

# 何致力

HEZH0014@e.ntu.edu.sg

+8615982296295

个人主页: <https://github.com/Shr1mpTop>



## 教育背景

南洋理工大学, 区块链, 硕士

2025.8 - 2026.6 (Pending)

电子科技大学, 数字媒体技术, 本科

2021.9 - 2025.7

• 标兵奖学金 \* 2、校社会优秀实践个人 \* 1

## 实习经历

成都晓多科技有限公司, 研发实习生

2024.12 - 2025.3

- 描述: 参与电商智能客服大语言模型开发, 涵盖数据清洗、模型微调和部署。
- 我的职责: 独立搭建模型研发流程, 基于 DataForce 实现训练数据自动采集和清洗, 提升数据处理效率 35%。负责针对方太、美的等客户的模型微调与测试, 保证对话准确稳定。
- 成果: 成功上线 30 个智能客服 Agent, 对话准确率超过 90%, 显著提升客户服务自动化, 助力实现 255 万人民币回款。

## 项目经历

Pioneer.Cash 隐私借贷平台平台开发

2025.08 - 至今

- 描述: Pioneer.Cash 是新加坡南洋理工大学区块链团队基于 Avalanche 生态打造的原生隐私借贷平台, 聚焦解决 DeFi 领域交易借贷数据公开引发的隐私泄露、MEV 风险等问题, 依托 eERC20 标准与 zk-SNARKs 技术构建隐私体系, 提供加密抵押、私密借贷等全流程服务, 规划 zk 跨链桥与 DAO 治理机制, 致力于成为机密跨链借贷领域领先平台。
- 我的职责: 主要负责项目前端交互系统的设计与开发, 基于平台技术架构与核心功能需求, 搭建前端交互框架, 实现用户与隐私资产管理、借贷流程、收益耕种等功能模块的可视化交互, 确保前端界面与后端合约的顺畅衔接。
- 成果: 主导的前端交互模块顺利集成至项目整体架构, 助力项目完成原型开发与沙盒测试, 最终凭借完整的功能演示与技术创新性, 成功入围 Hackathon 决赛。

Buffotte CS 饰品市场数据可视化平台

2025.08 - 至今

- 描述: Buffotte 是 CS:GO 饰品价格数据采集、分析与可视化平台, 采用 Python 爬虫 + Node.js 后端 + Vue 前端的模块化架构, 提供饰品价格查询、历史趋势分析等服务, 解决价格监控与趋势分析需求。
- 我的职责: 负责核心功能开发, 搭建 Python 爬虫模块 (批量爬取、数据库交互) 与 Node.js 后端服务 (路由、API 接口), 参与需求分析, 解决路径解析、依赖适配等问题, 保障模块兼容稳定。
- 成果: 完成 v0.6.1 版本模块化调整, 修复功能 bug 10 余处, 支持价格历史数据存储查询。当前已可部署本地服务器, 为后续上线测试及拓展更多开发创意奠定基础。

Twikk Web3 推文社区

2025.08 - 至今

- 描述: Twikk 是类 Twitter (X) 的 Web3 社交平台, 支持 MetaMask 钱包登录, 主打去中心化社交分享, 新增基础社群交流与 AI 聊天功能, 满足区块链场景下的简单社交需求。
- 我的职责: 承担核心功能开发, 负责 MongoDB 数据库连接搭建与登录注册模块实现, 同步参与社群、AI 聊天功能的基础逻辑开发, 保障功能正常运行。
- 成果: 完成数据库连接模块、多方式登录注册功能开发, 实现基础社群交流与 AI 聊天交互, 修复几处功能漏洞, 系统可正常使用, 为后续完善打下基础。

基于深度学习胃肠道内窥镜图像智能诊断

2024.09 - 2025.06

- 描述: 面向胃肠道内窥镜图像诊断任务, 设计并实现基于 Mamba 架构的多分支视觉模型。
- 我的职责: 负责模型的整体搭建与优化, 包括数据预处理与增强、训练与验证流程设计、超参数调优及可视化分析; 实现端到端训练与推理, 并开发诊断系统原型。
- 成果: 在 Kvasir 数据集测试集上取得准确率 87.25%, 优于多种主流对比模型; 完成可交互诊断系统, 实现在线推理与可视化结果展示。

《Build and Defense》FPS 塔防游戏, 核心功能开发

2024.03 - 2024.06

- 描述: 在 Unity 引擎环境下主导建筑系统与 UI 模块的开发与优化, 确保游戏核心机制的稳定性与可扩展性。
- 我的职责: 配置实现建筑数据管理与逻辑控制, 完成建筑系统的集成; 优化 UI 交互流程与性能, 提升操作响应速度; 设计并实现多种建造元素与塔防策略的逻辑规则
- 成果: 推动团队协作, 成功交付系统, 显著提升游戏策略深度与用户体验。

- 描述：在游戏设计课程团队项目中，负责 UI 设计与核心功能实现，包括小地图与剧情对话框模块。
- 我的职责：基于 Unity 引擎完成 UI 布局、交互逻辑与动画效果设计；在小地图模块中实现精确定位与动态更新，帮助玩家快速理解关卡布局；在剧情对话框模块中优化界面美观性与易用性，确保对话信息清晰传达。
- 成果：在课程评审中因 UI 系统功能完善与体验流畅获得导师高度评价，最终项目评分位列全班前 10%。

## 专业技能

### 编程语言

- Python (熟练)**：独立完成深度学习模型构建与优化，熟悉数据处理与计算机视觉技术。
- JavaScript (基础)**：了解基础语法，能实现简单的页面交互逻辑与数据处理，可配合前端开发完成基础功能。
- C/C++ (基础)**：了解基础语法与数据结构，能实现简单算法与程序逻辑。
- C# (基础)**：参与 Unity 游戏开发时接触，可完成基础功能模块的简单实现与调试。
- Go (入门)**：实习期间初步学习，能协助搭建简单接口服务，对并发模型有基础认知。

### 工具与框架

- 深度学习框架**：熟练使用 PyTorch 与 TensorFlow 完成图像分类、目标检测及自然语言处理任务，具备模型构建、训练优化与部署经验。
- 数据分析工具**：掌握 NumPy 与 Pandas，能够进行高效的数据清洗、特征工程及统计分析。
- 数据库与后端**：具备 SQL 数据库设计与查询优化能力，熟悉 API 设计及后端接口开发流程；掌握 Node.js 开发，能搭建后端服务、处理数据交互与接口开发。
- 前端开发技术**：精通 Vue 框架生态，能基于 Vue 实现组件化开发、路由配置与状态管理，结合 HTML5、CSS、JavaScript 完成交互式 Web 页面与前端项目构建。
- 游戏开发工具**：熟练使用 Unity 进行 2D/3D 游戏开发，负责核心逻辑与功能模块实现。

## 奖励荣誉

- 标兵奖学金 (2024)
- 全国大学生市场调查与分析大赛 (全国三等奖、省级一等奖, 2024)
- 标兵奖学金 (2023)
- 校社会优秀实践个人 (2022)
- 校园艺术节三等奖 (2022)

论文方面：He, Z. (2024). Pneumonia image classification using convolutional neural network. *Applied and Computational Engineering*, 67, 255-266. 2024