Irving

资深全栈 / 大前端工程师 · 独立开发者 · 广州 · 可远程

邮箱：beyondouyuan@gmail.com | 备用邮箱：oujunyuan@163.com | 电话：18620902160 | 微信：18620902160 |
GitHub：github.com/beyondouyuan | 在线简历：beyondouyuan.github.io

职业概述

长期在广告技术一线：做过 Adx / SSP 业务系统、多端聚合广告 SDK 的三层架构与 Android / Flutter / React Native 三端桥接，接过 10+ 家广告平台的真实投放链路。同时是中后台与数据可视化的重度实践者，交付过 PC / 移动 / 车间大屏 / 电视四端一体的动环监控大屏。习惯用工程方法做事：需求 → 方案 → 里程碑验收，每一步都有据可查，不做做不到的承诺。

核心方向：广告变现（多端聚合 SDK） × 数据可视化（大屏 / 中后台）。从架构设计到多端落地、真机验收、上线变现，一个人走完整条链路。

核心技能

广告变现 / SDK： 聚合 SDK 三层架构 Loader / Provider / Proxy · 激励 / 插屏 / 开屏 / Native / Banner 全广告位 · 10+ 家广告平台接入（AdMob / 穿山甲 / 优量汇 / 快手 / Pangle / Mintegral 等） · 自渲染与模板渲染双模式 · eCPM 与瀑布流调优 · 变现方案咨询

数据可视化 / 大屏： ECharts 深度定制：多 Y 轴重叠、Tooltip 层级、极小数值防失真 · AntV G2 / G6 / X6 · three.js 3D 场景 · 定尺等比缩放与多分辨率承接 · 一套代码适配 PC / 移动 / 车间大屏 / 电视

中后台 / 全栈： Vue 3.5 + TypeScript + Vite + Element Plus / Ant Design · pnpm monorepo · Pinia · vue-i18n · Node.js（Koa2 + TS + Zod）· Prisma + MySQL · Redis · BullMQ · gRPC · RBAC 按钮级 + 接口级权限 · OSS 直传 · 可观测性告警

跨端 / 移动： Flutter（Dart 3 · Riverpod · drift · Material 3） · React Native · Kotlin（Android 原生） · MethodChannel / EventChannel · NativeModule / RCTEventEmitter · WebView 壳 / Capacitor / kiosk

小程序 / H5： 微信小程序原生 · uni-app · Taro · 活动 H5 · PC / 移动响应式适配 · 微信云开发：登录、远程配置、云存档

小游戏： Cocos Creator 3.x（TypeScript） · 关卡生成器与可解性校验 · 经济系统与难度曲线 · IAA 激励视频 / 插屏接入 · 埋点 · 上架流程

团队整包 / 工程方法： 可组织 PHP（Laravel / ThinkPHP）、Java（Spring Boot）、Android 原生协作交付 · 需求 → 方案 → 里程碑 → 验收有据可追溯 · 技术选型调研、代码审查、性能优化

代表项目

01 · 机房动力环境监控大屏

角色： 前端负责人 / 独立交付

机房要把温湿度、漏水、空调、UPS 与配电、告警事件压进一屏，值班电脑、车间电视、手机都要能看。

- 一套 Vue3 + TypeScript + ECharts 代码适配 PC / 移动 / 车间大屏 / 电视四端，定尺等比缩放 + 居中留白承接不同分辨率
- 大屏端用 Three.js 做机房 3D 数字孪生：透视机柜、悬浮温度标签、告警脉冲环，另留 2D 平面降级开关；电视端封装 APK 常驻播放

结果：现场 7×24 值班可用；设备总览 26 台、5 类告警面板一屏可读，告警从翻列表变成扫一眼。

技术栈：Vue3 · TypeScript · ECharts · Three.js · 定尺等比缩放 | 证据：work-idc-3d.png 为 idc-monitor 前端 dist 本地运行、renderMode=3d 的 Three.js 场景截图；work-idc-screen.png 是 TV 端 2D 降级态对照

02 · 聚合广告 SDK · 三端桥接

角色： 架构设计 + 三端桥接

同一套广告能力要给原生、Flutter、RN 三种技术栈的 App 复用，且每个 App 接入的广告平台组合不同。

- Loader / Provider / Proxy 三层架构，插件层只保留通道、句柄与事件转发，复用原生竞价与投放能力
- Flutter 用 MethodChannel / EventChannel 双通道 + 13 类事件枚举；RN 用 NativeModule / RCTEventEmitter；Android 桥接层 Kotlin

结果：Android / iOS 各 3 类广告位（激励、插屏、Native）在真机上跑通了 loadSuccess → show → adShow 三步；以 adShow 为成功判据，Flutter 单轮验收从 184s 压到 35s。开屏与 Banner 仍需后台配位，iOS 侧 Swift module 工厂符号问题仍在排查。

技术栈：Kotlin · Flutter · React Native · 聚合 SDK · 竞价 / 瀑布流 ｜ 证据：docs/discovery/2026-10-28 双端验收报告 · apps/projects/uju_flutter_sdk、uju_rn_sdk

03 · Tidewell 广告聚合平台

角色：全栈 / 架构

把开发者建应用、配广告位与瀑布流，和发布者看报表，放进同一套权限与数据模型里。

- Node.js（Koa2 + TypeScript + Zod）+ Prisma + MySQL 35 张表 + Redis + BullMQ；三端 261 个前端接口
- OSS 直传签名；SDK 打包服务按勾选平台自动出包（6 平台 / 31 项冒烟）

结果：开发者自助建应用、广告位、瀑布流与账号绑定，发布者自助看报表的功能面已完成。当前按「本地优先」策略运行，生产按域灰度切换尚未放行，未对外宣称线上可用。

技术栈：Koa2 · Prisma · MySQL · Redis · BullMQ · Vue3 · RBAC ｜ 证据：docs/discovery/2026-11-07-双项目当前阶段复盘.md · apps/projects/dipper、phecda

04 · 建木 · 多应用聚合平台

角色：全栈

三个行业的小程序要共用一套管理后台，又不能串数据。

- Vue 3.5 monorepo（pnpm workspace + catalog）管理后台 + Koa 服务端
- 多应用数据域隔离、菜单同步与差异预览、审计日志、Flutter 客户端包

结果：同一套后台承载美业预约 / 咖啡点单 / 餐饮点单 3 个行业的线上小程序，27 个管理页、164 个后端用例；新增一个应用只配数据、不改代码。微信支付真实联调因暂无可实际收款项目处于 blocked，收款能力未对外宣称。

技术栈：Vue3 · Monorepo · Prisma · RBAC · Flutter ｜ 证据：docs/integration/evidence-2026-11-10/e2e-booking-home.png · apps/projects/jianmu

05 · 喵爪堆堆山 · 微信小游戏

角色：独立开发（玩法 / 前端 / 变现 / 上线）

想用一款完整的小游戏，把玩法、关卡、埋点到上架这条链路自己跑一遍。

- Cocos Creator 3.x + TypeScript；堆叠配对消除 + 互锁死局检测 + 洗牌保进度
- 60 关难度曲线（对视互锁 + 转身配额 + 密度阶梯），关卡可解性由模拟器逐盘校验（115 项单测 + 42 项模拟用例）

结果：微信小游戏已发布，玩法、关卡、埋点到上架这条流程自己走了一遍。广告位尚未开启，暂无可公开的收益数据；TapTap / Google Play / 海外 Web 渠道均未上架。

技术栈：Cocos Creator 3.x · TypeScript · 微信云开发 · IAA ｜ 证据：design/v4-gameplay-shots/ui-02-home.png · games/projects/meow-stack

06 · 像素填图 / 小捣蛋找物夜

角色：独立开发

把关卡生成、难度曲线与收集系统做成可复用的模板，而不是每款游戏重写一遍。

- Cocos Creator 关卡生成器 + 机检（90 套关卡变体 0 异常）
- 像素填图按猫咪集 / 古风集 / 美食集三主题组织关卡与收集；找物夜做夜色场景 + 图鉴收集 + 10 关递进

结果：两款游戏均已达到可上架状态，尚未发布，无运营数据。

技术栈：Cocos Creator · 关卡生成 · 数值与难度曲线 ｜ 证据：docs/release/screenshots/ · docs/publish/screenshots/ · games/projects/pixel-nonogram、little-troubles

其他可直接展示

Easy Reader：Flutter 跨端小说阅读器：Riverpod / drift 分层架构，接入聚合广告 SDK 变现。M11–M17 功能面完成，真机补测待做。（功能面完成）

eCPM 计算器：零依赖 HTML/CSS/JS 单页工具，12 项单测 + 41 项 UI 回归 + 截图基线，可直接当在线小工具展示。（可直接展示）

服务与参考报价

广告 SDK 接入 / 联调：单平台接入、广告位配置、真机联调、验收报告　—　¥3,000 – 8,000 / 平台

广告变现咨询 / 调优：聚合架构评审、瀑布流与竞价策略、eCPM 诊断、优化清单　—　¥2,000 – 5,000 / 次

数据大屏 / 可视化：单屏设计 + 开发 + 多端适配 + 部署　—　¥5,000 – 15,000 / 屏

中后台 / 小程序 / 跨端：按整包或功能点报价，含接口联调与上线　—　面议

小游戏整包：玩法 + 关卡 + 变现 + 上架配合　—　面议

团队整包：前端 + PHP / Java 后端 + Android 原生协作　—　面议

以上是起步价，按需求范围、周期与验收标准评估后报价；远程为主，广州可面谈。

合作流程

01　需求澄清（1–2 天）：确认目标、范围、验收标准与依赖，输出一页需求确认单。

02　方案与报价（双方确认后开工）：技术方案、里程碑拆分、工期与报价。

03　里程碑开发（按周交付）：每周给可运行版本，随时可演示，不接受最后一天才看到东西。

04　验收与交付（对照清单逐项）：交付源码、部署文档与接入说明。

05　交付后 30 天（缺陷免费修复）：需求变更单独评估。

边界与原则

不接：博彩 / 棋牌赌博；爬虫撞库、灰产与未授权数据抓取；纯切图搬运；长期驻场坐班；交付后无限期免费维护

- 涉及 eCPM、留存、收益的内容只报可核实口径，不承诺收益数字
- 客户资料、账号与密钥不入库、不外传；作品集展示前先脱敏
- 项目状态按真源标注，不把开发中写成已上线

说明

工作年限与在线简历网址尚未确认，data/profile.json 中仍为 〔〕 占位符；打印版与在线页面会自动跳过未填项，确认后填进去并重跑 python3 tools/build.py，Word / PDF / 在线站点会同步更新。

项目状态按工作区文档标注，未把开发中写成已上线；涉及收益、eCPM 的数据只报可核实口径。