

Bang Nguyen Huu

□□□□ | hucancode@gmail.com | hucanco.de

技術的なスキル

言語、フレームワーク: Rust、C++、GLSL、HLSL、Typescript、CSS、Java、Kotlin、SQL ・ OpenGL、nginx、NextJS、React、Vue、Svelte、ThreeJS、Tailwind、NestJS、Strapi、Flutter、MySQL、WebGPU

OS: Windows、Mac、Linux (Debian、Arch、RHEL)、Android、iOS

コミュニケーション: ベトナム語 (母国語) ・ 日本語 (JLPT N2) ・ 英語 (TOEIC 945)

証明書

プロフェッショナル部門 奨励賞 全国情報オリンピック 2012

C++ 認定プロフェッショナル プログラマー C++ Institute 2023

経験

システムエンジニア 2022 年 8 月～現在
NTQ Japan 岐阜、日本

- バスや電車で使用される複雑で高性能な組み込みアプリケーションを構築
- Vue、Django を使用してフルスタック Web アプリケーションを保守
- ソフトウェア要件のヒアリング、入札、提案活動に参加

エンジニアマネージャー 2020 年 7 月～2022 年 8 月
グッドクリエイイト 香川、日本

- クライアントとコミュニケーションをとり、レスポンスで機能豊富な EC ウェブサイトを構築します
- ネットワーキング、Linux、HTML/CSS、React、Flutter に関するトレーニングを受け、チーム メンバーを育成します
- フル機能を備えたパフォーマンスの高いクロスプラットフォーム モバイル アプリケーションを構築
- 最新の HTML/CSS を利用して、審美性に優れた EC Web アプリケーションを構築
- Laravel、NodeJS、nginx で書かれた Web バックエンドを維持。手動と自動の両方の方法で HTTPS をサポートする

C++エンジニア 2019 年 5 月～2019 年 7 月
FPT Software ハノイ、ベトナム

- 大規模な C++ コードベースで作業しました。Coverity を使用して静的解析を実行しました
- 高性能で機能豊富な組み込みアプリケーションを開発

ゲームプログラマー 2014 年 3 月～2016 年 3 月、2018 年 4 月～11 月
Gameloft HAN ハノイ、ベトナム

- C++、OpenGL、GLSL、HLSL、Android NDK、Box2D、Unity3D でゲームを動作
- ローエンドのモバイル デバイスで実行できるように分析され、最適化された複雑なゲーム
- 大規模で複雑な C++ プロジェクトとビルド システムを扱う
- 貢献作品: Order and Chaos 2、Brothers in Arms 3、Ice Age Adventure、Shark Dash、その他多くのゲーム

案件

Hi-ABT | Linux、Android、Java、C++、TCP/IP、Serial 2022 年 3 月～現在

- ベアメタルデバイスを操作し、低レベル信号を処理しました
- バス運賃を管理するソフトウェアシステムを構築。Java、C++、組み込みデバイスで動作
- リモート制御によるソフトウェア更新メカニズムの実装
- TCP、ソケット通信、REST API を扱いました。LAN、シリアル、LTE などのさまざまな接続戦略を使用し、多くのデバイス間の複雑な通信を処理します
- カスタマイズされた Android OS を維持。システムの起動手順を調整しました。カスタマイズされたストックアプリケーション。さまざまな修正を実行し、システムの安定性を維持しました

Toxy | *Flutter*、*NextJS*、*NestJS*、*Google Cloud*、*Fastlane*、*Github Actions* 2021 年 8 月～2022 年 8 月

- ユーザーの位置情報に基づいてクーポンを提供するアプリを構築しました。NestJS を備えたスケーラブルなバックエンド サーバーを搭載し、月額 7 万円/10 万円のアクティブ ユーザー 5 万/10 万人を処理できるように構築されています
- マイクロサービス アーキテクチャを設計し、Docker と Cloud Run を利用することで、潜在的なサーバー コストを削減します。従来の方法と比較して推定約 40% の節約
- API キャッシュ/UI ハイドレーション メカニズムを利用し、最初の初期読み込み後の UX の読み込みが実質的にゼロで、応答性の高いアプリが実現しました
- Fastlane と Github Actions を使用して完全に自動化された CI パイプラインを構築

AtCreator | *Laravel*、*Fastlane*、*React Native*、*XCode CLI* 2020 年 7 月～2022 年 7 月

- アプリ作成システムを管理し、ユーザーが技術的な前提条件なしでカスタム Android/iOS アプリケーションを構築できるようにしました
- Laravel、Fastlane、Nodejs、XCode を使用した自動アプリ構築システムを保守
- 高度にカスタマイズ可能な React Native アプリケーションを構築し、レストラン、アパレル ショップ、ホテル、タクシー サービスなど、さまざまな種類のアプリケーションに適した機能セットを備えた 9 つの異なるテーマを提供します

HKMC | *Qt*、*Linux*、*IVI*、組み込み 2017 年 2 月～2017 年 11 月

- Qt を使用した自動車搭載インフォテインメント (IVI) システム用のメディア再生アプリケーションの構築
- 遅延読み込みメカニズムを実装し、少ないメモリ使用量で数千の曲を処理
- 大規模な C++ コード ベースで動作しました。Coverity を静的解析に活用

NSP64Bit | *C++*、移行、文字列マッチング 2016 年 4 月～2017 年 1 月

- C++、メモリ管理、64 ビットコーディングパターンを使用
- 200 万行のコードを含む大規模な C++コードベースで作業しました
- Solo は、手作業の約 90% を削減する静的アナライザーを開発しました。分析された C++ コード コンテンツ、正規表現を使用した構造化コンテンツの処理

EDUCATION

フンヤン技術師範大学

ソフトウェアエンジニアリング学士号

水野外語学院

日本語

フンヤン、ベトナム

2010 年 9 月～2014 年 6 月

千葉、日本

2018 年 4 月～2019 年 4 月