Bahadır Halil Yalçın



Ingeniero de software sénior y líder de equipo / Sistemas de pago

Estambul, Turquía · +90 532 062 97 56
bahadrhllyalcn@gmail.com linkedin.com/in/bahadryalcn github.com/bahadryalcn

PERFIL

Ingeniero de software en fintech desde 2021, actualmente al frente del equipo de ingeniería de Firisbe, una empresa de pagos y monederos digitales en Estambul. Sigue escribiendo código de producción en todo el stack (APIs de pago, alta de comercios, herramientas de back office) además de revisar código, planificar sprints y hacer mentoría. Antes desarrolló microservicios de core banking en Digital Commerce Bank. Máster en Ingeniería de Software.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Firisbe - Ingeniero de software sénior y líder de equipo

2023-Actualidad

- Dirección del equipo de ingeniería: planificación de sprints, revisión de código, mentoría y coordinación de lanzamientos, junto con desarrollo de funcionalidades
- Desarrollo de flujos de pago de extremo a extremo: integración de APIs, selección de TPV virtual, pagos a plazos, callbacks de 3D Secure y estados de transacción
- Desarrollo del flujo de alta de comercios (aceptación de contratos, carga de documentos y solicitudes de revisión) con el estado de frontend y backend sincronizado
- Desarrollo de pantallas del portal de comercios, paneles de operaciones y flujos de pago móvil
- Automatización de QA y herramientas internas para ejecutar escenarios de pago y rastrear transacciones fallidas
- Stack: React, Next.js, Node.js, Java, PostgreSQL, MongoDB, Kafka

Digital Commerce Bank (Dijital Ticaret Bankası) - Ingeniero de software sénior, Core Banking

2021-2023

- Miembro del equipo de Core Banking Systems
- Desarrollo de microservicios .NET Core sobre Docker y Kubernetes
- Servicios de procesamiento de pagos para operaciones bancarias con requisitos de alta disponibilidad
- Integraciones basadas en eventos con RabbitMQ y Kafka
- Dirección de la migración de módulos críticos del monolito a microservicios
- Trabajo con el equipo de seguridad en los requisitos de PCI-DSS

PROYECTOS

bycoda - un espacio de trabajo de escritorio para agentes de programación con IA

2026

- Aplicación de escritorio de código abierto (MIT) que ejecuta los agentes de programación que los desarrolladores ya usan - Claude Code, Codex, Gemini CLI, Cursor, OpenCode - junto a sus proyectos y con sus propias cuentas de proveedor
- Sesiones en paralelo, editor de archivos, terminales, diffs de Git, worktrees y revisión en una sola ventana; tareas, automatizaciones y proyectos remotos por SSH
- Desarrollada con Tauri (Rust), React y un proceso host en Node.js; versiones beta para Windows y macOS con Apple Silicon

bycoda.codes github.com/bahadryalcn/bycoda

ByShoot - herramienta de capturas y grabación de pantalla 2026

- Utilidad de escritorio de código abierto (MIT) para capturar un área en varios monitores, anotarla y copiarla o guardarla
- Flechas, resaltados, pasos numerados y pixelado de datos privados; grabación de pantalla en MP4 con FFmpeg
- Desarrollada con Rust, Tauri y TypeScript; versiones para Windows en GitHub

  github.com/bahadryalcn/byshoot

HABILIDADES

Lenguajes	TypeScript · JavaScript · Java · C# · SQL · C++
Frontend	React · Next.js · Redux · Tailwind CSS · Material UI · Three.js
Backend	Node.js · Express · NestJS · .NET Core · ASP.NET MVC · REST · GraphQL
Datos y mensajería	PostgreSQL · MongoDB · MySQL · SQL Server · Redis · Elasticsearch · Kafka · RabbitMQ

Infraestructura y herramientas

Docker · Kubernetes · AWS · Nginx · Linux · Git · GitHub Actions · Jest

Dominio de pagos	Flujos de pago y 3D Secure · Enrutamiento de TPV virtual y pagos a plazos · Alta de comercios (KYC/KYB) · Monederos digitales · SoftPOS · PCI-DSS

FORMACIÓN Y PROYECTOS

Chang'an University - Máster en Ingeniería de Software 2019-2022

- Máster con beca del Gobierno chino
- Investigación en computación en la nube y arquitecturas de microservicios, con algo de IA aplicada
- Asignaturas, investigación y tesis en inglés

Universidad de Selçuk - Grado en Ingeniería Informática 2013-2018

- Grado en Ingeniería Informática
- Materias principales: algoritmos, estructuras de datos, bases de datos, redes de computadores, arquitectura de software

SpecialWar - FPS en línea (proyecto personal) 2011-2013

- Desarrollo y gestión de SpecialWar, un FPS multijugador en línea, antes de empezar la universidad
- Funciones de servidor de juego, sistemas de cuentas y herramientas de administración en C++ con MySQL
- Tareas propias de tener jugadores reales: lanzamientos, moderación, tramposos y carga del servidor

Prácticas: HAVELSAN - Prácticas · ARD Group - Prácticas