



# 顾哲毓

18779153639 | michaelgu0927@gmail.com | 南昌  
应届生



## 教育经历

新南威尔士大学	海外QS前100	2024年09月 - 2026年01月
信息技术(人工智能) 硕士 工程学院		悉尼
核心课程：算法, 人工智能, 计算机视觉, 机器学习, 深度学习, 数据库实施, 前端编程等		
戴尔豪斯大学		2019年09月 - 2024年04月
计算机科学 本科 计算机系		哈利法克斯
核心课程：计算机视觉, 计算机网络, 算法, 数据分析, 用户交互设计等		

## 项目经历

智能物品图像识别系统	2025年04月 - 2025年06月
机器学习工程师	悉尼
负责基于 CNN 的物品图像分割与识别模型研发	
采用 Cross-Entropy + 类别均衡采样 缓解长尾分布, 引入 Dice Loss + Focal Loss, 主类准确率 $\uparrow$ 18 pp, 子类 $\uparrow$ 11 pp ( mIoU 0.63 $\rightarrow$ 0.76 )	
自动生成 ~1万高置信伪标签并可视化样本分布 & 混淆矩阵, 减少人工标注工作量 $\approx$ 30 %	
RED BLACK TREE TECHNOLOGIES PTY LTD	2024年12月 - 2025年03月
全栈开发工程师	悉尼
使用 React + Node.js 开发并维护线上教学平台	
实现论坛评论、学习数据收集; 主要负责前端开发与客户沟通协作	
平台覆盖 1000+ 学生, 功能全部按期交付并稳定运行	
Unity3D 恐怖动作游戏	2023年09月 - 2023年12月
场景 & 互动逻辑	哈利法克斯
主导 谜题/关卡设计与核心交互脚本, 实现多结局叙事体验	
编写 Unity3D + C# 脚本 30+ 个, 实现物理触发、背包系统、NPC对话和两套结局, 优化玩家游戏流程	
设计 关卡 4 个、谜题 5 处, 整合至游戏流程, 提升游戏探险深度和趣味性	
组织 玩家试玩 3 轮, 收集反馈 40 条, 修复交互/性能Bug 25 个, 提升玩家体验	
优化游戏美术资产, 提升恐怖氛围表现力, 在校 Indie Game Expo 中获 “最佳氛围演出” 提名	

## 专业技能

- 前端开发：React, Vue, HTML5
- 后端 / 语言：Nodejs, Express, Java ( Spring Boot ), Python, C/C#
- AI / 数据：机器学习, 深度学习, 计算机视觉 ( 目标检测、分割 )
- 数据库：MySQL, PostgreSQL, 设计与优化
- DevOps / 云：Docker, Linux
- 软技能：跨文化沟通, 需求分析, 团队协作