



柯俊祺

國立臺北大學 | 資訊工程學系 碩士班

新北市三峽區 | 1年(含)以下工作經歷 | 希望職稱：資訊相關

個人資料 男、84年次、免役

就業狀態 待業中

主要手機 0928-870-038

E-mail k9120303@gmail.com

通訊地址 桃園市大園區南港里

聯絡方式 手機或E-mail

駕駛執照 普通重型機車駕照、普通小型車駕照

交通工具 普通重型機車

作品集



學歷

國立臺灣海洋大學

資訊工程學系 | 大學畢業

2014/9~2018/6

國立臺北大學

資訊工程學系 | 碩士畢業

2018/9~2020/8

工作經歷

總年資 1年(含)以下工作經歷

求職條件

希望性質 全職工作

上班時段 日班

可上班日 2020年8月

希望待遇 依公司規定

希望地點 台北市、新北市、新竹縣市、台中市、基隆市、桃園市

希望職稱 資訊相關

希望職類 資訊安全人員、資訊助理人員、系統維護 / 操作人員、軟體設計工程師、Internet程式設計師

- 受邀參加國際資訊安全組織台灣高峰會



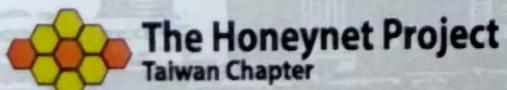
柯俊祺
國立臺灣海洋大學

7/13 CSA

7/12 HoneyCon

7/11 OWASP

主辦單位



ATTENDEE

• 大學參加科技公司夏令營，增廣見聞



鼎新電腦

結業證書

柯俊祺 君自民國一百零六年八月三十一日至一百零六年九月二日，參加本公司「2017智能+夏令營」，共計三天。

特此證明

鼎新電腦股份有限公司

董事長

古 瑞 永



中華民國 一百零六年 九月二日

- 作品集

打地鼠

作品簡介	高中課餘時間利用 Scratch 製作的 Java 小遊戲
相關連結	遊戲示範影片(YOUTUBE)： http://youtu.be/8ahTtKQjPww 遊戲下載(MEGA 空間)： http://goo.gl/so9XU2

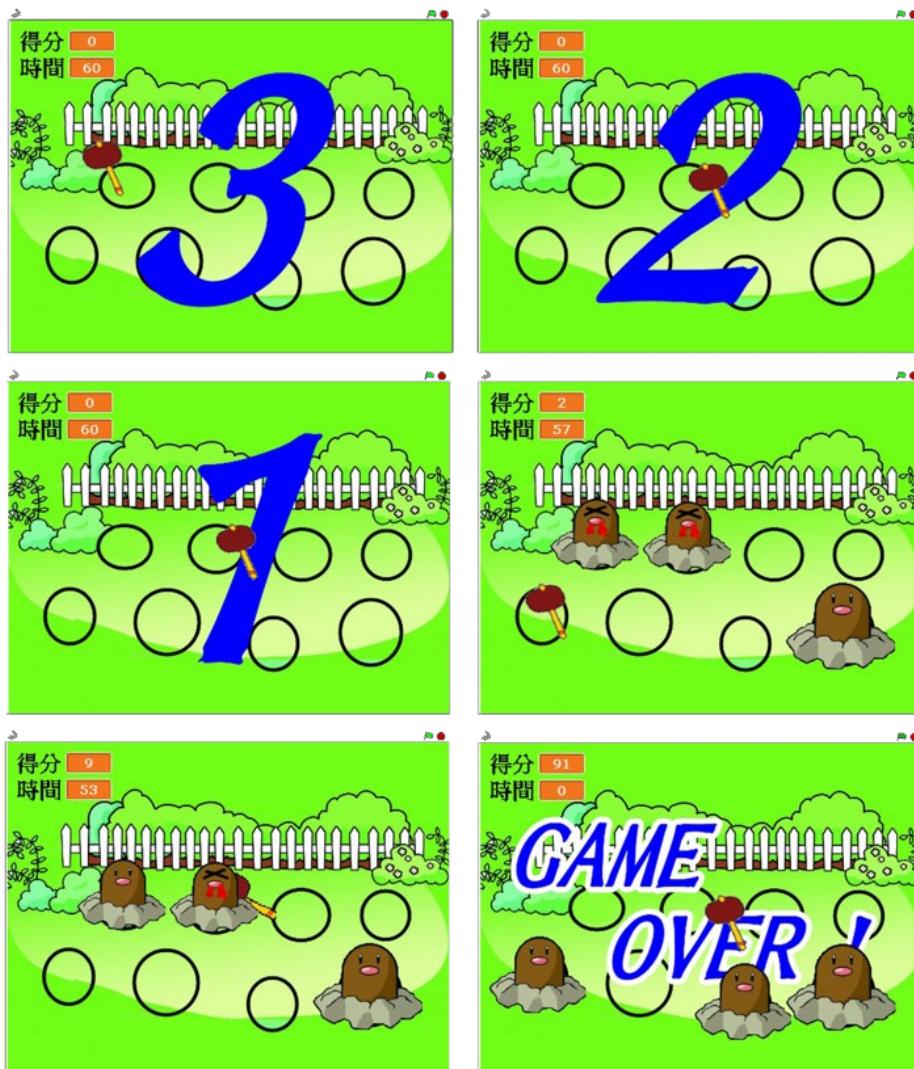
作品說明

遊戲時間為 60 秒，打到一隻地鼠可以獲得一分，時間到後計算得分。

學習心得

高中時就對程式很感興趣，於是就學習使用 Scratch 拉出元件以及指令。雖然中途遇上了一些困難，但在解決問題的途中慢慢了解到迴圈等程式的基本概念，還利用特殊軟體把它轉成 exe 檔，這算是我的第一個作品。

作品截圖



ToolMan / 5人團隊

作品簡介	軟體工程課程中利用正規開發方法製作的打工交易網站
相關連結	Github : https://github.com/k9120303/ToolMan

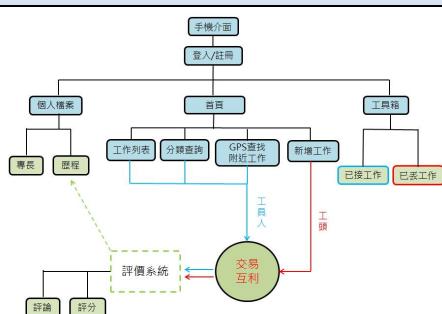
作品說明

ToolMan 提供一個透明公正的平台，A 方提出工作需求，由 B 方在能力許可下去申請之。交易內容與價錢合理範圍內本團隊不干涉其中，全權交由供需雙方互相協商而決定，並有互評系統，以選擇優良的工具人。此系統參考現今已趨成熟之人力銀行之想法，將其精簡化。

學習心得

這是上大學之後第一個遇到的大型專案，除了從中學到開發的正確流程(SRS、STD、SDD)外，也學會 Git 版本控管、多人協作專案。我負責的是 RWD、網頁美化、以及 PHP 的部分。從中吸取到許多的 PHP 的語法以及製作網頁的知識，對於未來畢業專題上有莫大的幫助。

系統架構



作品截圖

The screenshots show the ToolMan website's user interface. The left sidebar has a green header 'Tool Man' and links for '最新工作', '個人檔案', '工具箱', 'GPS搜尋附近工作', '新增工作', '關於 ToolMan', and '登出'. The main content area shows a search bar with filters for '全部', '資訊', '美術', '溝通', '體力', '學術', and '其他'. It displays several job listings with icons: a person icon for '213 \$222', a person icon for '資訊 \$100', a pencil icon for '幫忙割草 \$500', and a calculator icon for '幫忙計薪 \$100'. Below this are sections for '接案' (Tasks), '提案' (Proposals), '工頭歷程' (Foreman History), and '工具人歷程' (Tool User History). Each section has a table with columns for '工作名稱', '工作類型', '工頭', '工具人', '地點', '薪水', '工作時間', and '接案日期'.

建築師巴威 (Build87) / 6人團隊

作品簡介	JAVA 程式設計課程中製作的雙人對戰小遊戲
相關連結	Github : https://github.com/k9120303/Build87

作品說明

這是一個雙人對戰小遊戲，在這迷宮中，玩家需要利用蓋牆拆牆逃避五種不同 AI 鬼的追擊。五位角色有不同的技能，隨著遊戲時間增加，難度也會提高，最後存活下來的玩家即獲勝。

學習心得

因為與軟體工程的專案同時製作，導致開發時間非常緊湊，讓我們了解到時間分配的重要性。開發時我們是使用 MVC 架構，不僅開發較為迅速，也有助於日後的維護。我負責的部分為製作開始及說明頁面、地圖製作、及包成 jar 檔。中文亂碼問題用圖片暫時解決；包成 jar 檔遇到路徑問題則找到了別人製作的 Eclipse 套件替我們處理。

作品截圖



WeatherMan / 2人團隊

作品簡介	物聯網技術與應用課程中製作的天氣預報系統
相關連結	Github : https://github.com/k9120303/WeatherMan

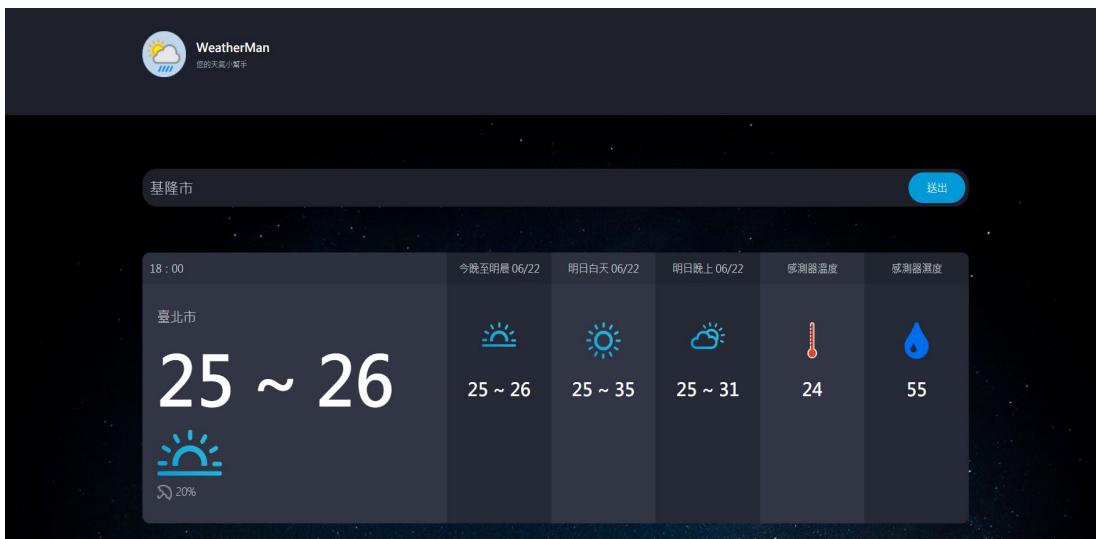
作品說明

本系統提供使用者一個小範圍氣象偵測的平台，擁有 WEB 端與 APP 端，提供溫馨的提醒功能，另外和中央氣象局不同的是，本系統偵測的為住家附近而非鄉鎮縣市。但若無我們的裝置或是裝置損壞，系統亦可連上中央氣象局取得天氣資訊。

學習心得

這次的系統分為 WEB 端與 APP 端，我是負責 APP 端，利用藍芽連接 Arduino 所蒐集到的溫溼度資訊來進行提醒。主要碰到的問題是 Toast 因手機取得資料太快而導致顯示的頻率過高而導致當機，解決方式為調整資料傳送的頻率使其速度降低，進而減少 APP 對手機的負擔。

作品截圖



1A2B 猜數字 / 2人團隊

作品簡介

嵌入式系統設計課程中製作的人機互動遊戲

作品說明

本遊戲是利用 8051 的電路板，透過 RS232 控制人機介面。利用電路板上的開關猜測數字，人機介面顯示 AB 的方式提示。一旦猜中，遊戲就會重新開始，而數字為隨機出現。

學習心得

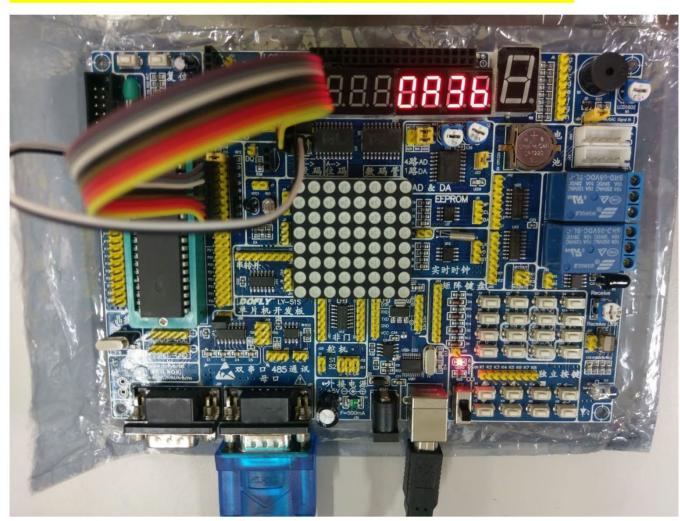
老師利用循序漸進的方式，從板子的操控到與人機的連接，讓我們慢慢可以做出一些簡單的成品。雖然寫的是 C 語言，但需要與線路搭配，動手前還需要看設備的說明書，才能用裝置讀得懂的方式寫出作品，並學習到許多關於系統底層的語法。

作品截圖

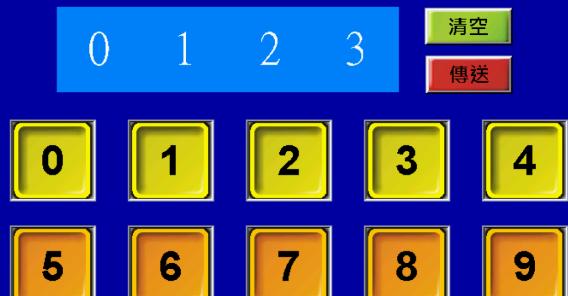
人機介面，點選你要的數字，按傳送，按清空會變成 0000 。



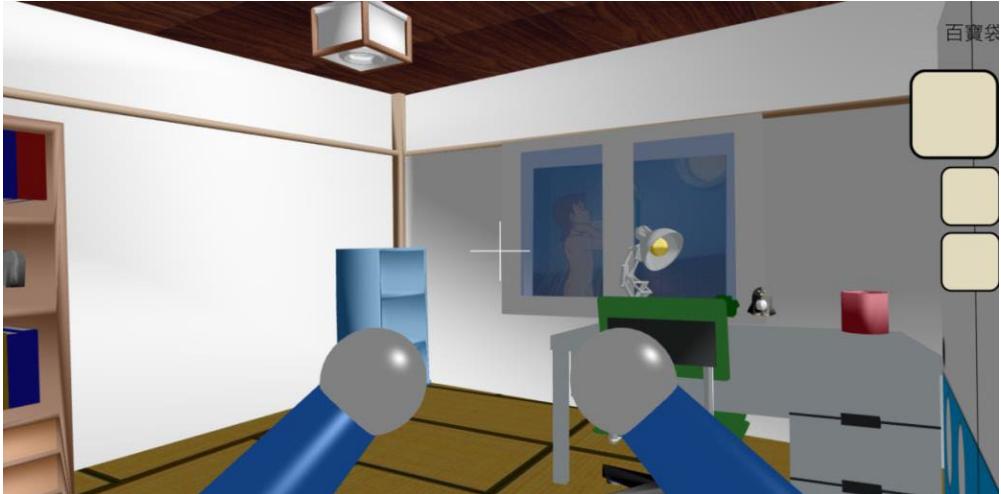
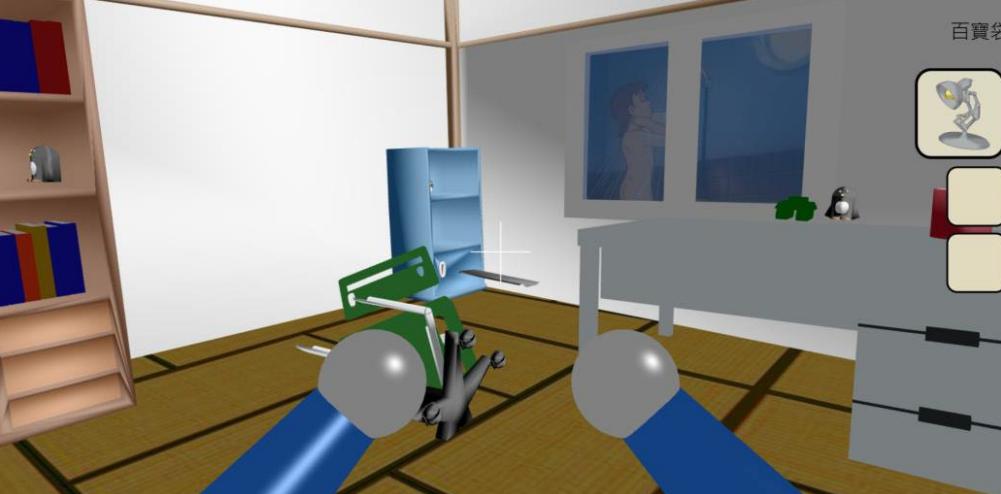
按傳送後，板子會顯示幾 A 幾 B，猜到 4A 之後，板子會自動重新出題。



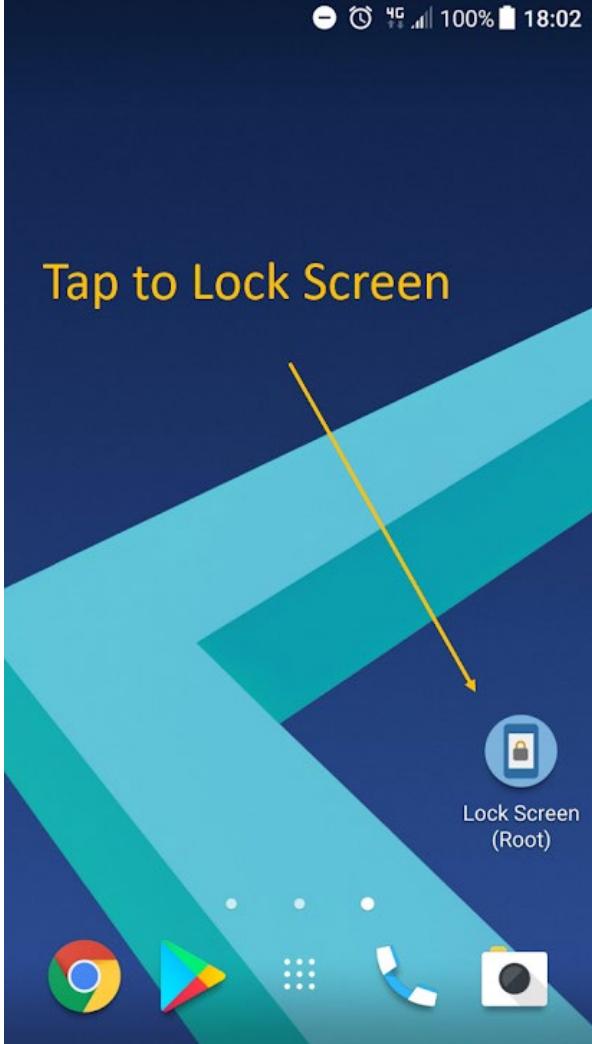
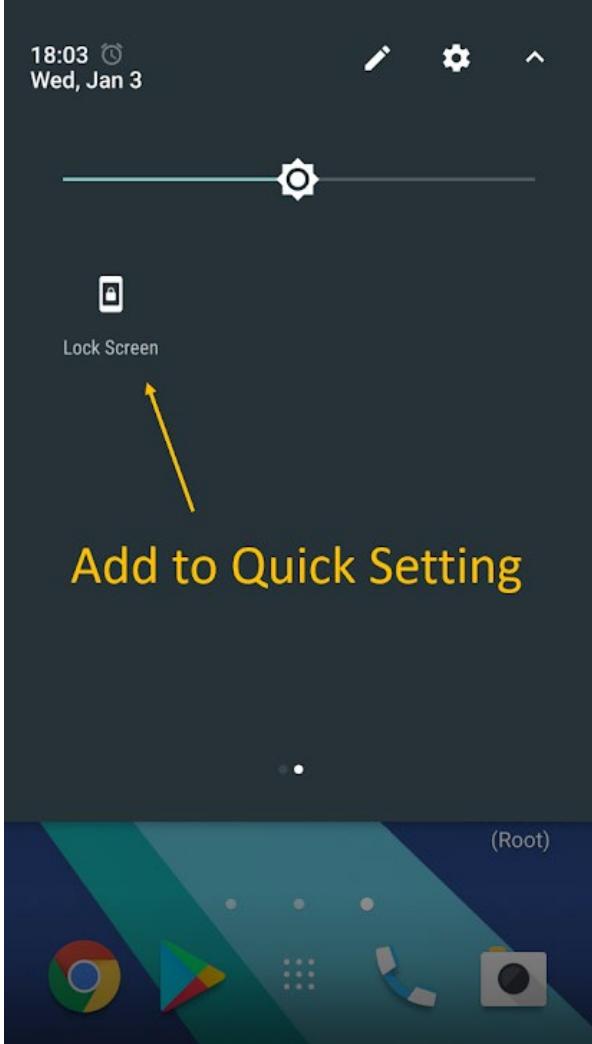
1A2B 猜數字遊戲



Nubita's Room (大雄的房間) / 6人團隊

作品簡介	網際服務軟體工程課程中製作的 3D 紹壓小遊戲
相關連結	Github : https://github.com/k9120303/Nobita_Room 動手玩 : https://k9120303.github.io/Nobita_Room/
作品說明	
本遊戲是利用 Babylon.js 遊戲引擎製作，前後左右操控方位，滑鼠左鍵可以拾起物品，滑鼠右鍵可以將物品丟出，呈現出砸毀的效果。	
學習心得	
這個作品我主要負責的是 3D 建模的部分，整個場景全部都是手工的，讓我學習到了許多 3D 建模軟體的技巧以及概念，必要時甚至可以用文字編輯器修改 mtl (紋理) 檔案。但 BabylonJS 也有許多的 Bug，在每台電腦上或是不同的瀏覽器，不一定會顯示物件，也並不是所有的 Obj 檔都有支援。最終我們找到了保證可以顯示出來的 Obj 檔的製作順序。	
作品截圖	
	
	

Lock Screen (Root)

作品簡介	網際服務軟體工程課程中製作的 3D 紓壓小遊戲
相關連結	Github : https://github.com/k9120303/LockScreenRoot Play 商店連結 : https://goo.gl/bcFNig
作品說明	
<p>這是一個螢幕鎖的 APP (需 ROOT)，他可以繞過 6.0 的指紋機制 可以新增至桌面，或是下拉選單，點擊可以模擬電源鍵按下去的動作，達成關閉螢幕的效果。</p>	
學習心得	
<p>平常就有研究手機的習慣，Android 6.0 之後因為安全機制的緣故，如果使用第三方程式鎖定螢幕，就無法用指紋解鎖，所以學習使用 Android Studio 開發，讓此 APP 透過 ADB 模擬按下電源鍵的動作，對於那些擁有最高權限 (Root) 的玩家，就能使用此 APP 並進行指紋解鎖。此作品在期末的專案競賽中獲得第三名。</p>	
作品截圖	
	

SmartShelf 智慧型置物架 / 3 人團隊

作品簡介	大學畢業專題作品
相關連結	Github : https://github.com/k9120303/SmartShelf 作品網站 : https://k9120303.github.io/SmartShelf/web/
作品說明	
<p>「智慧型置物架」是一套專為商店業者提供決策分析的服務系統。利用置物架上商品被拿取的次數與時間關係，完整記錄顧客與展示架商品之間的互動。透過視覺化的報表分析銷售狀況與顧客行為，藉此提升商業利潤與消費者的購物體驗。</p>	
學習心得	
<p>我在這作品的貢獻主要在於 Arduino 端的程式撰寫，以及資料庫的建置與串接，與以往的作品不同的是，我們更需要從顧客的需求以及 UI/UX 的方面去構思，並製作實體模型。此作品在校內的專案競賽以及 2018 全國大專校院軟體創作競賽中獲得佳作，得到許多寶貴的經驗。</p>	
作品截圖	
<p>The diagram illustrates the system architecture. Three SmartShelf units (represented by yellow boxes) are connected to an Arduino Mega board (green box) via SDA and SCL buses. Another Arduino Mega board is also connected to the same bus. The Arduino Yun board (green box) is connected to the bus via SCL. All three boards are connected to a central WiFi icon, indicating wireless communication. Below the boards, a blue box labeled '前端網頁' (Frontend Webpage) is connected to a central orange box labeled '資料庫' (Database). A double-headed arrow between them indicates bidirectional data exchange. The orange box is also connected to a blue box labeled '後端PHP' (Backend PHP) via another double-headed arrow, representing the data flow from the database to the PHP backend.</p>	
<p>The screenshot displays a dashboard with several data visualizations:</p> <ul style="list-style-type: none">熱門商品潛力指數: A line chart showing potential index values for various products over time, ranging from 0.00 to 5.00.購買及商品後銷售轉換率: A bar chart showing conversion rates for total average purchases.消費行為次數分析: A grouped bar chart showing the number of purchases for different product categories.商品銷售額與比率: A donut chart showing sales proportions for different product types.購買各商品總數: A bar chart showing the total purchase count for each product category.購買及商品總平均數: A bar chart showing the average purchase amount for total average purchases.	

運用參數內插法快速調整任意圖片風格轉換的強度

作品簡介	碩士班畢業論文
相關連結	尚無

作品說明

本篇論文是基於前人的論文進行改良，提出一種參數內差的方式，直接計算 Patch Size 的參數，套用到想要轉換的圖片中，不用重新訓練模型，就能快速調整任意圖片風格轉換的強度，節省了許多重新訓練模型的時間。

學習心得

為了要進行機器學習相關的研究，開始學習 Python 語言，還有所需使用的函式庫，從中理解並比較不同的框架（如：Pytorch 和 Tensorflow）和神經網路（如 VGG19），以及對於模型參數資料、內插法的研究。而題目研讀的過程中，在論文的挑選與資訊尋找，有更深入的了解，並找到解決方法。在指導教授的要求下，全英文論文的撰寫是一大挑戰，但也順利完成並學習到如何精確描述自己的研究以及成果。最後在 **2020 中華民國系統科學與工程研討會** 中獲得佳作，並透過此篇通過碩士班論文口試。

作品截圖

