Bahadır Halil Yalçın



Senior Software Engineer e Team Lead / Sistemi di pagamento

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

PROFILO

Ingegnere del software nel settore fintech dal 2021, attualmente alla guida del team di ingegneria di Firisbe, azienda di pagamenti e wallet digitali a Istanbul. Continua a scrivere codice di produzione su tutto lo stack (API di pagamento, onboarding dei merchant, strumenti di back office) insieme a code review, pianificazione degli sprint e mentoring. In precedenza ha sviluppato microservizi di core banking in Digital Commerce Bank. Laurea magistrale in Ingegneria del Software.

ESPERIENZA PROFESSIONALE

Firisbe - Senior Software Engineer e Team Lead

2023-Oggi

- Guida del team di ingegneria: pianificazione degli sprint, code review, mentoring e coordinamento dei rilasci, oltre allo sviluppo di funzionalità
- Sviluppo di flussi di pagamento end to end: integrazione API, selezione del POS virtuale, pagamenti rateali, callback 3D Secure e stati delle transazioni
- Sviluppo del flusso di onboarding dei merchant (accettazione del contratto, caricamento documenti e richieste di revisione) con stato di frontend e backend sincronizzato
- Sviluppo di schermate del portale merchant, dashboard operative e flussi di pagamento mobile
- Automazione QA e strumenti interni per eseguire scenari di pagamento e tracciare le transazioni fallite
- Stack: React, Next.js, Node.js, Java, PostgreSQL, MongoDB, Kafka

Digital Commerce Bank (Dijital Ticaret Bankası) - Senior Software Engineer, Core Banking

2021-2023

- Membro del team Core Banking Systems
- Sviluppo di microservizi .NET Core su Docker e Kubernetes
- Servizi di elaborazione dei pagamenti per le operazioni bancarie, con requisiti di alta disponibilità
- Integrazioni event-driven con RabbitMQ e Kafka
- Guida della migrazione di moduli critici dal monolite ai microservizi
- Collaborazione con il team di sicurezza sui requisiti PCI-DSS

PROGETTI

bycoda - uno spazio di lavoro desktop per agenti di programmazione IA

2026

- App desktop open source (MIT) che esegue gli agenti di programmazione già usati dagli sviluppatori - Claude Code, Codex, Gemini CLI, Cursor, OpenCode - accanto ai loro progetti, con i loro account dei provider
- Sessioni in parallelo, editor di file, terminali, diff Git, worktree e revisione in un'unica finestra; attività, automazioni e progetti remoti via SSH
- Sviluppata con Tauri (Rust), React e un processo host Node.js; build beta per Windows e macOS Apple Silicon

bycoda.codes github.com/bahadryalcn/bycoda

ByShoot - strumento per screenshot e registrazione dello schermo

2026

- Utility desktop open source (MIT) per catturare un'area su più monitor, annotarla e copiarla o salvarla
- Frecce, evidenziazioni, passaggi numerati e pixelatura dei dati privati; registrazione dello schermo in MP4 tramite FFmpeg

- Sviluppata con Rust, Tauri e TypeScript; release per Windows su GitHub
  github.com/bahadryalcn/byshoot

COMPETENZE

Linguaggi	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
Dati e messaggistica	PostgreSQL · MongoDB · MySQL · SQL Server · Redis · Elasticsearch · Kafka · RabbitMQ
Infrastruttura e strumenti	Docker · Kubernetes · AWS · Nginx · Linux · Git · GitHub Actions · Jest
Ambito pagamenti	Flussi di pagamento e 3D Secure · Routing POS virtuale e pagamenti rateali · Onboarding dei merchant (KYC/KYB) · Wallet digitali · SoftPOS · PCI-DSS

FORMAZIONE E PROGETTI

Chang'an University - Laurea magistrale in Ingegneria del Software 2019-2022

- Laurea magistrale con borsa di studio del governo cinese
- Ricerca su cloud computing e architetture a microservizi, con qualche lavoro sull'IA applicata
- Corsi, ricerca e tesi in inglese

Università Selçuk - Laurea in Ingegneria Informatica 2013-2018

- Laurea triennale in Ingegneria Informatica
- Corsi principali: algoritmi, strutture dati, basi di dati, reti di calcolatori, architettura del software

SpecialWar - FPS online (progetto personale) 2011-2013

- Sviluppo e gestione di SpecialWar, un FPS online multiplayer, prima dell'università
- Funzionalità del game server, sistemi di account e strumenti di amministrazione in C++ con backend MySQL
- Gestione di ciò che comportano i giocatori reali: rilasci, moderazione, cheater e carico del server

Tirocini: HAVELSAN - Tirocinio · ARD Group - Tirocinio