



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、未役
就業狀態 待業中
主要手機 0928-870-038
E-mail k9120303@gmail.com
通訊地址 新北市三峽區大觀路***
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 | 碩士日間就讀中

2018/9~2020/7

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



The HoneyNet Project
Taiwan Chapter



OWASP Taiwan Chapter
The Open Web Application Security Project

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

古豐永



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	
<p>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。</p>	
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

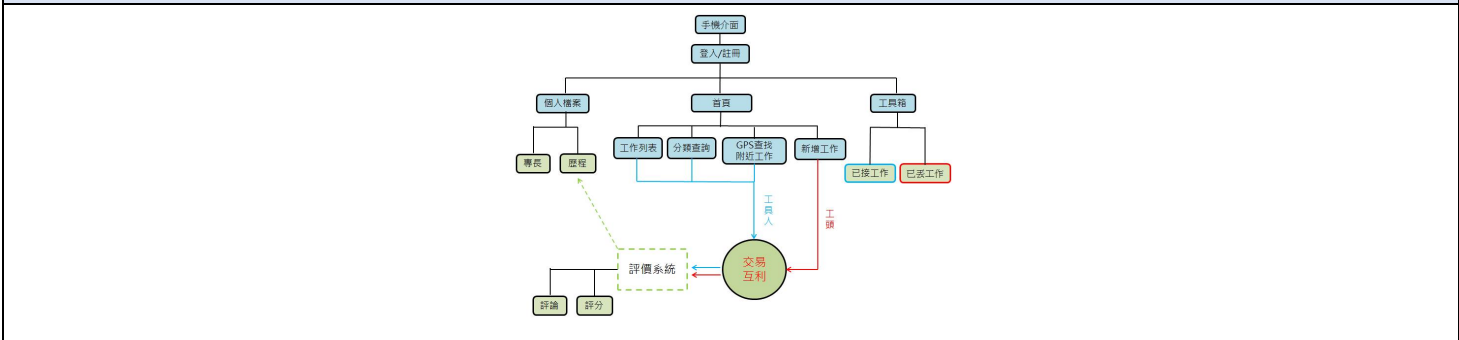
作品説明

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。

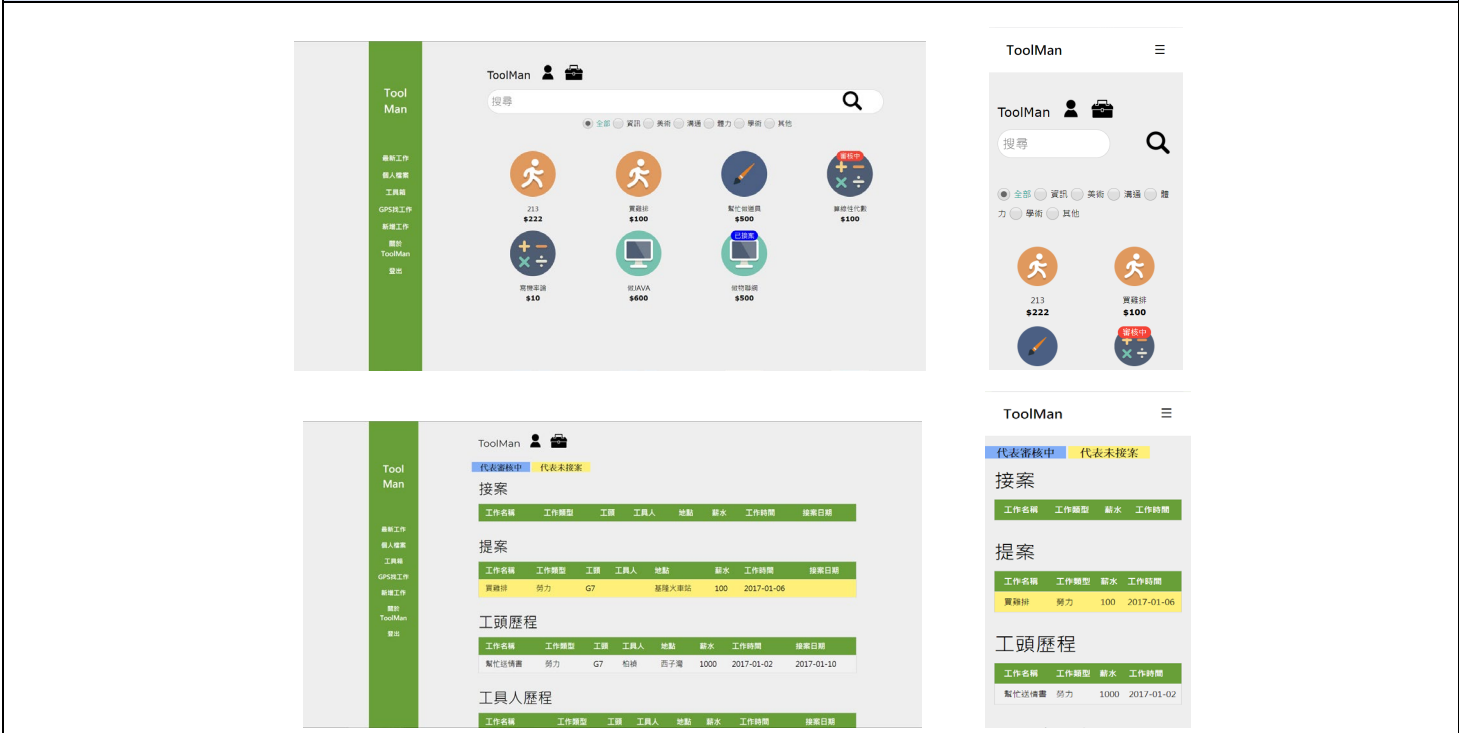
學習心得

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。從中吸收到許多的 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	
------	--



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>

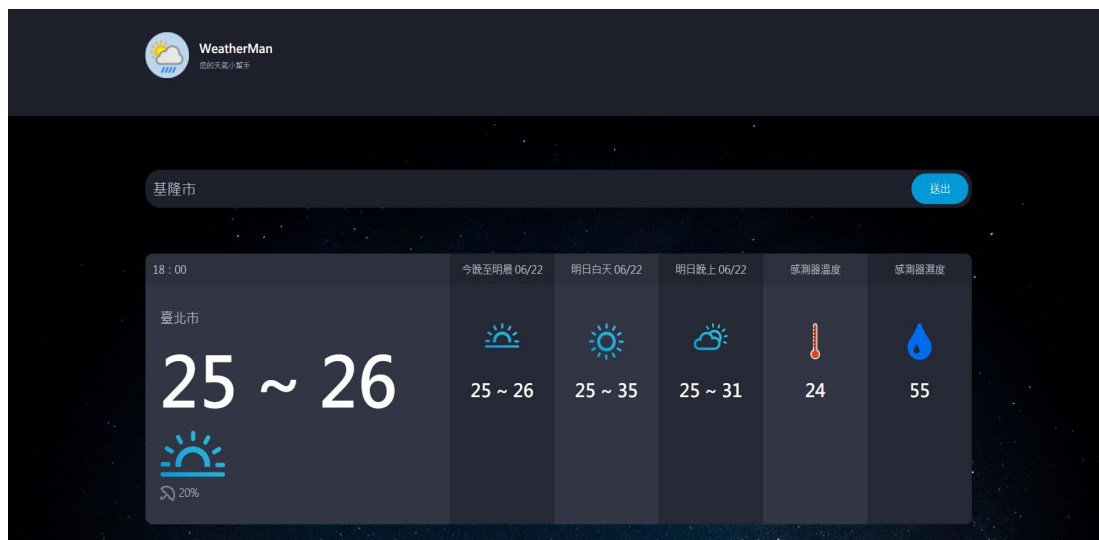
作品說明

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

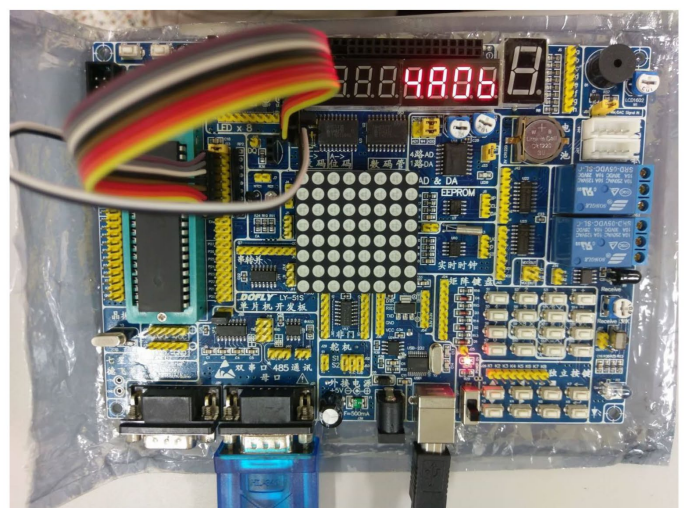
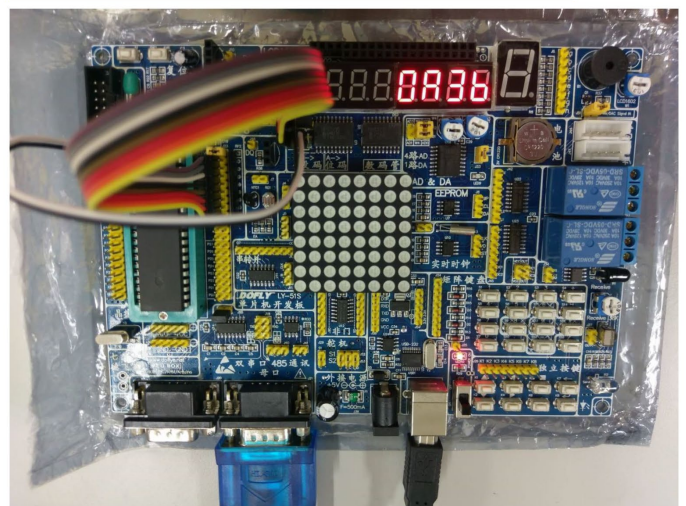
老師利用循序漸進的方式，從板子的操控到與人機的連接，讓我們慢慢可以做出一些簡單的成品。雖然寫的是 C 語言，但需要與線路搭配，動手前還需要看設備的說明書，才能用裝置讀得懂的方式寫出作品，並學習到許多關於系統底層的語法。

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。



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 紓壓小遊戲

相關連結
Github : https://github.com/k9120303/Nobita_Room
動手玩 : https://k9120303.github.io/Nobita_Room/

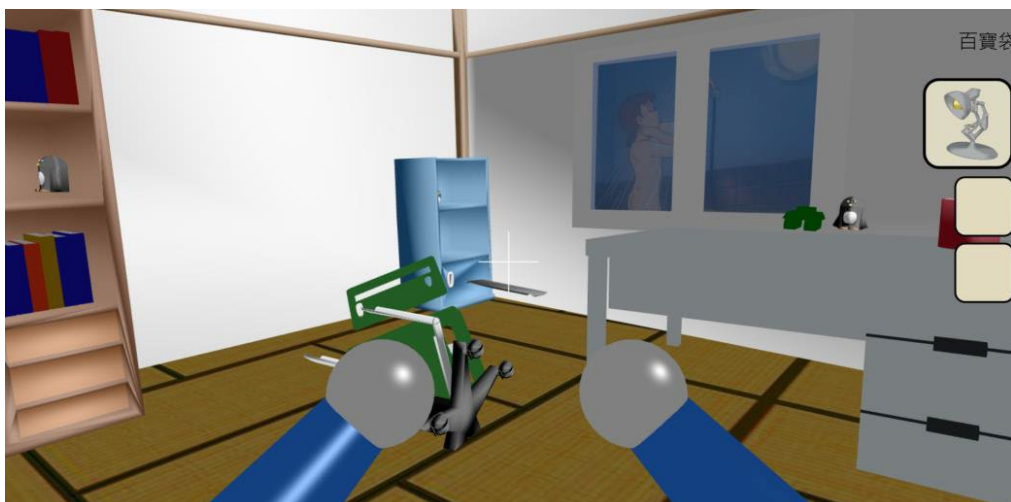
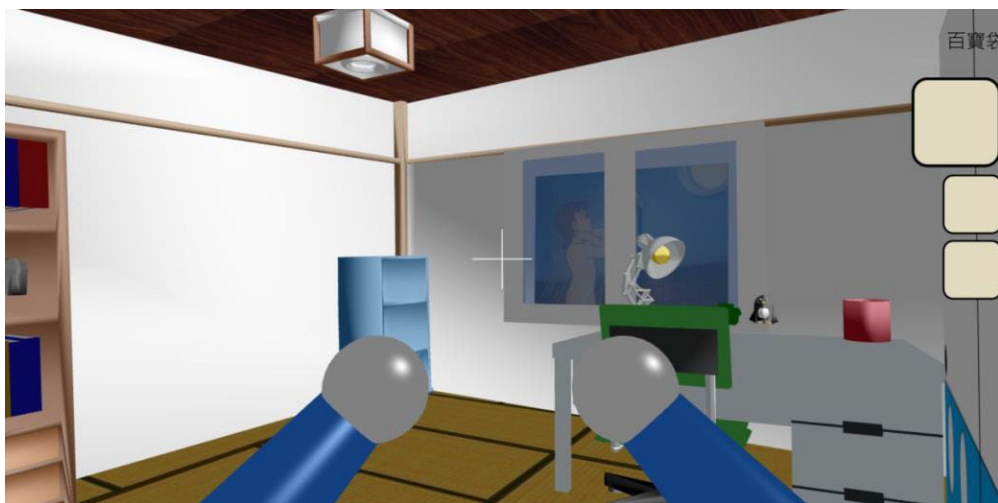
作品說明

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>

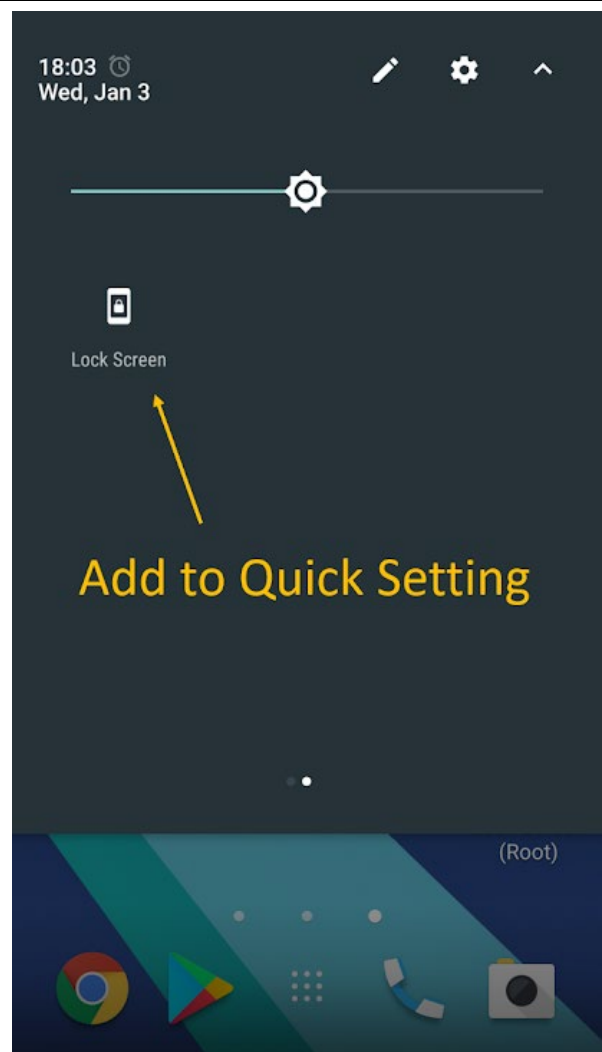
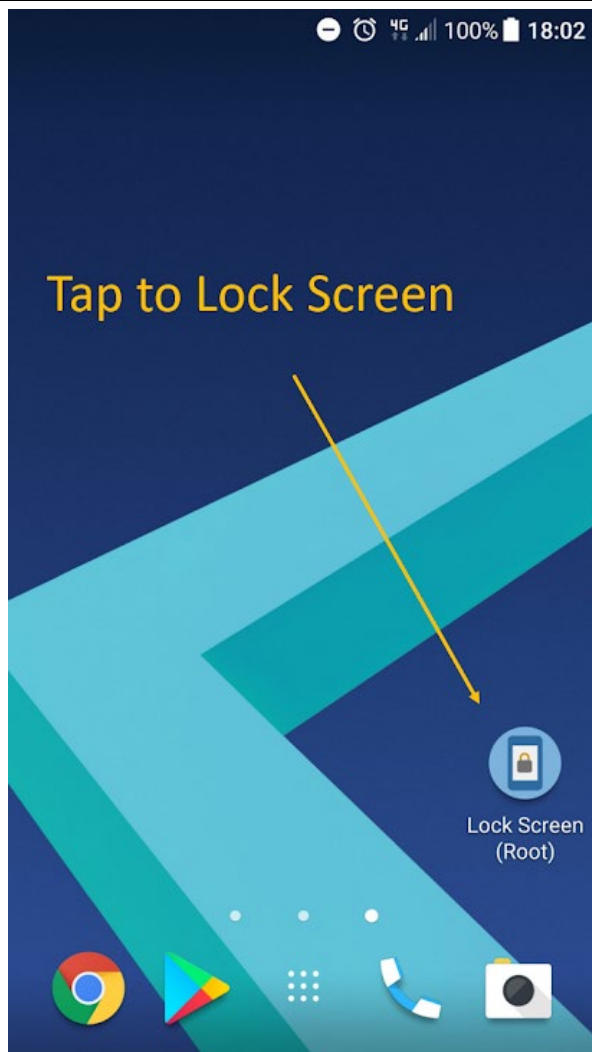
作品說明

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。

學習心得

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。

作品截圖



SmartShelf 智慧型置物架 / 3 人團隊

相關連結	Github : https://github.com/k9120303/SmartShelf 作品網站 : https://k9120303.github.io/SmartShelf/web/
------	--

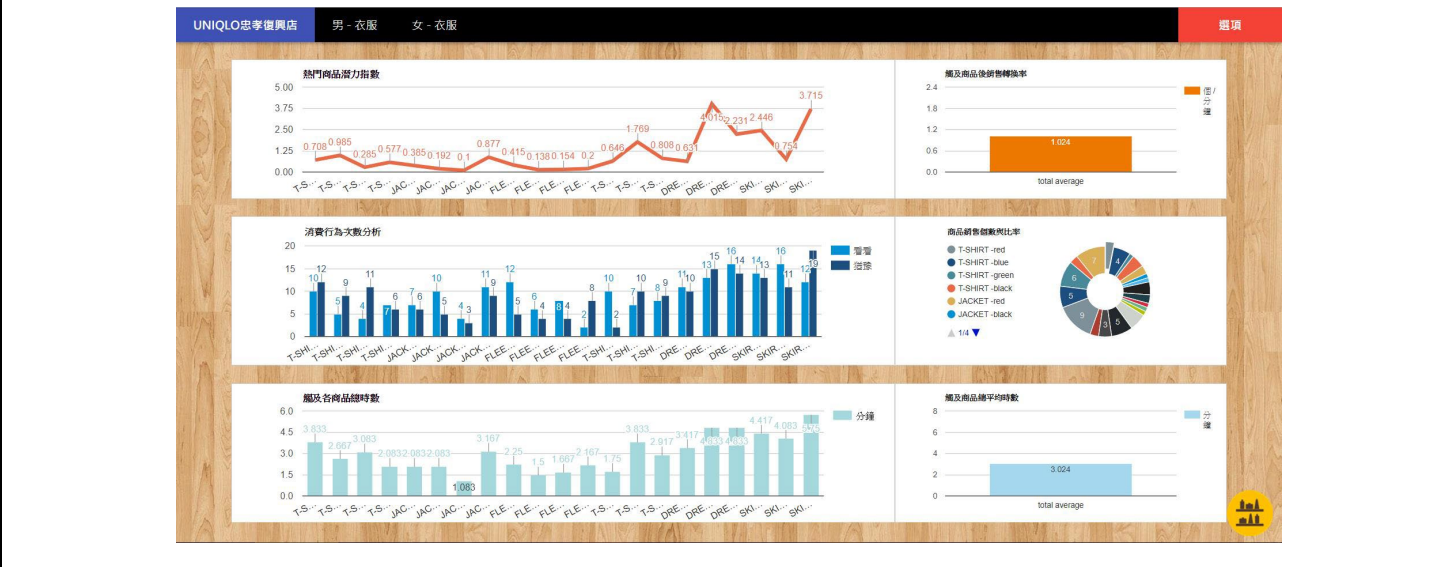
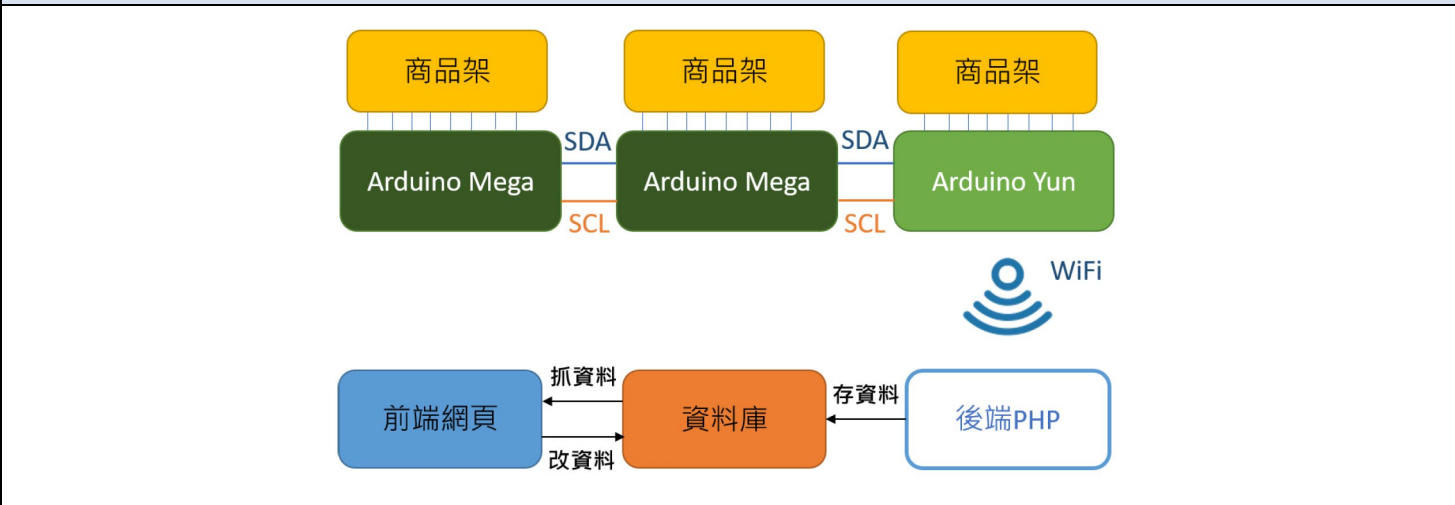
作品説明

「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。

學習心得	

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。

作品截圖	
------	--



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，並透過此篇進行碩士班論文口試。**

作品截圖

