# 个人简历

## 基本信息

曾毅杰，1982年10月出生。2005年毕业参加工作。现居住于深圳市宝安区。

* 个人主页：[github.com/axplus](http://%E4%B8%AA%E4%BA%BA%E4%B8%BB%E9%A1%B5%EF%BC%9Agithub.com/axplus)
* 电话/微信：180 3809 0141
* 电子邮箱：axplus@gmail.com

## 求职意向

1. 技术管理工作
2. macos开发专家
3. python/django后台开发

## 自我评价

本人工作认真负责、积极主动、注重协作，善于团队工作，适应能力强。

1995年起开始使用c/c++进行编程，多次在国家级计算机信息学奥赛获奖，打下了扎实的计算机基础。2002年在校期间就参加工作、2006年正式参加工作。

2008年起开始带领团队，并于2011年在团队中应用Scrum方法进行敏捷开发，积累了丰富的团队管理经验。

2008.4-2009.6和2016.6-2017.7两段创业经历，积累了创业经验。

## 工作经历

### 2016.7-2017.7 广州乐兜信息技术有限公司

技术合伙人

职责与业绩：

1. 三国群英项目（见项目经验）
2. 技术人才招聘、培训，建立起公司人才培养和储备机制
3. 技术支持及顾问

### 2012.10-2016.6 腾讯科技(深圳)有限公司

#### QQ空间项目组(2014.11-2016.6)

营收后台软件工程师

职责与业绩：

1. 空间日常营收业务维护，其中空间催费业务稳定性超过公司预期的99.9%
2. 2015春节3000万黄钻红包突发活动开发
3. 《鬼吹灯》首播抢票活动，300万在线收看
4. 《恶棍天使》首播抢票活动，160万预约，400万在线收看

#### 微云项目组(2012.10-2014.11)

Mac高级软件工程师

职责与业绩：

1. 微云Mac客户端项目（见项目经验）

### 2006.11-2012.09 厦门吉比特网络技术股份有限公司

#### 技术研究部(2009.7-2012.9)

开发顾问

职责与业绩：

1. 协调各部门间的开发协作，为公司项目组合决策提供技术依据
2. 支援子公司开展项目（见魔幻大陆项目）

#### 平台组(2008.2-2009.7)

CXCentaur游戏引擎组长

职责与业绩：

1. 维护、优化cx引擎（见cx引擎项目）
2. cx引擎的跨平台移植全力支持具体业务部门需求

#### 问鼎项目组(2006.11-2008.2)

客户端主程

职责与业绩：

1. 客户端任务开发

## 项目经验

### 2016.7-2017.6，《三国群英》

Project Manager

所属公司：广州乐兜信息技术有限公司

一款主推东南亚、港澳台的卡牌游戏。

职责与业绩：

1. 项目管理，2016.1游戏在港澳台、新马泰上线，月流水500万
2. 对新玩法进行规划、开发、监控、上线

### 2014.12-2016.6 黄钻会员催费平台

后台开发工程师

所属公司：腾讯科技(深圳)有限公司

### 2012.10-2014.10，微云Mac客户端

Leader

所属公司：腾讯科技(深圳)有限公司

微云是腾讯进入个人云储存领域的战略性项目，同期的竞品有Dropbox、百度云盘等。Mac作为商务人士的首选设备，因此覆盖Mac端在整个微云项目集布局中占有非常重要的地位。

职责与业绩：

1. 微云Mac客户端项目计划、架构与开发，2013.7上线，当月活跃用户量突破20万
2. 跨平台sdk开发
3. 为整个项目贡献18万行代码（code平台统计结果）

### 2011.3-2012.3，魔幻大陆ipad游戏(PBO)

Scrum Master

所属公司：吉比特网络技术股份有限公司下属青瓷数码

职责与业绩：

1. 指导、监督敏捷项目实施，2010.6以scrum master参与项目，对项目规划、执行、监控，2012.3完成产品交付
2. 游戏技术难点公关，包括unity3d平台上的寻路算法、视觉shader研究、针对ios设备优化

### 2009.7-2011.5 CX游戏引擎跨平台移植

Project Manager, Architect

所属公司：吉比特网络技术股份有限公司

### 2008.2-2009.6，CX游戏引擎

Leader

所属公司：吉比特网络技术股份有限公司

cx引擎起源于2006年，在当时实现了：1. 脚本化开发 2. 热更新 3. 跨平台。近几年，这些特性在unity3d, cocos2d-x中的广泛应用，足可以见识到当年该引擎设计的远见。

职责与业绩：

1. 优化引擎，通过一系列技术措施（jit、优化渲染算法等），提高游戏产品的表现效果
2. 分离业务（游戏逻辑）与平台（渲染、声音、热更新等）代码，降低业务开发人员门槛
3. 根据项目组需求，管理、增强引擎特性

### 2006.11-2008.1，问鼎网络游戏

Leader

所属公司：吉比特网络技术股份有限公司

职责与业绩：

1. 客户端需求开发，2007.7内测版本发布，2008.1交付运营团队

## 教育经历

* 2017-2018 深圳华夏智业PMP培训
* 2009-2013 厦门大学国际经济与贸易本科
* 2001-2005 厦门大学电子商务本科（统招，之后休学创业，2009年重修厦大国贸本科）

## 奖励

* 2002 首届厦门大学门户网站设计大赛三等奖
* 2000 国家计算机奥林匹克竞赛(NOI)高中组三等奖
* 1997 第三届全国发明展览会铜牌

## 技能

* 项目管理技能
  + 从2009年期起从事项目管理工作
  + 2008.4-2009.6和2016.6-2017.7两段创业经历
  + PMP 5th edition和6th edition学习
  + Scrum Master
* 计算机技能
  + 算法和数据结构
  + 面向对象和设计模式
  + C/C++/STL/boost
  + python/django
  + macos开发/objective-c（不是ios）