

朱龙超

上海市浦东新区
☎ 159-9520-6100
✉ zlc329@icloud.com
🌐 zhulongchao.com
♂ 11/07/1983



专注分布式应用和大数据计算领域问题

工作经历

- 2017.01 - 至今 **联想研究院, AR 平台, 计算平台架构师.**
- 设计开发了基于视频的三维重建离线训练系统。
 - 设计开发了基于图像的云端在线识别系统。
 - 设计开发了基于用户行为的 AR 资源推荐系统。
 - 负责云端大数据计算环境的运维。
- 2015.10 - 2017.01 **阿里巴巴, 平台技术部, 资深研发.**
- 设计开发了基于用户行为的特定商品双十一营销项目。
 - 开发了会场/详情/购物车/下单链路的营销改造项目。
- 2011.02 - 2015.10 **CSSRC, 平台研发部, 架构师.**
- 设计开发了共性基础平台。
 - 设计开发 android 平台的三维渲染引擎。
 - 设计开发了试验数据管理平台。
- 2009.01 - 2011.02 **CSSRC, 平台研发部, 高级工程师.**
- 参与开发并运维了 GIS 管理平台。
- 2007.01 - 2009.01 **CSSRC, 平台研发部, 工程师.**
- 参与开发了 GIS 管理平台的地下管线模块。

教育背景

- 2006.09 - 2008.08 **硕士学位, 江南大学, 计算应用技术, Oracle-OCP.**
- 2000.09 - 2004.07 **学士学位, 南京审计学院, 信息管理与信息系统.**

项目经历

- 2017.08 - 至今 **基于卷积神经网络的云端在线识别系统.**
- 基于 tensorflow 的 inception-v4 卷积神经网络模型, 对输入图像进行计算, 输出分类维度数据 (利用 endpoint 的原始数据)
 - 基于输出的向量, 利用 faiss 构建搜索索引 (索引支持数据的增删改)
 - 基于 faiss 输出的索引, 构建分布式搜索服务, 实现在线的识别 (以图搜图)
- 2017.03 - 2017.07 **基于姿态计算的云端识别系统.**
- 构建基于图像的分布式搜索框架 (netty).
 - 构建 mysql(binlog)->rocketmq->jstorm->configcenter 实时监听链路, 实现新增模型的实时可搜
 - 监听 configcenter 的变化, 将新增或修改模型, 加载到内存, 提供搜索服务。
 - 采用一致 hash, 将所有模型离散到所有搜索节点上。
 - 实现搜索节点的动态扩容, 缩容。

- 2017.01 - 2017.05 **基于视频的三维重建离线训练系统**, 2017 techword 核心项目.
- 构建分布式离线任务系统集群 (实现任务隔离, 任务 failover 以及 load balance 机制).
 - 对视频数据进行关键帧的抽取, 利用 SIFT 对提取的帧进行特征点抽取.
 - 对抽取的特征进行 match, 并对 match 结果进行校正.
 - 依据相机参数以及 match 的结果, 计算特征点的三维坐标.
 - 依据特征点的三维坐标, match 结果, 训练出三维重建模型.
- 2017.04 - 至今 **基于用户行为的 AR 资源推荐系统**.
- 在前端页面, 设备 sdk 以及后端服务中进行日志埋点 (产生 nginx log).
 - 构建 log->flume->hdfs->hbase->mysql 的离线链路.
 - 构建 log->flume->rocketmq->jstorm->redis 的实时链路.
 - 构建用户行为的 metrics 监控系统.
 - 基于用户行为构建 AR 资源推荐服务
- 2016.05 - 2016.11 **基于用户行为的特定商品双十一营销项目**, 2016 双十一核心项目.
- 在购物车, 交易成功增加用户行为埋点.
 - 针对特定商品, 特定用户透出特定的优惠资源.
 - 根据商品特征, 以及用户偏好等进行会场坑位个性化排序.
- 2016.01 - 2016.05 **会场/详情/购物车/下单链路的营销改造项目**.
- 基于愚公 (binlog) 实现大卖家库的拆分.
 - 缓存击穿保护, 增加本地热点缓存, 采用 QPS 和 LRU 结合的失效策略.
 - RPC 调用链路梳理, 优化限流保护的阈值.
- 2014.07 - 2015.02 **android 平台的三维渲染引擎**.
- 设计轻量化 CAD 文件格式.
 - 设计并开发了轻量化文件到逻辑模型的转换.
 - 设计并开发了逻辑模型到物理显示模型的转换.
 - 基于 opengl es 开发了 ndk 版本的三维渲染引擎.
 - 利用不同缩放级别显示不同精度, 顶点缓冲, 遮挡模型不显示等技术, 来优化渲染帧率
- 2010.03 - 2012.01 **试验数据管理平台**, 商业化项目, 市场占有率排名第二.
- 负责基于 struts1.2, spring, hibernate, freemake, jbpmm 等组件服务框架搭建.
 - 基于 Eclipse RCP, EMF, GEF 设计开发动态建模, 数据浏览设计, 试验流程设计等工具.
 - 基于 hbase 搭建试验原始数据存储集群.
- 2008.05 - 2010.02 **GIS 管理平台**, 荷兰市政项目.
- 设计并开发了地下管线与开挖区域的计算服务.
 - 设计并开发 3D 地下管线的渲染模块.
 - Oracle spatial 及 geoserver 的运维.