

匡志宸

前端工程师 / TA工程师

☎ 16675196790 🌐 net.happyhandle.club 📄 github.com/eric183 ✉ kk297466058@gmail.com

Summary

很高兴认识你，简单自我介绍下。我是一位转行的程序员，大学专业是英语，11年离开校园后在赴美实习，回国后准备自学转行，于2015年开始从事前端与可视化技术研发到现在有快六个年头，做过直播、服装设计趋势、GIS、电商等等行业的商业项目，有丰富的互联网产品开发经验，擅长BC各平台客户端研发，带过前端团队，有过BI、GIS、CMS、SaaS、DevOps系统的开发经验，略懂设计和3D美术，对跨终端开发有浓厚的兴趣且稍有研究。

目前身兼某独立游戏小组制作人，负责3D美术、编程与剧情脚本的工作。

现阶段个人主要技术栈为：Typescript、Javascript、React、Threejs、Vue、DeckGL、Unreal Engine、Unity、Zbrush、Blender

Skill

Front-end	React Vue Angular Mobx Redux Vuex Webpack Gulp TaroJS ThreeJS BabylonJS GSAP
Back-end	Koa Express Gatsby Contentful RPC GraphQL REST
Programming	Typescript Javascript Nodejs C# LaTeX
GIS	高德 腾讯地图 CityEngine OpenStreetMap MapBox DeckGL
Devops	Docker Vagrant Jenkins Netlify GitAction
3D Arts	Maya Blender Zbrush Mari Substance
Client	Unity UE4 Electron 小程序
UI & Prototype	Photoshop Figma MindNode Lottie Spine

Work Experience

中正信息科技有限公司

高级前端工程师

2019.01.01 - 2020.04.27

• B端CMS项目SaaS化重构

我接手项目后，与技术主管一起对业务结构进行梳理，开始着手将对项目进行SaaS化重构，重新设计了脚手架配置，以npm scripts驱动项目参数构建，差异化meta数据并拆分成json配置文件，合并业务结构entry，最终多个CMS项目合并为一个配置化高复用的前端组件项目；[0]参与整合devOps，编写dockerFile，语义化构建版本，梳理前端代码规范，替换原本的Javascript，改为Typescript，由webpack ts-loader编译输出生产，最终降低了code review的成本，提高了整体的前端代码质量，运维成本与生产环节的稳定性得到质的提升

[Docker](#) [Nodejs](#) [Webpack](#) [Typescript](#) [React](#) [Redux](#) [Echart](#)

- **WebGI智慧城市展厅**

2019高交会与房博会数字展厅参展项目，3D美术与程序脚本的构建都由我一人独立完成，为求快速技术预演与迭代开发，实时渲染选择了webgl，框架层选择Threejs，3D模型通过Blender插件构建，WebSocket多终端控制，技术预演与功能开发并行，BI数据展示选择了沉淀项目里的Echart组件，动画选用了Lottie，方便与UI高效对接，Electron打包成exe程序以安装包的形式交付，最终项目成功展出，并获得第二十一届高交会“优秀展示奖”

[Docker](#) [Nodejs](#) [Typescript](#) [Webpack](#) [WebSocket](#) [React](#) [Mobx](#) [Echart](#) [Electron](#)

- **可视化BI系统视频监控数据系统**

为大数据可视化BI系统开发的视频监控数据系统，因旧api导致无法接入楼宇的监控视频，后经hack脚本处理，拿到websocket的视频流，批量导入楼层监控数据，封装接口后接入可视化应用，为前期的预演开发节省了成本，后期的交付提供保证

[Docker](#) [Nodejs](#) [Typescript](#) [Webpack](#) [React](#) [Mobx](#) [Echart](#) [Electron](#)

- **深业泰然大厦大数据可视化BI系统**

为位于深圳车公庙工贸园区中心地带的深业总部大厦，打造的3D大数据BI可视化展厅，仍然美术与程序脚本由我一人独立完成，在[WebGI智慧城市展厅]科技版技术沉淀的基础上，引入GIS开发流程（ArcGIS、CityEngine），以求获得更真实的渲染场景，搭配PBR的材质渲染系统，使用UE4重构了智慧城市展厅BI，前卫的视觉呈现得到了国企甲方的认可

[Docker](#) [Nodejs](#) [Typescript](#) [Webpack](#) [React](#) [Mobx](#) [Echart](#) [Electron](#)

- **中国储能大厦大数据可视化BI系统**

为位于深圳科技园CBD的中国储能大厦，打造的3D大数据BI可视化展厅，仍然美术与程序脚本由我一人负责，不同于[深业泰然大厦大数据可视化BI系统]项目，这里需要对展会项目的[科技版]优化。考虑到原先WebGI的生产瓶颈，遂决定启用Unity的原生方案重构，Unity的材质节点可以更快更方便的调试出更“科技感”的视效

[Docker](#) [Nodejs](#) [Typescript](#) [WebSocket](#) [Webpack](#) [React](#) [Redux](#) [Threejs](#) [Echart](#) [El](#)

- **深业集团产权系统**

该项目为其他项目组的滞后功能，因时间紧迫，甲方功能罕见，离交付一周时间，我介入开发，框架层选用React快速开发，刁钻的定制功能，使用关系图库更强大的GoJS，后项目如期交付

[Nodejs](#) [React](#) [Gastby](#) [GoJS](#)

- **智能楼宇门禁小程序**

独立于智能楼宇的门禁小程序，因app无法覆盖部分轻量场景如包含访客预约、访客邀请等功能，于是我便着手开启该基于小程序的应用。技术栈选用React的开发，所以选择TaroJS，可以快速的迭代，历时一周上线

[Nodejs](#) [React](#) [TaroJS](#)

- **B端面料管理系统CMS**

起先面料系统CMS与小程序并行开发，前期我忙于小程序开发，并未参与。当时项目采用thinkphp的框架，前后端不分离，前端用layUI，但项目进展滞后。

当下只能由我参与重新开发，构建前端工程与预演组件开发，整合制定前端代码规范，引入代码审查机制，编写独立与项目的前端Dockerfile，框架层选用React，数据状态使用Mobx进行业务开发；并同时对公司前端组进行技术培训，历时2个月，加班加点，项目按时上线，前端团队的交付能力和健壮性得到质的提升，而后我被公司高层推选为前端组长

[Docker](#) [Nodejs](#) [Webpack](#) [React](#) [Mobx](#) [FabricJS](#) [MoJS](#) [GSAP](#)

- **wow-toBoom乌托邦面料设计WebApp**

新项目“wow-toBoom乌托邦”是面向独立服装设计的在线灵感编辑产品，发布会进行预售。项目由我负责主导，选择React组件开发，而canvas的操作库考虑到状态的json保存机制，为方便状态栈的读写选择了FabricJS，搭配前沿的动画库MoJS、GSAP

- **发现面料小程序BC端**

入职星潮热点的第一个中型项目，是发现面料的小程序子版本，服务于用户的服装面料订购、灵感推介。前端由我一人负责，采用小程序原生方案开发（当时未有三方框架）

- **妈咪在线课堂WebApp**

项目使用的vue0.21 + jQuery，落后于时代的架构设计导致页面性能极差与维护困难，而且IM聊天室功能使用不稳定的websocket，在两天的紧张开发成功上线之后开始着手整个项目重构，由vue0.21 -> vue1.0的迁移开始，整合制定前端代码规范，弱化jQuery的依赖，引入webpack、babel工作流处理ES6^代码，Gulp构建生产环境，websocket则用Mqtt替换以方便高效的订阅

[Nodejs](#) [Gulp](#) [Webpack](#) [Vue](#) [Vuex](#) [Ricout](#) [jQuery](#) [Mqtt](#)

- **妈咪HOME**

该项目整合了面向母婴人群的c端小应用：“妈咪问医”、“妈咪问诊”，“分答管理”，项目框架最开始使用Vue0.21，webpack打包统一入口，第三方工具与入口版本号统一使用Gulp构建，2015年9月利用闲暇时间，项目前端框架构建脚本进行重构，期间考虑到加载性能，去掉css文件加载，于是Sass编译打包到入口main.min.js，以style标签的形式插入文档，首屏加载速度直线上升，从最开始的6s左右减少到700ms左右

[Nodejs](#) [Gulp](#) [Webpack](#) [Vue](#) [Vuex](#) [Ricout](#) [jQuery](#)

Side Projects

- **Doomsday Detective Agency**

独立游戏Doomsday Detective Agency，设定于未来不久的都市探险世界观，类型定位动作探索
个人负责游戏美术和程序脚本的初期预演、技术选型（地编、材质开发、gameplay脚本编写）并
参与故事脚本和世界观构建

[Unreal](#) [Megascan](#) [Zbrush](#) [Blender](#) [Substance](#) [Maya](#) [Mari](#) [TextureXYZ](#)

- **深圳市鹏城新风文明C端小程序**

个人为【深圳文明办】开发的鹏城新风文明小程序，采用TaroJS、React hooks开发，与CMS框架
类型高度耦合，前端数据存储采用context原生reduce Api，引入Lottie与UI设计师一起维护实现
平滑的动画视效

[Docker](#) [Nodejs](#) [Webpack](#) [React](#) [TaroJS](#) [Lottie](#)

- **深圳市鹏城新风文明CMS系统**

用户管理【深圳文明办】的CMS内容系统，使用Ant Design UI，采用React hooks开发，前端数
据存储仍然采用context 原生reducer Api

[Docker](#) [Nodejs](#) [Webpack](#) [React](#)

THANK YOU VERY MUCH FOR TAKING THE TIME TO READ MY RESUME