江禹叡

國立臺灣師範大學資訊工程學系｜大二升大三（預計 2028 年畢業）

+886 933 458 312
ray950520@gmail.com
github.com/Ray05202006

對企業資訊系統與雲端 SaaS 有高度學習動力，具備 SQL 資料庫設計基礎與 Azure 雲端服務部署實作經驗。善用 Git 進行多人協作開發，並熟悉 Notion 等知識管理平台的日常應用情境。期望加入叡揚資訊，參與企業數位化產品研發，從雲端文管、流程自動化等實務工作中累積系統工程能力。

技術專長

程式語言	Python（自動化腳本、資料處理）、C（系統程式）	資料庫	SQL（課程與實作，具備查詢設計與規劃基礎）
雲端服務	Azure Static Web Apps、Docker 容器化部署	**CI/CD**	GitHub Actions 自動化建置與部署
協作工具	Git、Notion（知識管理與專案追蹤）、VS Code	**AI 輔助**	Claude Code、GitHub Copilot CLI

專案經歷

All-Platform-Post ｜跨平台統一發文管理工具 [GitHub] 2026

Azure Static Web Apps GitHub Actions Docker

- 開發跨平台統一發文管理介面，整合 Azure Static Web Apps 提供穩定雲端托管環境
- 以 GitHub Actions 建立 CI/CD 自動部署管線，每次程式碼推送後自動觸發建置與發布
- 以 Docker 統一開發與部署環境，降低環境差異風險

Azure | CI/CD | Docker | Web App

openclaw / Ollama ｜本地端 **AI Agent** 部署 2026

Docker Self-hosted AI

- 以 Docker 完成 openclaw AI Agent 容器化部署，並以 Ollama 在本地端運行大型語言模型，自行研究映像管理與服務維運

Docker | AI Agent | Ollama

Twisted Fables ｜ **TUI** 卡牌遊戲（程設二學期末專題）[GitHub] 2025

C TUI Git 多人協作

- 以 C 語言實作完整卡牌遊戲邏輯，含牌組管理、回合系統與終端機互動介面（TUI）
- 以 Git 進行多人協作開發，完成從需求分析、模組設計到功能展示的完整開發週期

C | Team | Git

NoOodle ｜ **GameJam** 獨立遊戲 [itch.io] 2025

Godot Engine GDScript 五人團隊

- 五人團隊在 GameJam 限定時間內完成遊戲設計與開發，累積快速迭代與跨功能協作能力

Godot | Team Project

學歷

國立臺灣師範大學 2024 – 2028（預計）

資訊工程學系理學士

- 相關課程：資料庫理論（修課中）、資訊安全（已修）、計算機網路（修課中）、演算法（修課中）、計算機結構（修課中）

其他經歷

NTNU 資工系系學會｜會員代表 2025 – 現在

- 審查系學會預算提案並核對財務結算報告，培養財務核實與文件審查能力
- 參與學生自治章程修訂，了解組織規範制定流程