

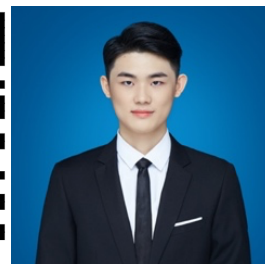
# 张旭

美国电话：(+1) 518-961-6489

邮箱：[zx540402509@yeah.net](mailto:zx540402509@yeah.net)

微信号：zx540402509

作品集：[xuzhang.me](http://xuzhang.me)



## 教育经历

- 宾夕法尼亚大学 | University of Pennsylvania (UPenn), Philadelphia, PA (硕士)** 2021.09- 2023.05
- 专业：电脑图形与游戏技术 (CGGT) | 相关课程：游戏开发，电脑图形，电脑动画，3D 建模
- 伦斯勒理工学院 | Rensselaer Polytechnic Institute (RPI), Troy, NY (学士：双专业)** 2016.09- 2020.05
- 专业：计算机系统工程 (CSE) & 电脑科学 (CS) | 荣誉：获得 Dean's list (荣誉名单) GPA: **3.79/4.0**

## 实习经历

### 游戏产品经理实习 | 芒果斗地主 H5 | 字节跳动 朝夕光年 2021.04- 2021.08

- 项目背景**：基于头条系平台流量的斗地主 H5 小游戏(混合变现)
- 主要工作**：用户调研问卷、周边系统&商业化需求输出&迭代、数据分析&ABtest、竞品动态追踪与分析
- 需求贡献**：输出需求 18 个，其中 9 个为商业化需求，其余为留存或基础功能需求。单个商业化需求最高贡献平台 14% 收入，功能曝光转化率达到 15%，人均广告次数贡献约 0.3 次
- 其他贡献**：每日输出数据日报，每周输出并分享竞品最新动向，产出用户行为分析 1 份、竞品分析 5 份、ABtest 数据分析 3 份并产出对应功能迭代需求。同时，结合自身经历，主动梳理新人入职后的工作 Wiki，输出 1 份新人配置表教程等，以解决新人入职后的一系列快速上手的痛点
- 个人提升**：熟悉游戏策划案从创意到发布，到用户反馈、数据观测、迭代优化的一系列流程和关键思考；理解游戏数据分析的关键指标含义和可能隐藏的问题；使用 ABtest 定量分析以及用户调研定性分析来进行数据归因

### 后端开发实习 | 360 你财富 | 奇虎 360 2018.05- 2018.08

- 项目背景**：在“360 你财富”的后端团队里负责服务器部署相关的开发工作
- 个人贡献**：使用阿里云作为云端服务器，配置开发环境，并利用 Laravel 搭建网站并实现网页跳转功能；使用 WeUI 在网页前端配置微信的操作界面，并添加若干互动按键

## 项目经历

### Flowing Fire | 组队项目 2022.03- 2022.04

- 项目背景**：结合风与火的魔法题材解谜游戏。玩家扮演风之魔法师，将圣火传播，净化被污染的世界
- 个人贡献**：担任策划+开发。负责核心机制设计，谜题设计，地图编辑与 UI

### 肉蛋葱鸡 (Hohohot) | MiniGame - 腾讯策划公开课 2021 - 魔方工作室组 2021.09- 2021.12

- 项目背景**：食材为主题的 3D 派对游戏。玩家身处灼热煎锅内，需要跳至他人头顶，远离铁板，努力成为最后的幸存者
- 个人贡献**：担任策划。脑暴原始点子提出者，负责核心玩法、地图、道具、角色主动/被动技能等设计

### 电脑图形 | 研究生在读课程 2021.09- 2022.05

- 项目背景**：手动实现图形光栅化与不同 shader，Minecraft 地形生成与物理运动模拟，底层实现 UE4 物理渲染

### 口袋妖怪 (游戏) 数据库 | 数据库课程项目 — 最终成绩 A 2020.04- 2020.05

- 项目背景**：利用口袋妖怪的属性，弱点，技能招式等数据，加以分析并为用户提供游戏攻略指南
- 个人贡献**：作为 4 人团队一员，收集玩家需求，设计产品 UI；与组员沟通，确定各表信息并选取合理的关键值；利用 SQL 搭建本地数据库；开发 UI，为用户提供指引

- **项目背景**：设计可被摄像头识别的手势，为同一实验室的其他研究提供帮助
- **项目模块**：手势需求分析、手势设计、手势模型训练、项目管理、手势测试与调试 6 个部分
- **个人贡献**：带领 4 人团队，制定项目计划并推进。领导手势需求分析、手势设计、数据采集与数据的清洗、手势模型训练、手势测试与调试 7 个部分。**最终**，手势可被识别。模型准确率为 70%，精度为 60%，召回率为 60%

## 专业技能

---

- 软件技能：**UE4, Unity3D, Maya, XMind, Axure RP, MotionBuilder, MindNode, 墨刀, Excel**
- 编程语言：**GLSL, Python, SQL, C#, C++, Java, Pytorch**
- 知识储备：拥有**图形学, 动作捕捉, 3D 建模, 机器学习, 深度学习**, 及其他计算机背景知识
- 英语水平过硬，能快速阅读英文文本与撰写英文文档（五年美国生活，加入兄弟会并担任体育主席）

## 游戏经历

---

对游戏充满热情，且涉猎较广泛。从不同平台到不同品类皆有接触

喜欢以不同的视角体验不同的游戏，并且有游戏拆解相关经历

- 体验不同平台：页游、端游、主机游戏、手机游戏
- 体验不同品类：FPS、MOBA、ARPG、Roguelike、休闲游戏、恐怖游戏等
- FPS：守望先锋、DOOM 系列、Shadow Warrior 系列、无主之地系列、生化奇兵系列、求生之路、消逝的光芒
- MOBA：王者荣耀、Arena of Valor、Dota2、宝可梦大集结、LOL 手游、非人学园
- ARPG：巫师 3、塞尔达荒野之息、怪物猎人系列、黑道圣徒系列、噬神者系列、DNF
- Roguelike：以撒的结合、死亡细胞、Wizard of Legend、失落的城堡、Risk of Rain 2、Street of Rogue
- 休闲游戏：动物森友会、马里奥派对、马里奥赛车、任天堂大乱斗
- **游戏拆解**：英雄联盟手游、宝可梦大集结、英雄就是我（格斗游戏）