



姚佳鑫 · 男

手机 - 13580519427

邮箱 - 659771655@qq.com

QQ - 659771655

微信 - 13580519427

① 本科计算机专业（偏硬件），初期从事的是.net开发工程师，主WPF：和硬件对接的windows应用。期间担任过项目负责人，小组组长，也拿过2000人集团里面不到十个人的优秀员工奖以及多个项目群体奖。18年开始转行游戏，后入职波息湾。

② 在当前团队中多次获得优秀奖。一开始前后端均参与开发（后端当时做的业务部分），后面后端人员配置跟上后就只做前端开发。负责SDK等对外对接部分功能的开发，以及内部工具开发（表数据相关，地图数据相关），同时跟进处理疑难bug，闪退卡顿问题的优化。

③ C#基础扎实，多线程，反射，gc等等知识点的掌握。

④ 积极学习多种设计模式，如MEF，aop&ioc，MVVM，MVC，IoDH（单例实现），ECS等。

⑤ 拥有个人博客 <https://yaojiaxinpc.github.io/>

教育背景



广东工业大学

电子信息工程 | 本科

2012-09 至 2016-06

工作经历

益世界

Unity开发工程师

（主体变更）

2021-03 至今

广州波息湾网络科技有限公司（4399子公司）

Unity开发工程师

2019-01 至 2021-03

除了英雄养成系统，联盟，好友，充值，活动等业务模块的处理，其他主要负责工具部分需求处理（数据表相关处理），疑难问题排查，性能调优，SDK、第三方对接等部分。

高新兴科技集团股份有限公司（已上市）

WPF工程师

2016-03 至 2018-04

研发核心团队成员

项目经历

还在研发中的SLG游戏

2019-01 至今

和三国志类似玩法的格子占领SLG游戏。

该项目中本人获得的较大的突破点有：

- ① 排查并处理开界面黑屏卡顿问题
- ② 优化拖动地图卡顿问题（引入算法+gc优化）
- ③ 内存泄露排查（lua引用释放问题，委托释放问题）

传统行业部分

2016-03 至 2018-04

① 铁塔OMC（公司首个过亿项目）：软件部分负责人，处理数据接收、统计、分析。

② 高点监控系统（核心项目）：核心开发成员，WPF和Winform语言开发。

③ 岗哨一体机：展示软件部分负责人，处理硬件设备对接，第三方服务对接，内部系统接入等等。

职业技能

Unity 掌握

C# 熟练