

翁安志 / OH YASUSHI / おやすし

英文, 中文, 西班牙文,
上海话, 亚洲手语

Adobe XD, Figma, Abstract
Ps, Pr, Ai, Ae, Lr, Id

JavaScript, TypeScript,
Java, C, C++, C#,
Python, Lua, ARM, Latex

Web, SQL, Container, CI/CD, Unix

Unity3D, Wwise, C4D

他
+1 8584316477
+86 13681984578
yoh@ucsd.edu

mohaelder.github.io/me
linkedin.com/in/mohaelder
github.com/mohaelder

数字简历



教育

2020.10 — 2024.6 加州大学圣迭戈分校 (UCSD)
人机交互学
计算机科学
GPA: 3.5/4.0 大三

工作 *

2023.1 — 目前在职 联合国项目事务厅 (UNOPS)
泰国, 曼谷
UN Web Buy Plus 软件工程实习生

开发 UNWebBuy 的 Web 平台。UNWebBuy 是一个由 UNOPS 担任中间人的政府 / 联合国机构采购平台。Web 平台技术栈使用 Microsoft SQL + ASP.net + Angular js。UNWebBuy 在 200 年创造了 1.75 亿美金的收入。

2022.1 — 2022.12 加州大学圣迭戈分校
美国, 圣迭戈
CSE151L (软件开发实用技术) 助教

课程中间答疑; 主持实验课; 主持助教答疑; 批改学生作业。课程主要内容为 Unix 指令, Bash 脚本编写, 科学除虫方式, 和 CI/CD

2020.10 — 2021.5 NVIDIA 英伟达
中国, 上海
Perflab 游戏性能分析实习生
Geforce Experience 游戏优化以及性能 / 自动化 / 深度学习相关软件开发

项目 *

2020.12 — 2021.5 电竞游戏索敌辅助人工智能
开发者
开发人工智能训练投票用 WebApp
项目目标为训练一个推荐最佳索敌游戏视频设置的人工智能模型。训练投票用 WebApp 使用 React (Redux Saga, lodash, Material UI, etc), 后端使用 Python(aiohttps, pydantic, pandas)。

Mar 2021 — May 2021 智能游戏截图分析应用
开发者
开发了一款支持 OCR 和特征匹配的 WebApp。该应用目的为协助 NVIDIA 进行游戏自动化交互。
应用使用 Vue+Vuetify, 后端使用 Python + Flask + OpenCV + Tesseract

Oct 2018 — 进行中 游戏: 自我性赖
制作人, 首席开发者
开发了一款性教育电子游戏。游戏使用 Unity3D+C#。游戏拥有最高日活量 30,000 以及 30,000 累计玩家数。游戏发布后得到了许多媒体报道, 包括 CCTV 国际版, CGTN。

伟大的事情

2018.10

Eroductate 亦裸

联合创始人

进行中

Eroductate 亦裸是一个由学生发起的性教育组织。目标为通过寓教于乐的方式以及年轻媒介传播性教育。我们拥有超过 7000 微信公众号关注着。我们的游戏自我性赖在国内拥有十分大的影响力，并获得诸多媒体报导。

2016.9

More Club 摩尔俱乐部

联合创始人

2020.6

摩尔俱乐部是一个我和我高中同学创立的高中社团。我们的新媒体账号 DailyMore 拥有全校 3/4 的学生人口关注。截止毕业，我们的社团在校内打造了一个以摩尔俱乐部为核心的高校生态圈。全校师生通过使用我们的各种产品，GPA 计算器，食堂外送小程序等活跃于该生态圈内。

2018.9

TEDxSHSID

联合策划人

2019.10

策划了学校的 TEDx 活动；主要负责寻找科技领域的演讲者以及参与展会当天 IT 部分的管理（灯光管控，数字内容管理）；邀请了许多来自 K-12 编程教育领域的行业领袖演讲。

新闻与荣誉

哈佛全球青年研究创新论坛年轻创新者奖项 (全国 30,000 队伍选 1)

[Sex education game developed by Chinese high-school - CGTN](#)

[Chinese High School Students Release Interactive Sex Education Game - Raddi China](#)

还有一件事，我喜欢拍照

[数字画廊](#)

