

宫健 Gong Jian 产品工程师

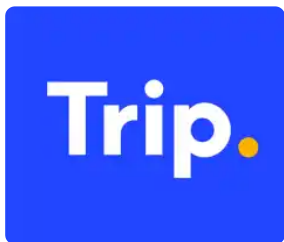
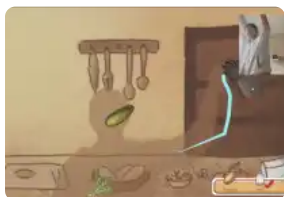
产品工程师，拥有 6 年以上经验，曾在携程与 AfterShip 交付支付流程、监控及数据分析产品。参与开发已发布的 Steam 游戏，并讲授 Figma 设计系统，将工程实现与可复用组件、原型设计及开发交付相结合。

gongbaodd@outlook.com github.com/gongbaodd [爱沙尼亚·塔林](#) growgen.xyz [LinkedIn — Jian Gong](#) 国籍：中国

工作经历

- **携程 / 去哪儿** 2015–2019
交付收银、提现与银行卡功能；搭建前端监控系统，在后端日志分析前发现 90% 的客户端问题。
[React Native](#) [Node.js](#) [jQuery](#) [Grafana](#)
- **AfterShip.com** 2019–2021
通过爬虫映射自动化，省去相当于冲刺故事点数 20% 的人工工作；主导端到端测试，将覆盖率提升至 96%。
[Python](#) [React](#) [Node.js](#) [AWS](#) [Google K8S](#)
- **Kickstart Now OÜ** 2025–2026
为 Steam 游戏开发玩法与本地化自动化流程；使用 Python、Poco 和 pytest-bdd 构建跨语言、跨分辨率测试。
[Unity](#) [Localization](#) [Test Automation](#)
- **塔林大学** 2026 年 7 月
在塔林大学讲授 Figma 设计系统，指导学生构建设计令牌与可复用组件，完成原型设计和开发交付。
[Figma](#) [Design Systems](#)

精选项目

- **携程 / 去哪儿**
开发收银、提现与银行卡功能，并搭建前端监控及支付流程测试工具。
[jQuery](#) · [React Native](#) · [Node.js](#)
- **AfterShip.com**
为 AfterShip 开发快递数据流程、爬虫与分析界面，连接数据采集与报表展示。
[Google K8S](#) · [AWS](#) · [Python](#)
- **爷爷的蜜蜂乐园**
为已在 Steam 发布并获奖的 Unity 游戏开发玩法、本地化与自动化测试。
奖项: 最佳玩法奖, 2026 爱沙尼亚游戏开发者公会奖
[Unity](#) · [Localization](#)
- **GrowGen.xyz**
搭建 Astro 博客与项目实验室，将原先最大 1 MB 的 SVG 预览优化至 10–100 KB。
[Astro](#) · [ReactJS](#) · [Mantine](#)
- **3D 导弹指挥：多人对战**
使用 Babylon.js 开发 1v1 对战游戏，通过 Colyseus 服务端实时同步多人游戏状态。
[BabylonJS](#) · [Colyseus](#) · [Node.js](#)
- **塔林大学 XR 导览**
利用采集的三维场景与 XR 传送功能开发浏览器校园导览，并在 Quest 3 上测试。
[BabylonJS](#) · [3DGS](#)
- **波罗的海厨房大乱斗**
负责烹饪玩法编程，并通过 JavaScript 将浏览器端 MediaPipe 接入 Unity，制作实验性手势交互版本。
[Unity](#) · [ReactJS](#) · [MediaPipe](#)
- **俄罗斯方块 AI**
将 Pixtris 升级至 PixiJS 8 与 TypeScript，并加入用于对战的极小化极大算法对手。
[PixiJS](#) · [Minimax](#)
- **XR 无人机模拟器**
为硕士论文开发结合 PID 控制与 ML-Agents 的 Unity XR 无人机模拟器，并发布至 SideQuest。
[Unity](#) · [MRTK](#) · [PID Control](#)

核心技能

- Product surfaces**
收银支付、前端监控与数据分析看板
- Full-stack**
[React](#) · [Vue](#) · [Node.js](#) 与 [Astro](#)
- Quality**
端到端测试与自动化
- Design & delivery**
设计系统、敏捷开发与 CI/CD

教育经历

- **塔林大学** [MSc](#) 2024–2026
数字学习游戏
奖项: 爱沙尼亚教育与青年局国际学生国家奖学金 (2026)
- **卢索福纳大学** 2026 年 1 月
应用于地理信息系统的数据科学
- **勃兰登堡应用技术大学** 2025 年 12 月
交互环境
- **沈阳工业大学** [BSc](#) 2011–2015
计算机科学

语言能力

- Mandarin Chinese / 普通话 (母语)
- English (C1)
- Japanese / 日本語 (初级)
- Thai / ไทย (口语)
- Estonian / eesti keel (A1)
- Russian / русский (A1)
- German / Deutsch (A1)