

# 潘程

13916355957 • [p1067838263@gmail.com](mailto:p1067838263@gmail.com) • [www.charlesrealm.com](http://www.charlesrealm.com)

## 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	
绩点: 3.85/4.0	
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, VS2022, IntelliJ IDEA, Photoshop, Maya, ZBrush, Diversion, Substance Designer

编程语言: C, C#, C++, CSS, HTML, Lua, JavaScript, Python, GLSL, Shaderlab, SQL

## 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"><li>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。</li><li>使用版本管理软件 SVN (Subversion) 以加强版本控制并促进团队协作。</li><li>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。</li><li>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。</li></ul>	
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"><li>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。</li><li>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。</li><li>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。</li></ul>	

## 游戏开发经历

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

## 在校课程, 纽约

1/2022 – 至今

- 熟练掌握 Unity Engine 的使用与 C#脚本开发，学习使用 Unreal 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, PBR Rendering, deferred rendering