Bahadır Halil Yalçın



Engenheiro de software sênior e líder de equipe / Sistemas de pagamento

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

PERFIL

Engenheiro de software em fintech desde 2021, atualmente à frente do time de engenharia da Firisbe, empresa de pagamentos e carteiras digitais em Istambul. Continua escrevendo código de produção em toda a stack (APIs de pagamento, onboarding de lojistas, ferramentas de back office), além de code review, planejamento de sprints e mentoria. Antes, desenvolveu microsserviços de core banking no Digital Commerce Bank. Mestrado em Engenharia de Software.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Firisbe - Engenheiro de software sênior e líder de equipe 2023-Atual

- Liderança do time de engenharia: planejamento de sprints, code review, mentoria e coordenação de releases, além do desenvolvimento de funcionalidades
- Desenvolvimento de fluxos de pagamento de ponta a ponta: integração de APIs, seleção de POS virtual, parcelamento, callbacks de 3D Secure e estados de transação
- Desenvolvimento do fluxo de onboarding de lojistas (aceite de contrato, envio de documentos e pedidos de revisão), com estado de frontend e backend sincronizado
- Desenvolvimento de telas do portal do lojista, painéis de operações e fluxos de pagamento mobile
- Automação de QA e ferramentas internas para executar cenários de pagamento e rastrear transações com falha
- Stack: React, Next.js, Node.js, Java, PostgreSQL, MongoDB, Kafka

Digital Commerce Bank (Dijital Ticaret Bankası) - Engenheiro de software sênior, Core Banking 2021-2023

- Membro da equipe de Core Banking Systems
- Desenvolvimento de microsserviços .NET Core em Docker e Kubernetes
- Serviços de processamento de pagamentos para operações bancárias com requisitos de alta disponibilidade
- Integrações orientadas a eventos com RabbitMQ e Kafka
- Liderança da migração de módulos críticos do monolito para microsserviços
- Trabalho com a equipe de segurança nos requisitos de PCI-DSS

PROJETOS

bycoda - um espaço de trabalho desktop para agentes de programação com IA 2026

- Aplicativo desktop de código aberto (MIT) que executa os agentes de programação que os desenvolvedores já usam - Claude Code, Codex, Gemini CLI, Cursor, OpenCode - ao lado dos projetos, com as próprias contas de provedor
- Sessões em paralelo, editor de arquivos, terminais, diffs do Git, worktrees e revisão em uma só janela; tarefas, automações e projetos remotos via SSH
- Desenvolvido com Tauri (Rust), React e um processo host em Node.js; versões beta para Windows e macOS com Apple Silicon

bycoda.codes github.com/bahadryalcn/bycoda

ByShoot - ferramenta de captura e gravação de tela 2026

- Utilitário desktop de código aberto (MIT) para capturar uma área em vários monitores, anotar e copiar ou salvar
- Setas, destaques, passos numerados e pixelização de dados privados; gravação de tela em MP4 via FFmpeg
- Desenvolvido com Rust, Tauri e TypeScript; versões para Windows no GitHub

  github.com/bahadryalcn/byshoot

COMPETÊNCIAS

Linguagens	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
Dados e mensageria	PostgreSQL · MongoDB · MySQL · SQL Server · Redis · Elasticsearch · Kafka · RabbitMQ
Infraestrutura e ferramentas	Docker · Kubernetes · AWS · Nginx · Linux · Git · GitHub Actions · Jest
Domínio de pagamentos	Fluxos de pagamento e 3D Secure · Roteamento de POS virtual e parcelamento · Onboarding de lojistas (KYC/KYB) · Carteiras digitais · SoftPOS · PCI-DSS

FORMAÇÃO E PROJETOS

Chang'an University - Mestrado em Engenharia de Software 2019-2022

- Mestrado com bolsa do governo chinês
- Pesquisa em computação em nuvem e arquiteturas de microsserviços, com algum trabalho em IA aplicada
- Disciplinas, pesquisa e dissertação em inglês

Universidade Selçuk - Bacharelado em Engenharia da Computação 2013-2018

- Bacharelado em Engenharia da Computação
- Principais disciplinas: algoritmos, estruturas de dados, bancos de dados, redes de computadores, arquitetura de software

SpecialWar - FPS online (projeto pessoal) 2011-2013

- Desenvolvimento e operação do SpecialWar, um FPS online multijogador, antes de entrar na universidade
- Funcionalidades do servidor de jogo, sistemas de contas e ferramentas de administração em C++ com backend MySQL
- Tratamento do que vem com jogadores reais: lançamentos, moderação, trapaceiros e carga do servidor

Estágios: HAVELSAN - Estágio · ARD Group - Estágio