



楊鎮宇

淡江大學 | 影片製作人員

淡江大學 | 電機工程學系 碩士日間就讀中

台南市關廟區 | 3~4年工作經歷 | 希望職稱：軟體工程師

個人資料 男、87年次、未役
就業狀態 待業中
主要手機 0988-149-594
E-mail zyy1120126@gmail.com
通訊地址 台南市關廟區中央路***

學歷

淡江大學
電機工程學系 | 碩士日間就讀中

2016/6~2020/6

工作經歷

總年資 3~4年工作經歷



影片製作人員

淡江大學 (大專校院教育事業 1~30人)

影片製作技術人員 | 新北市淡水區

2017/6~仍在職

大學就學期間，於淡江大學資訊處遠距教學中心服務，工作內容為影片剪輯人員，使用軟體為Adobe Premiere Pro與Adobe After Effect也會使用Photoshop製作素材，工作期間參與大大小小影片專案製作，也負責錄製校園OCW課程，因此熟悉攝影器材操作，此為我在大學時打工之內容。

求職條件

希望性質 實習工作、全職工作
上班時段 日班
可上班日 錄取後隨時可上班
希望待遇 面議
希望地點 新竹縣市

希望職稱 軟體工程師
希望職類 軟體設計工程師、半導體工程師

專長

程式設計(c++、java)

大學為電機工程學系資訊組，擅長C++、JAVA、Python，此外也修讀電子學、電路學、電磁學、工程數學並通過取得學分，專題則是研究機器學習中的RL(強化學習)，包含DQN、PPO，課餘方面熟悉影片剪輯軟體Adobe Premiere與美術修圖軟體photoshop。希望能發揮所長為公司服務。

語文能力

英文

聽：略懂 | 說：中等 | 讀：中等 | 寫：中等

TOEIC 390分

台語

精通

自傳

家庭背景:

父親是在日光下辛勤工作的吊車工人，母親是全職的家庭主婦，我在這務實家風影響下，培養出腳踏實地且刻苦耐勞的精神。由於在家中排位為長子，自小家中凡修繕事務、家電安裝使用，大多由我著手，累積經驗的同時也培養了我對電機資訊的興趣。

國高中學習歷程:

「希望是夢想的種子，若不努力播種實踐，夢想也終究化為空談。」因此在小學時期，我除了廣閱科普期刊之外，也在課業方面要求自己，「一分耕耘，一分收穫。」上了高中後，我清楚地了解到學業是輔助我踏上電機工程的墊腳石，然而並非聰明的我，面對高中學業，更是必須時時抱持著全力以赴的心態，當遭遇難題時，我會尋找答案，特別是在分組討論中，主動且積極擔任收集資料與PPT製作人員，也時常肩負上台之工作，從此累積眾多報告經驗，此能力讓我成為小組中不可或缺的角色。而我的努力也使我的課業保持在前段。而在大學課業中程式設計領域是我的科目強項，未來我欲透過我在軟體方面的專長研讀此領域。

除了電機資訊外我的興趣涵蓋藝術創作，國高中就學期間，我擔任數次設備股長與美術小老師，經由老師的指導，讓我在興趣與學業之間取得良好的平衡，放下課業與理論，我的美術成績保持在班級上第一、類組第二。我也時常參加眾多校內外的創作比賽，如歸仁孔廟舉辦的尊師重道寫生比賽、大灣高中舉辦的紫錐花運動宣傳單張設計比賽，分別獲得了第一及第二名的佳績，也曾被邀請為「媒體傳播社」社團設計邀請卡。

大學經歷:

大學時期我如願就讀電機工程學系資訊組，學習各項電腦資訊領域之專業知識，包含三電一工(電子學、電路學、電磁學、工程數學)與離散數學、線性代數、資料結構、演算法、作業系統與計算機組織，且學業保持中上水平。大三開始課程安排逐漸鬆緩，我有更多的課餘時間研究新事物，包含自學Python、Java、與Android Studio應用程式開發，也接觸HTML、CSS、Javascript等網頁前端開發語言，而這些技能也對我後來的專題成果有所幫助。

大三下是我對專題研究最充實的時間，有幸我所選的實驗室因接計畫而研究機器學習，這是一項陌生領域，而我做過最重大的決定便是以機器學習作為我的畢業專題，面對新的事物如逆水行舟，唯有不斷觀察、學習，才能更新自我，提升自己研究能力，我的專題「基於強化學習訓練AI之研究與實作」便在此意念之下完成，也為我大學留下力透紙背的一筆成就。

專題研究:

大三開始加入嵌入式系統實驗室，就此開始準備專題，我的專題研究目的在於探討及運用機器學習中的強化學習（Reinforcement learning）來訓練電腦如何基於環境學習人類的行為思考模式，以設計出更符合實際人類行為之機器為研究目標。研究項目主要有三大部分：（一）強化學習演算法、（二）神經網路、以及（三）環境設計與建構。希望透過此研究結果，結合業界遊戲引擎，發展更靈活，能應付即時變化與突發狀況的互動系統，供業界、娛樂產業參考。（專題附件:上傳至作品成就）

社團經歷:

多元發展是我學業中重要的一環，最初的社團是我於高一時加入的美工社，致力於學習立體的美勞創作，從小如造型別針、手機吊

飾、不織布玩偶，到大型舞台佈景，透過這些材料讓我學習到如何跳脫以往個人平面創作的思維，熟悉在空間中創作的方式並與同好分工合作的能力。在高二時，由於我對多媒體處理的能力(如修圖與剪接)受到肯定，因此受邀加入媒體傳播社；這也使我學到了更高階的拍攝技巧、剪接技巧，同時也獲得了與社員合作拍攝微電影、錄製廣播音訊、舉辦成果發表會……等一展身手的機會。大學時期由於對音樂領域的好奇，我大一時參加吉他社，以增進自己的琴藝，透過吉他社使我培養出新的興趣，直至大二為顧全大局，因課業繁忙而停止社團活動，但我仍於課餘期間專研精進，大三時期考量到經濟需求，加入淡江水上救生社，以考取救生員證照為目標，除了鍛鍊體能外亦拓展自己的工作領域，增加未來的競爭能力，目前已順利考取體育屬救生員證照，同時也計畫進入泳池打工實習。

未來展望:
我喜歡嘗試新事物，透過多元的探索與嘗試，我可以更認識自己。「欲流之遠必先浚其泉。」多學一點我就越發現自己的不足，因此我願虛心向學，以開拓自我的眼界。未來我期許自己能成為一位出色的程式設計師。

專案成就

基於強化學習訓練AI之研究與實作2019/6~2019/12

本專題計畫之研究目的在於探討及運用機器學習中的強化學習（Reinforcement learning）來訓練電腦如何基於環境學習人類的行為思考模式，以設計出更符合實際人類行為之機器為研究目標。

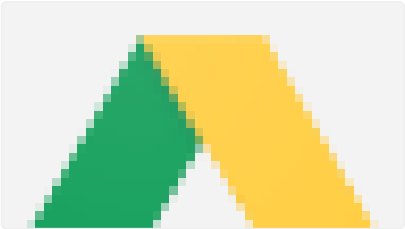
研究項目主要有三大部分：(一)強化學習演算法、(二)神經網路、以及(三)環境設計與建構。希望透過此研究結果，結合業界遊戲引擎，發展更靈活，能應付即時變化與突發狀況的互動系統，供業界、娛樂產業參考。

[前往查看 >](#)

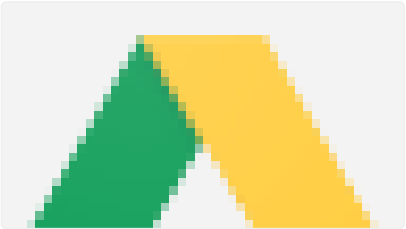
作品附件



電機系專題海報



drive.google.com/drive/folders/1TrE0Op1q9roodoHW...
黑白棋程式(用c++開發)



英文字動念稿機