



顾哲毓

18779153639 | michaelgu0927@gmail.com | 南昌
应届生



教育经历

新南威尔士大学 海外QS前100	2024年09月 - 2026年01月
计算机科学与技术(人工智能) 硕士 工程学院	悉尼
核心课程: 算法, 人工智能, 计算机网络, 计算机视觉, 机器学习, 深度学习, 数据库实施, 前端编程	
戴尔豪斯大学	2019年09月 - 2024年04月
计算机科学 本科 计算机系	哈利法克斯
核心课程: 计算机视觉, 计算机网络, 算法, 数据分析, 用户交互设计等	

项目经历

基于大模型的全中文智能简历匹配与定制平台 2026年01月 - 2026年2月

全栈工程师

重塑 AI 交互体验: 采用 Next.js 14 结合 Framer Motion 动画引擎, 从零构建极简深色模式的响应式前端界面。设计并实现了物理级微交互 (如光晕悬浮、丝滑过渡), 解决跨端状态同步与渲染不一致 (Hydration Mismatch) 难题, 大幅提升了产品的整体高级感。

全中文语境下的 Prompt 工程优化: 针对国内招聘市场的岗位描述 (JD) 特点, 设计多轮复杂的提示词模板。结合深度推理模型 (Reasoner), 精准提取 JD 核心的硬性技能与软性素质, 实现匹配资产的动态高亮展示与高转化率的简历内容重写。

智能调度与容错提取机制: 构建核心大模型调度引擎, 针对不同业务场景采用分层模型策略 (基础对话模型处理解析, 推理模型负责多维度逻辑计算与组装)。开发基于正则匹配的安全提取算法, 解决复杂推理输出的数据序列化难题。

Valorie.ai Expert Framework Builder 2025年09月 - 2025年12月

全栈开发工程师 | 项目组长

悉尼

主导专家端框架核心功能的全栈开发 (React + FastAPI)

设计并落地高可复用的组件库与 RESTful API 规范, 使前端页面加载速度提升24%, 核心业务流程 (创建、编辑、发布) 的用户操作路径缩短3步。

系统上线后支撑了内部10名专家的日常审批工作, 承担了云端访问控制、安全策略和流量隔离

智能物品图像识别系统 2025年04月 - 2025年06月

机器学习工程师 | 项目组长

悉尼

负责基于 CNN 的物品图像分割与识别模型研发

采用 Cross-Entropy + 类别均衡采样 缓解长尾分布, 引入 Dice Loss + Focal Loss, 主类准确率 \uparrow 18 pp, 子类 \uparrow 11 pp (mIoU 0.63 \rightarrow 0.76)

自动生成 \sim 1万高置信伪标签并可视化样本分布 & 混淆矩阵, 减少人工标注工作量 \approx 30 %

Unity3D 恐怖动作游戏 2023年09月 - 2023年12月

场景 & 互动逻辑

哈利法克斯

主导 谜题/关卡设计与核心交互脚本, 实现多结局叙事体验

编写 Unity3D + C# 脚本 30+ 个, 实现物理触发、背包系统、NPC对话和两套结局, 优化玩家游戏流程

设计 关卡 4 个、谜题 5 处, 整合至游戏流程, 提升游戏探险深度和趣味性

组织 玩家试玩 3 轮, 收集反馈 40 条, 修复交互/性能Bug 25 个, 提升玩家体验

优化游戏美术资产, 提升恐怖氛围表现力, 在校 Indie Game Expo 中获 “最佳氛围演出” 提名

专业技能

- ◆ 前端开发: React, Next.js 14, Vue, Tailwind CSS, Framer Motion
- ◆ 后端 / 语言: Nodejs, Java, Python, C/C#
- ◆ AI / 数据: AI Agent, Prompt Engineering, 机器学习, 深度学习, 计算机视觉
- ◆ DevOps / 云: Docker, Linux
- ◆ 软技能: 跨文化沟通, 需求分析, 团队协作