

自傳

學習歷程

除去高中時對資訊領域的細微探索，大學時期是我真正踏入資訊工程領域學習的一大階段，在大學課程中，學習 C/C++ 語言基本語法以及撰寫程式的基本概念、在各種不同的專業課程中學習各項專業理論以及持續進程式實作，接觸並認識更多不同的程式語言，累積實作經驗，在這其中我發現到光是一味的著重程式練習是不夠的，同時還需要輔以各種如資料結構的專業領域知識，才能在遇到問題時準確地找出錯誤所在，判斷並找出效率好的方法，進而寫出所謂好的程式碼，而不是純粹追求程式碼行數的數量多少。

在大學所有專業課程中，讓我最有收穫的是大三必修課的程式語言 (Programming Language) 課程，這堂課除了學習程式語言的基本概念、程式設計的思維之外，還必須要在課程專題中實作 Lisp Scheme 語言的直譯器，藉此學習較大規模程式的撰寫，本程式作業困難的點在於需要通過多項隱藏數據測試(系統只顯示輸出正確與否，不顯示題目測資與輸出結果)，再遇到系統檢查不通過時必須根據題目說明、目測檢查自己的程式碼，反覆自行測試找出程式的錯誤，因此每年修課及格人數僅約五成，也有學生因推甄成績考量退選該課直到大四再修，本人為本班少數完成該項作業的學生，並在此項課程拿到 99 分的高分，並於該科目排名第一。

專題

本人組別的專題題目為"應用深度學習技術作黑白漫畫上色"，運用兩組 ResNet 架構的 GAN 神經網路，進行將黑白漫畫轉成灰階漫畫，灰階漫畫再轉為彩色漫畫的上色步驟，相較於以往課程中的程式作業，使用機器學習技術上色的專題較為困難的點在於很難找到所謂的標準答案，必須反覆嘗試各種可能性，仔細研讀網路上、課堂外的各種工具與技術，並且設法加以整合並靈活運用，希望能跑出滿意的結果。

社團經驗

大三時，我在同學的邀請下擔任了第 36 屆中原資工系學會的總務，資工系學會也在今年獲得 109 學年度全國評鑑優等及中原大學校內評鑑第一名的成績。