****

**朱昱林**

手机：15602985003

邮箱：116020372@link.cuhk.edu.cn

出生年月：1998年2月

现居住地：深圳

**2021.10 – 2022.09 基于多模态识别方法的解谜游戏自适应提示系统**  **毕业设计**

• 论文被IEEE游戏、娱乐与媒体会议 (IEEE GEM 2022) 录用

• 利用Openface提供的骨骼特征点提取功能获取表情识别需要的数据特征，并收集表情数据

• 开发基于Unity3D的解谜游戏提示系统，设计并完善解谜游戏提示文案

• 设计实验及问卷以验证解谜游戏自适应提示系统有效性

**2022.08 2022 益游未尽 参赛作品《糖醋排骨》** **程序+策划**

• 72小时内，根据主题“治愈”，策划并开发游戏，获最佳游戏、最大体量与最佳主题奖

• 使用Unity3d游戏引擎，开发实现游戏Demo，实现拿取物品、切菜、炒菜玩法与UI

• 创新体感交互，用不同年龄的做菜流程，重现阿尔兹海默老人的体验，让玩家有切身的代入感

• 链接：https://www.bilibili.com/video/BV16k4y1471g

**2021.01 2021 Global GameJam 参赛作品《孤独星球》** **程序**

• 48小时内，使用Unity实现移动，跳跃与互动解谜游戏关卡，背包系统，完成游戏Demo

• 使用Aseprite绘制角色动画

**项目经历**

**实习经历**

**2022.11 – 2023.03 Motphys 客户端开发实习生**

• 在Unity上调用Motphys自研引擎，以C# 语言实现14个物理效果展示Demo，制作跨平台通用UI，完成场景切换，移动视角，拖拽物体等功能，并针对不同平台进行视角与操作的优化，在PC，ios 与安卓平台成功打包运行

• 调研游戏AI原理，用C# 手动实现runtime AI行为树

• 在自研ARPG游戏Demo中，用Unity与C# 语言实现两个小怪的自动寻路，攻击与伤害逻辑，制作Boss范围伤害技能，自主寻找与修订动画与美术替代资源以节约开发成本

• 调研VR平台特性，对渲染效果，触觉模拟等实现方式与注意事项形成文档，以辅助游戏开发，提升用户体验

**2019.04 – 2019.08 腾讯PCG（深圳） 商业化运营实习生**

• 对接腾讯内软非标场景，以轻互动的形式，借助优惠商品的分发提升app下载的转化效率，产生商业收益

• 负责全民K歌签到场景的效率提升，以CPM为导向拆解链路，提升CVR 55%

**2018.12 – 2019.02 东方证券（上海） 信用分析研究实习生**

• 挖掘11个发债主体基本面、债务存续情况，撰写8份公司信用跟踪报告，辅助投资决策

• 分类汇总钢铁，港口行业宏观经济数据，通过Excel搭建和完善内部分析模型

**2017.12-2018.02 德勤（上海） 审计实习生**

• 独立撰写8份审定报表分析复核；与客户对接，抽查及复核存货、固定资产凭证，协助完成对 14 个公司的审计

**编程语言：**掌握C++, 熟悉 C#, 了解Rust, 了解Python

**游戏引擎**：熟悉Unity, 了解 Unreal

**语言技能**：雅思 6.5

**个人评价**：一专多能，擅长沟通与协作，有在游戏开发中和策划，美术沟通合作的经验和能力，热爱游戏与程序开发

**2020.09－至今 香港中文大学（深圳） 数据科学专业 硕士（全日制）**

**2016.09－2020.06 香港中文大学（深圳） 金融专业 学士**

**2019.07－2019.08 加州大学洛杉矶分校（美国） 暑期课程**

**相关课程：**算法分析，C++，数据结构，数据库原理与开发，云计算，最优化，线性代数，微积分等

**技能与评价**

**教育背景**