

邵小平

男 | 年龄: 40岁 | 13816756087 | xaopng.shao@gmail.com

16年工作经验 | 求职意向: 架构师 | 期望薪资: 65-95K | 期望城市: 上海

个人优势

- 8年云计算经验。深入理解分布式计算。掌握云计算, 存储, 数据库, 消息中间件, 缓存等的特性和适用场景。他有大量的成熟方案的使用经验, 如 flink, kafka, nodejs, sprintboot, mysql, hbase, k8s等
- 8年计算机图形学经验。有丰富的 CAD 相关开发经验, 理解 scene graph, 懂建模
- 丰富的从0到1建设系统的经验。方案的架构, 数据库, 前后端技术的选型, 环境的搭建, 成本的预估控制和最后上线发版等。有带领小团队经验。

工作经历

玺腾(上海)信息技术有限公司 首席软件工程师 2022.04-至今

内容:

- 参与公司核心产品 MOS(Manufacturing Operating System)系统的研发。主要负责了 IOT Pipeline, 告警系统。也参与了 MES (Manufacturing Execute System) 部分和公司新一代 UI 系统 (Page Builder) 的研发。
- 所涉及的工作包括前后端的研发, 部分辅助 Devops 工作。

业绩:

- 参与 Cost Reduce 项目中 IOT 使用资源的优化, 大量节省节省了开支。单集群大概有50%的降低。
- 稳定了 IOT 子系统, 大量降低了报障率。

自雇 技术合伙人 2021.05-2022.04

内容:

1. 与一个朋友一起作为合伙人创办我们的公司。我是工程师, 从零开始构建一切。
2. 我们做了一个基于人工智能的美股分析系统, 我们会在我们网站上发布我们算的指标和统计数据, 会有不同种类的机器人根据昨日行情推荐股票, 目标隔日日涨幅1%。我们的机器人胜率最好的达到了80%。
3. 我还做了一个书摘的微信小程序, 方便人们阅读时记录书摘, 支持语音输入。

业绩:

1. 获得了40个初始付费用户。月付29.9美金。
2. 产生了胜率超过80%机器人。

广联达科技股份有限公司 技术专家 2019.01-2021.05

内容:

- 领导新设计下面的协同设计数据平台的后端团队(5人), 从无到有建成并发布了协同设计数据平台。该平台支持了设计, 结构和机电三方设计软件的 BIM 数据多专业协同。
- 参与公司 BIM 数据标准制定, 为多方数据协同提供依据。
- 作为先驱参与了协同数据平台的桌面端 SDK 建设, 并在公司桌面设计软件成功集成。

业绩:

- 从零开始发布了 BIM 数据协作平台(<https://gteam.glodon.com/>)。完成了国家项目要求的1000人并发的测试。
- 一个发明专利:BIM 数据的结构化管理方法、装置、计算机设备及存储介质。(CN202110074818.8)

内容:

- 1.负责 Azure CDN 服务的数据部分工作，包括流量账单数据，日志数据，系统监控数据，域名监控数据等。负责数据的全生命周期。包括获取采集，到中间的处理存储到给别的系统使用。这部分数据对 CDN 的高效运营，如智能调度，切峰等至关重要。
- 2.我们集成了中国的多家 CDN 服务商（蓝汛，网宿，金山，白山，Fastweb等），创新的使用 DNS 进行域名的智能调度，以提高可靠度，降低低成本，满足用户体验。

业绩:

1. 服务了1000个以上的域名，峰值带宽达到2T。
2. 每天处理大概1T的日志

内容:

1. 从0到1参与建设发布了 Inventor Publisher 软件，这是一款通过3D设计的模型制作组装文档的软件，负责了其中 Annotation 的研发。也参与了其中基于关键帧动画的研发。
2. 深度参与了 Inventor Fusion 的研发，负责其中很多重要的建模 Comand ，如 Mirror/Pattern，Extend，Patch等。理解直接建模，和建模核心引擎。
3. 参与了公司新型移动端项目 SketchBook 安卓的研发，负责其中显示部分，创新的使用基于 Tile 的刷新提高了画图性能，从而支持大画布。
4. 参与了多版本的 Pixlr 的研发，包括安卓和跨平台项目的研发，我主要负责显示部分。使用 GL Rendering 处理了实时 Camera 图像效果和离线保存。

业绩:

1. Inventor Publisher和 Inventor Fusion 都成功商用发版。我的工作获得了美国领导的一致好评。
2. 成功优化 SketchBook 的性能，从而支持2k的大画布。这个项目是公司第一个达到100万用户的移动端产品。
3. Pixlr 产品是公司第一个达到1000万用户的产品。

项目经历

内容:

MOS系统是公司面向制造业工厂的一个多租户的管理平台，我们会给各个公司做租户隔离供他们使用。他包括 MES,IOT,CAM,PageBuilder 等子系统。

我在其中主要负责 IOT 的研发，这个子系统会负责从设备采集数据到云端，我们在云端处理数据，产生有意义的指标数据供系统使用。主要用于监控，统计等。该系统也包括部分的云端远程触发控制机器的操作。

业绩:

1. 极大的降低了 IOT 报障率。
2. 优化了服务架构，节省了大量的云计算成本。
3. 满足了核心用户的需求，比如 Part11的 Change Audit，Formula等。

内容:

1. BIM 数据协同平台支持广联达新设计的建筑设计，分析和机电软件3个软件的跨专业以及同专业的协同，我们部分实现了构建级协同。

2. 我在这里担任协同平台后端的负责人，带领一个小团队负责后端服务以及在华为云上的构建。

业绩：

1. 我们管理了有10T的设计数据，主要构建数据存在24个节点的 hbase中。系统支持1000并发存储大的设计的访问。
2. 我们支持在分钟级实现10万级构建的更新存储和打开操作。
- 3.项目成功申请一个发明专利。

Azure CDN数据治理-Microsoft 资深软件工程师 2015.12-2019.01

内容：

1. 负责 Azure CDN 的数据治理工作，包括用量计费数据，日志数据，监控数据等。
2. Azure CDN 是一个融合 CDN 方案，我们融合了多家国内 CDN 厂商，数据对 CDN 的调度，域名的监控状况非常关键，属于关键的基础数据。
- 3.我们对数据进行了不同粒度数据，不同稳定度数据的存储，数据逐渐形成高粒度的稳定数据。同时又兼顾实时性细粒度数据的使用场景需求，形成了一套数据 materialize 的方案。

业绩：

1. 我们服务了大约1000个域名，峰值带宽2T
2. 我们融合了有5家以上的 CDN 服务商，对融合 CDN 配置下发，智能切换路由形成了自己成熟方案。

Pixlr-Autodesk 资深软件工程师 2014.04-2015.12

内容：

- 支持跨平台 Pixlr 开发，同时支持 Windows，Mac，Windows Store ，安卓和 IOS 。主要在系统中立层工作，包括对象模型，事务，图像处理流水线，缓存，渲染，自动保存/恢复和性能调优等工作。
- 支持 Pixlr 安卓开发，开发了实时照相机添加图像处理效果，并把 GL 处理方法加到 Pixlr 的图像处理 Pipeline。

业绩：

- Pixlr 是公司第一个获得1000万用户的产品

Sketchbook Android - Autodesk 资深软件工程师 2012.10-2014.04

内容：

- 重新实现了 Sketchbook 的画布渲染逻辑，极大的提高了画布，放缩，转移，layer 等的性能。增强了 Autosave 功能。
- 实现了 Palm Rejection 功能，从而用户可以拿着笔手搁在屏幕上画画。
- 集成三星 Spen，preload 到三星手机

业绩：

- 把 Sketchbook 的质量提高到 IOS 版本相同的质量，GooglePlay 的评分从<4.0提高到4.5。
- 成功把 sketchbook preload 到三星手机

Inventor Fusion - Autodesk 软件工程师 2010.01-2012.10

内容：

1. 参与了 Fusion 的多个版本的研发，包括基于C4(C#)和 Neutron(C++) 的版本。一直负责其中的核心建模功能。如 Mirror/Pattern，primitve，rib，fillet，extend and patch 等。
2. 对接公司 ASM 建模引擎，理解 BREP 拓扑结构。对3维软件中的 HUD，In Canvas Modifier/Manipulator，Command Framework 等也有较多经验。

业绩：

- 表现突出，从而获得 RSU 股票奖励。（应该小于<10%）
- 工作获得美国大领导肯定。

| | | |
|--------------------------------------|-------|-----------------|
| Inventor Publisher - Autodesk | 软件工程师 | 2008.01-2010.01 |
|--------------------------------------|-------|-----------------|

- 作为 Inventor Publisher 的创始成员，经历了无数的 alpha，beta 等到最后的商业发版。一直负责 Annotation 的功能。Annotation 是其中核心功能，可以让用户创建3维的 Dimension，在3维场景中添加带 Leader的 Annotation。实现了一个复杂的 Auto Annotation 功能，从而用户可以方便的在3维场景中创建打印友好的 annotation。（如指向线不交叉）
- 除了 Annotation，我也参与了关键帧的动画功能开发，对关键帧动画，矩阵插值等有一定经验。
- 在这里我积累了3d软件中的基础交互经验。比如选择/高亮效果，in canvas 的操作 modifier/manipulator，hud等。

教育经历

| | | | |
|-------------|----|---------|-----------|
| 浙江大学 | 硕士 | 计算机应用技术 | 2005-2007 |
|-------------|----|---------|-----------|

| | | | |
|-----------------|----|----------|-----------|
| 杭州电子科技大学 | 本科 | 计算机科学与技术 | 2001-2005 |
|-----------------|----|----------|-----------|