宋英杰

AI 应用与全栈开发工程师

求职方向：AI 应用开发 / 工程交付

syj-1989@163.com | 沈阳

个人站 · 项目演示 · 在线简历：https://syjcode.com/

我有 Unity / C# 行业开发、设备联调和现场实施经验。现在用 Python、TypeScript 和本地大模型开发桌面应用与工程工具，负责接口联调和运行验证。

核心能力

应用与跨端集成 React / TypeScript / Electron、Python / FastAPI、HTTP / WebSocket；连接界面、服务、执行端与本地文件。

Unity 与三维交互 C#、模型与相机交互、步骤编排、训练考核；PC / WebGL、Vive / Tracker、CAVE 及设备 SDK 联调。

AI 接入与工程协作 ComfyUI 工作流、兼容 OpenAI 的模型接口、结构化输出与人工确认；利用大模型辅助需求拆解、代码修改及验证。

AI 应用与跨端工程实践

SYJIN 本地 AI Agent 工作台

本地模型与桌面工具 | Python / Electron / llama.cpp

- 为桌面 Agent 实现工具调用、会话恢复与失败停止。已有实测记录：本地模型依次完成文件写入、编辑、读取和命令执行。
- 使用独立模型压缩任务历史。一次实测将上下文从约 2.77 万缩至 1.30 万 tokens（估算）。

展厅集控 从 Unity 控制端到 Web 与执行端协作

历史工程与跨栈迭代 | Unity / Python / FastAPI / WebSocket

- 参与历史展厅的方案、硬件选型、PC / Android 控制端开发和现场交付。
- 在后续 Web 原型中用 FastAPI / WebSocket 连接浏览器和 Windows 执行端，实测本机执行端上线与控制界面切换。

FrameForge Studio 本地 AI 工作流与三维预演

桌面应用实践 | Electron / React / TypeScript / Three.js / ComfyUI

- 将节点画布、Three.js 场景与 ComfyUI 生成任务接入 Electron 工作台，支持任务进度回写、项目保存与恢复。
- 实测场景与相机调整、参考图生成和保存，并将参考图连至 H3 输入。

AI Code Memory 代码知识插件

开发工具实践 | TypeScript / VS Code / Webview / 本地模型接口

- 实测选中代码、本地模型生成摘要、编辑确认并保存 Markdown 的完整流程，已有 VSIX 安装包。

工作经历

沈阳新松虚拟现实产业技术研究院有限公司 2019.12 - 2026.08

Unity 软件开发工程师 2025.02 - 2026.08 参与虚拟实训与展厅开发，完成业务交互、设备适配和技术验证。

部门负责人 2023.11 - 2025.02 负责研发计划与资源协调，参与技术攻关、核心开发及新人指导。

Unity 开发工程师 2019.12 - 2023.11 负责需求分析与交互开发，参与 XR 应用、硬件联调及交付。

沈阳信诚软件科技有限公司 2019.09 - 2019.12

C# 开发工程师 参与对日垃圾回收分类项目，依据日文设计与规格文档开发。

辽宁多维科技有限公司 2013.11 - 2018.04

Unity 开发工程师 开发煤矿安全教育与模拟操作应用，集成碗幕、环幕和 HTC Vive。期间曾离职约一年。

早期经历：朵玛科技（大连）有限公司 软件工程师（2012.01 - 2013.04）；惠普（大连）技术支持（2013.09 - 2013.10）。

Unity 行业项目经验

智能制造产线虚拟仿真

Unity / C# / PC / WebGL

- 参与核心模块开发与技术指导，围绕仓储、AGV、加工等模块实现模型观察、步骤引导、UI 联动与练习考核，配合多模块联调及交付。

汽车车体涂胶流程教学系统

Unity / HTC Vive / Tracker

- 负责胶体动态生成、接触粘连与拉断效果，参与车体定位、基站布局、Tracker 稳定性优化及现场实施，关联实体工具与虚拟训练操作。

机器人拆装实训与沉浸式交互

Unity / VR / VRTK / CAVE

- 负责早期机械臂拆装系统的程序框架与拆装逻辑，拓展 PC 版本；另有 CAVE 多屏、zSpace 与 HoloLens 设备集成及空间交互经验。

补充工程实践

本地 AI 工作流 使用 ComfyUI 生成角色图与短视频，保留工作流、生成历史和样片。

AI 创作平板助手 Node.js / WebSocket / Canvas 跨端传图与标注，本机双端实测上传、圈选及撤销重做。

AIFactory 场景助手原型 已运行 Unity 场景。RAG 原型存有 58 个知识片段，llama.cpp 问答待验证。

本地开发资产：RTX PRO 6000 Blackwell，95.6 GiB 可见显存、约 128 GiB 内存，已用于本地生成。

教育与语言

大连外国语学院 | 信息管理与信息系统 | 本科 | 2008.09 - 2012.06

日语二级，可阅读日文设计书与规格说明，具有对日软件开发经历。

个人站 · 项目演示 · 在线简历：https://syjcode.com/