



後端工程師，擁有四年開發與維運可擴展網頁應用的實務經驗，專精於後端開發、雲端基礎架構與系統效能優化。深度參與核心產品設計與開發，注重程式碼可維護性與系統可靠性，並持續精進技能，以成為更優秀的開發者。



✉ chenhonglin1013@gmail.com

陳宏林

Backend Developer

📍 Taipei, Taiwan

工作經歷



後端工程師 • 蝙蝠移動數據科技股份有限公司

OCT 2021 - Present

- 架構並開發 Node.js 後端服務，每月處理 25-30 萬筆資料，轉換為可供前端直接使用的結構化資料。
- 優化學生平台的效能與穩定性，支援超過 67 萬名註冊用戶及 1,500 名月活躍用戶，高流量下顯著降低停機時間與延遲。
- 從零部署並配置 GCP 雲端基礎架構，涵蓋 Kubernetes、資料庫 schema、後端服務、CI/CD 與防火牆，實現滾動更新並達成零停機部署。
- 整合 GCP Error Reporting 與 Sentry 即時監控，將故障回應時間由數小時縮短至數分鐘。



全端工程師 (Contract) • BCIT

Sept 2020 - Dec 2020

- 設計並架構網站後台管理系統 (CMS)，逐步完成各項功能並整合系統運作。
- 與團隊協作進行資料蒐集與分析，制定功能實作方案，將客戶需求轉化為最小可行產品 (MVP) 並如期交付。
- 採用敏捷開發模式，依使用者回饋即時優化專案架構。
- 協助校內人員簡化作業流程、提升效率，同時減輕行政人員負擔。

技能

程式語言與框架

- Python
- JavaScript
- Node.js
- Express.js
- React
- Flask
- FastAPI

資料庫與快取系統

- MongoDB
- MySQL
- PostgreSQL
- SQLite
- Redis
- Memcached
- ORM / ODM

雲端與 DevOps 技術

- GCP
- AWS
- Docker
- Kubernetes (K8s)
- Git (GitHub, GitLab)
- Bash
- Ansible

學歷



British Columbia Institute of Technology

Dec 2020, Graduated with Distinction

Computer Information Technology Diploma: Computing and Information Technology

- 完成課程內容包括網頁開發、資料分析與系統管理。
- 實施單元測試方法，確保程式碼符合專業標準與需求。
- 與業界客戶及專業人士合作，累積實務經驗並持續精進技能。



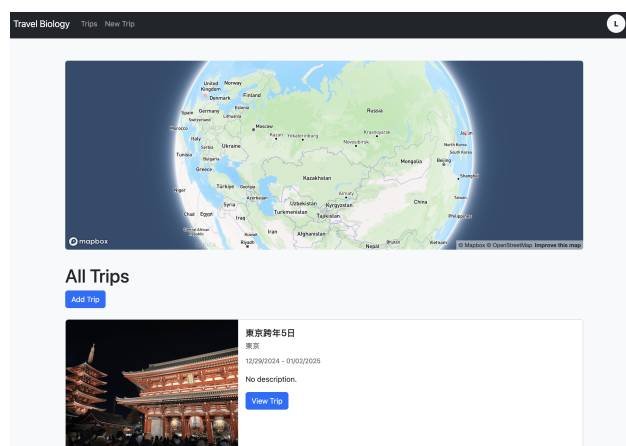
The University of British Columbia

May 2017

Bachelor of Arts: Psychology

- 透過實驗與報告提升進階寫作、研究與簡報技巧。
- 擴展對人文科學、社會互動與資料分析的理解。
- 副修經濟學、國際金融與統計等課程。

專案



Travel Biology Blog

- 運用 React 與 Node.js 開發一站式旅遊規劃網頁，讓使用者能建立行程、規劃每日停留點並查看互動地圖，管理航班與預算、上傳照片及維護待辦清單，並以 JWT 實作使用者註冊與身份驗證功能，記錄與朋友的旅途足跡。
- 相關技術: Node.js, Express.js, Passport.js (JWT), PostgreSQL, React, Bootstrap, Mapbox, Cloudinary, Git/GitHub

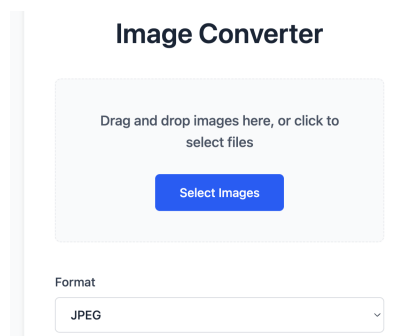
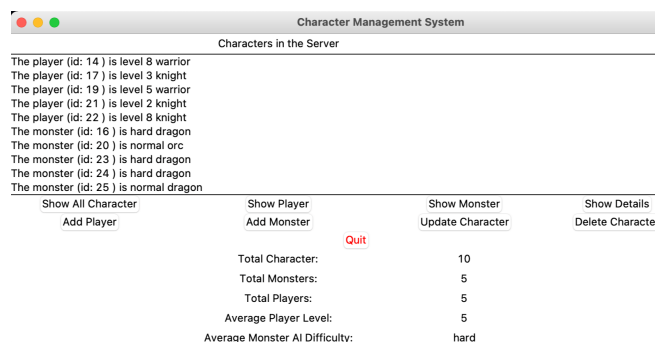


Image Converter

- 建立 React 與 FastAPI 的線上影像轉換應用程式，讓使用者能上傳圖片並轉換為 JPEG、PNG 與 WebP 格式，並提供圖片縮放、灰階轉換、品質調整等功能，支援將多張圖片批次打包為 ZIP 檔下載。
- 相關技術: FastAPI (Python), React, Tailwind CSS, Docker & Docker Compose, Git/GitHub



Character Management System

- 開發一款模擬遊戲伺服器管理系統的桌面應用程式，透過 Tkinter 圖形介面與 Flask API 後端實現遊戲角色的完整 CRUD 操作。使用 SQLite 作為資料儲存，並實作了單元測試與 UML。
- 相關技術: Python, Flask, Tkinter, SQLite, OOP, Unit Testing, UML, Git/GitHub