



Tughan Özer

Softwareentwickler

Informationen zu
aktuellen Projekten
auf www.tughan.de

📅 03.05.1996
📍 Schorndorfer Str. 71/1
73730 Esslingen
☎ +49 177 3517133
✉ ozert@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

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 Simulationseinhalten 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)** 03/2020 – 09/2023
Media Akademie Hochschule Stuttgart
- **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