

潘程

13916355957 • p1067838263@gmail.com • <https://1067838263.itch.io/> • <https://github.com/DrPeachy>

教育经历

南加州大学，硕士	9/2024 - 5/2026
主修计算机科学-游戏开发	
纽约大学，本科	9/2021 - 12/2023
主修计算机科学，辅修游戏工程，数学	
绩点: 3.797/4.0	
康涅狄格大学，本科	9/2019 - 6/2021
主修计算机科学与工程	
绩点: 3.941/4.0	

技能

软件: Unity3D, SVN, Sourcetree, VSCode, IntelliJ IDEA, Photoshop, Maya, ZBrush, Substance Painter, Substance Designer

编程语言: C, C#, C++, CSS, HTML, Lua, JavaScript, Python, GLSL, HLSL, SQL, Golang, Elixir

工作经历

客户端游戏开发实习生，上海哟尔哈科技有限公司，上海	6/2023 - 9/2023
<ul style="list-style-type: none">在 Unity 引擎中使用 Lua 和 C#编写并优化前端游戏功能，重点关注性能、维护和 bug 修复。使用版本管理软件 SVN (Subversion) 以加强版本控制并促进团队协作。参与项目迭代开发用户界面功能逻辑，并进行全面测试，确保高质量输出。与项目负责人、设计师和开发人员合作，并参加每周进度会议，以保持流畅的工作流程并及时解决新出现的问题。	

客户端游戏开发实习生，上海完美时空软件有限公司，上海	7/2022 - 8/2022
<ul style="list-style-type: none">利用 AirtestIDE 开发并实现 Python 测试脚本，用于质量保证，并在 Unity 引擎中使用 TypeScript 进行前端游戏开发。学习整合异步方程式和第三方插件及 SDK (如 DOTween) 的封装等高级概念。与项目领导和开发人员合作，并参加每周会议，展示进度报告，确保与项目目标保持一致，并及时解决问题。	

游戏开发经历

Itch.io Game Jam, 线上	5/2022 - 3/2023
<ul style="list-style-type: none">学习使用第三方 API(LootLocker)在游戏中嵌入积分排行榜学习使用 Unity Engine 后处理组件与基础的 shader 可视化编程	

在校课程, 纽约	1/2022 - 3/2023
<ul style="list-style-type: none">熟练掌握 Unity Engine 的使用与 C#脚本开发，学习使用 Godot 游戏引擎学习游戏设计原理，包括 Game feel, Resources, Level Design, Procedural Content Generation多次与学生合作完成小组游戏项目，在课堂进行项目展示与演讲学习使用 glsl 与 c++编写着色器进行 OpenGL 渲染, ray tracing, texture mapping, light mapping, deferred rendering 等原理及运用	