

# 陳昶亦 Chang-Yi (Mike) Chen

+886-912890956 | [mikechen1199@gmail.com](mailto:mikechen1199@gmail.com) | <https://mikechen1199.github.io/>

## 專長

程式設計、影音串流、社群網路分析、人工智慧

## 學歷

- 
- 國立台灣大學電機工程學研究所計算機組碩士 09/2014 – 07/2016
- 指導教授：廖婉君教授、張正尚教授
  - 平均 GPA：3.86/4.3
  - 碩士論文：Community Evolution Detection and Prediction in Online Social Network
- 國立台灣大學電機工程學系 09/2010 – 06/2014
- 平均 GPA：3.87/4.3
- 國立台灣師範大學附屬高級中學 09/2007 – 06/2010

## 工作經歷

- 
- 替代役第 167 梯教育服務役，新北市金山國民小學 08/2016 – 現在
- Internet Research Lab 實驗室網管，國立台灣大學 09/2014 – 07/2016
- 協助維護實驗室網站、架設並維護實驗室無線網路環境
- 暑期學生實習，福陞興業股份有限公司 07/2015 – 09/2015
- 協助開發線上英語學習平台的專案
  - 利用 MongoDB 和 PHP 建置資料庫系統和後端程式
  - 利用 bootstrap、jQuery 和 WebRTC 架設線上錄音網站
- 台大電機系網路管理小組，國立台灣大學 03/2014 – 02/2015
- 排除系上網路問題
  - 重新設計資訊平台系統 Information Platform。這套系統主要用於顯示系上的資訊，包含學生的成果、系上的消息、以及教授的資訊。
  - 重新設計的 Information Platform 系統還可以從網路上擷取新聞、天氣資訊等，並顯示於平台上。此系統亦作為系上行政人員的簽到系統接入點。

## 課程與專案

- 
- 人工智慧 09/2014 – 01/2015
- 專案：四連棋之 AI
- 開發四連棋遊戲的 AI
  - 面對市面上現有的四連棋 AI 有 90% 的勝率
- 電腦對局理論 09/2014 – 01/2015
- 專案 1：九路圍棋之 AI
- 利用蒙地卡羅演算法和盤面的雜湊(Board Hashing)來開發九路圍棋的 AI
  - 可以輕鬆擊敗隨機 AI(每次隨機下子的 AI)
- 專案 2：暗棋之 AI
- 開發象棋的暗棋 AI，並且和班上學生的暗棋 AI 互相競賽
  - 在十四局比賽中，我所開發的 AI 只輸過一局

專案 1：Catch 夾娃娃機

- 開發擴增實境(Augmented Reality)的 Android 遊戲
- 利用 Unity3D 結合擴增實境的套件 Vuforia 來開發 Android 夾娃娃機遊戲

專案 2：GyroBattle 戰鬥陀螺

- 利用手機的三軸陀螺儀實作動態的 Android 遊戲
- 使用者可透過轉動手機或平板來控制陀螺的方向，此遊戲也利用 WiFi Direct 達成多人遊戲的連線功能
- 有良好的連線同步，在多人遊戲的情況下有流暢的遊戲品質。

專案 3：LineShark 聊天室軟體

- 開發一個 Java 的聊天室軟體，同時含有視訊電話的功能
- 實作了檔案傳輸功能、文字聲音特效等
- 利用 VLC 的套件實作語音和影像的傳輸

## 活動及競賽

---

Microsoft 2016 程式之美 – 程式競賽

24/04/2016

- 成功晉級復賽

Facebook X Girls in Tech Hack For A Cause 2015

14/11/2015

- 設計了一套應用程式—smartguard，可用於保護使用者的安全
- 這個程式會蒐集政府的開放資料，標示出高風險的區域，例如治安死角
- 程式會自動擷取使用者的位置，當使用者接近危險區域時提醒使用者。而當使用者進如危險區域時，程式會自動開始錄音紀錄。
- 當使用者在危險區域時會不定時確認使用者的安全—每五分鐘要求使用者輸入密碼，若使用者無法輸入則會判定使用者處於危險的狀態並立即通報。

台積電第一屆半導體大數據分析競賽

04/10/2014

- 成功晉級複賽

台灣大學師大附中校友會附中之夜

05/28/2012

- 擔任總召集人

## 能力

---

程式語言： C/C++, Java, Python, JavaScript, PHP, C#, Swift

開發技能： AI, socket programming, memory management, Android app development, iOS app development, setting up media streaming server

工具： Unity 3D, R, MongoDB, MySQL, Bootstrap, NodeJS, SAS

套件： iGraph, scikit-learn, nginx-rtmp-module, libSVM

## 研究經歷

---

Community Evolution Detection and Prediction in Online Social Network

09/2014 – 07/2016

指導教授：廖婉君教授、張正尚教授

- 偵測並預測社群網路當中群體的演變
- 我們在預測上有最高 81% 的準確度，高於另一種基於 GED 演算法的預測模型

Gathering the user's data from cellphone and analysis the result

03/2013 – 06/2014

- 開發一個 Android 程式，可以在背景蒐集使用者的使用習慣資料並加以分析