



# TRƯƠNG QUANG VINH

**Address:** Hà Đông, Hà Nội  
**Phone:** 0564773619  
**Email:** tqvinh091202@gmail.com  
**Portfolio:** <https://tqvinh091202.github.io/MyPortfolioGD/>

## EDUCATION

**Phenikaa Univeristy** 2020- Hiện tại  
Khoa công nghệ thông tin  
• Hiện tại là sinh viên năm cuối đang theo học tại trường

## KINH NGHIỆM LÀM VIỆC

**Game Designer - Kong Software Studio** 07/2023 - 06/2024  
• Áp dụng mô hình MDA để phát triển các ý tưởng về lối chơi của user.  
• Thiết kế các tính năng nhiệm vụ quan trọng trong các dự án game.  
• Game Design Document được thiết kế rõ ràng đồng bộ giúp quá trình nắm bắt sản phẩm tốt hơn.  
• Thiết kế level, mechanic, element, UI/UX, và hệ thống của dự án game.  
• Nắm rõ các kiến thức về core pillar, core loop trong thiết kế game.  
• Trong quá trình làm việc đã tham gia hơn 15 dự án game vừa & nhỏ.  
• Làm việc với các vị trí trong team Artist, Developer,... đảm bảo 90% hiệu quả làm việc nhóm.  
• Quản lý dự án và làm việc theo phương pháp Agile-Scrum đảm bảo tiến độ và chất lượng dự án.  
=> Link sản phẩm: <https://bom.so/WQ3Wew>

**Thực tập sinh Game Developer - Kong Software Studio** 06/2023 - 07/2023  
• Có kiến thức căn bản về ngôn ngữ lập trình C# và lập trình hướng đối tượng.  
• Có kinh nghiệm làm các game Puzzle như 2048, Make7 Hexagon,...  
• Sử dụng Unity, Cocos Engine trong quá trình lập trình game.

## KỸ NĂNG

**Game Engine(Unity, Cocos):** Làm việc trên hai engine phối hợp hỗ trợ với dev để làm các công việc sau:  
• Test bug, Fix UI.  
• Config animation, UI.  
• Điều chỉnh, sửa level các game Puzzle vào engine.

**Animation(Spine, Aseprite, DragonBones):** Sử dụng các engine làm animation để hoàn thành dự án của công ty như sau:  
• Lên ý tưởng về hình dáng chuyển động của nhân vật.  
• Trực tiếp làm animation cho dự án của công ty.  
• Xuất file animation và config cho dev vào engine.

**UI/UX:** Sử dụng cơ bản các công cụ hỗ trợ trong thời gian làm việc để thiết kế UI/UX:  
• Photoshop, Figma, canva, diagram

**Quản lý dự án:**  
• Luôn áp dụng mô hình Agile-Scrum trong quá trình làm việc để quản lý tiến của độ dự án.  
• Sử dụng các công cụ trello sheet để theo dõi và đánh giá các task trong Sprint.  
• Luôn đảm bảo task được giao hoàn thành không trễ deadline.

**Kỹ năng mềm:**

- Chịu áp lực cao trong công việc dự án dài hạn.
- Cởi mở hòa đồng luôn tiếp thu và chia sẻ kiến thức.
- Khả năng làm việc nhóm và làm việc độc lập.

**HOẠT ĐỘNG**

---

**Thí sinh - Global Game Jams Viet Nam****01/2024-01/2024**

- Game "Đường về quê":  
<https://drive.google.com/drive/folders/1OJmvnWPDgD3gLFJoavGbfn2xgsvW6sBu?usp=sharing>

**Leader Game Designer - Phenikaa Game Development Club****05/2023 - Hiện tại**

- Trưởng nhóm Game Design tại câu lạc bộ.
- Câu lạc bộ là đối tác tài trợ chuyên nghiệp của GameGeek Asia & HB Academy.
- Nhận học bổng toàn phần tại HB Academy khi ở câu lạc bộ.