



YEKTA LEON KÜCÜK

B.Sc. Medieninformatik

PROFIL

E-Mail: info@yektaleon.de

Website: www.yektaleon.de

Ich arbeite an anspruchsvollen technischen Aufgaben mit dem Anspruch, praxistaugliche und qualitativ saubere Lösungen zu entwickeln. Besonders interessiert mich die Verbindung von Software, Daten und realen Anwendungsszenarien.

In Projekten übernehme ich Verantwortung, arbeite zuverlässig im Team und behalte auch unter realen Bedingungen den Überblick.

BERUFSERFAHRUNG

Bachelor Thesis – Machine Learning Optimization Tool Manz AG, Reutlingen

09/2024 - 02/2025

- Konzeption und Entwicklung eines datengetriebenen Optimierungstools für industrielle Prozesse
- Implementierung von Bayesian Optimization mit Gaussian Processes zur Parameteroptimierung
- Einsatz von scikit-optimize inkl. adaptiver Akquisitionsstrategien
- Entwicklung einer interaktiven Web-Oberfläche mit Streamlit zur Auswertung von Optimierungen
- Umsetzung einer modularen Python-Architektur (Optimierung, Datenverarbeitung, Visualisierung)
- Reduktion manueller Parameter-Tests durch automatisierte Optimierungsvorschläge
- Erfolgreich abgeschlossen mit der Note 1,3

Technische Schwerpunkte:

Python, scikit-optimize, NumPy, Pandas, Streamlit, Matplotlib, Docker, Gaußsche Prozesse, Bayes'sche Optimierung, Maschinelles Lernen, Datengetriebene Optimierung, Datenvisualisierung, Modulare Software-Architektur

Praktikum - KI basierte Objekterkennung und Webentwicklung Terranet Tech AB, Stuttgart

04/2022 – 09/2022

- Mitarbeit an der Entwicklung einer Echtzeit-Objekterkennung für Fahrerassistenzsysteme
- Training, Anpassung und Evaluation von Deep-Learning-Modellen
- Einsatz von YOLOv5 zur Objekterkennung im Straßenverkehr
- Datenaufbereitung und Label-Konvertierung
- Deployment und Testing auf NVIDIA Jetson Nano
- Arbeiten mit PyTorch, OpenCV, NumPy und Anaconda
- Unterstützung beim Prototyping eines kamera- und ML-basierten Systems
- Enge Zusammenarbeit in einem internationalen, englischsprachigen Team

Technische Schwerpunkte:

Python, PyTorch, OpenCV, YOLOv5, Embedded Systems, NVIDIA Jetson Nano, Linux (Ubuntu), WordPress, Divi Builder, HTML, CSS, Deep Learning, Objekterkennung, Convolutional Neural Networks, Datensatzvorbereitung, PyCharm, Git/GitHub, FreeCAD, 3D-Druck

Werkstudent – Fahrerassistenzsysteme Bosch, Leonberg

11/2019 - 02/2022

- Unterstützung bei Entwicklung und Tests von Fahrerassistenzsystemen
- Mitarbeit bei Softwaretests und Auswertung von Testergebnissen
- Einblicke in Automotive-Software und Sensorintegration
- Zusammenarbeit mit Entwicklerteams im Automotive-Umfeld

Technische Schwerpunkte:

Automotive Software, Softwaretests, Sensorik, HTML, CSS

BILDUNG

Hochschule der Medien Stuttgart Bachelor of Science in Medieninformatik

03/2020 - 02/2025

- Interdisziplinäres Studium mit Fokus auf Softwareentwicklung, UX und Künstliche Intelligenz, ergänzt durch medien- und anwendungsbezogene Kompetenzen
- Starker Praxisbezug durch projektbasierte Lehrmodule, Prototyping und Industriekooperationen
- Abschluss: Bachelor of Science, Note: 2,1

Projektbasierte Studienarbeiten

SongGuesser – Multiplayer-Webanwendung (Note: 1,0)

- Browserbasierte Multiplayer-Webapp mit Echtzeit-Funktionalität
- Frontend mit Next.js, Backend mit Nest.js, WebSockets (Socket.io)
- Integration externer Musik-APIs (u. a. Spotify), modulare Architektur

Technologien: Next.js, Nest.js, TypeScript, Socket.io, Web APIs

Mycroft Voice Assistant – Sprachinteraktives System (Note: 1,3)

- Entwicklung eines sprachbasierten Assistenzsystems auf Raspberry Pi
- Umsetzung von Speech-to-Text und Text-to-Speech
- Anbindung von Skills, Fokus auf Sprachinteraktion und Embedded-Systeme

Technologien: Python, Mycroft, Raspberry Pi, Linux, STT/TTS

Parallel Universe – 2D-Jump'n'Run (Note: 1,0)

- Entwicklung eines 2D-Plattformspiels mit Unity
- Gameplay-Logik, Gegner-KI und Level-Design
- Einsatz von C#, State-/Event-basierten Mustern, Git/GitHub

Technologien: Unity, C#, Game AI, Level Design, UI/UX, Git, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Aseprite

Hochschule Esslingen

09/2018 - 02/2020

(bis zum Wechsel an die Hochschule der Medien Stuttgart)

- Grundlagenstudium in Softwareentwicklung, Informatik und Medieninformatik
- Schwerpunkte in Programmierung, Softwaretechnik, Datenbanken und IT-Grundlagen

Technisches Gymnasium

09/2015 - 07/2018

Carl-Schaefer-Schule Ludwigsburg

- Schwerpunkt auf Gestaltung, Medientechnik und digitalen Anwendungen
- Grundlagen der Webentwicklung
- Grafik-, Layout- und Bildbearbeitung mit Adobe Creative Cloud (Illustrator, Photoshop, InDesign)
- 3D-Konstruktion (CAD) mit SolidWorks

HARD SKILLS

- **Programmiersprachen:** Python, Java, C, C++, C#, JavaScript, TypeScript, PHP, SQL, HTML, CSS
- **Frameworks & Plattformen:** Next.js, Nest.js, Node.js, Unity
- **Machine Learning & KI:** Machine Learning, Deep Learning, Computer Vision, YOLO, Bayesian Optimization, Gaussian Processes
- **Web & Software:** Frontend- & Backend-Webentwicklung, REST-APIs, WebSockets, OOP, modulare Softwarearchitektur
- **Daten & Systeme:** Datenbanken, Datenmodellierung & -analyse, Linux, Jetson Nano, Raspberry Pi
- **Tools & Design:** Git/GitHub, Docker, VS Code, IntelliJ IDEA, Adobe CC, Figma, SolidWorks (CAD)

SOFT SKILLS

- Analytisches und lösungsorientiertes Denken
- Strukturierte Problemanalyse
- Klare und strukturierte Kommunikation
- Teamfähigkeit in interdisziplinären und internationalen Teams
- Schnelle Einarbeitung in neue Technologien
- Hohe Lernbereitschaft
- Strukturierte und selbstständige Arbeitsweise
- Hoher Qualitätsanspruch und Sorgfalt
- Kreative, praxisnahe Lösungsfindung

SPRACHEN

- Deutsch - Muttersprache
- Türkisch - Muttersprache
- Englisch - Verhandlungssicher (C2+ Oxford Test)
- Spanisch - Grundkenntnisse

INTERESSEN

- Künstliche Intelligenz
- Technologische Innovationen
- Gaming & Game Design
- Teamsport - Fußball & Basketball