

# 姜锦正 Jinzheng Jiang

电话: (+86)153-8232-4286 • 邮箱: [whiledoing@163.com](mailto:whiledoing@163.com) • 博客: [whiledoing.me](http://whiledoing.me) • 出生年月: 1990年5月

## » 教育背景

浙江大学 - 计算机科学与技术学院 - 硕士 - 杭州 2011.09 – 2014.04  
专业: 计算机应用 实验室: CAD&CG 国家重点实验室 GPA: 3.4/4.0 (top 15%)  
西安电子科技大学 - 计算机科学与技术学院 - 学士 - 西安 2007.09 – 2011.06  
专业: 计算机科学与技术 GPA: 3.6/4.0 (top 5%)

## » 项目经历

*DeepLearning.ai - Andrew Ng - Deep Learning* 专项课程 2018.04 – 2018.05

- 系统学习**Deep Learning**领域知识: 算法模型(LR, CNN, RNN)、数据策略(arrangement, augmentation, train-dev)、bias/overfitting、优化方法(weight initialization, mini-batch, momentum, Adam, dropout)、训练深层网络(ResNet, batch normalization)、误差分析、迁移学习等。
- 使用**TensorFlow**和**Keras**构建项目: 基于Neural Style Transfer技术自动生成图像; 基于YOLO算法的目标检测; 基于Inception Model的人脸检测; 基于LSTM的计算机作曲和作文。

*《九州海上牧云记》手游 - 网易游戏 - 服务端开发主程* 2017.01 – 2017.08

- 负责服务端的技术选型, 设计实现服务端核心技术框架: 底层通信接口框架; mmorpg游戏角色上下线业务框架, 保证在多场景, 多角色, 跨服迁移等情况下服务端业务的正确性; 基于property机制的数据同步框架。
- 负责服务端开发团队的技术管理工作 (7人), 合理规划安排任务, 激励团队士气, 建立有效奖赏措施提高个体工作积极性。
- 游戏行业高节奏的工作特点锻炼了自己快速适应变化, 有效时间管理和承担责任压力的能力。
- 和不同职位同事沟通接触 (策划, 运营, 美术, 运维, UX等), 养成了自己从多方面思考, 站在别人的角度考虑, 协调解决问题的能力。

*《楚留香》手游 - 网易游戏 - 服务端核心开发* 2016.06 – 2016.12

- 负责设计并实现服务端帮派、轻功、场景分线等业务逻辑。
- 基于**router**分布式的设计理念将分线等重业务逻辑进行负载均衡, 提高了系统的负载和容错能力。
- 游戏上线后最高排到**ios**畅销榜第二名。

*《小时代》手游 - 网易游戏 - 服务端开发主程* 2014.06 – 2016.06

- 负责设计实现服务端核心技术框架: 基于MongoDB的数据模型设计; 组件化概念的游戏分层逻辑架构; 基于dirty tree技术的自动同步和入库框架; 基于redis的排行榜系统; 基于function object的python热更新框架;
- 开发微信公众号后台系统, GM运营管理后台系统, 有效地提高游戏后期的运营能力。

- 游戏上线后做为游戏主程序**管理技术团队**（6人），协调团队任务，持续跟进策划和运营的业务需求，修复bug，完善游戏体验。
- 服务端的开发经历养成了自己做事情**认真负责**，细致且多方面**权衡思考**的工作习惯。

#### 非接触式测量天线姿态系统 - 浙江大学 - 华为十大优秀高校合作项目

2013.06 – 2014.02

- 系统将智能手机（有传感器）拍照到的天线图片做为输入，通过视觉算法估算出基站天线的姿态角度。相比于传统的工人爬天线测量方法，非接触式测量法大大降低了工人操作风险，提高了测量效率，被评为**华为十大优秀高校合作项目**。
- 利用**相机标定**，**三维重建**，**点云匹配**，**姿态估算**等核心技术计算出天线姿态角度，下倾角测量误差在1度以内，有很强的实用价值。
- **一人独自**完成项目的所有事情：包括论文检索，算法研究，与华为合作方人员协调沟通，文档撰写，系统实现等。在工作量大时间少的情况下出色完成任务。

#### 车牌自动识别系统 - 西安电子科技大学 - 本科毕设项目

2011.02 – 2011.06

- 设计实现**车牌识别系统**，包含车牌区域定位、车牌分割、字符识别等几个核心模块。
- 细化算法提取汉字骨架，模板匹配算法对汉字进行识别；**三层神经网络**对数字和字符进行识别。

---

## » 认证与奖项

2018

Andrew Ng, Deep Learning 专项课程**认证**

2014 – 2016

网易游戏，三年绩效全A (top 20%)

2009 – 2010 学年

校级『十佳大学生』称号 (10人/全校/学年)

2008 – 2009 学年

国家奖学金

---

## » 技能

- **编程** python(>50k) > c/c++ > javascript > java > matlab > ruby = c# = go = lua
- **英语** CET-4(568) CET-6(510)
- **工具** VIM, Git, Visual Studio Code, CMake, Linux Shell, MongoDB, NGINX
- **机器学习** Convolutional Neural Network, Recurrent Neural Network, ResNet, SVM, K-Mean, PCA
- **开源框架** TensorFlow, Pytorch, Keras, Boost, Tornado, OpenCV, Numpy, Matplotlib

---

## » 关于我

- **GitHub** [github.com/whiledoing](https://github.com/whiledoing)
- **博客** [whiledoing.me](https://whiledoing.me)
- **爱好** 玩徒步，玩摄影，听摇滚，唱民谣，弹得一手好吉他（棉花）。  
爱看书，爱电影，爱扯淡，爱折腾，爱冒险，爱尝试一切未知有趣之事。  
坚定的 KISS 主义信仰者，喜欢一切简单且美的事物包括人（妹纸）。
- **性格** MBTI代码ENTP：外向（能扯）、直觉（冒险）、思维（有趣）、感知（折腾）。
- **经历** 独自一人，雨中徒步喀纳斯，8 小时，23 公里，无与伦比的冷和美丽。  
在医院做了四个月的全职护工，照顾生病的家人。  
拉萨河上和藏人洗澡；红旗拉普国门唱『我爱你中国』；西湖边卖唱；给1200人做报告。