个 人 简 历

# 胡广源

性别: 男 电话: 13247526105

邮箱: 760229204@qq.com 开始工作时间: 2019

# □ 相关技能

HTML/CSS:HTML5、canvas、svg、taildwind CSS、Less、不同类型的终端适配设计方案

开发语言/运行时环境: JavaScript、TypeScript、NodeJS、ES6+、Proxy、模块化等

Vue.js: Vue2 、Vue3 、Vue Router 、Vite 、Vuex/Pinia

React.js: React16+ 、React Router、Hooks API、RTK(Redux Toolkit)

**服务器开发:** Koa, NestJS后端框架和对应的TypeORM库, NextJS应用。

微信小程序/跨平台开发: 原生小程序开发、uniapp

构建工具: Webpack、Vite、自定义Plugin、Loader工具链

源代码管理: Git、Jenkins工作流

服务器和容器:MySQL、docker、前端项目部署、Nginx、进行反向代理和负载均衡

内功和深化领域: 前端性能优化技巧、常见的设计模式、数据结构与算法

Github: https://github.com/Suzumiya-Tiger

# ▲ 个人开源项目

(前端) Vue3&&Typescript&&(后端) Koa开发的CMS管理系统(持续开发中):http://123.207.58.62/

# → 】 教育经历

2015.09 - 2019.06 广州软件学院

网络设计与管理 | 全日制本科

# 壹 │ 工作经历

2024.06 - 至今

南方名牌农产品推广中心

前端组长 | 智能农业+

- 担任前端负责人,负责省农业厅的可视化智能ERP系统的开发,以及在推广应用App/小程序/H5的独立设计和开发,主要采用React、Vue3结合TypeScript完成不同应用的设计与开发。
- 主导React组件库的开发,主导视觉与用户体验方向的前端产品设计,重构和优化旧项目的响应速度和打包性能。

2023.08 - 2024.05 远程独立开发者

### 远程独立开发者 | 计算机软件

- 研读前端相关技术栈的学习资料和设计原则,了解产品和业务的构建流程,研究提高工作流中的开发效率。
- 承接部分企业的内部CMS/BI项目的需求,为企业提供OA定制业务。
- 为企业提供H5移动端设计开发方案和nextjs应用,保证兼容微信小程序的展示效果,实现跨端的通用解决方案。
- 积极投身于开源项目的开发和学习,了解并应用不同开源项目的Cli/框架,同时在github上定制化地开发开源项目。

2022.03 - 2023.07 广州杰纳医药有限公司

## 前端开发工程师/项目负责人 | 互联网医药数据分析

- 作为项目负责人带领团队开发公司的医药数据分析BI系统和公司ERP管理系统,旨在打通公司的医药分析数据协作流程,提高公司跨部门协作的工作效率,建立标准化的物料审核和物料修改的流水线。
- 基于各类cli构建工具和代码架构负责前端项目的性能优化,积极推广前端项目的代码规范化方案和团队技术分享沙龙会,主动推进代码规范并通过技术分享提高团队开发平均水准。
- •设计并实施Node.js后端技术应用,优化数据流和API性能,请求响应速度最低提升超过100%。
- 基于角色以高细粒度的维度设计系统的权限管理体系,配合实现SSO单点登录,协同UI开发大屏可视化图表模块和设计交互的动画效果。

### 2021.05 - 2022.02

广州君海网络科技有限公司

### 中级前端开发工程师 | 游戏

- 参与了多个游戏业务流核心项目的研发,积极参加公司的技术研讨会并且能够基于技术大佬的分享,主动进行学习并在项目中实践技术研讨方案,优化前端架构设计和实施。
- 基于React及React周边生态的技术栈,参与公司核心组件库的研发和维护,以及组件库的打包和发布。利用内网服务器的持续化部署流水线,搭建jenkins平台完成项目自动部署。
- 基于svg、echart来完成动态数据类型和基本图表类型的可视化图表开发,解决单页面多图表的性能卡顿问题,匹配业务数据实现不同类型的图表展示和图表动画设计。
- 通过Uniapp和原生JS完成微信小程序和微信公众号的开发,独立设计组件逻辑和动画效果。

2019.10 - 2021.05 广州龙锐科技有限公司

## 前端开发工程师 | 游戏

- 基于vue为运营中心构建功能组件丰富的后台管理系统,包括但不限于对开源的文本编辑器进行适配公司业务的二次开发等等。
- 使用原生JS和jquery实现微信公众号平台的H5页面和动画效果的设计,基于各类移动端设备的显示效果进行兼容和 校对的开发设计,结合实机调试来优化不同平台展示端的兼容性。

## 畫 □ 项目经历

### 2024.06 - 至今

### 农业技术轻骑兵生态应用(名推)

### 前端开发负责人

**背景:**完成政府部门推广的互联网+相关的各类生态应用,开发农企信息交互和农业种植大数据跟踪的h5移动端项目, 开发与之配套的专家业务跟进和解决的实时政务微信小程序,结合地市农业部门的业务开展构建数据采集和收录ERP 管理系统。 技术栈:Vue3 + React + TypeScript + Uniapp

**ToC端应用:** 利用Vue3扩展微信小程序的迭代和开发,全面重构性能和用户体验不佳的小程序和H5项目,使用EChar ts构建可视化智慧农业数据报表,利用模板通信设计方案来构建高复用性的H5移动端应用,大幅增加图形元素的加载效率和适配终端覆盖率。

**ToB端应用:**通过react开发广东省农业推广数据ERP系统,独立开发匹配业务系统的hooks和低耦合组件库,仅需简单地配置数据就可以能够快速完成业务开发。

采用自主开源设计的Vue3模块化中台系统,简单地配置config数据集就可以迅速开发出一套功能丰富的业务页面,以此达成不同业务模块的组件封装的高复用性和可维护性,将后续相似的业务开发周期缩短30%。

**最终成果:**对原有部分架构设计不合理、通用设计性不足的项目进行了重构和性能优化设计,部分项目的图表展示速度 和页面渲染速度的响应性提高至少300%,主导视觉化效果和移动端交互设计的构建和开发工作,大幅提高了政府客 户和专家对生态链应用的满意度。

### 2022.03 - 2023.07

## 医药数据协作平台系统(杰纳)

全栈开发工程师(NodeJS+Web前端)

**背景:**医药数据协作平台系统是一个专门为医药数据研发人员设计的开发协作平台,提供了基本的代码编辑器集成于业务模块之中,并且提供了可视化的BI数据流展示平台。通过细粒化权限分类构建了基于不同角色的操作空间,针对性地开发了不同业务场景的组件化模块。

技术栈:Vue3 + TypeScript + pinia

**前端开发:**从零开始构建医药协作平台,基于RBAC设计前端层面的用户登录权限体系,基于RESTful设计原则设计前后端对接方案,提高组件的封装复用特性和后端接口适配性。

**后端构建:**使用NodeJS+Koa先行开发了后端数据部署方案,采取公私钥方案来进行用户鉴权操作,结合运用mySQL 完成数据库的设计和数据存储。

**项目管理:**定制项目的git提交流程和安全操作方案,梳理项目的多人协作git流程并制定详略的开发文档,通过严格的 代码提交规范,并结合插件和制度提高项目的后续迭代可维护性,负责review并优化小组成员提交的代码。

**最终成果:**项目采用了全新的开发设计,提高了项目的开发运行和打包速度,针对性地从网络请求到鉴权设计进行了细 粒度设计,提高了项目后续的拓展性和灵活的组织架构,进一步提高了项目复用开发的效率。

通过构建组件库高效率地完成了模块复用需求,实现了良好的可视化效果。保证了小组成员在统一管理下的代码提交水准。

## 2021.05 - 2022.02

### 星辰山海-H5游戏活动平台(君海)

### 前端开发工程师

**背景:**作为核心前端开发者,负责设计和实现"星辰山海"的h5活动平台和H5官网,这个项目的目标是提供了一个美术设计优雅、具备响应式的h5平台,使游戏的客群用户能够便捷地领取游戏的各类礼包和奖品。

技术栈:Vue2.x生态、uniapp、vant、Axios、Vue Router、微信API、Prettier、ESLint

**项目核心:**通过和UI设计代表、PM协作来把控H5项目的整体视觉设计和用户交互设计,利用Vue2构建高性能SPA, 实现流畅的用户体验和即时页面响应。

**界面适配优化:**进行详尽的响应式设计和测试,利用layout viewport实现不同设备的自适应适配,确保不同设备上页面的一致性和用户体验高舒适度。

性能优化:采用防抖+节流优化搜索/点击的接口请求频率,使用虚拟列表和懒加载技术优化游戏道具展示列表,通过webpack手动分包策略提高首页加载速度。

**用户满意度提升:**通过用户反馈和行为分析不断优化用户界面和交互流程,通过构建快捷简明的客诉模块降低客服部门的客诉排队时长,用户满意度提高20%。

**访问与日活人数提升:**访问量和转化率大幅提升,通过优化SEO和页面加载速度,官网和H5平台日均访问量合计增加3 0%,促进游戏的 活动参与率日均人数提高15%。

前端开发工程师

**背景:**负责迭代、重构、优化公司各种类型的业务系统,利用react协同开发公司内部的前端专用组件库,以此来提高前端部门开发构建的工作效率,并且持续解决业务部门反馈的痛点问题和需求。

技术栈:Vue2.x/react16+elementUI+webpack+axios+Echart

**开发方向:**负责主体报表类的开发业务和功能组件的开发和封装,对后台管理系统的系统架构通过分离组件功能特性进行模块化开发,结合react利用函数式组件重构部分类组件的旧应用,提高加载性能和简化代码架构。

**组件化应用:**使用React开发与维护应用于各个平台系统的组件库,负责游戏运营管理系统的交易量业务数据图表模块的开发和整合,利用redux-toolkit构建应用react的各个子业务系统的数据管理和交互。

**最终成果:**开发完成的业务模块陆续通过测试并成功上线,对整个业务中台管理系统进行了重构和性能优化,保证封装的业务组件具有扩展性和后期可维护性。