



BERKE KARADUMAN

+49 172 584 53 24

berkekrdmn96@outlook.com

<https://www.linkedin.com/in/berkekaraduman/>

<https://github.com/Berkekrd>

Adresse:
Spittalerstraße 1F
28359 Bremen

Geboren:
11.12.1996

AUSBILDUNG

Universität Bremen Master of Science (M.Sc.), Informatik (Deutsch)	2023 – Aktuell Bremen, Deutschland
Türkisch Deutsche Universität Bachelor of Science (B.Sc.), Technik Mechatronischer Systeme (Deutsch)	2015 – 2023 Istanbul, Türkei
Bahçelievler Gymnasium Abitur , (Fremdsprache Deutsch)	2011 – 2015 Istanbul, Türkei

BERUFSERFAHRUNG

Softwareentwickler (Werkstudent) NORDHOLZ EDV-Planungsbüro GmbH	Oct 2024 – Aktuell Oldenburg, Deutschland
<ul style="list-style-type: none">• Fullstack-Entwicklung von Webanwendungen mit Angular und .NET Core, einschließlich Umsetzung neuer Features gemäß Kundenanforderungen.• Entwicklung und Optimierung von RESTful APIs sowie effizienten SQL-Datenbankabfragen zur Leistungssteigerung.• Verwaltung und Anpassung relationaler Datenbankstrukturen in SQL-basierten Systemen.• Code-Reviews, Merge-Requests und Fehleranalysen zur Sicherstellung der Softwarequalität und Einhaltung von Coding-Standards.• Verwendung von GitLab für Versionskontrolle, Branch-Management und teamübergreifende Zusammenarbeit.	
Softwareentwickler (Werkstudent) Universität Bremen	Oct 2023 – Oct 2024 Bremen, Deutschland
<ul style="list-style-type: none">• Entwicklung einer vollständigen Webanwendung mit einem Python-Backend (FastAPI) und interaktivem Dashboard zur Analyse städtischer Daten.• Gestaltung und Optimierung der Benutzeroberfläche mit CSS zur Verbesserung der Nutzererfahrung.• Fehleranalyse und -behebung zur Sicherstellung stabiler Funktionalität.• Entwicklung von Virtual-Reality-Anwendungen mit Unity im Rahmen eines separaten Projekts.	
Webentwickler Xenovo	März 2023 – Sep 2023 Istanbul, Türkei
<ul style="list-style-type: none">• Entwicklung und Pflege responsiver Websites mit WordPress, einschließlich Gestaltung intuitiver Benutzeroberflächen und Verwaltung von Inhalten.• Integration sicherer Zahlungssysteme und Entwicklung REST-basierter Schnittstellen zur Verbesserung der Funktionalität und Datenkommunikation.• Design effizienter Datenbankschemata sowie Performance-Optimierung durch Monitoring, Tests und Debugging.• Technischer Support, regelmäßige Wartung und Zusammenarbeit mit interdisziplinären Teams zur erfolgreichen Umsetzung von Webprojekten.• Verwendung von Git zur Versionierung und Dokumentation von Codeänderungen.• Entwicklung eines Vorhersagemodells zur Umsatzprognose von über Airbnb vermieteten Wohnungen auf Basis interner Unternehmensdaten.	

Projekt Engineer

Geobyte Solutions

Juni 2022 – März 2023

Istanbul, Türkei

- Erwerb praxisnaher Kenntnisse im Projektmanagement durch Planung, Koordination und Überwachung von Arbeitsprozessen sowie kontinuierliche Dokumentation zur frühzeitigen Problemerkennung und Qualitätssicherung.

Software Developer (Werkstudent)

Magma Vending Inc.

Juni 2021 — 2022 May

Istanbul, Türkei

- Entwicklung und Optimierung von Softwaremodulen für Verkaufsautomaten, einschließlich Kartenleser, Firmware und Kommunikationsprotokollen (Seriell/TCP), sowie Implementierung von Testskripten und Testsoftware zur Sicherstellung der Funktionalität.
- Erstellung grafischer Benutzeroberflächen und maßgeschneiderter Datensätze zur Bildverarbeitung mit YOLO sowie Anwendung von CUDA und GPU-Programmierung zur Beschleunigung rechenintensiver Prozesse.
- Mitwirkung an Projektplanung und Teamarbeit zur erfolgreichen Umsetzung von Entwicklungsvorhaben.

PROJEKTE UND FORSCHUNG

Data Science Challenge - Bremen Big Data Challenge 2025

University of Bremen

BBDC Website

2025

- Erreichung des 10. Platzes im Student Track der Bremen Big Data Challenge 2025 mit dem Team BEKS durch die Entwicklung einer Machine-Learning-Pipeline zur Betrugserkennung auf Basis realer Banktransaktionsdaten.
- Durchführung von fortgeschrittenem Feature Engineering sowie Implementierung eines Ensemble-Modells (StackingClassifier mit XGBoost, LightGBM), optimiert anhand der F1-Score.

Masterprojekt - Mobile4D

Universität Bremen

Mobile4D - Website

2024-2025

- Mitarbeit an den Teilprojekten M-EBS und Day Zero mit Fokus auf Backend-, Frontend- und Mobile-Entwicklung. Übernahme technischer Verantwortung in einem interdisziplinären Team.
- Entwicklung mobiler Anwendungen mit Flutter, Frontend-Gestaltung mit Vue.js und Umsetzung des Backends mit Django (Python). Vertiefung der Kenntnisse in der Integration von KI-Funktionalitäten.
- Erfahrung im Einsatz von Versionskontrollsystemen (Git) und Containerisierungstools (Docker).

LevelChat

Universität Bremen

2024

- Entwicklung einer WhatsApp-ähnlichen Chat-Anwendung im 4-köpfigen Team mit Flutter, Firebase und Git.
- Integration eines Webservers mit lokaler Datenspeicherung. Einführung grundlegender KI-Funktionalitäten. Projektnote: 1,0.

Klassifikation von Abfällen für Recycling-Maschinen mittels Convolutional Neural Network

Türkisch-Deutsche Universität

2022

- Bachelorarbeit (Note 1.0): Entwicklung eines CNN-Modells zur automatisierten Klassifikation von Abfällen zur Optimierung der Sortierprozesse in Recycling-Maschinen.

Fahrzeugerkennung mit maschinellem Lernen

Türkisch-Deutsche Universität

2022

- Entwicklung eines ML-Modells zur Erkennung und Klassifikation von Fahrzeugen in Bild- und Videodaten mit Fokus auf Anwendungen in Verkehrsüberwachung und autonomem Fahren.

KENNTNISSE UND FÄHIGKEITEN

Sprachkenntnisse:	Deutsch (B2.2), Englisch (A2), Türkisch (Muttersprache)
Programmiersprachen:	JavaScript, TypeScript, Python, Java, C++, C#, SQL, Node.js
Webentwicklung:	HTML, CSS, Bootstrap, React, Vue.js, Angular, .NET Core, RESTful APIs
Softwareentwicklung:	Flutter, Unity, Django, Flask, FastAPI
Data Science & ML:	Pandas, NumPy, SciPy, Scikit-learn, TensorFlow, OpenCV, Bildverarbeitung
Tools & Plattformen:	Docker, Git, GitLab/GitHub, Linux, LaTeX, Jupyter Notebook, Postman
Frameworks & Libraries:	Matplotlib, Express.js, REST Frameworks, Firebase
Weitere Kompetenzen:	Grundkenntnisse in objektorientierter Programmierung (OOP), Design Patterns sowie Erfahrung mit Unit Tests und Debugging-Methoden