



# 梁晉誠 LIANG JIN CHENG

## 前端工程師

Web前端 / React.js / Vue.js / JavaScript

臺北，Taiwan

[cs2338139@gmail.com](mailto:cs2338139@gmail.com) | [Linkedin](#) | 0975-601935

作品集

GitHub

擁有多年軟體開發經驗的前端工程師，專注於互動設計與Web開發。

學生時期專注於數位遊戲工程領域，程式技能起步於C#，並且以數位遊戲與互動人機界面的開發為主，後來轉向Web前端開發。

在前端開發方面，我能夠熟練使用 React.js 和 Vue.js (Nuxt.js) 等框架，靈活應用於 CSR 和 SSR 項目開發。我參與過多個高度互動的專案，尤其擅長實現複雜的 JavaScript 動態效果和功能。同時，我也具備 PHP 後端開發經驗，能夠使用 WordPress CMS 系統進行 REST API 開發。

在架構設計上，我擅長前後端分離的開發模式，並熟悉 Tailwind 和 Material UI，能夠打造高效的 RWD 響應式網站。此外，我具備使用 Docker、Nginx 和 pm2 等工具進行應用部署的能力，並曾將多個項目成功部署至 AWS EC2 等雲端平台。

我曾主導過基於 Socket 的大型互動展覽專案，負責架構設計與核心功能實現，並且具備 APP 和 VR/AR 開發經驗，參與過多個線下互動裝置開發專案。

## 技能

### Basic

- React.js
- Vue.js (Nuxt.js)
- TypeScript
- HTML5 / CSS / javascript
- RWD 響應式網頁規劃
- Tailwind
- PHP
- C#

### Tool

- Material UI
- Socket.io
- GSAP / ScrollTrigger
- i18n
- Canvas / WebGL
- three.js
- P5.js

### Other

- Git
- AWS EC2 / Nginx / Pm2
- Docker

## 工作經歷

Freelance | Side Project

目前針對Socket.io等技術進行研究與實作。

前端部分則是以React.js為主要框架，後端Socket.io Server是以https方式建立，並且考慮了完善的使用者流程，為其建立了Socket API，以事件來驅動前後端的傳輸。

並且將其搭配pm2與Nginx部署至AWS EC2空間。

- Socket功能實作 | 共筆畫版 - 功能實現 [Demo 連結 ↗](#)
- Socket功能實作 | 多房間即時聊天通訊 - 功能實現 [Demo 連結 ↗](#)
- 粒子化3D模型頂點強化法 - 演算法實現

## 前端工程師 | 版塊 Block Studio

2023 / 5 ~ 2024 / 8

擔任前端工程師，專注於開發高度互動的網站與應用，累積了豐富的開發經驗。在職期間，我負責獨立完成多個專案，並主導了公司首度嘗試的 Shopify 電商與 Socket.io 伺服器建置專案。

主要工作內容如下：

- 前端開發：使用 Vue.js / React.js 打造動態互動網站，完成約十個專案，涵蓋線下展覽互動、電商等領域。
- 後端開發：使用 WordPress CMS 撰寫 PHP REST API，優化既有 API，將資料查找速度提升 60%。
- 專案架構：負責專案結構設計，優化開發流程，刪除冗餘代碼，並核心化資料串接系統，提升專案開發效率。同時建立實用的工作組件提供其他工程師使用。
- 動態特效開發：運用 GSAP、p5.js、WebGL 等工具製作大型視覺動態效果，並模組化供其他工程師重用。
- 文件撰寫：重新調整公司文件規範，加速開發速度 30%，並降低前後端溝通問題。
- 新人輔導：帶領兩名新進工程師進入公司專案，並且提供程式上的建議與除錯。
- 專案部署：能夠使用pm2搭配Nginx部署專案至AWS EC2雲端空間。調整公司既有的 Docker File，解決路由失效的問題。
- Socket.io 服務：主導線下展覽專案，負責整體 Socket.io 架構設計與 API 開發。
- 技術探索與分享：研究 Shopify、WebAR、Socket.io 等新技術，並撰寫開發工具與技術文件，供同事快速使用。

## 前端工程師 / 互動工程師 | 愛迪斯科技 AXIS 3D / Pixelight

2020 / 10 ~ 2023 / 2

任職於公司專案部門，開發項目以網頁與互動設計為主，並且成為公司網站相關專案負責人。

開發了數個網站前端與參與互動設計：

- APP應用、網頁開發
- 制定專案所需的技術
- 體驗流程設計與程式邏輯撰寫、架構規劃
- 專案技術整合
- 專案上線部署、Google Play、APP Store上架
- 新技術研發與應用測試
- 現場專案進場安裝與調校
- 硬體專案研發測試

## 互動工程師 | 玩味創研 Play Design Lab

以Unity為主要開發工具，同時也按需求使用了Arduino與Raspberry Pi等不同的開發工具。  
參與了多項互動開發：

- 2020 國立科學工藝博物館 邁向 AIoT 意象牆
- 2020 國立科學工藝博物館 AI鞋匠 互動裝置
- 2020 昇平戲院 座·無虛席：昇平戲院 X 臺灣老戲院特展
- 2020 玩花數位VR體驗
- 2020 尋常茶VR體驗

## 學歷

### 學士 | 南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系 / 遊戲工程

**2014 / 9 ~ 2018 / 6**

在系上期間主修遊戲工程開發，使用Unity搭配C#開發過多個小型遊戲專案，在累積程式開發經驗的同時，也累積了不少團隊合作的技能。

畢業專題入圍了國內多個多媒體遊戲獎項：

- 放視大賞
- A + 創意季
- 互動科技與遊戲設計類「金獎」
- 金點新秀
- 青春設計節