

# 张旭

美国电话: (+1) 518-961-6489

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

中国电话: 135-2062-6752

微信号: zx540402509

作品集: [xuzhang.me](http://xuzhang.me)



## 教育经历

宾夕法尼亚大学 | 硕士 | University of Pennsylvania (UPenn)

2021.09- 2023.05

电脑图形与游戏技术 (CGGT)

Philadelphia, PA

- GPA: 3.72/4.0

伦斯勒理工学院 | 学士 双专业 | Rensselaer Polytechnic Institute (RPI)

2016.09- 2020.05

计算机系统工程 (CSE) & 电脑科学 (CS)

Troy, NY

- GPA: 3.79/4.0
- 荣誉: 获得 Dean's List (荣誉名单)

## 实习经历

战斗关卡策划实习

2022.06-2022.08

火影忍者手游 | 动作和关卡组 | 腾讯魔方工作室

- 项目背景:** 火影 IP 横版动作手游, 国内横版动作手游市场占有率第一名
- 主要工作:**
  - 独立设计并制作单人清版关卡, 并利用现有素材实现新玩法, 新场景机制, 与评分机制; 利用未上线忍者的原始资源, 独立设计并制作 Boss 的整套战斗逻辑与表现, 其中涉及普攻、技能、战斗表演, 玩法设计与关卡互动;
  - 参与魔方工作室超新星计划, 以“宠物”为题, 独立完成游戏提案并产出 demo, 最终选为优秀作品展示在官号
- 个人提升:** 1 个月内上手关卡编辑器与动作编辑器, 了解关卡与战斗角色的产出流程, 以及两者更深入的设计与实现细节; 提升了短时间内完成独立游戏提案到产出 demo 的能力

游戏策划实习

2021.04- 2021.08

芒果斗地主 H5 | 字节跳动 朝夕光年

- 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

2018.05- 2018.08

360 你财富 | 奇虎 360

- 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

2022.03- 2022.04

#### UE4 组队项目

- **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, 关卡设计与 UI

### 肉蛋葱鸡 (Hohohot)

2021.09- 2021.12

#### MiniGame - 腾讯策划公开课 2021 - 魔方工作室组

- **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、关卡、道具、角色主动/被动技能等设计

### 电脑图形项目

2021.09- 2022.05

#### 研究生课程项目 — 最终成绩 A+

- **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

2020.04- 2020.05

#### 数据库课程项目 — 最终成绩 A

- **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

### 手势识别项目

2019.01- 2019.05

#### Cognitive and Immersive Systems Lab at Rensselaer — IBM 赞助

- **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, MindNode, 墨刀, Excel**
- 编程语言: **C#, C/C++, GLSL, Python, SQL, Java, Pytorch**
- 知识储备: 拥有**图形学, 3D 建模, 3D 动画, 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 (六年美国生活, 加入 AXP 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: 主机游戏 (SP、PSP、Xbox 360、Nintendo Switch、PS5)、页游、端游、手机游戏
- 体验不同品类: ARPG/ACT、FPS、MOBA、Roguelike、休闲游戏、恐怖游戏等
- ARPG/ACT: 战神 4/5 (均白金)、血源诅咒 (白金)、艾尔登法环、仁王 2、鬼泣 4/5、贝姐 3、SIFU、怪猎系列等
- FPS: 守望先锋、Valorant、DOOM 系列、Shadow Warrior 系列、无主之地系列、生化奇兵系列、求生之路
- MOBA: 王者荣耀、Arena of Valor、Dota2、宝可梦大集结、LOL 手游、非人学园
- 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**: 火影忍者手游、英雄联盟手游、宝可梦大集结、英雄就是我 (格斗游戏)