

个人简历

基本信息

- 姓名：潘易
- 性别：男
- 出生年月：1989.10
- 电话：135-8844-5707
- 邮箱：525647740@qq.com
- GitHub：https://github.com/siwangqishiq
- 现居地：杭州

求职意向

- 职位：Android高级开发工程师
- 关键词：Android / C++ / OpenGL / Flutter
- 期望城市：杭州
- 到岗时间：2~3周

核心技能

- Android开发：精通Android应用开发，理解Android Framework原理，具备丰富的NDK开发经验，熟悉 JNI与原生库集成,熟悉复杂架构设计与大规模项目重构。
- OpenGL图形渲染：精通OpenGL ES，具备图形渲染引擎设计能力，能够独立实现实时图像处理、滤镜、动画等高性能渲染模块；了解Vulkan基础。
- C/C++开发：熟练掌握C/C++语言，熟悉gcc、CMake、NDK调试工具链，能够编写图像处理模块,在OpenGL环境下自定义渲染管线。
- Java/Kotlin：掌握Java、Kotlin语言，具备多年实际项目开发经验，了解JVM运行机制与内存管理。
- Flutter跨平台开发：具备Flutter实际项目经验，掌握跨平台通信、性能优化，能够高效集成原生与Flutter混合项目。
- 鸿蒙开发：熟悉HarmonyNext ArkTS应用开发，掌握ArkUI架构，具备纯血鸿蒙项目开发经验。
- UI与动画开发：精通自定义View、复杂动画开发，熟悉Material Design、掌握高性能UI绘制。
- 系统架构设计：熟悉模块化、MVVM等主流架构，具备大型应用架构设计与落地能力。
- 计算机基础：扎实的数学功底，数据结构与算法基础，熟悉计算机网络、操作系统原理，具备较强的底层系统理解。
- 网络通信：掌握WebSocket、HTTP、TCP等网络协议，具备实时通信项目开发经验。
- 版本管理与协作：熟练使用Git、SVN，熟悉敏捷开发流程，具备良好的团队协作能力。

教育经历

学校	学历，专业	时间
巢湖学院	学士 计算机科学与技术	2007.09 - 2011.06

工作经历

杭州网易翼信科技（2019.05 — 至今）

Android高级开发工程师 / 小组组长

【项目】马上办客户端（2019.05 — 至今）

企业级IM即时通讯软件

项目简介：

马上办是一款企业级即时通讯软件，支持多终端协作、软硬件对接，广泛应用于企业内部沟通、会议与文件传输场景，企业级日活用户达5万+。

我的职责：

- 负责IM消息收发、会话管理、离线消息处理等核心模块设计与客户端实现。
- 主导IM模块架构重构与模块拆分，提升项目可维护性与功能扩展性。
- 设计并维护多终端兼容性测试方案，保障软硬件多场景的稳定运行。
- 协助前端与硬件团队进行接口设计、技术支持与联调，推动软硬件无缝集成。
- 管理外包团队开发任务，跟进进度、审核交付质量。

核心技术：

Android、Java、Kotlin、NDK、C++、OpenGL ES、WebSocket、MVVM架构

项目成果：

- 支持15+企业客户接入，企业级日活用户达5万+，系统稳定性显著提升。
- 客户端崩溃率显著降低，用户故障反馈大幅减少。
- 多次获得公司“项目核心贡献奖”，积极参与团队技术分享，提升团队整体技术能力。

杭州阿里巴巴优酷少儿（2018.02 – 2019.05）

Android高级开发工程师

【项目】优酷少儿客户端开发（2018.02 – 2019.05）

项目简介：
优酷客户端少儿频道，面向家庭与儿童用户，支持视频播放、内容推荐、互动功能等，覆盖千万级用户。

我的职责：

- 独立负责优酷客户端少儿频道相关功能开发，支持播放器集成与互动设计。
- 参与播放器与视频缓存模块开发，支持断点缓存、离线播放、大文件管理等。

核心技术：
Android、Java、视频缓存、播放器SDK

项目成果：

- 离线缓存功能成功上线，显著提升用户离线体验，提升用户粘性。
- 视频缓存模块支持断点续传与缓存优化，得到产品团队高度认可。

【项目】Android 3D渲染框架创新项目（2018.07 – 2019.05）

项目简介：
公司内部创新项目，基于OpenGL ES开发的Android 3D渲染框架，支持OBJ模型加载与3D物体查看，应用于少儿互动场景与技术预研。

我的职责：

- 主导3D渲染框架设计与开发，支持OBJ模型加载、纹理映射与基础交互。
- 实现Blinn-Phong光照模型，支持实时光照与简单动画渲染。
- 提供项目基础库及API封装，支持后续项目快速集成。

核心技术：
Android、OpenGL ES、C++、OBJ解析、Blinn-Phong光照模型

项目成果：

- 3D渲染框架通过公司技术评审，获得内部创新项目立项。
- 成为后续团队图形开发技术储备，积累OpenGL ES开发经验。

杭州网易（2015.10 – 2018.01）

Android开发工程师

【项目】企业易信客户端开发（2015.10 – 2018.01）

项目简介：
企业易信是一款企业级通讯与协作软件，支持即时通讯、通讯录、朋友圈等核心功能，企业级日活用户超10万。

我的职责：

- 负责企业易信通讯录模块开发，支持组织架构展示、联系人管理与检索。
- 参与朋友圈模块开发，支持动态发布、图片上传、评论与浏览功能。
- 完成页面布局与渲染性能优化，减少嵌套层级，提升页面流畅度。
- 学习并参与IM基础架构设计，积累IM软件开发经验。

核心技术：
Android、Java、通讯录、朋友圈、IM架构

项目成果：

- 稳定支撑企业日活10万+用户，功能完善，用户反馈良好。
- 页面布局优化后，通讯录渲染速度提升约20%，滑动体验显著改善。
- 为后续IM核心模块开发打下坚实基础。

南京苏宁易购（2013.12 – 2015.08）

Android开发工程师 / 小组组长

【项目】苏宁易购客户端开发（2013.12 – 2015.08）

项目简介：
苏宁易购电商APP，支持商品浏览、购买、退换货、订单管理等完整购物流程，日活百万级电商应用。

我的职责：

- 负责商品详情页、退换货模块功能开发与维护。
- 参与APAD（平板）商品列表页面开发与适配，提升平板端用户体验。

核心技术：

Android、Java、商品详情页、退换货流程

项目成果：

- 商品详情页、退换货模块稳定支撑日活百万级用户，核心电商功能流畅运行。
- 商品详情页页面响应速度显著优化，获得产品团队认可。

【项目】红孩子相册 APP（2014.10 – 2015.08）

项目简介：

独立开发的红孩子相册APP，为电商母婴用户群体打造的图片管理应用，支持分类、分享、批量管理等功能。

我的职责：

- 担任项目小组组长，负责整体架构设计、基础库搭建与核心功能开发。
- 带领4人Android客户端团队，指导技术实现与进度管理。

核心技术：

Android、Java、自定义相册架构、团队管理

项目成果：

- 项目按期高质量上线，积累独立APP开发与团队管理经验。
- 项目基础架构设计获得主管认可，多次参与团队技术分享。

南京米田科技（2011.06 – 2013.10）

Java开发工程师

【项目】广告系统与定制化APP项目开发（2011.06 – 2013.10）

项目简介：

公司自主研发广告管理系统与多款客户定制化APP，服务多个不同行业客户，项目以服务端开发为主，兼顾前端页面。

我的职责：

- 参与广告系统后端接口开发，支持用户数据管理、广告投放与数据统计。
- 参与多个定制化APP项目，负责后端服务与部分前端页面开发。
- 协助客户进行需求梳理、系统设计与项目上线，积累项目全流程交付经验。

核心技术：

Java、Spring、MySQL、HTML、JavaScript

项目成果：

- 广告系统稳定上线，支持多客户广告投放与数据分析，持续运营超过一年。
- 多个定制化APP项目按期高质量交付客户，积累快速迭代与高效交付经验。
- 提升系统接口兼容性与数据交互效率，获得客户良好反馈。

个人项目

Android图片编辑库

项目链接

<https://github.com/siwangqishiq/ImageEditor-Android>

<https://github.com/siwangqishiq/ImageEditorGL>

项目简介

GitHub累计获2.2k+ Star，自主开发的Android图片编辑库，集成原生Canvas与OpenGL ES两种渲染方案，支持图片裁剪、旋转、滤镜、贴纸、文本添加及GPU加速滤镜，提供高性能且功能丰富的编辑体验。

技术栈

Java/Kotlin、Android Canvas、自定义View、OpenGL ES、C++、NDK

职责与亮点

- 设计并实现多点触控、图层管理及多样图像处理功能。
- 基于OpenGL ES构建GPU滤镜渲染管线，显著提升复杂滤镜性能。
- 利用NDK优化底层渲染，保证编辑流程流畅响应。

PurpleEle 跨平台2D游戏引擎

项目链接

https://github.com/siwangqishiq/purple_engine

<https://github.com/siwangqishiq/PurpleEle>

项目简介

自主研发的跨平台2D游戏引擎，支持高效图元、纹理绘制及离屏渲染，内置基于SDF的高质量中文字渲染方案。兼容Windows、macOS、Linux、Android及树莓派等多平台，具备卓越移植性，可用于IM客户端的高性能UI动画渲染引擎。

技术栈
C++、OpenGL ES、SDF文本渲染、自研View体系

- 职责与亮点
- 实现基础图元绘制、纹理渲染和离屏缓冲，满足复杂2D游戏渲染需求。
 - 自主开发SDF中文字体渲染方案，显著提升文本清晰度和渲染效率。
 - 构建基础View系统，支持复杂UI组件及交互事件处理。
 - 成功移植至树莓派，验证良好硬件适配能力。
 - 基于引擎开发小游戏，持续优化引擎性能与功能。

Flutter即时通讯客户端（Dear IM Client）

项目链接
<https://github.com/siwangqishiq/dear-imclient>

项目简介
基于Flutter自主开发的跨平台高性能即时通讯客户端，支持文本聊天、图片、视频通话、截图发送等多样功能。全部业务逻辑以Dart实现，覆盖Android、iOS、Windows、macOS、Linux等五大平台。无任何第三方状态管理库和云服务依赖，自主实现底层二进制通讯协议和云存储系统，具备完整自研能力，适合安全性和可控性要求极高的工程场景

技术栈
Flutter、Dart、Netty（二进制通讯协议自定义实现）、自研云存储、WebRTC

- 职责与亮点
- 独立设计核心通讯模块，支持消息收发、离线同步、多端登录。
 - 自主搭建云存储系统，支持多媒体消息高效管理。
 - 集成跨平台视频通话，保障流畅交互体验。
 - 深入运用Flutter实现高性能UI，保证跨端体验一致。
 - 统一代码库管理，实现高效跨端开发与维护。

个人总结

拥有10年以上Android及跨平台开发经验，精通Java/Kotlin和C++，擅长OpenGL ES图形渲染和高性能IM客户端开发。具备扎实的数学功底和系统架构能力，能独立设计复杂模块并带领团队高效完成项目。希望在音视频/图形/跨平台/IM等方向发展，发挥技术专长，助力企业级产品稳定发展。

其他

- GitHub 个人作品：<https://github.com/siwangqishiq>
- 技术博客：掘金 <https://juejin.cn/user/638177426290215>