



**LÊ MINH
HUY**

♂ - OCT - 86

Hiện Tại
City Beach

Picker Packer

- Chọn và phân loại các mặt hàng vào thùng chứa, đóng hộp sẵn sàng để vận chuyển và duy trì độ chính xác và tốc độ

2011-2020

Bunnings

Team Member

- Giúp tăng lưu lượng hàng hóa lên 10% và giảm lượng rác thải ra
- Cung cấp kiến thức thực tế và hỗ trợ khách hàng trong các dự án DIY của họ

2010-2011

Small Business Marketing Specialist

- Tự kinh doanh
- Hợp nhất một công ty và duy trì các khía cạnh kinh doanh như kế toán và lưu giữ cổ phiếu • Giúp khách hàng thực hiện các chiến lược tiếp thị hiệu quả để tăng lợi nhuận của họ

9/2009-6/2010

Ronin Handyman Services

- Thiết lập mối quan hệ với các đại lý bất động sản địa phương
- Làm nhiều công việc khác nhau từ sơn, ốp lát, dọn dẹp và sửa chữa chung và bảo trì các tài sản xung quanh Brisbane

2007-2008

Kmart

Retail Team Member

- Được cung cấp dịch vụ khách hàng chất lượng và tư vấn
- Giữ hàng tồn kho và các kệ hàng được lưu trữ và trưng bày tốt

NGÔN NGỮ

TIẾNG ANH

TIẾNG VIỆT

TIẾNG NHẬT

SỞ THÍCH

GUITAR

TENNIS

XE HƠI NHẬT

Tôi là một lập trình viên trò game và đã tốt nghiệp với trường Academy of Interactive Entertainment ở tại Melbourne, Úc. Tôi là người có tâm huyết và đam mê phát triển game, bản thân luôn năng động, chăm chỉ, tận tâm với công việc, đồng đội và luôn tích cực học hỏi thêm về phát triển game.



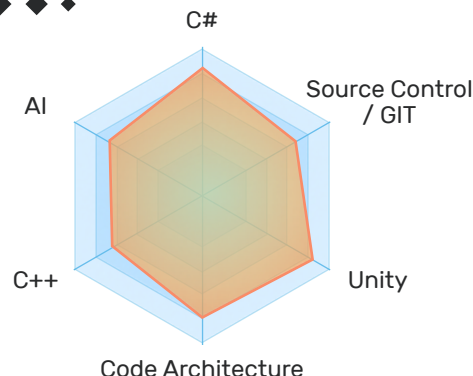
Inala 4077, Queensland, Australia

+61 401 969 981

letony@icloud.com

rlst.github.io

linkedin.com/in/tnyle



NHỮNG DỰ ÁN

Hiện Tại

Walkie Talkie - [rlst.github.io/walkietalkie](https://github.com/rlst/walkietalkie) - Wicked Fiction, Remote

First Person Adventure Game

- Thiết kế, kiến trúc và triển khai tất cả các hệ thống trong trò chơi từ đầu
- Giúp tiếp thị trò chơi bằng cách hoạt động tích cực trên mạng xã hội và đăng video về quá trình
- Đảm bảo các tài liệu kỹ thuật được cập nhật
- Giúp nhà thiết kế tăng năng suất bằng cách tạo tùy chỉnh trong các công cụ và chức năng của trình chỉnh sửa

2019

StormRend: Realm in Ruin - [rlst.github.io/stormrend](https://github.com/rlst/stormrend) - AIE Melbourne

- Đảm bảo cơ sở code rõ ràng, linh hoạt và được kiến trúc tốt.
- Chịu trách nhiệm triển khai các hệ thống cốt lõi, bộ điều khiển nhập liệu của người dùng
- Phát triển hệ thống AI và custom behaviour editor
- Hỗ trợ các nhà thiết kế bằng cách tạo ra các công cụ khác nhau như editor sửa bản đồ và editor sửa khả năng & hiệu ứng

BhaVE: Behaviour Tree Visual Editor - [rlst.github.io/bhave](https://github.com/rlst/bhave) - Personal Project

- Custom Unity In-editor AI editing tool
- Thiết kế, kiến trúc và lập trình toàn bộ dự án từ đầu bao gồm cả thiết kế đồ họa và biểu tượng
- Lập kế hoạch phát hành dự án vào kho tài sản Unity

Dirty Chef Yoga - [rlst.github.io/dirtychefyoga](https://github.com/rlst/dirtychefyoga) - 3 Day Game Jam - AIE Melbourne

- Chịu trách nhiệm triển khai bộ điều khiển trình phát, hệ thống xếp bánh mì thịt, các trạm nấu ăn, hệ thống tương tác với các trạm, liên kết animations, âm thanh và làm particle FXs

TRÌNH ĐỘ HỌC VẤN

2018-2020

Academy of Interactive Entertainment, Melbourne, Australia

- Tốt nghiệp khóa học Advanced Diploma of Professional Game Development (Programming)
- Các chủ đề đã học như vật lý, đồ họa máy tính, hệ thống dữ liệu phức tạp, hệ thống thực tế mở rộng và sản xuất chuyên nghiệp

1999-2003

Glenala State High School, Inala, Queensland, Australia

- Tốt nghiệp Lớp 12 năm 2003 và đạt chứng chỉ cao cấp Lớp 12

TRÌNH ĐỘ TIN HỌC

Sử dụng thành thạo các hệ thống trên Window, Mac và các phần mềm như đồ họa 2D, đồ họa 3D, đồ họa CAD, chương trình xử lý âm thanh, chỉnh sửa video và phần mềm chỉnh sửa tài liệu Office Suite

PHOTOSHOP

BLENDER

AUTOCAD

AUDIO EDITING

VIDEO EDITING

OFFICE SUITE

