

Vũ Gia Huynh Thuận

Playable Ads Cocos Creator

Thanh Trì, Hà Nội



✉ huynhthuanvugia@gmail.com

☎ 0332570938

in www.linkedin.com/in/vugiahuynhthuan

[Portfolio](#)

HỌC VẤN

LẬP TRÌNH WEB

FPT Polytechnic

2017 – 2020

LẬP TRÌNH REACT NATIVE

Mindx Technology School

2020 – 2021

LẬP TRÌNH UNITY

HB Academy

08/2022 – 12/2022

KỸ NĂNG

- Hiểu biết về Cocos Creator
- Có kinh nghiệm Javascript
- Sử dụng Typescript giảm thiểu lỗi trong Javascript
- Gỡ lỗi, kiểm tra hiệu suất Playable ads
- Kỹ năng làm việc nhóm tốt, phối hợp hiệu quả với các thành viên
- Đọc hiểu tài liệu tiếng Anh
- Photoshop, Figma

SỞ THÍCH

- Yêu thích, đam mê lập trình
- Chơi game thể loại chiến thuật
- Ham học hỏi, yêu thích các công nghệ mới về lập trình
- Tập gym, chơi thể thao

GIỚI THIỆU

Lập trình viên có kinh nghiệm trong việc phát triển Playable Ads bằng Cocos Creator. Khả năng học hỏi nhanh và áp dụng các kiến thức mới vào các dự án. Đã thực hiện các dự án Playable Ads cho các trò chơi phát hành chính thức, hoàn thành từ tìm hiểu lên ý tưởng kịch bản đến triển khai và bảo trì sau khi được duyệt ở các network. Luôn tìm kiếm cơ hội để nâng cao kỹ năng chuyên môn về Cocos Creator.

KINH NGHIỆM

Playable Ads Developer

Zitga Studio

09/2025 – Hiện tại

Tham gia phát triển các Playable Ads cho các trò chơi của công ty.

Playable Ads Developer

Inwave Studio

10/2024 – 7/2025

Tham gia phát triển các Playable Ads cho các trò chơi của công ty.

- Tích hợp thành công Google Analytics tracking cho Playable ads trên các nền tảng (trừ Google Ads), giúp đội marketing có dữ liệu theo dõi hiệu quả chiến dịch có sử dụng Playable ads.
- Hoàn thành tùy biến build template của Cocos Creator, tracking sâu từ thời điểm khởi tạo engine đến lúc bắt đầu gameplay, giúp phân tích chính xác thời gian loading, và sử dụng Google Analytics để đánh giá các điểm rớt người dùng.
- Sử dụng Spector.js để kiểm tra draw call, giảm draw call hiệu quả bằng cách batching UI, chia atlas hợp lý.
- Kiểm tra performance qua Chrome DevTools + Chrome remote debug.
- Sử dụng các phần mềm bên thứ ba tối ưu model 3D, cho phép phát triển Playable Ads 3D dưới 5MB.
- Sử dụng các API của Cocos để thích ứng Playable với màn ngang, dọc theo yêu cầu từ phía network.
- Phối hợp chặt chẽ với team marketing để đảm bảo Playable ads đúng kịch bản, đúng hạn và được chấp thuận trên các ad networks như Applovin, Mintegral, IronSource, Unity, ...

KINH NGHIỆM

Unity Developer

Rikko Studio

03/2024 – 10/2024

Phát triển các trò chơi thể loại hyper casual, puzzle.

- Sử dụng Unity phát triển các trò chơi theo thiết kế của GD.
- Giảm mức sử dụng bộ nhớ cho trò chơi với Addressable.
- Nâng cao kỹ năng sử dụng Unity.
- Hỗ trợ, phát triển các công cụ xây dựng Playable Ads cho đội ngũ marketing sử dụng Javascript với Cocos Creator.

Unity Developer

ABI Studio

12/2022 – 02/2024

Phát triển trò chơi Zombie Defender, chuyển game Unity sang nền tảng FB Instant.

- Phát triển các chức năng shop, hòm thư, mini game trong trò chơi.
- Tối ưu bộ nhớ sử dụng, sửa đổi logic phù hợp xuất bản WebGL sang FB Instant.
- Hỗ trợ các đối tác của công ty trong quá trình chuyển đổi từ Unity sang FB Instant.

Cocos Creator Developer

ABI Studio

09/2021 – 02/2024

Phát triển trò chơi thể loại hyper casual bằng Cocos Creator.

- Lập trình logic trò chơi theo tài liệu của GD.
- Tích hợp các tính năng social, tournament, của FB Instant vào trong trò chơi.
- Bảo trì, chỉnh sửa các lỗi sau phát hành, nghiên cứu hoàn thành yêu cầu DPA từ FB Instant.
- Phối hợp với Tiki chuyển đổi các trò chơi của công ty sang Mini App trong ứng dụng Tiki.
- Chỉnh sửa các lỗi được phản hồi cho các trò chơi trên GameDistribution.