

# Bang Nguyen Huu

岐阜県、日本 • [hucancode@gmail.com](mailto:hucancode@gmail.com) • [hucanco.de](http://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 岐阜県、日本

- ・ソフトウェア要件のヒアリング、入札、提案活動に参加
- ・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

**エンジニアマネージャー** 2020 年 7 月～2022 年 8 月  
グッドクリエイト 香川県、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
- ・Flutter、NodeJS、nginx を使用して作成されたフル機能の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 アプリケーションと Web バックエンドを構築

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

- ・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、Android NDK、Unity3D を使用し、大規模なコード ベースと複雑なビルド システムを使用してローエンド モバイル デバイス向けにゲームを開発および最適化
- ・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て、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

<b>Toxy</b> • <i>Flutter</i> 、 <i>NextJS</i> 、 <i>NestJS</i> 、 <i>Google Cloud</i> 、 <i>Fastlane</i> 、 <i>Github Actions</i>	2021 年 8 月～2022 年 8 月
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>	
<b>AtCreator</b> • <i>Laravel</i> 、 <i>Fastlane</i> 、 <i>React Native</i> 、 <i>XCode CLI</i>	2020 年 7 月～2022 年 7 月
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・Laravel、Fastlane、Nodejs、XCode を使用した自動アプリ構築システムを保守</li> <li>・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</li> </ul>	
<b>HKMC</b> • <i>Qt</i> 、 <i>Linux</i> 、 <i>IVI</i> 、組み込み	2017 年 2 月～2017 年 11 月
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Qt を使用した自動車車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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>	
<b>NSP64Bit</b> • <i>C++</i> 、移行、文字列マッチング	2016 年 4 月～2017 年 1 月
<ul style="list-style-type: none"> <li>・C++、メモリ管理、64 ビットコーディングパターンを使用</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>	
<b>EDUCATION</b>	
<b>水野外語学院</b>	千葉県、日本
日本語	2018 年 4 月～2019 年 4 月
<b>フンヤン技術師範大学</b>	フンヤン、ベトナム
ソフトウェアエンジニアリング学士号	2010 年 9 月～2014 年 6 月