

王湘之

郵箱: mdwxz@icloud.com | 電話: +852 65289897/+86 15507482495

教育背景

香港理工大學（香港）	09/2019 – 07/2023
計算機（榮譽）理學士	GPA: 3.33 / 4.3
核心課程： 面向物件程式設計；數據結構；資料庫系統；操作系統；計算機組織；軟體工程；系統程式設計；計算機系統安全；計算機的法律方面和道德；人機交互；機器學習；計算機視覺；	
榮譽：	
<ul style="list-style-type: none">- 2023 最佳項目獎競賽優秀獎- 2022 院長榮譽名單（5%）	
獎學金：	
<ul style="list-style-type: none">- 2023 InfoTech 就業市場驅動獎學金，港幣 12000 元- 大灣區虛擬實習計劃，港幣 5000 元- 本科生研究及創新計劃（理大），港幣 14000 元	

論文發表

- （審稿中）Examining the Effects of Immersive Learning Environment in Tertiary AEC Education: A CAVE-VR System for Students' Perception and Technology Acceptance; *Xiangzhi Wang, Mo Chou, Xinyu Lai, Jingren Tang, Junyu Chen, Wai Kei Kong, Michael C.H. Yam; Journal of Civil Engineering Education*
- Precise Human Removal and Inpainting using MaskRCNN and LaMa; *Xiangzhi Wang; 4th International Conference on Computing and Data Science (CONF-CDS 2022)*

研究經歷

Monopoly-GP10: 基於命令行的大富翁遊戲 – 小組專案	10/2021 – 11/2021
職銜: 組長	https://github.com/WPCJATH/MonopolyGP-10
<ul style="list-style-type: none">✧ 設計了使用模型-視圖-控制器（MVC）架構的多人大富翁遊戲✧ 創建了一個類 GUI 框架來支援終端的用戶介面✧ 添加了動畫以提高遊戲的可玩性✧ 利用多線程來增強遊戲流程控制✧ 機器人玩家，允許單個玩家玩遊戲並選擇機器人的遊戲級別	
Art-SafeBox: 數位藝術品共用和銷售網站 – 小組專案	03/2022 – 04/2022
職銜: 組長	https://github.com/WPCJATH/ART-SAFEBOX
<ul style="list-style-type: none">✧ 設計並開發了一個用於數位藝術品共用和銷售的安全網站✧ 實施隱私保護機制以保護用戶數據和藝術品✧ 使用 Django Python 伺服器和 SQLite 構建後端✧ 使用 AES 密碼加密保護所有資料庫集合✧ 實施 SSL/TLS1.3 以保護用戶端/瀏覽器與伺服器之間的通信	
用於高等教育建築，工程和施工（AEC）教育的 CAVE-VR 系統 – 小組科研專案	09/2021 – 03/2022
職銜: 系統設計師和開發人員	
<ul style="list-style-type: none">✧ 系統中的兩個主要場景：（1）探索場景 – 使用者按照指南探索建築物的修復內部場景；（2）巡檢現場——使用者從多個角度觀察建築構件，拆卸，瞭解其名稱和功能✧ 在系統中廣泛使用 3D 模型、3D 文字框和狀態列✧ 利用狀態轉換網路開發系統✧ 實施了一個計時器，以確保所有學生在課程結束前體驗該系統✧ 設計了一個傳送器來減少 3D 眩暈並促進玩家移動	

Slides Plus: PowerPoint 的自動幻燈片發佈 - 畢業設計 (個人)

10/2022 – 04/2023

職銜: 全棧開發員、系統設計師、UI 設計師、產品經理

<https://slidesplus.org>

- ✧ 已識別本機 PowerPoint 應用程式的限制
- ✧ 設計的系統機制、使用場景和用戶介面
- ✧ 實現了兩個用戶端一個伺服器的方法: 一個用戶端用於典型網站上的學生端, 另一個用戶端用於 PowerPoint 載入項上的教師端
- ✧ 利用在線演示、思維導圖和課堂提問來增加學生與教育工作者的互動
- ✧ 進行了一項使用者研究, 探索感知的易用性 (感知的可用性) 和感知的有用性, 樣本量為 16 人
- ✧ 獲得高度評價, 因為感知可用性超過計算機軟體的 90%

基於學習的人體去除和修復框架 - 個人科研專案 09/2019 – 07/2023

- ✧ 開發自動圖像處理系統, 用於在保留背景的同時檢測和自然地從圖像中擦除人體和面部
- ✧ 利用最新版本的 Mask-RCNN 和大型掩模修復 (LaMa) 執行人體分割和圖像修復任務
- ✧ 涉及的操作流程: (1) 在輸入圖像上運行 Mask-RCNN, 以生成檢測到的人的二進位圖元到圖元掩模; (2) 擴大面罩, 擴大其對人體邊界的覆蓋; (3) 將輸入圖像和擴張掩模饋送到 LaMa 網路中, 以產生最終的無人圖像
- ✧ 2023 年 3 月發表於 System's Efficacy in Applied and Computational Engineering

工作經歷

BLUESKY IT (INT'L) CO LTD. (遠端)

06/2022 –

07/2022

職銜: 網頁開發者

- ✧ 使用 Python 進行網站數據遷移, 將數據批量抓取並上傳到新網站, 克服了僅從前台獲取所需數據而沒有後台控制許可權的問題
- ✧ 在 .NET 框架和 REST API 規範下為旅遊網站進行 API 開發
- ✧ 負責後台旅遊訂單, 包括添加、查看、更改和刪除作品
- ✧ 應用異步程式設計、延遲載入和測試開發技術來提高後端系統的效率和功能

香港理工大學, 電子計算系

02/2023 - 07/2023

職銜: VR/XR 開發人員

- ✧ 更新、調整和完善了 VR/XR 軟體上的功能和交互, 以說明本科生與學術顧問一起設計學習計劃
- ✧ 為系統升級提出新的解決方案
- ✧ 維護了該系統的兩個版本: 一個用於 CAVE 系統, 另一個用於 VR 頭盔

技術技能

程式設計技能: Python, Java, C, C++, C#, .Net, Unity, Docker, Web Full-stack

IDE: Microsoft Visual Studio, JetBrains Family, Sublime Text3, Microsoft VS Code

專長: UI 設計, 軟體設計與開發, 需求分析, Web 全棧開發, 平面設計, 攝影, 視頻編輯