

Experience

美国国家超级计算机应用中心 (NCSA), Urbana, IL, US

研究生科研助理 / 科研软件工程师 (RSE), 可视化分析组, 视觉部门

Aug. 2022 - Present

- 为美国国立卫生研究院资助的科研项目开发软件, 专注于生物医学及地理空间数据的可视化.
- 使用 OpenLayers 和 GeoJSON 制作了伊利诺伊州蝗虫数据的交互式地图可视化系统.
- 参与了癌症演化树 (phylogeny) 可视化分析工具 PhyloDiver 的维护与开发.

谷露软件, Shanghai, China

前端工程师, 申请人追踪系统 (ATS)

Nov. 2020 - Nov. 2021

- 在多个项目团队内开发了多个 web 应用、微信小程序、前端库和后端图片渲染服务.
- 参与了高度可定制的 ATS 系统底层的拖拽式图形用户界面生成器的维护与开发.
- 负责公司首个单点登录系统 (SSO) 的前端界面和多个项目前端登陆流程的整合.

Étude LLC, Atlanta, GA, US

软件工程师, 创始团队

Aug. 2019 - Aug. 2020

- 开发了智能 PDF 阅读器的多个主要功能, 包括准确率 >85% 的图书目次自动解析器.

Education

University of Illinois Urbana-Champaign, Urbana-Champaign, IL, US

计算机科学硕士 (MCS)

Aug. 2022 - Dec. 2023

GPA: 4.0/4.0

- 形式语义学/编程语言设计 (K 框架), 编译器构建 (LLVM), 自然语言处理, 信息检索, 分布式算法
- 交互式计算机图形学 (WebGL), 科学可视化 (张量场可视化, 生物信息可视化), 计算摄影学

Georgia Institute of Technology, Atlanta, GA, US

计算机科学理学学士 (BSCS, *summa cum laude*), 辅修物理学

Aug. 2015 - Dec. 2019

专业 GPA: 4.0/4.0, GPA: 3.97/4.0

- 经典微分几何, 偏/常微分方程, 数值分析, 计算机模拟 (离散事件模拟), 广义相对论

Personal Projects

简易栅格地图瓦片渲染器	(TypeScript)
简易粒子碰撞模拟/可视化	(WebGL, Rust, WebAssembly)
简易 3D 地形生成器	(WebGL, Rust, WebAssembly)
简易 3D 软件栅格化器	(C++, Emscripten, WebAssembly)
简易 OpenType/TrueType 字体渲染器	(TypeScript)
基于 Canvas 的简易 UI 框架/布局系统	(TypeScript)
服务端交互式 React 渲染器	(TypeScript)
简易前端框架与模块打包器	(TypeScript)
基于文言的深奥编程语言 (Esolang)	(PureScript)
类 JSON 无冲突复制数据类型 (CRDT) 的实用性实现	(TypeScript)
用以规避互联网审查的分离式 SOCKS 代理	(C, libuv)
基于查询似然模型的简易搜索引擎	(Python)
通用图灵机的模拟	(Haskell, Common Lisp)