Murat Aydın

Sarıyer, Istanbul | +90 536 865 60 57 | murataydinh@gmail.com | aydinmurat.com | linkedin.com/in/murataydinh
Geburtsdatum: 28.05.2001 | Führerschein: Klasse B | Wehrdienst: zurückgestellt bis 12.02.2030

Profil

Ich habe Digitale Spielgestaltung an der Beykoz-Universität mit einem Notendurchschnitt von 3,49/4,00 abgeschlossen. In der Spielebranche habe ich in Produktentwicklung, Spielmechaniken, Nutzerverhaltensanalyse, Spielökonomie und Monetarisierung gearbeitet. Mein Fokus: Spielerlebnis und Produktleistung mit datengetriebenen Analysen und KI-gestütztem Prototyping verbessern.

Berufserfahrung

Editor Intern – **De Marke Gaming** | Remote | 04/2025 – 06/2025
- Mitgliederzahl der X-Community mit einer UGC-orientierten Wachstumsstrategie in 2 Monaten um 17 % gesteigert.
- Content-Funnel durch die Analyse von Nutzerfeedback und Engagement-Metriken optimiert.

Game Designer Intern – **Scoutli** | Remote | 02/2025 – 05/2025
- Prototypen für Produktideen und Gamification-Elemente mit KI-gestützten Tools entwickelt.
- Game Design Document (GDD) für Spielmechaniken und Produktfunktionen erstellt.
- Prototypen anhand von User Flows und Produktmetriken bewertet und mit Erkenntnissen aus Nutzer- und Marktforschung zur Weiterentwicklung von Punktesystemen und Produktmechaniken beigetragen.

Game Data Analyst Intern – **The Game Circle** | Hybrid | 08/2024
- Monetarisierungs- und Retention-Strukturen veröffentlichter Mobile Games analysiert und Umsatzpotenziale bewertet.
- Anhand von Nutzerverhaltensdaten Performance-Probleme in den Prozessen In-App Purchase (IAP) und In-App Advertising (IAA) ermittelt und Empfehlungen zur ARPU- und Umsatzoptimierung gegeben.
- Mit User-Experience-Tests Probleme erkannt und gemeldet, die die Conversion-Raten beeinträchtigen können.

Projekte

Mobile Puzzle-Spiele | iOS | App Store | 2026
- Sudoku Master, Queens Master, Hue Recall, Connect Master, Color Pieces und Color Shade Finder KI-gestützt mit Cursor konzipiert, entwickelt und im App Store veröffentlicht.

Ehrenamtliche Tätigkeit

Volunteer Game Tester – **Sports Interactive** | Football Manager | Remote | 02/2024 – heute
- Spieldatenbank mit realen Fußballdaten und Ligaregeln abgeglichen und Inkonsistenzen gemeldet.
- Technische Fehler und unerwartetes Spielverhalten bei Tests der Spiel-Engine gemeldet.

Volunteer Game Tester – **Keep Games** | Feudal Friends | Remote | 03/2023 – 11/2023
- Mechaniken, Spielökonomie und Balancing in den Modi PvP, PvE und Tutorial getestet und Vorschläge eingebracht.
- Technische Probleme bei UI, Charakteren und der Spiel-Engine erkannt und gemeldet.

Ausbildung

Kahramanmaraş-Sütçü-İmam-Universität – Digitale Spielgestaltung, Master mit Abschlussarbeit | 10/2026 – heute
Anadolu-Universität – KI-gestütztes Programmieren | 09/2026 – heute
Beykoz-Universität – Digitale Spielgestaltung, Bachelor (GPA 3,49/4,00) | 10/2021 – 07/2025

Kenntnisse

Spieldesign: GDD-Erstellung, Spielmechaniken, Gamification, Game Deconstruction, KI-gestütztes Prototyping
Analytics und Monetarisierung: Nutzerverhaltensanalyse, Retention, Funnel-Analyse, IAP, IAA, ARPU, Produktmetriken
Spieletests: Tests von Spielökonomie und Balancing, Datenkonsistenztests, Fehlererkennung und Reporting
Community und Content: UGC-Strategie, Community-Wachstum, Content-Strategie
Tools: Unity, Cursor, Figma, Jira, Trello, Notion, Excel, KI-Tools
Sprachen: Türkisch (Muttersprache), Englisch (Grundkenntnisse – Fachterminologie)

Zertifikate und Erfolge

- Zertifikatsprogramm Professionelles Fußballmanagement – İstanbul Başakşehir Fußballklub, 2025
- Digitales Marketing U-20 Summer Camp – Bilyoner, 2024
- DIGIAGE „Game On“ Hackathon (mit dem Mobile Game Notes) – Türkische Nationalagentur & Erasmus+, 2024
- Game Design Foundations – LinkedIn Learning, 2024

Referenzen

Baykutay Hakan Kaya – Game Artist, Paxie Games – +90 544 942 59 92