



李陈毅

全栈工程师 · 13 年工作经验

男 · 求职城市：全球 · 求职意向：项目合作维度、长期兼职

☎ 13299163653

✉ lichenyi@shugua.cc

🔗 GitHub

📖 CSDN 博客

① 个人优势

有责任感，乐于与人沟通，表达能力良好，具备良好的解决问题能力。全栈能力覆盖 Java 后端、前端 Web、Unity 游戏与运维上线：从主数据管理、直播社交、游戏研发、STEM 互动教室到数字孪生平台，能独立完成技术选型、团队搭建、前后端开发与部署运维。

上线游戏：Google Play (BAIMJ) · The Battle Ship (App Store)

<> 技术栈

后端

Java

Python

Go

Node.js

C#

PHP

Spring Boot

SpringMVC

MyBatis

Hibernate

Servlet

JNDI

RESTful

中间件 & 数据库

MySQL

PostgreSQL

MongoDB

SQL Server

Oracle

SQLite

Redis

Mycat

主从复制

Session 共享

前端 & Web

HTML / CSS / JS

jQuery

Bootstrap

Thymeleaf

FreeMarker

easyUI

Three.js

游戏 & 互动

Unity / C#

Kinect SDK

ARCore

Photon

Google IAP / AdMob

Firebase

运维 & 其他

Linux

Jenkins

阿里云

PHP

Kettle

App Store / Google Play 上架

工作经历

技术负责人 — 上海薯瓜信息科技有限公司

2018.08 ~ 至今

- 负责数字孪生平台人员搭建
- 平台技术选型与攻关
- 制定相关计划，攻克历史项目遗留技术难点
- 技术部门团队搭建：产品技术选型、软件 / 网站 / 服务器与数据库选型
- 招聘与维护技术团队，整体系统架构搭建
- 与客户沟通、现场监督施工
- 服务器搭建、代码 Review、版本管理工具搭建
- 参与 Unity 课件制作、Kinect SDK 接入、扫描仪 SDK 二次开发与关键攻关
- 数据库设计 (MySQL)，服务端接口开发部署与运维 (Java + MyBatis + Spring Boot + Linux)
- 负责 Unity 主程开发
- 云服务器管理、游戏服务端开发与部署
- 官网搭建与维护 (HTML / JS / CSS)
- 游戏后台服务搭建与运维 (Java + MyBatis + MySQL + Spring Boot + jQuery + Bootstrap)
- 接入 Google IAP、Google AdMob 等广告与收付款机制
- APP 上架 Google Play 与 App Store
- Web 端模型展示 (Three.js)

业绩：游戏上线 3 个月，已可支持公司正常运营。

技术经理 — 上海游戏多网络科技股份有限公司

2015.04 ~ 2018.07

- 参与需求研讨，按产品原型设计研发、交付测试、上线与维护
- 搭建 Jenkins 自动部署中间件，跟踪生产环境
- 主导 / 参与狮吼主站、分布式 Session、分库分表中间件、第三方登录、时薪补偿榜、活动论坛等核心项目

业绩：技术团队配合公司业务增长，公司最终上市。

Java 工程师 — 西安荣大信息技术有限公司

2014.02 ~ 2015.02

主数据管理平台（MDM）研发与维护：集成现有系统数据，校验后及时准确分发；参考 SAP MDM；支持建库建表、备份、甘特图等。

SpringMVC

Hibernate

easyUI

Kettle

WebServices

Java 工程师 — 深圳市时代纪元科技有限公司

2013.08 ~ 2014.02

微信 O2O 微电商后端开发：基于微信开放接口，覆盖微商城、微楼书、刮刮卡、大转盘等；含管理员 / 代理 / 企业 / 分店多级管理与图文推送、统计报表。

Java

PHP

jQuery

Highcharts

Hibernate

阿里云

业绩：上线第一个月即有客户付费，反响良好。

📁 项目经历

🕒 STEM 大屏教室 — 技术合伙人

2020.12 ~ 至今 · 上海薯瓜信息科技有限公司

根据 STEM 课程制作大屏互动内容 (Unity)，投影仪输出，激光雷达交互；将 PPT 课件解读为互动场景。负责技术团队搭建维护、软件内容制作、现场施工监督与初步验收。含 Kinect 体感游戏、神笔马良扫描仪 SDK 二次开发（画作扫描后投影到墙面）。

🕒 游戏研发 — 游戏开发 / CTO 技术合伙人

2018.08 ~ 至今 · 上海薯瓜信息科技有限公司

使用 Unity 从 0 到 1 完成策划、开发（界面 / UI / 主程）、测试与上线，含排行榜、后台数据、Firebase 等。代表作品：Add To 9、Simple Solution、Element Square、Aquarium Torus、The Cube War、Flip Cuboid、The Battle Ship（Photon 联机）、AR Scan（ARCore）等。

业绩：上线首月有收入，第三个月收支平衡。

🕒 数据库分库分表中间件 — 技术主管

2018.01 ~ 2018.07 · 上海游戏多

因团队重组接手平台部能力，以 Java 重新梳理选型与基础环境：MySQL 主从（一主一从）+ Mycat 作为数据库中间件。

🕒 狮吼分布式 Session 共享 — 技术主管

2017.10 ~ 2018.07 · 上海游戏多

统一维护主站用户 Session；PHP 与 Java 后台同根域名单点登录；网站端限制同用户单浏览器登录。Spring Boot 集成 Session + Redis。

🕒 狮吼主站 — 技术主管

2017.08 ~ 2018.07 · 上海游戏多

呈现直播中 / 回放视频，含直播页、聊天室、支付。后端 Spring Boot + MyBatis + Redis，RESTful（HTTP + JSON）；前端 Spring Boot + Thymeleaf + jQuery。

第三方登录（微信 / QQ） — 技术主管

2017.08 ~ 2018.07 · 上海游戏多

微信 / QQ 开放平台登录并与用户绑定。Spring Boot + RESTful。

微信 OAuth · QQ OAuth

狮吼时薪补偿榜 — 项目组长

2017.04 ~ 2018.07 · 上海游戏多

按人气 / 收益 / 时长等多维榜单加权计算前 5000 名综合日榜与时薪排行，用于主播发薪。数据调第三方接口，公式与权重可配置；ScheduledExecutorService 定时任务，异常时可手动 URL 重算。Servlet + JNDI + MySQL。

狮直播活动通用论坛 — 项目组长

2016.11 ~ 2017.04 · 上海游戏多

为直播活动提供评论：发表 / 查看 / 点赞，按时间或点赞排序；接口跨域、RESTful。Servlet 3.0 + MySQL + JNDI。

游戏 V 龙 / 游戏电竞 / 游戏多官网 — Java 后端 + 前端

2015.04 ~ 2016.11 · 上海游戏多

youxiduo.com、vlong.tv、dj.vlong.tv：前端 Servlet + FreeMarker + HTML/CSS/jQuery；后端 JNDI + Servlet + MySQL，统一 HTTP + JSON；PHP 后台基于 Bootstrap AdminUI 调用后端服务。

主数据管理平台 — Java 工程师

2014.02 ~ 2015.03

MasterDataManager (MDM) 研发维护，SpringMVC + easyUI，界面可建库建表、备份、甘特图等。

微信 O2O 电商 — 后端开发

2013.08 ~ 2014.01

依托微信开放平台的小型微电商，餐饮娱乐与营销活动聚合；多级管理与推送、报表。PHP + jQuery + Highcharts + Hibernate + Java。



教育背景

南开大学 — 计算机科学与技术（本科）

2017 ~ 2019

大连理工大学 — 计算机科学与技术（大专）

2011 ~ 2014