

教育背景

哥伦比亚大学 (Columbia University)	美国, 纽约
计算机科学理学硕士 (Master of Science in Computer Science)	2026年9月 - 2027年12月 (预计)
多伦多大学 (University of Toronto)	加拿大, 多伦多
荣誉理学学士: 计算机科学与统计学双主修, 经济学辅修	2022年9月 - 2026年4月
专业总绩点: 3.8/4.0 连续四年入选院长优秀生名单 (Dean's List Scholar)	
高阶课程: 机器学习统计方法、神经网络与深度学习、人工智能、数据分析方法、概率论、统计学与数据分析、微观与宏观经济理论	

科研与实习经历

数字内容可信溯源与艺术品认证应用开发 (香港科技大学暑期科研) (GitHub) Python	2025年6月 - 至今
香港科技大学 研究助理; 随后担任 Art Growth Limited 初创企业 全栈开发实习生 导师: Daniel Chun 教授	

- 行业痛点与课题动机:** 针对 AIGC 时代数字媒体深度伪造内容泛滥的痛点, 深入剖析市面已有的 C2PA、W3C DIDs 等溯源框架, 精准定位了传统 C2PA 内容凭证在图像压缩和截图中极易遭遇“元数据剥离”的关键脆弱性。
- 架构创新:** 设计并实现了融合 TrustMark 隐形水印与 C2PA 内容凭证的混合溯源框架。创新性地提出“元数据硬绑定 + 水印软绑定”的持久内容凭证方案, 支持数字作品与实体印刷品的真实性核验与溯源, 强化了 AI 生成内容场景下的版权保护与社会信任基础。
- 奖项与资金支持:** 获多伦多大学国际体验中心 (CIE) 提名, 荣获 SREP 暑期科研交换项目奖学金 (共 20,000 人民币)。

多伦多大学计算机科学系官方平台全栈开发 (GitHub) JavaScript	2025年1月 - 2025年9月
多伦多大学 全栈开发实习生 导师: Jack Sun 教授	

- 奖项:** 以压倒性票数在 2025 年多伦多大学网页开发竞赛中从 61 支队伍中**荣获第一名**; 随后受教授邀请, 继续将该项目开发为多伦多大学计算机科学系的官方数字化奖励营销平台。
- 通过提示词工程和上下文引导, 引入大语言模型协同开发 (Vibe Coding), 将自然语言产品需求精准转化为技术规格。开发了基于 React.js、Node.js、Express.js、Prisma、PostgreSQL 的全栈架构。为确保代码的可靠性, 通过 GitHub Actions 实现高测试覆盖率的 CI/CD 流水线。

创业经历

网络游戏《我的世界》私人商业化服务器开发与运营	2016年10月 - 至今
-------------------------	---------------

- 从 0 到 1 **完全独立**完成游戏机制设计、开发、运营、商业化: 编写万字世界观背景、开发原创插件、将 NPC 对话接入 AI 大模型、设计游戏关卡以及商业化机制 (会员订阅和虚拟商品), 累计吸引 **10,000+** 名独立玩家, 并每日维持 **100+** 同时在线活跃用户数。
- 通过创建玩家 QQ 社群、在游戏相关论坛开展数字营销的方式驱动服务器玩家增长, 实现每日新增注册 20+ 玩家。建立了极具粘性的玩家社区, 通过针对性的反馈循环 (如聊天群、游戏内邮件、投票和问卷调查等方式) 优化游戏体验, 使玩家留存率提升了 55%。

项目经历

基于 RAG 与长期记忆增强的《我的世界》服务器 AI NPC 对话插件 Java, RAG, LLM	2026年1月 - 至今
---	--------------

- 独立完成面向《我的世界》服务器场景的 AI NPC 对话插件设计与开发, 集成大模型基座 API、Embedding API、知识库 RAG 与模型驱动长期记忆机制, 构建完整对话链路, 实现长对话中的知识召回、长期记忆持久化与增强回复生成。

基于统计学习价值发现与市场风控的《我的世界》服务器经济自适应调控插件 (GitHub) Java	2026年1月 - 至今
--	--------------

- 独立完成面向《我的世界》服务器场景的经济自适应调控插件设计与开发, 基于玩家交易日志构建在线价值发现与风控算法, 融合动态 AMM、双边报价、阶段化统计学习与异常交易识别, 使物品价格能够随真实供需自动收敛。

计算机图形学课程个人项目: 风车的低语 (项目链接) C++	2025年9月 - 2025年12月
----------------------------------	--------------------

- 成就:** 获选为 2025 年度多伦多大学计算机图形学课程高光精选作品。
- 构建了一套包含光线追踪、着色器管线与物理动画的渲染系统; 利用动态 BVH 加速结构, 实现了 11,000+ 三角形场景的实时高效求交计算。应用 Blinn-Phong 光照模型与纹理映射; 结合罗德里格斯旋转公式实现精确的刚体动力学模拟。

基于多元线性回归建模的 NBA 球员得分驱动因子量化分析 R 语言	2024年9月 - 2025年5月
-------------------------------------	-------------------

- 对 1,400+ 条 NBA 球员记录进行全面的清洗与探索性数据分析。使用 AIC/BIC 变量选择法建模并优化了多元线性回归模型。
- 执行多重共线性检查、异常值/杠杆点/强影响点分析, 并通过 Box-Cox 变换使数据满足模型假设。通过交叉验证、均方误差及置信与预测区间验证模型性能; 对系数进行解释以识别关键得分决定因素, 并撰写正式报告展示数据洞察, 为数据驱动决策提供支持。

校园活动与竞赛

多伦多大学华人社团 (UTChinese Network), 技术部部长 (社团网站)	2024年9月 - 至今
美国计算机奥林匹克竞赛 (USACO), 金组 (排名 1/3676)	2022年1月
紫色彗星数学联赛 (Purple Comet! Math Meet), 团队第一名 (排名 1/3353)	2021年4月

个人技能及其他

编程语言: Python, R, C/C++, Java, SQL, JavaScript. 框架与工具: Cursor, PyTorch, Hugging Face, Pandas, NumPy, Scikit-Learn, Matplotlib