

毛宗敏

求职意向：前端开发工程师

性 别：男

相关专业：软件技术

手 机：15083500103

电子邮件：861463757@qq.com

生 日：1994-08-10

住 址：深圳

目前状况：腾讯前端开发 T9

线上简历：<http://maozongmin.yxstudio.cn>

所获荣誉

公司奖项：

2023 上半年 Outstanding 优秀员工

2023 腾讯突破营销奖、年度最佳【公关传播】、【正向价值】奖

2023 CDG 业务突破奖 - 模型全面提速联合项目团队

2023 CDG 业务突破奖 - 从文保到航空-“游戏科技”实现认知突破团队

2019 公司级成本优化突破奖 - 大 V 系统-KOL 营销优化项目

专利：

《一种互动视频交互体验中的强制横版方案》

《一种全景互动交互体验中的入场方案》

专业技能

- 1、有 [Html5](#)、[Css3](#)、[Javascript](#)、[Typescript](#)、[Axios](#)、[Vue](#)、服务端渲染、微信小程序、[PixiJs](#)、[Cocos Creator](#) 等 Web 技术开发经验、熟悉[工程化建设](#)、[DevOps](#)、[优化构建流程](#)。
- 2、精通 [Html5](#)、[Css3](#)、[Sass](#)、[Less](#) 能够熟练完成各种静态页面的编写。能够手写代码，能够实现各种动效，能够解决各种浏览器兼容性问题。
- 3、精通 [Vue](#)、[Js](#)、[Ts](#)、[Dom](#)、[Bom](#) 原生代码，能够使用原生代码开发页面功能。
- 4、熟练掌握移动端页面 [H5](#) 的制作和适配性问题、拥有较好的编码规范。
- 5、熟练掌握: [ES6](#)、[Html5](#) 各种新技术，能够实现基本绘图，复杂图标，地理定位，[SVG](#) 绘图。

-
- 6、熟练 [Git](#)、[Svn](#) 版本管理工具，熟练 [Webpack](#)、[Gulp](#)、[Vite](#) 等打包构建工具。
 - 7、熟悉 [Node](#)、[Mysql](#)、[Http](#) 协议，能够使用 Node 和 Mysql 实现服务器端功能。
 - 8、熟悉 [Nginx](#)、[Apache](#)、[Docker](#)、[Jenkins](#) 配置，能够配置部署上服务器。

工作经验

2021/9—至今：IEG /增长协同部/技术创新中心/前端开发组

前端开发工程师

项目描述：

- 1、《寻境敦煌》(<https://285.e-dunhuang.com/>)，独立开发 Owner；以游戏科技打造“科技+文化”新标杆，推动数字文保开创全新模式。获得 2023 腾讯突破营销奖、年度最佳【公关传播】、【正向价值】奖、CDG 业务突破奖，以及 2 篇专利。
- 2、游可爱系列项目（QQ 端、WOA 管理端、微信小程序）重要负责人；游可爱打造新内容生态合作体系，0-1 降本增效助力 IEG 内容发行。获得 2023 年度最佳【营销产品/案例】奖。

工作描述：

- 1、《寻境敦煌》360 全景互动视频项目，从技术预研、开发、调试、上线全流程独立完成。在多端适配、用户互动等难点上做出了技术性的突破和创新。日 PV 维持 1800+。
- 2、负责部门前端开发，[Devops](#) 流水线搭建、部署、上线等整体流程。
- 3、使用 [Vue 全家桶](#) ([Vite-Cli](#)、[Vue-router](#)、[Pinia](#)、[Axios](#)) 对项目进行开发。
- 4、负责 游可爱官网 (<https://yka.qq.com/>)、游可爱管理端 (<https://yka.woa.com>)、游可爱帮助中心等多个项目的前端开发。
- 5、降本增效：从 0 搭建[通用登录平台-登录统一化](#)、[龙龟权限系统-权限统一管理](#)、[自研数据平台-LowCode](#) 配置图表，效率提升 50%+。
- 6、搭建并推广@tencent/yui 和@tencent/yui-plus 组件库，成为团队内部通用组件库，规范整站使用，极大的提升了开发效率。
- 7、针对用户痛点，主动进行[企业微信小程序](#)的预研，预研输出 Demo，反推给产品，最终形成《游可爱审批小程序》需求。拥有独立思考业务的能力。
- 8、持续优化前端工作，提高用户体验和性能。

2018/3—2021/9：IEG/市场平台部/营销技术中心/平台开发组

前端开发负责人

项目描述：

- 1、团队前端主要负责人。
- 2、腾讯游戏玩家创作联盟（简称 TGL）国内最大的游戏开放平台。主打 UGC 方向，涵盖所有腾讯游戏 IP，打通各大主流媒体。致力为游戏内容创作者提供全产业链资源扶持。
- 3、大 V 系统 Owner，大 V 评估系统+网络热点追踪，为公司选择 KOL 提供更优质和更降本的方案。获得[公司级成本优化突破奖](#)。

工作描述：

1. 团队前端主要负责人，推进前后端分离架构方案：结合项目组的特点设计了一整套前后端分离的架构设计方案，包括了项目初始化、本地开发、联调、测试、上线等各个环节，并在多个项目中落地。
2. TGL 主站（<http://tgl.qq.com>）：原版 TGL 官网采用 jQuery + Css 方式，接手后对 TGL 官网进行整站改版，引入 Vue 技术栈、ElementUi、Scss、前后端分离的方式进行开发。
3. 王者荣耀投稿站（<http://pvp.qq.com/author/>）、王者营地 H5：从 0 搭建项目，从全局的 Axios 拦截、权限控制、数据上报，sentry 告警、到组件封装，样式重构[独立完成](#)。
4. 静态内容站：该项目重点在 [SEO](#)，调研后引入 [Nuxt](#) 技术，由前端实现[服务端渲染](#)。
5. 大 V 系统（腾讯公司级获奖）：前端主要 Owner，引入 [Ant Design Vue](#)，提升效率。
6. 负责 [Lowcode](#) 通用投稿站、王者素材库、CODM 素材库各个项目组专项的需求和开发。
7. 建立团队内部[脚手架](#)，并沉淀多个自定义模板，集成框架全家桶、单元测试、数据上报等。
8. 建立团队 [TGL-UI 组件库](#)，成为团队内部通用组件库，除了基础组件之外还针对业务设计了一些业务组件，极大的提升了开发效率。
9. 引入 [Vuepress](#) 编写组件库文档，支持在线运行组件示例。
10. 持续优化前端，提高前端的用户体验和性能。
11. 热衷学习，[Vue3.0](#)、[Vite](#)、[Flutter](#) 等新兴技术保持浓厚的学习热情。

2017/5—2018/3 ： IEG /互娱研发部/研发能力中心/GAD 项目组 UI 开发

项目描述：

- 1、腾讯 GAD 游戏开发者平台，是最专业的游戏人一站式服务平台，是学习交流、经验分享的综合社区，是开发团队获得成员招募、专家指导及技术、资金、发行等全面扶持的孵化基地。

工作描述：

- 1、负责部门页面重构、体验优化，主要使用 [Html](#)、[Css](#)、[Scss](#)、[Less](#)、[Gulp](#) 开发。
- 2、引入 [Gulp](#)，提升部门的重构开发效率。
- 3、独立完成 GAD 官网 [H5](#) 的重构工作。
- 4、负责网站 [PC](#) 端网页的设计稿切图和 HTML 开发 配合后端开发人员实现网站界面和功能。
- 5、HTML 和 CSS 的优化，保证兼容性，利用模块化思维提高效率和可维护性。
- 6、参与 GAD [重构规范](#)的定制。
- 7、持续优化前端，提高前端的用户体验和性能。

教育经历

2013 /9 -- 2017 /6

江西师范大学

个人标签

腾讯导师、外包管理；喜欢挑战、热衷创新、自驱力强、和谐友好

个人评价

- 逻辑清晰，具有良好的沟通能力和团队协作能力。
- 有较强的求知欲以及学习能力。
- 不惧挑战，可以根据公司需求而快速进入新技术的研究以及开发。
- 为人真诚, 惯于换位思考。
- 抗压能力强，对自己要求严格，做事情讲究效率。
- 对行业新技术有一定的敏感度。

