

# 简历

## 郑昊天

iOS & Unity Developer, amateur UI Designer

个人网站: [fincher.im](https://fincher.im/) [https://fincher.im/]

邮件地址: [justzht@gmail.com](mailto:justzht@gmail.com) [mailto:justzht@gmail.com]

手机号码: [+86 18556572637 \(大陆\)](tel:+86-185-5657-2637) [tel:+86-185-5657-2637] | [+1 \(469\) 751-2468 \(US\)](tel:+1-469-751-2468) [tel:+1-469-751-2468]

## 简介

男, 生于1997年。中南大学计算机专业延期毕业中 (2014-2018)。

GitHub: [@JustinFincher](https://github.com/JustinFincher) [https://github.com/JustinFincher]

Dribbble: [@JustZht](https://dribbble.com/JustZht) [https://dribbble.com/JustZht]

LinkedIn: [@郑昊天 \(Justin Fincher\)](https://www.linkedin.com/in/昊天-郑-6ba0b0b2/) [https://www.linkedin.com/in/昊天-郑-6ba0b0b2/]

Online Portfolio: <http://portfolio.justzht.com/> [http://portfolio.justzht.com/]

## 技能

### Cocoa Development

使用 Objective-C 进行 iOS / Mac 软件开发, 掌握主流 API & 框架使用。2018 年苹果 WWDC 奖学金获得者。

### Unity Development

使用 C# 开发 Unity 程序, 主流的 API 使用, 写过 Unity 面向 Android / iOS 的 Native Plugin。

### Interface Design & Digital Art

移动端软件界面基础设计 (Sketch), 基础三维建模 (MODO) & 贴图 (Substance Painter)。

## 奖项

### 湖南大学华中 HHHackathon Rank #2

2018.5 同队友使用 Unity, CoreML 和 ARKit 开发了一款三维维基百科 [GitHub 地址](https://github.com/JustinFincher/AReco) [https://github.com/JustinFincher/AReco] |

[新闻链接](http://hn.people.com.cn/n2/2018/0528/c336521-31632822-3.html) [http://hn.people.com.cn/n2/2018/0528/c336521-31632822-3.html]

### 宜家 IKODE@SHANGHAI Hackathon Rank #1

2018.4 同队友使用 Unity 和 ARKit 开发了一款便捷安装家具的软件 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/IKEA-Maker) [https://github.com/hACKbUSTER/IKEA-Maker]

### 云赛空间 SegmentFault Shanghai Hackathon Rank #3

2016.10 同队友使用微软图像识别 API 开发了一款 iOS 上的信息发布软件 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/ConnectPlusPlus)

[https://github.com/hACKbUSTER/ConnectPlusPlus]

### SegmentFault AngelHack Shenzhen Hackathon Rank #1

2016.5 同队友使用 Framework7 及讯飞 SDK 开发了一款 iOS 上的原型工具 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/ProjectDaVinci)

[https://github.com/hACKbUSTER/ProjectDaVinci] | [新闻链接](https://segmentfault.com/a/1190000005656846) [https://segmentfault.com/a/1190000005656846]

### Uber China Hackathon Rank #3

2016.1 同队友开发了一款使用 Uber API 帮助游客游览城市的应用 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/UberGuide-iOS) [https://github.com/hACKbUSTER/UberGuide-iOS]

| [新闻链接](https://segmentfault.com/a/1190000004372053) [https://segmentfault.com/a/1190000004372053]

### Epoch: China Art Hackathon Rank #2

2015.12 在中国美术学院跨媒体艺术学院网路社会研究所开展的 Hackathon 中 同队友使用 SceneKit 开发了一个音乐

可视化软件 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/Renaissance) [https://github.com/hACKbUSTER/Renaissance]

### SegmentFault Beijing Hackathon Rank #1

2015.10 同队友使用 Unity 和 高通 AR SDK 开发了一款便于维修 Macbook 的现实增强软件 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/FixPlusPlus)

[https://github.com/hACKbUSTER/FixPlusPlus] | [新闻链接](https://segmentfault.com/a/1190000003920404) [https://segmentfault.com/a/1190000003920404]

## 项目经验

### 公司项目

## RCT Studio

### Interactive Movie Development @ RCT

2018.9 - 2019.1 在 RCT 作为 Co-founder & Chief Engineer 负责其可交互电影项目及剧本解析软件的基础架构，帮助 RCT 在 18 年底入围 YC 创业营 19W。

## 百度

### Unity Project Code Refactoring @ Baidu Home Intelligence Department

2017.3 - 2017.8 在百度智能家居部门负责 Unity 项目的重构及后续开发。具体内容：动画状态机，响应式 C# (UniRx)，RN 原生 UI 界面的封装。

## 渡鸦科技

### Audio Visualization @ RavenTech

2016.7 - 2016.9 基于 Unity & Android 的音频可视化模块开发，已投放至 Raven H-1 盒子。具体内容：Unity Assembly 热更新，Audio Source 鼓点侦测以及和 Android 原生的通讯。

### VR Research @ RavenTech

2016.5 RavenLab 基于 Unity & GearVR 的研究。我们的成果称之为 Project Argos，一个提供了虚拟桌面体验并带有智能 AI 助理的 VR app。我写了以下模块的部分代码：Leap Motion C# SDK 数据通过 Socket 的传输，基于 Tab 切换的 VR 多程序 UI 系统，一个 VR 远程桌面投影客户端，一个 VR 网页浏览器。

## 外包项目

### 三维展示软件

2017.7 外包项目，将 Unity 集成到 iOS。通过 Method Swizzling 和 Build Script 进行非侵入式集成。Unity Shader 编写，iOS GPUImage Shader 编写，设置 Asset Bundle。 **App Store 地址**

[\[https://itunes.apple.com/cn/app/%E7%95%AA%E5%8D%B0/id1289058317?mt=8\]](https://itunes.apple.com/cn/app/%E7%95%AA%E5%8D%B0/id1289058317?mt=8)

### 医和本初

2016.11 (已下架) 外包项目，iOS Hybrid App，通过 JS 和 WebKit 之间互相通讯实现业务。

## 个人项目

(有很多 详见 **Portfolio** [\[http://portfolio.justzht.com/\]](http://portfolio.justzht.com/), **GitHub** [\[https://github.com/JustinFincher\]](https://github.com/JustinFincher), **App Store** [\[https://itunes.apple.com/cn/developer/haotian-zheng/id981803173?mt=8\]](https://itunes.apple.com/cn/developer/haotian-zheng/id981803173?mt=8), **Play Store** [\[https://play.google.com/store/apps/dev?id=5201975025990666617\]](https://play.google.com/store/apps/dev?id=5201975025990666617) 和 **itch.io** [\[https://justzht.itch.io/\]](https://justzht.itch.io/)。个人博客上也会发布一些未开源 / 未发布的项目进展。)

### Skyline

2018.1 Android 项目，基于 Mapbox & Unity 的动态壁纸，曾于 Google Play 美国 App & Games 总榜前十连续一周（数据源 AppAnnie，2018.1.19 - 2018.1.27），被 THE VERGE, ANDROID AUTHORITY, LIFEHACKER 报道。 **Play**

**Store 地址** [\[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JustZht.Skyline\]](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JustZht.Skyline) | **Landing Page**

[\[https://justinfincher.github.io/ProjectSkylineLandingWebGL/\]](https://justinfincher.github.io/ProjectSkylineLandingWebGL/) | **The Verge** [\[https://www.theverge.com/circuitbreaker/2018/1/20/16909558/skyline-android-app-wallpaper-live-map-location\]](https://www.theverge.com/circuitbreaker/2018/1/20/16909558/skyline-android-app-wallpaper-live-map-location)

### Board For GitHub

2017.4 macOS 项目，于 2017.05.25 在 Product Hunt 上排列第四位。 **Store 地址**

[\[https://justinfincher.github.io/BoardForGitHub-Landing/\]](https://justinfincher.github.io/BoardForGitHub-Landing/) | **GitHub** [\[https://github.com/JustinFincher/BoardForGitHub\]](https://github.com/JustinFincher/BoardForGitHub)

### Lonely Planet

2016.12 Unity 项目，展示了自己基于 Shader 的 LibNoise 移植库。通过移植到 GPU 并行运行，将 2K 分辨率的高程图生成速度相比同世代 CPU 加速了 50 倍。 **App Store 地址** [\[https://itunes.apple.com/cn/app/epoch-core/id1177530091?mt=8\]](https://itunes.apple.com/cn/app/epoch-core/id1177530091?mt=8) |

**Play Store 地址** [\[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JustZht.LonelyPlanet\]](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JustZht.LonelyPlanet)

### Contributions For GitHub

2016.10 iOS 项目，提供了今日挂件和 Apple Watch App。于 2016.11.22 在 Product Hunt 上排列第四位。 **App Store 地址** [\[https://itunes.apple.com/us/app/contributions-for-github/id1153432612?mt=8\]](https://itunes.apple.com/us/app/contributions-for-github/id1153432612?mt=8) | **GitHub**

[\[https://github.com/JustinFincher/GitHubContributionsiOS\]](https://github.com/JustinFincher/GitHubContributionsiOS)

### Project Fragment

2016.05 Rails 项目，上网导航页。 **访问网站** [\[http://start.justzht.com/boarding/1/\]](http://start.justzht.com/boarding/1/)

## 社会活动

### 中南大学 iOS 实验室 讲师

2016.9 - 2017.2 在中南大学 iOS 实验室为 20-30 位同学教学 iOS 软件开发。涉及 Objective-C，基础的 UI 控件，MVC，NSUserDefaults，UITableView 等。