

Hồ Huỳnh Trung

Game Developer Intern

Thông tin liên hệ

Tên	Hồ Huỳnh Trung
Số điện thoại	0902849348
Email	hohuynhtrung2003@gmail.com
Địa chỉ	Bà Điểm, Hóc Môn, Hồ Chí Minh
Portfolio	https://my-portfolio-zeta-olive-26.vercel.app



Mục tiêu nghề nghiệp

Với nền tảng lập trình web, tôi mở rộng kỹ năng sang Game Development, tập trung vào Unity (C#), thiết kế 3D và tối ưu hóa gameplay. Tôi mong muốn ứng tuyển vào vị trí Game Developer để học hỏi, nâng cao kỹ năng và tham gia phát triển game sáng tạo. Trong tương lai, tôi hướng đến việc chuyên sâu vào lập trình gameplay và tối ưu hiệu suất game.

Kinh nghiệm làm việc

05/2024 – 08/2024	CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ IEC <i>Thực tập sinh phát triển web</i> <ul style="list-style-type: none">Xây dựng và phát triển website landing page bằng React và Node.js.Phát triển hệ thống quản lý dữ liệu với MongoDB.Kiểm thử, sửa lỗi và cập nhật nội dung trang web đáp ứng nhu cầu dự án.
-------------------	--

Học vấn

2021 – 2024	Đại học Gia Định Ngành: Công nghệ thông tin Chuyên ngành: Kỹ thuật phần mềm
-------------	--

Kỹ năng

Chuyên môn	<ul style="list-style-type: none">Game Development: Unity, C#Lập trình: HTML, CSS, JavaScript, TypeScript, C#Frameworks: React, Next.js, Node.js, ASP.NETCông cụ và Cơ sở dữ liệu: Git, MongoDB, SQL Server
Kỹ năng mềm	<ul style="list-style-type: none">Kỹ năng mềm, giải quyết vấn đề hiệu quả, làm việc nhómCó tinh thần tự học, tìm hiểu những kiến thức

Dự án

MY PORTFOLIO

(01/2025 - Nay)

Khách hàng	Dự án cá nhân
Mô tả	Ứng dụng Website cá nhân giới thiệu quá trình học tập và thực hành (https://my-portfolio-zeta-olive-26.vercel.app)
Số thành viên	1
Vị trí công việc	Nhà phát triển
Trách nhiệm	<ul style="list-style-type: none">Độc lập phát triển, quản lý dự án.Kiểm thử và sửa lỗi để đảm bảo website hoạt động ổn định.
Công nghệ sử dụng	<ul style="list-style-type: none">Next.js, Tailwind CSS, Framer Motion.

ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI BOISS44

(02/2025 - Nay)

Khách hàng	Dự án cá nhân
Mô tả	Ứng dụng trò chơi điều khiển nhân vật bắn Boss (https://huynhtrung.itch.io/boiss4425)
Số thành viên	1
Vị trí công việc	Nhà phát triển
Trách nhiệm	<ul style="list-style-type: none">Triển khai hệ thống nhân vật, di chuyển, bắn đạnTích hợp audio, animation chuyển động cho nhân vật và boss bằng Animator,Tối ưu game đơn giản, dễ chơi.
Kỹ năng sử dụng	<ul style="list-style-type: none">Unity, C#, Animation, Audio, Game Logic, OOP, Debugging

ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI RUNNING

(03/2025 - Nay)

Khách hàng	Dự án cá nhân
Mô tả	Ứng dụng trò chơi điều khiển nhân vật chạy và né chướng ngại vật (https://huynhtrung.itch.io/rungame)
Số thành viên	1
Vị trí công việc	Nhà phát triển
Trách nhiệm	<ul style="list-style-type: none">Người chơi điều khiển nhân vật để né tránh các chướng ngại vật rơi xuống.Tích hợp audio, animation chuyển động đơn giản để tăng trải nghiệm người chơi.Tối ưu game đơn giản, dễ chơi.
Kỹ năng sử dụng	<ul style="list-style-type: none">Unity, C#, Animation, Audio, OOP

WEBSITE LANDING PAGE

(05/2024 - 08/2024)

Khách hàng	CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ IEC
Mô tả	Phát triển và thiết kế hoàn chỉnh website landing page cho công ty IEC Group nhằm giới thiệu dịch vụ và sản phẩm.(https://github.com/trungasd/LandingPage)
Thành viên	1
Chức vụ	Nhà phát triển
Trách nhiệm	- Độc lập phát triển giao diện người dùng từ thiết kế ban đầu. - Kiểm thử và sửa lỗi để đảm bảo website hoạt động ổn định.
Công nghệ sử dụng	- Frontend: ReactJS - Backend: Node.js - Cơ sở dữ liệu: MongoDB

WEBSITE BÁN HÀNG

(03/2024 - 05/2024)

Khách hàng	Dự án nhóm
Mô tả	Phát triển và thiết kế website bán hàng. (https://github.com/trungasd/-WebClothingStore)
Thành viên	4
Chức vụ	Phát triển Frontend
Trách nhiệm	- Thiết kế và phát triển giao diện
Công nghệ sử dụng	- Frontend: HTML, CSS - Backend: Node.js - Cơ sở dữ liệu MongoDB

WEBSITE THE BAND

(10/2023 - 12/2023)

Khách hàng	Dự án cá nhân
Mô tả	Thiết kế và phát triển website The Band. (https://github.com/trungasd/WebTheBand)
Số thành viên	1
Chức vụ	Nhà phát triển
Trách nhiệm	- Thiết kế và phát triển website
Công nghệ sử dụng	- Frontend: HTML, CSS - Backend: C#, ASP.NET - Cơ sở dữ liệu: SQL Server