

唐伟俊



13311951033 | 男 | 生日: 1984/05

上海 | 离职-随时到岗 | 10年以上工作经验 | 求职意向: 前端开发 | 期望薪资: 28-40K

个人优势

2000年接触互联网, 因为热爱大学选择了网络专业, 课余自学并搭建了个人站点

2005年毕业后便从事网站建设工作, 其中三年就职于游戏公司负责游戏界面开发

2012年, 在腾讯工作期间转职做了交互设计, 对用户体验有了深刻的理解, 也对前端开发有了更深的思考

最近几年, 负责管理前端小组及搭建公司前端架构

教育经历

上海第二工业大学 大专 计算机网络技术 2002 - 2005

工作经历

上海汇付数据服务有限公司 2012.10 - 2020.11

用户体验中心 高级前端工程师

内容: ● 担任前端组长(6人)。负责公司各目前端资源分配、评估工作量进行项目排期

- 制定代码、gits 等相关开发规范、提测前组织 code review、参与项目上线评审
- 对项目前端框架进行选型及搭建, 部署测试、商户联调、生产流水线, 编写项目核心代码
- 维护公司组件库, 组织沉淀业务流程相关的页面框架
- 参与交互稿, 视觉稿的评审工作
- 2013、2014、2017年公司优秀员工

腾讯科技(上海)有限公司 2011.09 - 2012.10

ISUX 前端工程师, 交互设计

内容: ● 负责QQ团购手机端, 易迅网PC版前端页面制作与维护

- 参与与微信团队合作的微生活项目，负责整个手机版前端页面制作，该项目获得2012年5月腾讯微创新奖第一名
- 参与易迅网PC版，APP交互设计工作，独力负责QQ团购APP交互设计

麻辣马计算机软件（上海）有限公司

2009.06 - 2011.09

开发组 游戏界面工程师

内容：公司为EA旗下的一个游戏工作室。主要负责主机游戏、网络游戏UI界面。休闲通关小游戏开发。使用语言为 Actionsript（Flash）。

上海若颐图文设计有限公司

2005.09 - 2009.03

网站开发工程师

内容：毕业后第一份工作，主要为上海本地的中大型外资企业，制作高质量高要求的公司网站。

负责前端页面制作（Flash、jQuery、ExtJS、CSS），后台接口开发（PHP+MySQL），服务器搭建（VPS、Apache、IIS），界面设计（PS，AI）等网站建设相关工作。

项目经历

公司前端组件库 项目经理

2020.03 - 2020.10

内容：为了配合公司 low code 平台，开发的一套基于 Vue、uni-app 的移动端组件库。

业绩：● 调研竞品确定通用组件，根据公司实际项目设计业务组件。

● 搭建基础构架，使用 ESLint、Prettier、Git hooks 在代码提交时，对代码格式进行自动化调整，并验证 commit 描述是否规范，以便自动生成 ChangeLog。

● 编写自动化生成组件文档并同时发布 npm 的脚本。

● 使用 jest 编写各组件单元测试

智汇管家 前端负责人

2017.10 - 2018.03

内容：提供低成本、高效率的聚合支付、进销存管理、经营报表、会员管理、电子发票、智能营销等一站式金融科技解决方案。

该项目入选工业和信息化部信息化与软件服务业司的 2019 年智慧城市典型解决方案。

业绩：● 使用 Vue CLI 搭建基础框架，深入理解 router vuex 内部机制，并结合 sessionStorage 解决了页面来回切换时，用户操作状态丢失的问题。

● 整套系统分为：代理商/商户/内部 三个控台，通过二级目录使用同一套代码，实现了较为复杂的角色与操作员权限自定义配置功能。可以将权限控制到按钮级别，并同时完成按钮上的埋点功能

● 由于前后端开发同时进行，前期使用 Mock.js 模拟接口，后期使用后端提供的 Swagger

- 在 Element UI 的基础上，使用公司设计风格，修改组件样式，使实际界面与设计稿一致。并二次开发公司相关的业务组件。

- 在公司内部 DevOps 系统上建造流水线，通过 Git 提交不同的分支，来自动发布测试、准生产和生产服务器。

公司展示厅 前端开发

2016.07 - 2017.10

内容： 公司一楼大厅展示业务数据大屏幕，及人脸识别支付自助售货机

业绩： ● 使用 ECharts 制作数据大屏，使用 Three.js 添加三维动画效果作为点缀

- 使用 Electron 制作运行在售货机上的 windows 软件，将商汤人脸识别 SDK 与公司支付通道相结合，完成在售货机前自助购买商品

光镜APP 前端开发

2016.11 - 2017.05

内容： 基于 React Native 的一款自助进件（录入小商户经营信息）的 APP

业绩： ● 由于人员资源紧张，该项目由 10% APP + 30% H5 页面 + 60% RN 页面，H5 页面非在线页面，实现本地化，并可以随 RN 一起热更新。

- 配合原生开发工程师完成增量热更新功能（当时 RN 提供的自带方法并不完善）。

- 封装原生底层以及后台接口提供的鉴权和图像识别 (OCR) 功能，以便快速完成业务需求。

QQ团购，易迅网 交互设计

2012.03 - 2012.10

内容： 上海本地电商项目

业绩： ● 参与用户研究工作，邀请用户上门做面对面访谈，了解真实用户需求

- 使用 Axure 制作交互稿与操作流程图，并使用前端技术实现高仿真原型 demo

爱丽丝：疯狂回归 界面开发

2009.06 - 2011.02

内容： 由美国艺电公司（EA）发行的一款动作冒险类单机游戏，2011年6月14日于PS3、X360和PC平台发售。

业绩： ● 使用 Flash 制作主机游戏界面，注重动画效果的处理。

- 调用音效，手柄震动等操作反馈接口，提高玩家与游戏之间互动效果。

- 界面采用多语言，多平台（按键操作有差异），并达到无缝切换的效果。

- 制作配合主线剧情的休闲小游戏。

社交主页

<https://alphatang.cn>

