

# 凌琬

苏州，苏州大学敬文书院，215006，(+86) 182-6190-2240，[lucyling0224@gmail.com](mailto:lucyling0224@gmail.com)



2019.09 至今

## 教育

苏州大学，计算机科学与技术学院

计算机专业本科，大四

综合 GPA: 3.7 / 4.0

课程: 线性代数(91)、高等数学(95)、面向对象的 C++ 程序设计(98)、概率统计(92)、数值分析(92)、算法设计(92)

荣誉: 学习优秀特等奖学金 (前 4%)，图灵班学习标兵 (3%)，社会工作奖学金

奖项: 美国大学生数学建模竞赛 Meritorious Winner (7%)，计算机设计大赛国家级三等奖

## 实习

微软 (中国) | 软件工程师 SWE

2022.07 – 2022.10

- 在 React 框架网页中嵌入工具以监控 API 的服务延迟时间和成功率，并使用 Azure Application Insights 分析网页的请求，然后在网页中加入新的 component 可视化展示网页请求成功率、首次加载时延以及交互过程中重绘产生的时延，最后通过这个工具和可视化面板找到减少延迟的解决方案，并在图表加载的组件上加入 loading 进度条动画，优化了用户的使用体验。

微软 (中国) | 软件工程师 SWE

2021.07 – 2021.09

- 改进了 XAM ARM 部署模板诊断流程。根据判断一致性的算法编写了一个脚本，显示各个模板之间的区别。
- 采用了 Bot Framework SDK，向面对开发人员提供自助服务解决方案的聊天机器人添加了自定义组件，并训练了新的语料数据库用于人机自然语言对话，最后将该聊天机器人嵌入 teams 中，使得开发人员可以迅速通过 teams 对话获取所需的监控邮箱信息。

## 论文

Statistics Is Much More Powerful Than Murder Hornet: — A Statistical Method to Predict the Spread of Vespa mandarinia. (Accepted, EI-searchable, 2st author)

2021.05

## 项目

“悠游自律”微信小程序 | 项目主持人

2022.03 – 2022.05

“悠游自律”微信小程序是一个通过人为正向激励而提高自律效果的学习打卡软件。项目将游戏和自律打卡部分结合起来，利用游戏成瘾的心理学基础，在适度兴趣和社交排名的外部驱动下，实现持久的自我管理。本项目采用了微信开发者工具开发，主要由“打卡”、“游戏”、“统计”三个页面组成。用户打卡完成自定义任务后获得奖励值，奖励值转化为单机或联机游戏的游戏次数，并且在统计页面中展示打卡任务的统计数据、打卡成就以及好友游戏排名。

“无忧寻亲”智能救援指挥系统 | 项目主持人

2021.11 – 2022.01

“无忧寻亲”智能救援指挥系统是一个帮助救援队寻找走失老人人群的系统，包括协同搜救 app、家属报案微信小程序和统一指挥后台等部分。项目主要采用了 Spring MVC 框架开发后台，用微信开发者工具和 Java 语言开发客户端。家属上传走失老人的信息照片到后台，搜救队员在 app 上获取任务信息进行协同搜救，发现疑似走失老人后提交照片，后台通过人脸识别将结果和救援情况发送到家属处；管理员在后台进行监控分析，并通过影像数据构建学习库，使用深度学习框架不断提高对老人人脸识别的准确率。

AR Sandbox | 项目组员

2021.05 – 2021.09

AR Sandbox 是一个开源的增强现实沙盘项目。本项目使用 Azure Kinect 实时获取沙盒中沙子的深度数据，计算出等高线数据后生成彩色等高线地图，并将其通过投影仪投射到沙子上实现增强现实的功能。在这个过程中，用户可以通过塑造真实的沙子来模拟高山、盆地、河流等地形，并在等高线地图图像中加入了随地形改变而产生的虚拟云层、降雨等画面。

## 组织和活动

同济大学设计创意学院交互设计夏令营 | 优秀营员

2022.07

苏州大学软件工程 21 级 2 班 | 班级助教

2021.09 – 2022.08

苏州大学计算机科学与技术学院科协 | 部长

2019.09 – 2021.06

博弈论课程 | 课程助教

2019.09 – 2019.12

## 技能和兴趣

汉语(母语)，英语 (流利)，CET 4，CET 6

熟练掌握 MVC 框架 web 应用开发，专业运用 C, C++, Python, Java, JavaScript, html 等编程语言。