



黃照恩

國立中興大學 | 資訊工程學系 碩士畢業

新北市三重區 | 2~3年工作經歷 | 希望職稱：後端工程師、軟體工程師、AI工程師

對新的事物、技術富有好奇心，並且喜歡面對挑戰，尋找各類工具來解決問題，同時也為自己的想法付諸行動，努力實現他。

個人技術部論格

#勇於面對挑戰 #對新的事物富有好奇心 #善用工具解決問題

個人資料

男、28歲、役畢(2020/11)

主要手機

0922-256-270

通訊地址

新北市三重區慈愛街***

駕駛執照

普通重型機車駕照、普通小型車駕照

就業狀態

待業中

E-mail

teru115104070@gmail.com

聯絡方式

0922256270

交通工具

普通小型車

學歷

國立中興大學

2023/7~2025/8

資訊工程學系 | 碩士畢業

國立中興大學

2017/1~2020/6

資訊科學與工程學系 | 大學畢業

東海大學

2015/9~2017/1

資訊工程學系 | 大學畢業

求職條件

希望性質 全職工作

上班時段 日班

可上班日 錄取後隨時可上班

希望待遇 面議

希望地點 新北市、台北市

遠端工作 對遠端工作有意願

希望職稱 後端工程師、軟體工程師、AI工程師

希望職類 軟體工程師、AI工程師、後端工程師、Internet程式設計師

希望產業 軟體及網路相關業

技術專長

後端開發：熟悉 **Java / Spring Framework** 具備企業級系統設計與整合經驗；熟悉 **Python** 進行 AI 訓練推論與資料處理開發；具備 **C / C++** 程式設計基礎，能應用於演算法實作與學術研究。

前端網頁開發：使用過 **TypeScript / React** 進行個人部落格的實作。

AI 與電腦視覺：應用 **PyTorch** 於桌球即時追蹤分析、擊球動作辨識系統。

雲端與容器化：具備 **GCP、Docker、Kubernetes、CI/CD** 自動化部署經驗。

資料庫與 API 整合：具備 **PostgreSQL** 經驗，並曾實作 **Google API、OAuth** 等系統串接。

作業系統與環境：熟悉 **Windows、Linux、WSL** 開發與維護，能進行伺服器管理與遠端連線，並具備 **CUDA / cuDNN** 環境建設與 **GPU 加速** 深度學習訓練經驗。

跨領域研究與競賽：多次於 AI、運動數據分析領域獲獎(數發部運動數據點子松第二名、離島資訊研討會最佳論文獎)，具備將研究轉化為實務應用的能力。

#Spring #Java #Python #PyTorch #JavaScript #Git #電腦視覺 #AI #ReactJS #C

工作經驗

總年資 2~3年工作經歷



JAVA工程師

台灣大哥大股份有限公司 (電信相關業 500人以上)

2021/4~2023/7

2年4個月

軟體工程師 | 台北市大安區

OP開市網

- 擔任 PG 和 SA：開發後端服務、整合 Google API 並建置 CI/CD 流程。

- 主要貢獻：

1. 串接 Google 商家 API 與 Oauth，支援後台修改商家資訊與網站內容。
2. 開發安全的圖片上傳功能至 Google Cloud Storage，並防止注入攻擊。
3. 設計與建置一頁式網站內容管理系統 (CMS)。
4. 實作 Google Cloud Deploy 自動部署機制。

- 相關連結：

- [OP開市網 – 官方網站](#)
- [一頁式網站後台管理系統](#)
- [一頁式網站範例](#)

GeForce Now

- 擔任 PG：與 PM 及 SA 合作交付功能，並處理系統整合任務。

- 主要貢獻：

1. 維運及開發新的訂閱方式、銷售通路、用戶基本資料等。
2. 開發並設計 PM 規劃各類活動需求，並統計成報表。
3. 整合 NVIDIA API、發票系統與信用卡金流等第三方服務。

- 相關連結：

- [GeForce NOW – 官方網站](#)

#Java #Spring #軟體程式設計 #系統架構規劃 #Cloud



軟體工程師

鼎新電腦股份有限公司（電腦軟體服務業 500人以上）

軟體工程師 | 台中市大里區

2020/12~2021/3

4個月

SFT 廠區生產追蹤系統

- 擔任 PG：維護後端並強化報表功能。
- 主要貢獻：
 1. 使用 iReport 設計並優化客製化報表。
 2. 開發與維護後台管理介面。

自傳

【學習背景】

我畢業於 國立中興大學資訊工程研究所，研究方向為電腦視覺與深度學習。期間以 YOLO、PyTorch 建置桌球即時追蹤與動作辨識系統，成果獲得 離島資訊研討會最佳論文獎，並於 數位發展部運動數據點子松 榮獲第二名。

【工作經驗】

曾任職於 台灣大哥大 擔任 Java 工程師，參與 OP 開市網與 GeForce Now 等專案，負責 Google API、OAuth串接、CMS 建置、CI/CD 自動化部署，累積企業級系統開發與整合的實務經驗。

【專業技能】

擅長 Java / Spring Framework，並熟悉 Python / PyTorch 進行資料處理與 AI 訓練；具備 C / C++ 程式設計經驗，能應用於演算法實作與學術研究。熟悉 Docker、Kubernetes、GCP 等雲端技術，也曾使用 TypeScript / React 開發個人前端部落格，具備跨領域全端應用的能力。

【個人特質與期許】

我個性積極細心，善於學習與溝通，樂於挑戰新技術。未來期望持續結合 後端系統與 AI 技術，將研究與開發成果轉化為實務應用，創造更大價值。

I hold a Master's degree in Computer Science from National Chung Hsing University, where my research focused on computer vision and deep learning. During my studies, I developed a real-time table tennis tracking and stroke recognition system using YOLO and PyTorch, which received the Best Paper Award at ITAOI 2025 and achieved 2nd place at the 2024 Sports Data Ideathon.

Professionally, I worked as a Java Engineer at Taiwan Mobile, contributing to projects such as OP Package and GeForce Now. My work involved API integration, CMS development, and CI/CD automation, providing solid experience in enterprise-level system design and deployment.

I specialize in Java / Spring Framework and have practical experience with Python, PyTorch, C, C++, PostgreSQL, Docker, Kubernetes, and GCP. I have also gained experience with TypeScript and React through developing my personal blog, giving me exposure to front-end web development.

Proactive and detail-oriented, I enjoy tackling new challenges and aim to continue combining backend systems with AI technologies to deliver innovative solutions that connect research with real-world applications.

語言能力

英文

聽/中等 | 說/中等 | 讀/中等 | 寫/中等

About Me Notes Research Blog

Hello, my name is Chao-En Huang.
I'm a backend engineer optimizing workflows.

This space showcases my journey in software engineering, where I share practical insights, innovative solutions, and valuable lessons gained through hands-on experience.

[About Me](#)



Backend Notes: Insights on backend development, including design patterns and infrastructure topics like Docker and Kubernetes.

Research: AI-driven analysis of table tennis trajectories, classification of serves and hitting forms, racket segmentation, and AI-based ping-pong training. Also, implementations of image Steganography.

Blog: A collection of technical documents and practical experience offering insights, tutorials, and solutions from real-world projects.

- 這個空間展現了我在軟體科技領域的旅程，在這裡我分享**實用的見解、創新的解決方案**，以及透過親身經驗所累積的寶貴心得。

[前往查看 >](#)

第廿三屆離島資訊技術與應用研討會

第廿三屆離島資訊技術與應用研討會
The 23rd Conference on Information Technology and Application in Outlying Islands (ITA3 2025)
國立澎湖科技大學 2025年5月23~25日

最佳論文獎

作者：
黃照恩、吳俊霖

論文標題：
AI 桌球即時自動計分系統之研究



2025/5~2025/5

- 論文題目：AI 桌球即時自動計分系統之研究
- 獎項：**最佳論文獎** (Top 5%，從239篇錄取論文中脫穎而出)

[前往查看 >](#)

2024 數位發展部運動數據點子松

數位發展部數位產業處

EN 三

◎ 論文、論壇發言、電子布條、「2024運動數據點子松」徵件活動決選名單

點子松徵件活動邀請各院校辦理運動賽事，辦理活動或尋求參賽者並會議，目前階段入圍之6組團隊中，選出特優1名、優等2名、佳作3名。

特優：
• 為運動數據處有限公司的運動數據處

優等：
• 國立中興大學資工系(中興大學智慧精準桌球)
• 國立淡江大學(幸運參見團隊)

佳作：
• 鑫培運動科技股份有限公司(康合資訊股份有限公司、健體樂行GO)
• 珠泰先創科技股份有限公司(健體的運動、運動健體)
• 宜博智慧科技股份有限公司(安益A款運動系統)

發布單位：新興內域站 建立日期：2024-10-30 更新日期：2024-10-30

2024/10~2024/10

- 團隊：國立中興大學資工系(中興大學智慧精準桌球)
- 獎項：**優等獎 (第二名)**

[前往查看 >](#)

2017 全國學生叢集電腦競賽

National University Computer Cluster Competition
國家高速網路與計算中心

學生 徐偉軒、張瑋瑄、王崇旭、黃照恩、許祐聰、何光凱
參加 「2017全國學生叢集電腦競賽」
榮獲 佳 作

完成自組叢集電腦、HPL 效能、調校及應用程式解題
特優獎狀、以茲獎勵

對臺灣人因資訊實驗室
支持
謝錫望

民國 106 年 9 月 28 日

2017/9~2017/9

- 榮獲佳作

[前往查看 >](#)

2015–2016 年度資訊工程學系第一名(書卷獎)

東海大學書卷獎頒狀

本校資訊工程學系學生於105學年級學生資深獎
於104學年度榮膺成績優異名列係級第1名
特此頒獎以資鼓勵。

校長 王茂取

中華民國 105 年 11 月 17 日

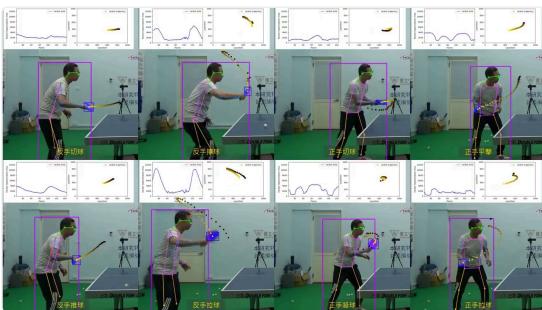
Certificate of Tamgha University
Presidential Award

HANALEE HSU of the Department of Computer Science (Computer Science and Electrical Engineering) achieved academic outstanding results in the year 104, and was ranked first in her grade.
granted this certificate, in recognition of such achievement.



2015/9~2016/6

- 榮獲系上第一名(書卷獎)



結合骨架時序轉換器與球拍幾何特徵之雙模態深度神經網路於桌球擊球動作辨識之研究

- 開發結合 2D 骨架與 RGB 影像的雙模態深度學習模型於桌球擊球動作辨識
- 整合 SkateFormer、SlowFast ResNet 與球拍幾何特徵
- 在自建桌球擊球資料集達成 **F1-score 96.2%**
- 於 JHMDB 公開資料集亦達 **F1-score 83.8%**
- 效能優於 HIT Network 與多項基準模型

[前往查看 >](#)

專案成就



AI桌球即時自動計分系統

2025/1~2025/8

- 開發基於 YOLO 的系統，即時追蹤桌球軌跡並分類落點，支援多球記分模擬。成果於 ITAOI 2025 發表，並榮獲**最佳論文獎**。



桌球軌跡落點與球速分析系統

2024/1~2025/8

- 建置結合即時轉播與電腦視覺的系統，能辨識桌球落點與球速，並將分析疊加於畫面，提供戰術熱區與速度變化等視覺化資訊，協助教練與選手進行戰術判斷與訓練回饋。



多模態桌球裁判系統

2023/7~2023/12

- 設計一套多模態深度學習系統，融合 RGB 影像與人體骨架資訊，精準辨識發球與揮拍等擊球動作。

The screenshot shows the homepage of OP 開市網. At the top, there's a navigation bar with links for '產品總覽' (Product Catalog), '解決方案' (Solutions), '客戶案例' (Customer Cases), '產品諮詢' (Product Inquiry), '下載專區' (Download Zone), and '活動' (Activities). Below the navigation, a section titled 'myBZ+網站精選' (MyBZ+ Website Selection) displays three examples: '首滋味花藝設計' (Flower Arrangement Design), '薑荷庭・綿綿冰' (Jiangheting - Cotton Candy), and '一天咖啡' (One Day Coffee). A note at the bottom of this section says: '「想 DIY 網站不知道從何開始？我們整理了幾款較與店家的精美網站提供您參考」'.

OP開市網

2021/4~2023/7

- 擔任 PG 和 SA：開發後端服務、整合 Google API 並建置 CI/CD 流程。
- 主要貢獻：
 1. 串接 Google 商家 API 與 Oauth，支援後台修改商家資訊與網站內容。
 2. 開發安全的圖片上傳功能至 Google Cloud Storage，並防止注入攻擊。
 3. 設計與建置一頁式網站內容管理系統 (CMS)。
 4. 實作 Google Cloud Deploy 自動部署機制。

[前往查看 >](#)

The screenshot shows the homepage of GeForceNow. At the top, there's a navigation bar with links for '最新消息' (Latest News), '遊戲列表' (Game List), '訂閱方案' (Subscription Plan), '快速入門' (Quick Start), '常見問題' (FAQ), and '會員中心' (Member Center). The main banner features the text '新世代遊戲體驗 大肆暢玩 3A PC 遊戲大作!' (New generation game experience, fully immersive 3A PC games!) and a green button '立即體驗 GeForce NOW'. Below the banner, there are several game thumbnails including '原神', 'Baldur's Gate 3', 'Albion Online', and 'ELEX II'.

GeforceNow網頁平台

2021/4~2023/7

- 擔任 PG：與 PM 及 SA 合作交付功能，並處理系統整合任務。
- 主要貢獻：
 1. 維運及開發新的訂閱方式、銷售通路、用戶基本資料等。
 2. 開發並設計 PM 規劃各類活動需求，並統計成報表。
 3. 整合 NVIDIA API、發票系統與信用卡金流等第三方服務。

[前往查看 >](#)