

Stefan Pao

计算机科学本科生 · 社会公益 / AI 教育 / 游戏设计与开发

stefanpao@outlook.com · github.com/Stefan-Antonio-Pao · stefanpao.com

温州肯恩大学计算机专业本科生。项目集中于社会公益、AI 教育与游戏开发，负责过项目设计、全栈开发、提示词工程、测试与双语内容。

教育背景

温州肯恩大学 · 计算机科学与技术本科

2024.09 - 至今

- GPA 3.936 / 4.0 · 前 5%
- CET-4 608 · 多邻国 105
- 核心课程：数据结构与算法、操作系统、计算机架构、机器学习、软件工程

精选项目

被诅咒的画布

项目设计与全栈开发 · Python / Flask / JavaScript · 2026.06 - 2026.07

- 两幅画作世界、任务追踪、角色记忆与故事导出组成完整网页游戏流程。
- 将 API、本地语言模型与轻量分类器接入统一游戏状态；项目仓库提供完整运行说明。

光语伴读 LumiRead

项目设计、提示词工程与测试 · Kotlin / Gemma · 2026.05 - 2026.06

- Android 端侧完成 OCR 矫正、苏格拉底式问答、多轮互动与离线词典。
- Google Gemma Developer Hackathon 2026 半决赛路演项目。

抑郁症沟通培训

项目设计、提示词工程、模型训练与测试 · 2026.05 - 2026.06

- 6 章 18 关双语沟通课程，支持自由文本练习、反馈与 3D 训练场景。

儿童购物教学

全部开发与测试 · HTML / CSS / JavaScript · 2025.12 - 2026.03

- 覆盖货币认知、现金与电子支付、兑换和购物实践，并提供语音与渐进式学习支持。

经历

计算机科学课程助教 · 温州肯恩大学

2025.09 - 2026.06

- 参与课程与上机实验答疑，协助调试 Java 程序，累计完成百余次课堂与课后解释。

软件部部长 · 温州肯恩大学科学科研协会

2024.10 - 2026.06

- 组织 Web 开发与 Vibe Coding 培训，参与学生科研日的活动设计与现场技术支持。

竞赛与实践

- 温州肯恩大学人工智能方案设计竞赛 · 第四名 · 2024.10
- 第 22 届上海市青少年计算机应用操作竞赛 · Python 编程实践高中组 · 2023.12
- 第 13 届蓝桥杯全国软件和信息技术专业人才大赛青年组 · Python 高级创意编程组一等奖 · 2022.06

技能

软件开发

Python · Java · HTML · CSS · JavaScript · Flask · SQLite

AI 与交互

Prompt Engineering · Local Models · OCR · Dialogue Systems

工程实践

测试设计 · 调试 · 日志 · Git · 双语写作与教学