

简历 - 乔怡轩（互联网 - 技术 / golang开发）

手机：18600958505（微信同号） Email：18600958505@163.com

关于

基本信息

- 基本信息：乔怡轩 / 男 / 33
- 毕业院校：北京建筑大学 / 本科
- 工作经验：10年（7年php，3年go），IT / 互联网 / 游戏，一线技术开发
- 期望职位：**golang高级工程师**
- 期望城市：北京（北部地区）
- 期望薪资：面议

专业技能

- 熟悉常见数据结构与算法，并有一定的实际应用经验。
- 掌握常用网络协议相关，有基于应用服务的网络问题排查经验和能力。
- 熟练掌握go、php、shell、js，了解lua、python、h5。
- 熟悉主流常用框架、开源软件、中间件等。
- 掌握linux常用命令，有软件层面运维能力，轻量级ci/cd工具开发经验。
- 目前专注于CNCF技术栈。

综合情况

- 5年网络游戏后端开发以及大型游戏平台开发出身，后转互联网。参与/负责过互联网考勤saas系统及智能硬件数据流上下游相关系统开发、中大型tob/toc电商项目、美团系oto平台大数据产品项目、专业医疗领域营销推广saas平台、基于云原生的工业互联网数据支持平台等。
- 就职过各种规模的公司，了解创业公司、中型公司及大厂中项目开发mvp及工作方法论。多次参与创业项目。多个做为后端负责人的全生命周期项目经验。
- 对**分布式、高并发、存储优化、大数据处理**问题有较丰富的处理经验，感兴趣于巨石项目的拆分以及**微服务**方向改造，尤其注重应用的解耦与**高扩展**实现。

- 清楚成熟公司的工作方式，也适应创业公司的节奏和状态。专业知识上与时俱进，coding考虑比较细致周全。

工作经历

北京华控智加科技有限公司（100-500人）工程平台组（2022.03-至今） | 后端工程师

数据平台V1.0

项目介绍

- 该平台负责承载公司智能硬件产生的感知数据的全生命周期管理，包括传感器管理、协议对接，数据接收、清洗、存储、加工、转发，以及各种算法引擎的数据支持、自动化衔接调用，工况数据转发展示层，设备状态度量监控、告警等。
- 项目基于云原生思想及技术栈开发，具备标准的dev/ops流程规范，开发的微服务应用以12-factor为原则，使用的中间件、开源软件等均来自CNCF。

个人工作

- 平台1.0版本自研流数据存储层微服务的维护、优化、重构设计
- 开发维护基于modbus-tcp协议的甲方通用工况数据接收系统
- 健康度、频谱图等引擎开发、度量监控、性能调优
- 标注系统开发
- 运维工具开发、实施手册编写、在线培训等

工作成果

- 存储层微服务重构工程化设计改造增强扩展性，
- 存储层微服务优化io方式提升吞吐能力和系统负载稳定性。
- 通用工况数据接收系统，大幅缩减此类项目对接人员、时间成本
- 完善了较多文档，以制定相关工作规范。

康斯泰克国际商务咨询有限公司（100人以下）数字营销部（2020.05-2022.03） | 新平台后端组负责人

内容发布平台

项目介绍

- 该项目为saas模式的用于承载各大外资药企客户的基于公众号、小程序的医学内容发布、推广平台。支持租户模式和交付模式，各项目数据物理隔离。平台目前服务于科兴、拜耳、雀巢、默沙东、惠氏、默克等多家知名外资药企。
- 该项目整体采用轻度微服务架构。业务系统使用golang+php开发。划分为基础服务层和产品逻辑层，产品逻辑层（类似BFF）各功能组件化可插拔设计，但是依赖于基础服务层的service（只对内提供rpc接口的一些微服务）。多租户数据物理隔离，租户配置动态加载。用户中心服务由java团队开发维护，负责多租户多渠道用户聚合，多渠道sdk接入，用户体系统计相关。

个人工作

- 负责digital部门新业务系统选型、架构设计、平台搭建、主要功能开发、需求对接及把控，驱动上海技术团队由项目视角向平台视角转变。

工作成果

- 自主设计的saas系统在业务架构上保证了无限横向扩展的可能，多租户水平扩展、物理隔离的设计方便做项目成本核算。之前公司类似项目由java团队以独立软件方式开发，重复大量的工作导致工期长，成本高，项目繁多导致技术规范难持续，沉淀数据无法使用导致公司没有积累，产出效率无法满足公司业务增长需要。该saas系统的上线目前大大加快了项目从签约到上线交付的时间，甚至可以做到产品化进行服务售卖，交付时间做到单日级别，直接提升公司digital项目的承接、交付能力。

北京美住美宿科技有限公司（1000人以上）收益管理部（2019.03-2020.02） | 后端工程师

数据中台

项目介绍

- 该项目为部门的工作目标，旨在把所有数据类产品、服务整合为一个中台体系。其中包括一些基础服务如数据抓取，人酒信息同步系统、统一认证、工单流转、自研BI系统、RMS多端以及数仓的搭建，最终目标为把数据资源在各个服务之间全部打通。形成健全的数据生产、加工、到输出、消费的中台系统。团队使用语言为golang+python。根据部门业务模式，整体采用微服务设计思想，开始使用go-micro，后来逐渐过渡到k8s。

个人工作

- 参与部门整体技术架构方向设计，基础设施、基础服务开发，gin的二次开发，数仓升级数据迁移，后端service及api开发，数据产品上游环节需求对接（爬虫、分析师、etl任务）等。

工作成果

- 基于gitlab的公共组件库的版本管理，以及前期自研的ci/cd工具得到了技术团队一致的认可，避免了项目初期由于基础设施不足而对开发人员工作效率的影响。
- 设计的用户认证服务得到团队的一致认可并一直沿用到公司各个产品至今。
- 独立设计完成的通用工单流转服务承载了公司内部所有流式任务、权限下钻相关的系统功能（该项目具备开源的能力）。

北京醋溜科技有限公司（500-1000人）共享事业部（2018.03 – 2019.02） | 高级工程师

楚楚街、楚楚推

项目介绍

- 该项目为公司自有BtoC电商平台以及基于电商平台的推广分销系统，类似淘宝淘客，属公司核心业务，我所在的团队主要负责toB端相关业务。

个人工作

- 负责推广、用户余额、提现、服务商接入、任务相关的代码优化、业务收拢、功能块重构推进；历史遗留bug处理、错误日志清扫、服务器网络问题排查；组内培训。

工作成果

- 初期工作主要以修复系统各处bug为主，历时4个月，将每日错误日志文件大小缩减80%，提升了系统的稳定性，大幅降低了客服、产品面对的前端压力，降低了coder每天花在debug上的时间精力，间接提高了团队的产出效率。
- 负责组内培训，部分业务开始微服务拆分。经过与运维的沟通和安排，开始容器化部署改进，间接推动了从巨石项目向微服务架构方向的探索演进。

北京奇游互动网络科技有限公司（100人以下）研发组（2014.07-2018.02）

劳勤云考勤（2017.01-2018.02） | 后端负责人

项目介绍

- 该项目是一个智能云考勤系统。涉及功能有：员工档案、排班、假期、申请、审批、考勤计算等。有员工手机c端（以及小程序），管理系统b端，以及自研智能考勤机硬件，同时对接了汉王、中兴考勤设备。
- 后端语言php、go，框架为针对项目改造过的yii2。采用saas+独立部署结合的模式。数据收集系统采用前端考勤机缓存->golang网关服务接收设备数据写入队列->队列消费到后端业务层入库来解决早晚高峰并发。采用双向ssl防止请求伪造。

个人工作

- 作为后端项目负责人，负责后端项目架构设计，各核心业务模块开发，偶尔维护一下前端基于react的h5项目。

工作成果

- 项目选型及架构设计合理，没有对业务发展造成影响。
- 全生命周期基本做到了按时交付上线，系统扩展性强，业务适应性好。

多款手游项目（2014.07-2016.12） | 游戏后端开发

个人工作

- 负责了多款游戏（武侠类、微三国系列、战争类slg）的核心功能开发，上线部署维护，海外渠道对接工作。公司微信公众号业务功能相关的开发。通用多渠道接入SDK开发。

工作成果

- 负责开发的通用渠道SDK，大大缩短了后续其他游戏项目的上线时间。
- 所负责的游戏功能上线后基本没有出现过严重bug。
- 到此为止共4年的游戏开发经验让我在coding方面的成长直接跃生了一个大层次，为后续可以独立设计、负责项目打下了基础。

新浪技术（中国）有限公司（10000人以上） 游戏事业部（2013.04-2014.06） | web开发

项目介绍

- 新浪玩玩平台为新浪游戏事业部综合网页游戏运营平台。新浪超级体育隶属于新浪体育旗下体育类页游平台，为整个新浪游戏用户提供上百款体育类优质网页游戏。

工作内容

- 负责新浪超级体育游戏平台（新浪体育旗下）推广系统、广告投放系统的推广页的前后端需求开发、优化，推广页浏览器适配、引流逻辑优化。网盟工会系统开发维护等工作。

工作成果

- 通过优化改进注册验证流程，每日非法注册量从十万级降低到万级。
- 开发网盟工会系统，降低运营部门对外账务核算的人力成本支出。
- 推广页持续优化，提升了在pc互联网时代的各版本浏览器兼容性。

北京新娱兄弟网络科技有限公司（100-500人）研发中心（2011.7-2013.03） | 游戏后端开发

工作内容

- 负责公司两款成长型休闲页游产品的后端功能、运营活动开发及bug修复等。

工作成果

- 作为初入职场的初级程序员面对高度封装、抽象、复杂的游戏逻辑代码，从一时间无从下手到慢慢的融会贯通，可以自己独立写一些简单的功能，之后成为团队主力coder。
- 在产品层面提出过很有创意的想法，被制作人高度采纳。