



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 | [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。我程式技能起步於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。

能夠熟練使用React.js和Vue.js (Nuxt.js) 前端框架，開發CSR和SSR網站，擁有豐富的前端開發經驗。曾參與多個高度互動的專案，並專注於實現複雜的JavaScript動態效果與功能。

除了前端開發外，我也有PHP後端語言的經驗，能夠使用WordPress CMS系統進行REST API開發。我擅長前後端分離架構的開發，並使用Tailwind、Material UI，構建RWD響應式網站。

同時也具備使用Docker、Nginx和pm2等工具，將應用部署至AWS EC2等雲端平台的能力。

曾主導基於Socket的大型互動展覽專案，負責整體架構設計及核心功能實現。

此外，還有APP、VR/AR開發經驗，並參與過線下展覽的互動裝置開發。

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
- Swiper.js

Other

- Git
- AWS EC2 / Nginx / Pm2
- Docker

工作經歷

Freelance | Side Project

在本職以外，我會將一些覺得有趣的或是想要學習的新技術，以Side Project的方式做成一個專案作品。

為此增加工程開發上的經驗，同時也會挑戰一些沒使用過的新技術。

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

版塊設計是台灣知名的網站專案公司，以炫麗的特效與新穎的互動方式聞名於業界。

在任職期間獨立完成數個專案的開發，累積了大量開發經驗。

除了前端網站開發以外，我還曾參與了Shopify專案的建置 與Socket.io Server建置。

在職期間主要工作內容包括：

- 前端開發：運用前端框架（Vue.js / React.js）打造高度動態互動的網站，前後經手大小約十個左右專案。其中不乏公司初次嘗試新領域，例如線下展覽互動專案、Shopify電商專案。
- 後端開發：搭配WordPress CMS系統撰寫PHP的REST API。並且優化公司既有的API加快資料查找速度60%。
- 專案架構：規劃專案的結構和使用者的體驗流程。不斷地優化公司專案的開發模板，提升整體開發使用體驗，刪除用不到的程式碼，並且將資料串接系統整個核心化，大幅提升開發速度。同時建立實用的工作組建提供其他工程師使用。
- 動態特效開發：使用GSAP、p5.js、WebGL、Matter.js等工具製作動態效果。除了GASP的基礎微動態以外，能夠製作以Canvas/WebGL為主體的大型視覺動態，並將其元件文件化，其他工程師只需更換素材與參數就能夠重現其核心效果。
- 開發文件：建立公司文件制度與規範，加速整體開發速度30%，並且大幅降低前後端溝通的問題。
- 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部署專案至雲端空間，同時協助撰寫Docker File，使用Docker將專案部署到AWS EC2。調整公司既有的Docker File，解決路由失效的問題。
- Shopify專案：公司首個開發Shopify專案工程師，為公司建立後續該類型專案開發流程與開發README，並將其經驗交付給其他工程師，為公司建立新的案源。
- Socket服務：公司首個線下體驗展覽負責工程師，該展覽搭配Socket.io來進行活動。獨立規劃完整的程式運作流程，與Socket Server功能撰寫與架設，並且製作API給參與工程師使用。
- 技術探索與分享：在日常的專案開發外，同時扮演了新技術的測試工具化的角色。在職期間研究了Shopify、WebAR與Socket.io等工具，並且建立適合同仁快速使用的開發工具與技術文件。

前端工程師 / 互動工程師 | 愛迪斯科科技 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