



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 còn ở câu lạc bộ.