

Lưu Phi Tường

Fresher QA Game Tester

Ngày sinh: 29/10/2002

Giới tính: Nam

Số điện thoại: 0382399518 Email: luuphituong@gmail.com

Địa chỉ: Thới An 15, Quận 12, TP.Hồ Chí Minh

MUC TIÊU NGHỀ NGHIỆP

Tôi là một ứng viên tốt nghiệp chuyên ngành Khoa Học Dữ liệu, mong muốn chuyển hướng và phát triển sự nghiệp trong lĩnh vực kiểm thử game. Với khả năng phân tích chi tiết, đam mê chơi game và kỹ năng sử dụng công cụ, tôi cam kết học hỏi để trở thành một Game Tester chuyên nghiệp hơn trong 1-2 năm tới.

QUÁ TRÌNH HỌC TẬP

Chuyên Ngành Khoa Học Dữ Liệu - Đại Học Nguyễn Tất Thành 2020 - 2024 - GPA: 3.24

KỸ NĂNG

Kỹ năng chuyên môn	Sử dụng MS Office ở mức khá sẵn sàng học thêm để đáp ứng công việc. Sử dụng Python, Pandas, NumPy để phân tích dữ liệu. Hiểu cơ bản về Jira và viết test case.
Kỹ năng mềm	Phân tích, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm, sẵn sàng học thêm kỹ năng mới. Kỹ năng đọc hiểu tiếng Anh cơ bản, sẵn sàng cải thiện qua thực tế.

KINH NGHIỆM CHƠI GAME

Một số kinh nghiệm và tựa game tôi đã chơi qua:

- Looter Shooter (The First Descendant, PC, 160+ giờ): Thành thạo cơ chế bắn súng góc nhìn thứ ba, cơ chế cày đồ và mảnh nhân vật, thu thập vật phẩm nâng cấp nhân vật và vũ khí,
- Battle Royale (NARAKA: BLADEPOINT, PC, 600+ giờ): Thành thạo cơ chế chiến đấu nhanh, kỹ năng của các loại vũ khí và nhân vật, nhiều chế độ khác nhau có cả PvP và PvE, tôi từng bị kẹt lỗi kẹt địa hình khi vào trận đấu.
- Open-World RPG (Genshin Impact, Wuthering Waves, Mobile/PC, 380+ giờ): Hiểu sâu cơ chế thế giới mở, nhân vật với nhiều lối chơi khác nhau, nhiều cơ chế riêng và sự kiện độc đáo, từng bị lỗi nhiệm vụ không hiển thị vị trí nhiệm vụ tiếp theo.
- Hack-and-Slash ARPG (Undecember, PC, 123.5 giờ): Thành thạo combat hành động, tùy chỉnh kỹ năng nhiều hướng build nhân vật, hệ thống vật phẩm và mua bán được reset season theo mùa, bị lag do kẻ địch xuất hiện quá nhiều trong 1 khu vực.
- Tactical RPG (Blue Archive, Mobile, 50+ giờ): Trải nghiệm hệ thống gacha để thu thập nhân vật và trang bị, combat theo lượt, quản lý đội hình (4-6 nhân vật) với vai trò khác nhau (Tank, DPS, Support).
- Racing (Zing Speed, Mobile, 50+ giờ): Thành thạo cơ chế đua xe, nhiều map với độ khó khác nhau, cơ chế nâng cấp xe theo nhiều hướng cùng với nhiều chế độ chơi khác nhau (PvP, cốt truyện,..).
- Mô phỏng & Phiêu lưu (Roblox, PC/Mobile, 150+ giờ): Thử nghiệm đa dạng trò chơi, hiểu giao diện người dùng và cơ chế điều khiển.
- Kiến thức liên quan: Hiểu biết cơ bản về các thể loại và thuật ngữ trong game. Tôi cũng nhận biết được các yếu tố cơ bản như giao diện người chơi, cách điều khiển nhân vật, và thường xuyên cập nhật xu hướng game.