

邓润明

男 | 年龄：24岁 | 18680242932 | 1345860061@qq.com

个人优势

1. 4年Android开发经验，精通Kotlin语言，具备从0到1搭建中大型项目的经验，代码结构清晰、可维护性强。
2. 熟悉Kotlin Multiplatform + Compose跨平台方案，具备在Android / iOS / Desktop多端统一UI与业务逻辑的实战经验。
3. 熟悉Flutter与WebAssembly技术，具备在移动端与Web端之间实现C++能力复用的跨平台开发经验。
4. 具备丰富的图像编辑类产品开发经验，熟悉GPU渲染、性能优化与多机型适配，能独立完成复杂功能模块的设计与实现。
5. 熟悉C++ / JNI / NDK等底层交互与SDK封装，具备跨语言模块开发与高性能计算优化能力。
6. 具备商业化系统与版本管理经验，主导过广告变现与订阅体系架构设计，熟悉灰度发布、A/B实验与线上质量监控流程。

工作经历

- 杭州影笑科技有限责任公司** Android 2023.08-至今
1. 作为核心开发人员，独立负责或主导了AIStudio、AnyEraser等多款创新型AI图像编辑应用从0到1的开发，主导了AI Video、智能擦除、AI换脸等多个复杂功能的架构设计与实现，并持续跟进版本迭代、测试与发布流程，保证产品高质量上线。
 2. 主导美颜SDK的技术方案制定与核心开发，将Python算法迁移至C++实现，并封装为跨平台SDK。通过接入ONNX/TFLite/MNN多种模型、优化GPU渲染管线、解决多机型适配问题，显著提升了App的性能与稳定性。
 3. 主导广告变现和订阅付费系统的架构设计与开发，通过设计并实现广告双层加载、AB实验、挽留弹窗、订阅页实验等功能，有效提升了产品的商业化收入。
 4. 负责对Only7、Enhancer等多个项目的代码进行持续重构和性能优化，内容涵盖UI交互、内存管理、绘制性能等，并积极引入Compose、MVI等新技术，提高了代码的可维护性和开发效率。
 5. 熟练掌握Jetpack、Compose、OpenGL、MNN、C++等多种技术，具备优秀的跨团队协作能力和独立解决复杂问题的能力，能主导完成从需求调研、技术预研、框架搭建到最终上线的完整开发流程。

- 广东今日头条科技有限公司** Android 2021.07-2023.07
1. 主导「醒图」项目内多个高复杂度的中大型图像编辑类开发，其中人像打光、选区克隆功能的渗透率为端内Top3水平。熟练掌握Jetpack组件的使用、自定义View的搭建和触控手势的处理；使用过JNI进行C++ Native层开发。
 2. 主导端内相册模块的代码重构和Deeplink跳转逻辑改造，提高了代码的可读性和维护性，减少开发新功能的人力成本。熟练掌握单例、建造者、适配器等设计模式及MVP、MVVM等项目架构。通过合理运用各种设计模式，高效地优化代码结构。
 3. 主导Web MVP版本的「醒图」项目移植，使用Flutter将项目主流程移植到Web端跑通，产出可用的Demo版本。熟练掌握Flutter和WebAssembly技术，实现了Dart、JavaScript和C++之间的多语言互操作。
 4. 负责端内JSBridge的开发及维护，配合前端、服务端研发人员上线了「新年签」和「新年相册」等多个H5营销活动。熟练掌握Android WebView与JavaScript的互操作，并能积极地与前端、服务端开发人员进行简洁高效的沟通。
 5. 担任多个版本的Build Master角色，主导封版、灰度、发版等DevOps相关流程，保证线上P1及以上问题数量小于1个。熟练掌握Jira等项目管理类工具的使用，配合甘特图等图表，准确、及时地跟进相关流程的进展。

实习经历

- 深圳市脸萌科技有限公司** Android 2020.07-2021.03
1. 主导「醒图」数据驱动式自动化测试框架的开发，成功覆盖项目内90%的基础功能。支持通过输入JSON文件指定操作步骤，自动操作完毕后将输出图及每步的性能指标汇总成文件，便于分析问题与优化，帮助提升系统整体稳定性。

2. 作为核心开发人员，负责完成多个中小型业务需求的开发，保证按时上线且交付质量良好。

项目经历

AIStudio Android 开发工程师 2024.09-至今

业务背景：一款面向海外市场的，集成了多种 AI 图像处理功能的移动端编辑工具。

业务目标：打造一款功能强大、体验流畅的 AI 图像处理应用，探索 AI 技术在移动端的创新应用和商业化路径。

具体工作内容：

- 作为核心开发人员，主导了 App 从 0 到 1 的框架搭建与功能开发，独立完成了智能擦除、AI Video、双人换脸、订阅系统等多个复杂模块的设计与实现。
- 负责 App 的性能优化，包括 GPU 渲染流畅度、内存占用、多机型适配等，通过机型打分、限制渲染分辨率等手段，在保证效果的基础上显著提升了编辑流程的流畅性。
- 主导广告变现和订阅付费系统的技术方案设计与开发，实现了激励视频、订阅页 AB 实验、折扣挽留弹窗等功能，有效提升了产品商业化收入。
- 负责文字、抠图、滤镜等基础功能的开发与迭代，并通过封装通用组件、重构老旧代码等方式，持续提升代码的可维护性和扩展性。
- 独立跟进多个版本的开发、测试、发布全流程，通过编写测试文档、增加 Debug 功能等方式，提升团队协作效率，确保版本高质量上线。

最终获得成果：

- 成功主导并发布了 AIStudio 首个正式版本，并持续迭代十余个版本，实现了从 0 到 1 的突破。
- 构建了稳定、高效的广告与订阅系统，为产品的商业化成功奠定了坚实基础。
- 通过持续的性能优化和体验打磨，保证了 App 在各类机型上的流畅运行，获得了良好的用户口碑。

AnyEraser Android 开发工程师 2025.05-2025.06

业务背景：一款专注于智能物体擦除功能的新产品。

具体工作内容：

- 参与产品首版开发，快速熟悉项目架构后，独立完成了底部面板、教程、网络流程、状态恢复等模块的开发。
- 主动进行代码优化，通过改进绘制命令的序列化方式降低系统开销，并对放大镜 View 进行通用化改造，提升了代码质量与可扩展性。

最终获得成果：

- 在短时间内高质量地完成了负责模块的开发，保证了 AnyEraser 首版的顺利上线。

AI 渲染能力沉淀（美颜 SDK + 文档滤镜） Android 开发工程师 2024.07-2025.03

业务背景：将前期 Python 原型与 CV 能力固化为跨项目可复用的 GPU 渲染库与文档滤镜能力，服务 Gallery2 / PDFScanner / Enhancer 等多产品线。

业务目标：统一渲染技术栈、降低包体、提升性能与兼容性。

具体工作内容：

- 基于 OpenGL 和 C++ 重写模型预 / 后处理逻辑，移除 Python 运行时并封装美颜 SDK。
- 调研与接入 ONNX / TFLite / MNN，优化推理性能；修复并发与内存安全问题。
- 精简 OpenCV 为 Mobile 版本，包体缩减至原先约 10%；修复内存泄漏、崩溃与 OOM。

4. 与 iOS 渲染对齐接口与效果，完成跨端联调；产出使用说明与 Demo。

5. 接入 Gallery2 / PDFScanner / Enhancer 并推动上线，持续跟进问题闭环。

最终获得成果：

1. 沉淀跨项目可复用的美颜 SDK 与文档滤镜能力，完成多项目接入与上线。

2. 显著降低包体、提升渲染性能与稳定性，减少线上问题与适配开销。

Only7 Android 开发工程师

2023.10-2024.06

业务背景：健身类新产品，面向全球市场的首版迭代与上线。

业务目标：完成首版核心流程开发与发布，保证体验、稳定性与合规性。

具体工作内容：

1. 搭建 MVI + Compose 项目骨架，开发引导、主页、锻炼流程等核心模块；完成 Compose 自定义 View 等能力沉淀。

2. 完成多分辨率 / 横竖屏 / 沉浸式导航栏适配，优化视频加载时长与音乐淡入淡出等体验。

3. 完成提测流程与走查问题闭环，提供 Debug 功能；接入 GDPR、多语言、邀评等合规与增长能力。

4. 自主开发动作视频预览小工具并发布，沉淀到团队 Wiki，提升联调与测试效率。

最终获得成果：

1. 1.0.0 首版按时上线，完成 Target 34 适配及 Google Play 发布，版本稳定无重大线上问题。

2. 关键体验问题与线上质量持续跟进，建立测试与问题排查方法论。

醒图 Android 开发工程师

2020.07-至今

业务背景：一款移动端图像处理 App，其主要能力是帮助用户对手机相册内的图片进行美颜、调色、加滤镜等后期处理，支持 Android 和 iOS 平台。

业务目标：对标市场上的其他同类产品（如美图秀秀、黄油相机等），在优化小白用户体验的同时支持高阶图像编辑能力，吸引专业摄影用户。

具体工作内容：

1. 主导人像打光、选区克隆等大型图片编辑功能的 Android 上层开发，主要使用自定义 View 实现功能，涉及大量点按、拖动、双指缩放等触控手势的处理；

2. 主导相册模块的代码重构，将原先由大量路由参数控制 UI 元素显隐的逻辑改为使用 Builder 模式实现；

3. 主导整个端内的 Deeplink 跳转逻辑改造，支持从端内的任意位置跳转到 Deeplink 指定的功能模块，使用监听 Lifecycle 的方式实现自动化跳转；

4. 负责端内 JSBridge 的开发与维护，通过对 WebView 的定制化改造实现与前端 H5 页面的双向信息交换；

5. 负责 Java / Native 内存劣化问题的跟进，通过分析内存泄漏堆栈等方式，结合 Perfetto 等开源工具，减少因内存使用不当而导致的性能问题；

6. 担任多个版本的 Build Master 角色，主导灰度、发版等 DevOps 相关流程。灰度期间持续跟进新增 Crash、OOM 等问题，及时推进解决。

最终获得成果：

1. 人像打光、选区克隆功能在端内所有编辑能力中，渗透率达到 Top 3；

2. 降低了相册模块的维护成本，追加相关新功能的人力成本可减少 20%；

3. 以 Deeplink 改造为基础，支持在端内任意位置弹出引导弹窗，点击弹窗后即可自动跳转指定模块，显著增加了入口较深的功能渗透率；

4. 以 JSBridge 为基础，上线了「新年签」等多个 H5 营销修图活动，在 2023 春节期间带领醒图 DAU 创历史新高；

5. 成功解决数十个横跨 3 个大版本的内存劣化问题，有效防止内存劣化随项目版本的迭代变得严重；
6. 版本上线后不出现线上质量问题，无 P0 / P1 Bug 和严重负向用户反馈。

醒图 Web 版 Flutter 开发工程师

2022.04-2022.10

业务背景：醒图移动端的图像处理功能主要依托 C++ 代码实现，支持跨平台调用。根据此特性，尝试使用 Flutter Web + WebAssembly 技术将醒图移植到 Web 端，预研 Web 平台图像处理技术。

业务目标：产出醒图 Web MVP 版本，验证移植当前端内图像编辑功能到 Web 端的可行性。

具体工作内容：

1. 主导 Flutter 项目的框架搭建。使用 StatefulWidget + StatelessWidget 搭建简易 MVVM 架构，接入 Dio 等流行开源 Dart 库，实现网络请求等基本功能；
2. 主导基本图片编辑能力的 UI 交互开发。使用 Row、Column、Container 等基本控件搭建 UI 界面，并对大屏 PC Web 做交互上的优化；
3. 参与 C++ to JavaScript、JavaScript to Dart 两个桥接层的开发。借助 WebAssembly 提供的能力，使目前移动端已有的图像处理能力得到复用。

最终获得成果：

1. 短时间内完成基础框架的搭建并产出新人上手文档，支持其他组员低成本参与本新项目的开发；
2. 双月内完成滤镜、模板等基础编辑功能的 UI 移植，产出的 Demo 配色、交互与移动端一致，学习成本低，大屏修图操作效率高；
3. 克服 WebAssembly 中 C++ 与 JavaScript 层数据交互的难点，成功复用了移动端的大部分图像编辑能力，产出公司级别的技术文档。

教育经历

广东外语外贸大学 本科 计算机科学与技术

2017-2021