



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 4*****

[r1st.github.io](https://github.com/r1st)

in *****/tnyle

NHỮNG DỰ ÁN

Hiện Tại

Walkie Talkie - [r1st.github.io/walkietalkie](https://github.com/r1st/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 - [r1st.github.io/stormrend](https://github.com/r1st/stormrend) - AIE Melbourne

Turn-based Strategy Game

- 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 - [r1st.github.io/bhave](https://github.com/r1st/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 - [r1st.github.io/dirtychefyoga](https://github.com/r1st/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



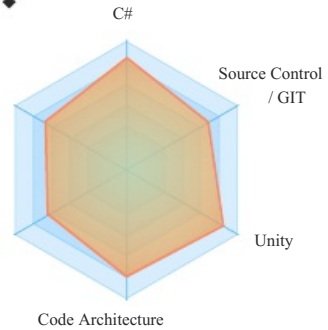
AUDIO EDITING



VIDEO EDITING



OFFICE SUITE



CURRICULUM VITAE



**TONY
LE**

♂ - OCT 86

Present

City Beach
Picker Packer
• Pick and sort items into containers,
build boxes ready for shipping and
maintaining accuracy and speed

2011-2020

Bunnings
Team Member
• Help increase stock flow by 10% and
reduce waste output
• Provided practical knowledge and
assistance to customers on their DIY
projects

2010-2011

Small Business Marketing Specialist
• Self-employed
• Incorporated a company and
maintained business aspects such as
accounting and stock-keeping
• Help clients implement effective
marketing strategies to increase their
bottom line

9/2009-6/2010

Ronin Handyman Services
• Establish relationships with local real
estate agents
• Worked on various jobs from painting,
tiling, cleaning and general repairs and
maintenance on properties around
Brisbane

2007-2008

Retail Team Member
• Provided quality customer service and
advice
• Kept inventory and store shelves
stocked and well displayed

LANGUAGES

ENGLISH 
VIETNAMESE 
JAPANESE 

HOBBIES

GUITAR TENNIS JDM CARS

I am a game programmer, software engineer and a graduate of an Advanced Diploma of Professional Game Development at the Academy of Interactive Entertainment (AIE) in Melbourne. Having great dedication and passion for game development, I am self-motivated, hardworking, dedicated to teamwork and always actively learning more about game development

Inala 4077, Queensland, Australia

+61 4*****

[rlst.github.io](https://github.com/rlst)

in *****/tnyle

PROJECTS

Present

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

First person adventure game

- Designed, architect and implement all systems in the game from scratch
- Help market the game by being active on socials and posting progress video
- Ensure technical documents are up to date
- Help designer increase productivity by creating custom in editor tools and functionality

2019

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

- Ensuring codebase is clean, flexible and well architected.
- Responsible for implementing main core systems ie. stackable state machine, user input controller
- Developed the AI system and behaviour editor
- Assist designers by creating various tools such as map editor and ability & effects editor.

BhAVE: Behaviour Tree Visual Editor - [rlst.github.io/bhave](https://github.com/rlst/bhave) - Personal Project
Unity in-editor AI editing tool

- Designed, architected and programmed the entire project from the ground up including doing graphics and icon design
- Planning to release the project onto the Unity asset store

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

- Responsible for implementing the player controller, burger ingredient stacking system, cooking stations, interaction system between stations, linking up animations, audio and particle FXs

EDUCATION

2018-2020

- Academy of Interactive Entertainment, Melbourne, Australia
- Advanced Diploma of Professional Game Development (Programming), 2nd Year
- Successfully completed a Diploma of Digital and Interactive Games in 2018
- Studied topics such as physics, computer graphics, complex data systems, extended reality systems and professional production

1999-2003

- Glenala State High School, Inala, QLD
- Completed Year 12 in 2003 and acquired Year 12 senior certificate

COMPUTER SKILLS

I am proficient in using both Windows and Mac based systems, and as an all rounder I am familiar with many software genres including 3D graphics or CAD, 2D graphics, Audio processing programs, Video editing as well as Office Suite document editing software.

PHOTOSHOP 
BLENDER 
AUTOCAD 
AUDIO EDITING 
VIDEO EDITING 
OFFICE SUITE 

Thank you for your time and consideration

