



# Phạm Minh Tuấn

*Kỹ sư phần mềm*

## Về tôi

Hiện tại tôi là một lập trình viên sống tại Hà Nội. Đạo đức và nhiệt tình là thứ tôi luôn đề cao trong cuộc sống và công việc. Tôi mong muốn được làm việc ở một môi trường năng động để có thể trau dồi, tích lũy kinh nghiệm. Trong tương lai, tôi mong muốn trở thành một nhà đào tạo công nghệ, mang đam mê, kiến thức truyền lại cho các thế hệ kế tiếp.

## Thông tin cá nhân

Ngày sinh 21-07-1993  
Số điện thoại 01657 871 591  
Email tuanpm.vnu@gmail.com  
Skype tuanpm.vnu

## Quá trình học tập

2011 – 2015 **Cử nhân**, *Đại học Công nghệ*, Đại học quốc gia Hà Nội.  
Công nghệ thông tin – *Điểm trung bình ~ 3.5/4.0*

## Khóa luận

Đề tài ***Gợi ý sản phẩm trong thương mại điện tử dựa trên lọc cộng tác***  
Hướng dẫn TS. Phan Xuân Hiếu

Mô tả Nội dung khóa luận: Hệ tư vấn có thể đưa ra những gợi ý sản phẩm, thông tin phù hợp cho người dùng bằng cách dựa vào dữ liệu về hành vi trong quá khứ của người dùng để dự đoán những sản phẩm, thông tin mới trong tương lai mà người dùng có thể thích. Trong hệ tư vấn, lọc cộng tác là một kỹ thuật được dùng để đánh giá độ quan tâm của người dùng trên các sản phẩm mới. Kỹ thuật này được áp dụng thành công trong nhiều ứng dụng. Trong các hệ thống lọc cộng tác, sở thích của người dùng trên các sản phẩm mới được dự đoán dựa trên dữ liệu về sở thích của người dùng – sản phẩm (hoặc đánh giá của người dùng trên sản phẩm) trong quá khứ.

---

## Kinh nghiệm

### Thực tập

#### **Công Ty TNHH Phát Triển Phần Mềm Toshiba Việt Nam.**

Phát triển một module trong ứng dụng HID(Human Interface Device) của công ty: Thực hiện nhận biết các thao tác của người dùng trên thiết bị gamepad.

### Nghiên cứu khoa học

#### **Kiểm thử tự động cho đơn vị chương trình C.**

Chương trình nhận đầu vào là một hàm C, kết quả trả về đưa đồ thị luồng thực thi của chương trình và đề xuất các ca kiểm thử.

#### **Nghiên cứu ở Toshiba Lab.**

Sử dụng thuật toán IEPAD trong trích xuất dữ liệu web.

### Dự án khác

#### **Class2UML**, môn Lập trình hướng đối tượng.

Phát triển chương trình sinh biểu đồ lớp UML tự động từ mã nguồn Java.

#### **Xử lý ảnh.**

Chương trình nhận đầu vào là ảnh chụp mặt xúc xắc, đầu ra là tổng số chấm trên các mặt.

### Hiểu biết khác

#### **Học máy.**

Tìm hiểu các thuật toán học máy và ứng dụng trong lĩnh vực khai phá dữ liệu web, xây dựng hệ tư vấn.

---

## Giải thưởng

- 2012 Giải Ba - Olympic Toán Quốc gia
- 2013 Giải Ba - Olympic Toán Quốc gia
- 2014 Giải Nhì - Olympic Toán Quốc gia
- 2015 Giải Khuyến khích - Olympic Tin học Quốc gia
- 2015 Giải Ba - Olympic Toán Quốc gia

---

## Kỹ năng

- Lập trình JAVA, PYTHON, C++, R, PHP, JAVASCRIPT, HTML, CSS
- Máy tính Microsoft Windows, Linux, Microsoft Office
- Khác Làm việc nhóm, Nghiên cứu, Giải quyết vấn đề, Thuyết trình

---

## Chứng chỉ

- Phân tích và thiết kế hướng đối tượng IBM
- Kỹ năng mềm

---

## Ngoại ngữ

- Tiếng Anh **Đọc hiểu tài liệu chuyên ngành**

---

## Sở thích

- Phim hài
- Phim khoa học viễn tưởng
- Tiểu thuyết trinh thám