

寿家承

claireshou@163.com | 18258852971

教育经历

墨尔本大学 | 软件工程 | 研究生

2023.02 - 2025.12

澳大利亚 墨尔本

- 专业排名: H1 (前10%)

- 核心课程: 算法设计、数据库系统、软件架构、复杂系统建模、数据可视化、软件工程项目和管理

新南威尔士大学 | 精算学&数学 | 本科 (双学位)

2018.02 - 2022.02

澳大利亚 悉尼

- 专业排名: HD (前15%)

- 核心课程: 主修精算 (保险技术、精算模型), 高等数学 (线性回归、统计学、概率论与数理统计), 基础商科学 (经济学、会计学、金融学、人力资源管理等)

项目经历

音频转录辅助平台

2025.02 - 2025.04

- 项目背景: 集成高效转录引擎、队列管理和多格式文件支持, 为科研和专业用户提供精准的转录服务。
- 项目职责: 作为架构负责人, 主导系统设计, 确保用户接口、转录服务和数据库的高效协作; 基于用户调研确定核心用户故事, 制定技术文档标准化流程; 实现了基础的音视频转录功能, 并编写了验收标准和低保真原型, 确保功能符合预期。
- 项目成就: 功能完成出色, 文档体系完备, 项目评分 95/100, 获得客户高度认可。

学生社团与活动管理系统

2024.08 - 2024.10

- 项目背景: 构建一站式活动与社团管理平台, 为大学生提供便捷的活动参与与组织体验。
- 项目职责: 负责活动管理、角色权限控制等功能模块的实现, 采用 JWT 实现用户认证, 确保数据访问的安全性。在项目中使用了多种设计模式 (如领域模型、数据映射、单位工作、延迟加载等), 以保证系统逻辑的清晰性和数据访问的高效性。同时, 实现了自定义的 IoC 容器进行依赖注入, 使得模块之间的耦合度降低, 提升代码的可维护性和扩展性。
- 项目成就: 项目在评比中荣获前2, 凭借卓越的安全性、用户体验和技术实现得到高度认可, 展示了团队在高并发系统设计和用户需求满足方面的能力。

校园经历

平台游戏开发Workshop | HackaMelbourne社团

2024.03 - 2024.04

- 活动背景: 作为 HackaMelbourne 社团教育部成员, 我协助组织面向新手的游戏开发Workshop, 帮助同学们学习如何创建一个基础的平台游戏, 旨在普及编程技能和游戏开发概念。
- 教学目标: 负责设计和引导从零开始构建平台游戏的学习过程, 使参与者能够掌握核心游戏开发知识, 包括角色控制、关卡设计、碰撞检测和简单 AI。
- 实施过程: 使用 Python 和 Pygame 库, 逐步指导同学们完成基础游戏框架的搭建, 讲解关键模块如玩家控制、敌人移动、关卡切换、物品交互等内容。同时, 设计了小组练习, 鼓励互动学习和问题解决。
- 成效反馈: 工作坊吸引了 100+ 名同学参与, 90% 的学员在课程结束时成功完成了一个具备基本功能的平台游戏。学员反馈称工作坊实用性强, 激发了对游戏开发的浓厚兴趣, 同时也显著提升了 HackaMelbourne 社团的影响力。

相关证书

- 国家计算机技术与软件专业技术资格 (水平) 考试 —— 软件设计师 (中级)
- 蓝桥杯 (第十六届) 海外赛区 Java 软件开发一等奖

职业技能

- 编程语言: Java (熟练), Python (熟练), R, Alloy, Ada
- 框架与工具: Spring Boot, Django, Pygame, PowerBI, Git, GitHub Actions, Postman
- 数据库: MySQL, PostgreSQL