

简历 - 乔怡轩（互联网 - 技术 / golang开发）

基本信息	手机	工作邮箱	毕业院校	工作经验	期望职位	城市
男 / 33	18600958505 微信同号	18600958505@163.com	北京建筑大学 / 本科	10年 游戏/ 互联网 一线技术开发	golang 高级工程师	北京

专业技能

- 目前主要工作语言go（3年）、其他不同程度掌握语言有：php、shell、js、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。
- 熟悉常见数据结构与算法，并有少量的实际应用经验。
- 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。

综合情况

- 5年网游、游戏平台开发，5年互联网toB、toC开发经验。参与/负责过网游、手游后端开发、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、oto平台大数据产品项目、医疗领域营销推广类saas平台、工业互联网数据平台等。
- 对分布式、并发、存储优化、大数据问题有处理经验，微服务架构接触较多，注重应用的解耦与高扩展实现。
- 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。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。清楚成熟公司的工作方式，也适应创业公司的节奏和状态。专业知识与时俱进，有一定的技术视野。

工作经历

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

数据平台1.0

- 该平台为公司私有云1.0版，承载设备管理类项目，感知、工况数据接收、清洗、存储、加工、应用类项目，算法工程化引擎项目，以及工具、应用类项目。
- 平台基于云原生技术栈开发，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。

个人工作及成果

1. 流数据存储服务维护、优化、重构设计（增强扩展性，优化io方式提升吞吐能力和稳定性）。
2. 开发标注系统、算法工程化引擎、modbus通用工况数据采集系统（大幅缩减项目对接人员、时间成本）、运维工具等。
3. 文档、操作手册编写、在线培训等（完善了较多文档，推动落实部分技术工作规范）。

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）新平台后端负责人

新业务平台

- 该项目为saas模式内容、营销、推广平台。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。业务系统划分服务层和产品层，rpc通信，产品层组件化可插拔设计。多租户数据物理隔离，租户配置动态加载。

个人工作及成果

1. 负责digital部门新业务平台系统选型、架构设计（之前digital项目由java团队以独立软件方式开发，项目繁多导致技术规范难落实，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。新平台多租户模型资源物理隔离的设计保证了无限横向扩展的可能，也方便BD做项目成本核算，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包装售卖，直接提升公司digital项目的承接、交付能力）。
2. 业务平台主要功能开发、项目需求对接及把控。
3. 维护一套公司甲方客户的windows环境项目。

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

- 该数据平台包括一些基础服务如数据抓取，人酒信息同步、统一认证、工单流转、自研BI系统、商家端员工端接口服务以及数仓，最终目标为形成健全的数据生产、加工、到输出的中台系统。服务及应用均向微服务方向设计开发。

个人工作及成果

1. 基础服务开发（基于gitlab的公共组件库，以及前期自研的ci/cd工具获得认可，帮助团队渡过了开荒阶段，避免了项目初期由于基础设施不足而影响工作效率）。
2. 内部系统开发（设计的用户身份认证机制一直沿用在公司各产品，独立设计完成的通用工单流转服务承载了公司内部上千人任务下发类、工作流程管理类事务）。
3. 数仓升级数据迁移，数据产品上游环节对接（爬虫、分析师、etl任务）等。

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

- 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。

个人工作及成果

1. 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。
2. 历史遗留bug处理、错误日志清扫、服务器网络问题排查（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）。
3. 组内推广容器技术，部分业务微服务拆分（经过与运维组的沟通协调，间接推动了巨石项目向微服务项目的改造）。

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）后端开发

劳勤云考勤

- 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。采用租户+独立部署结合的模式。数据流程采用前端考勤机缓存->golang网关服务接收写入队列->队列消费到后端业务层入库来解决早晚高峰并发，双向ssl证书防请求伪造。

个人工作及成果

1. 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（项目架构设计合理，满足业务发展方向的扩展需求，各阶段开发任务零delay）。

全民武侠，微三国系列（1、2），坦克战神

- 公司不同时期立项开发的武侠题材成长类，三国、战争题材slg类回合制手游。

个人工作及成果

1. 参与多款游戏的核心功能开发，上线部署维护，海外渠道对接工作。
2. 通用多渠道接入SDK开发（大大缩短了后续其他游戏项目的上线时间）。

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

新浪玩玩、新浪超级体育

- 新浪游戏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。

个人工作及成果

1. 负责新浪超级体育游戏平台推广系统、广告投放系统。
2. 推广页的前后端需求开发、浏览器兼容性持续优化（提高了广告页在各版本浏览器的兼容性，间接提高引流效果）。
3. 网盟工会系统开发维护等工作（降低运营部门对外账务核算的人力成本支出）。

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

《大明浮生记》

- 为公司研发中心自研网页游戏项目，上线后在台湾大卖。

个人工作及成果

1. 参与研发中心成长型休闲页游产品《大明浮生记》的后端功能、运营活动开发及bug修复等（在产品层面提出过很有创意的想法，被制作人高度采纳）。