schorndorfer Str. 71/1  
73730 Esslingen  
📞 +49 177 3517133  
✉ ozer@tughan.de  
🌐 GitHub – Tughan

## Dev-Sprachen

C  
C++  
C#

## Tools

Unity  
Visual Studio  
Git  
Docker(Grundlagen)  
Microsoft Teams

## Methoden

Clean Code  
Agile Entwicklung  
DRY-Prinzip  
SPOT / SSOT

## Sprachen

Englisch  
Deutsch  
(Muttersprache)

## Hobbys

Gruppen Gamejams  
3D Modellierung  
3D-Druck  
Pen-&-paper

# Tughan Özer

## Softwareentwickler

### Zusammenfassung

Engagierter Softwareentwickler mit Schwerpunkt auf C# und fundierter Erfahrung in der Echtzeit-Simulationsprototypen (XR/VR).

Erfahren in interdisziplinärer Zusammenarbeit für industrielle Anwendung.

### Berufserfahrung

- **Independent Software Developer** 11/2023 – Heute  
Full-Stack Entwicklung in Unity/C# und Integration von KI-Schnittstellen.  
Konzeption und Implementierung lokaler LLM-Infrastrukturen zur Ermöglichung dynamischer Interaktionen in Echtzeitumgebungen.
- **Praktikum XR (Extended Reality)** 08/2022 – 10/2022  
Fraunhofer IPK | Berlin  
Entwicklung industrieller VR-Simulationsprototypen (C#) zur Abbildung komplexer Trainingsszenarien mit Implementierung eines dynamischen Berechtigungssystems für Trainees, Trainer und Administratoren zur Steuerung von Simulationsinhalten für verschiedene Nutzergruppen.
- **Praktikum C# Unity Entwickler** 04/2022 – 07/2022  
Zockrates Laboratories UG | Nürnberg  
Implementierung komplexer Mechaniken für das Projekt "Ruffy and the Riverside," in C# und Unity sowie Debugging und Optimierung von C#-Skripten.
- **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

### Bildungsweg

- **Studium Game Design (Bachelor of Arts)** Media Akademie Hochschule Stuttgart 03/2020 – 09/2023
- **Staatlich geprüfter Wirtschaftsassistent** FBD Business College Stuttgart

### Auszug Projekterfahrung

- **Bachelorarbeit: Gamified Foodsharing-Plattform (Unity/C#)**  
Konzeption und Entwicklung einer interaktiven Plattform zur Vermittlung von Ressourcen (Client-Server-Architektur).  
Implementierung der Online-Funktionalität mittels Networking-Technologien und Server-Synchronisation in C#.

Esslingen, 03.02.2026