



李玟諭



國立陽明交通大學

電控工程研究所 碩士畢業

通訊地

新竹市

總年資

1年(含)以下工作經歷

希望職稱

軟體工程師、系統工程師

個人簡介

我是交大電機系應屆畢業生，從台北下來新竹準備開啟正式的工作階段，也因為新竹的地理結構及縣市氛圍平時只能當埋頭自理的電腦手...但在社會現實之下，也期許自己能夠持續奮鬥學習，以找尋自己的價值，並且在這一路上尋找相似志向的朋友們!

個人資料

女、25歲

就業狀態

待業中

主要手機

0965-575-232

E-mail

ashley900121@gmail.com

通訊地址

新竹市北區北***

英文姓名

Amber

聯絡方式

0965575232

駕駛執照

普通重型機車駕照、普通小型車駕照

交通工具

普通重型機車

自傳

我於去年底畢業於國立陽明交通大學電機與控制工程研究所。碩士期間主要研究無人載具系統整合與通訊架構設計，並協助應用 AI 與機器學習演算法 於導航與決策模組開發，同時具備 LLM (Large Language Model) 應用開發 與 Speech-to-Text 語音辨識整合經驗，累積模型應用與系統整合的實作能力。從感測資料處理、ROS 系統串接、網路通訊到 3D 視覺化呈現皆有完整開發背景。

在碩士論文與相關專案中，我熟悉 **Unity 介面設計**、**C# 互動邏輯開發**、**Python 資料整合**、**Git合作開發**，並具備 **LLM API 串接**、**Prompt 設計與應用** 流程建構經驗，同時**整合 ROS 與 Docker** 等開發環境，建立**跨平台系統架構**。我主要開發結合 Team Awareness Kit (TAK) 與 Unity 3D 的 2D/3D 戰術監控系統，負責系統整合與視覺化設計，將多通訊環境 (4G/5G、UHF、LEO 衛星) 下傳回的資料與 AI 模型推論結果 轉化為即時監控與互動介面。過程中不僅**處理後端資料流與通訊邏輯**，也深入理解 **模型應用與實際場景結合** 的重要性。同時，我善用 **AI-Assisted Software Development** 提升開發與除錯效率，持續優化系統架構。

為了深化 AI 與工程實作能力，我持續學習機器學習基礎理論與模型應用，並實際測試與開發 LLM 應用流程與語音轉文字 (Speech-to-Text) 功能整合，理解資料處理、模型推論與應用端串接流程。同時也**自學 HTML、CSS、JavaScript 與前後端串接**概念，**開發個人平台與伺服器點餐系統**，從資料庫設計、API 撰寫到前端實作皆親自完成，培養從資料處理到產品落地的完整思維。

除了技術能力，我在研究與專案中也負責整理文件、說明系統架構，與不同單位工程師協作與交接，也參與展覽與系統展示規劃，培養良好的溝通與團隊合作能力。

個性上，我喜歡與人討論與共同解決問題，期待在團隊環境中持續成長。未來希望以 AI 與機器學習工程師 為主要發展方向，並結合系統整合與應用落地能力，成為能將模型技術有效轉化為實際產品價值的工程人才。

I graduated at the end of last year from the Institute of Electrical and Control Engineering at National Yang Ming Chiao Tung University. During my master's studies, my research focused on unmanned vehicle system integration and communication architecture design. I applied AI and machine learning algorithms to navigation and decision-making modules, and gained hands-on experience in LLM (Large Language Model) application development and Speech-to-Text system integration. My work involved sensor data processing, ROS system integration, network communication, and 3D visualization, providing me with a strong foundation in both AI implementation and system-level engineering.

In my thesis project and related developments, I worked extensively with Unity (UI design and C# interaction logic), Python-based data integration, and cross-platform deployment using ROS and Docker. I was responsible for developing and integrating a 2D/3D tactical monitoring system that combined Team Awareness Kit (TAK) with Unity 3D. The system transformed multi-channel communication data (4G/5G, UHF, and LEO satellite) and AI model inference results into real-time monitoring dashboards and interactive control interfaces.

Additionally, I have experience with LLM API integration, prompt design, and end-to-end application workflow construction, as well as implementing Speech-to-Text pipelines for real-time data processing and interaction. These experiences strengthened my understanding of how to bridge AI models with real-world application scenarios. I also leveraged AI-assisted software development tools to improve development efficiency and system optimization.

To further deepen my AI capabilities, I continuously study machine learning fundamentals and model applications while validating concepts through hands-on implementation. At the same time, I have developed frontend and backend integration skills (HTML, CSS, JavaScript, API development, and database design) through building personal platforms and a server-based ordering system. These projects helped me understand the complete lifecycle from data processing and model integration to product-level deployment.

Beyond technical skills, I frequently took responsibility for documenting system architecture, preparing technical handover materials, and coordinating with engineers across different teams. I value collaboration and clear communication, and I thrive in team environments where ideas can be exchanged and refined.

My primary career goal is to grow as an AI / Machine Learning Engineer, focusing on applying models such as LLMs and intelligent systems to practical scenarios. By combining AI development with system integration capabilities, I aim to become an engineer who can effectively translate advanced models into real-world product value.

學歷

國立陽明交通大學

2023/9~2025/12

電控工程研究所 | 碩士畢業

國立高雄師範大學

2019/9~2023/6

電機工程學系 | 大學畢業

中和高中

2016/9~2019/6

普通科 | 高中畢業

工作經驗

總年資 1年(含)以下工作經歷

求職條件

希望性質 全職工作

上班時段 日班

可上班日 錄取後兩週可上班

希望待遇 月薪 48,000 元以上

希望地點 新竹縣竹北市、新竹市

遠端工作 對遠端工作有意願

希望職稱 軟體工程師、系統工程師

希望職類 助理工程師、軟體工程師、數據分析師 / 資料分析師、全端工程師、AI工程師

希望產業 電子資訊 / 軟體 / 半導體相關業、投資理財相關業、批發 / 零售 / 傳直銷業

語言能力

中文

聽/精通 | 說/精通 | 讀/精通 | 寫/精通

英文

聽/中等 | 說/中等 | 讀/中等 | 寫/略懂

GEPT全民英檢初級

TOEIC (多益測驗)

台語

略懂

客語

略懂

專長

擅長工具

ROS/ROSBridge/ROS# 整合：熟悉 topic、message、bag、CompressedImage、PoseArray 等資料流。

跨平台資料傳輸：Python UDP/TCP、多工 async、隊列架構、CoT 格式生成與 TAK 互通。

Unity C# VR 互動開發：VR 控制器讀取、camera 切換、介面設計、3D 視覺化呈現。

網路測試與指標分析：iperf3、自動化 ping 測試、延遲與吞吐量分析、網路切換偵測。

地理資訊運算：GPS/Local coordinate 轉換、WGS84/ENU 計算、多點 waypoint 視覺化。

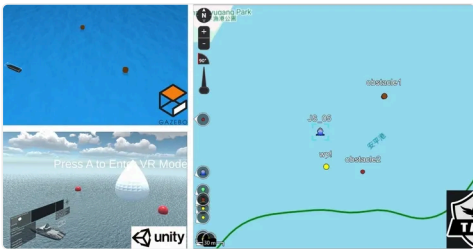
資料分析與流程自動化：Python/matplotlib/log parser/JSONL 處理、自動生成統計結果與圖表。

系統整合：能同時管理 ROS、Unity、TAK、通訊模組之間的交互和同步。

軟體架構設計：能規劃模組化系統、資料流記錄、介面定義、錯誤處理與效能優化。

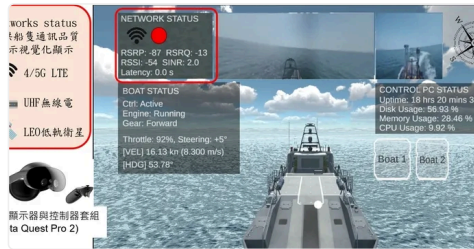
#PowerPoint #Python #Excel #C# #Github #Visual Studio #Machine Learning #Linux #軟體工程系統開發

附件



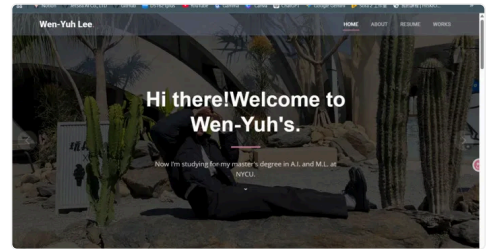
B6E685E3-72DD-4E10-88EA-50D3E9F015B5.jpeg

跨平台資訊整合



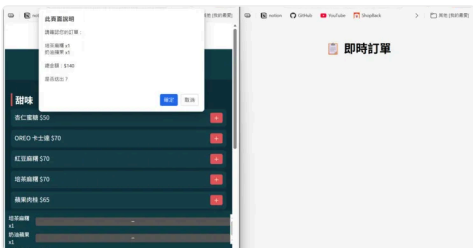
A8A64303-7F71-4929-AA71-2550F0E7B5F2.jpeg

VR開發



Screenshot 2026-02-24 132930.png

個人網頁(參考)



Screenshot 2026-02-24 134234.png

自學自製點餐系統