

# 蔡哲昊

+86 15026420878 | [Eric021202@gmail.com](mailto:Eric021202@gmail.com) | <https://ericcccccai.itch.io>

## 教育背景

加州大学圣克鲁斯分校

2024年09月 - 2026年06月

- 专业：游戏设计 本科 Baskin工程学院 (GPA:3.86/4.0)
- 相关课程：游戏与技术文化，游戏设计基础，UI&UX 设计，数据结构与算法

尔湾谷学院

2021年08月 - 2024年06月

- 专业：计算机科学

## 专业技能

- 编程语言：Java, C++, SQL, C, C#, HTML/CSS, Python
- 游戏引擎：Unity (2D/3D, 移动端, 多人游戏), Twine, GDevelop
- 工具与框架：Spring Boot, Flask, React, Docker, AWS, Git/GitHub
- 认证：AWS认证云从业者
- 其他技能：敏捷开发，快速原型设计，游戏测试

## 专业经验

Field AI | 实习生

2023年7月 - 2025年4月

- 领导南加州地区部署团队，操作并测试四足机器人 (Aliengo, Spot) 及高精度激光雷达扫描仪 (Leica BLK360, BLK ARC) 采集三维空间数据
- 开发基于Python (Selenium) 的自动化流程，实现360°影像自动上传与质量筛选，优化数据处理效率达40%，并缩短30%后期处理时间
- 运用Unity和RViz开发定制化可视化工具，模拟机器狗运动轨迹、检测异常数据，提升地图构建精度
- 设计并执行四足机器人自动化行径路径与耐久性能的 A/B 测试，整合与分析测试结果以优化路径选择算法并提升运行稳定性。
- 编写现场操作手册与培训材料，加速新进机器人工程师上岗流程

Global Technology Specialists Partners | 全栈开发实习生

2023年6月 - 9月

- 将Unity移动游戏从2017版本升级至2022.3.2，重构超10,000行C#代码并替换过时库函数
- 采用Unity UI Toolkit重构UI/UX流程，优化玩家导航体验与新手教程引导设计
- 优化资源管线（纹理/音频），在保持画质前提下使APK安装包体积缩减18%
- 解决Gradle构建工具与安卓短信服务的兼容性问题，提升30%APK编译效率
- 基于GitHub进行团队协作，在敏捷开发环境中管理版本控制与代码审查

## 项目经历

TapTap 游戏创作大赛 - 2D 冒险收集游戏 | 游戏策划 / 程序开发

- 构思并设计一款以“幻虫收集”为主题的 2D 像素风探索游戏，涵盖七个独立场景。

- 利用**接口化结构** (Interactable、InteractionPrompt) 实现全局“按 E 键互动”系统。
- 开发并设计**随机生成事件触发机制**，如随机雪地灌木搜索与投花召唤美人鱼。
- 设计并实现物品与昆虫收集系统，规划交互逻辑，使 UI 提示与图鉴系统无缝联动，提升玩家成就感与反馈体验。
- 与美术及音效成员协作，统一场景氛围、色调与互动节奏，强化“在故障中发现美”的主题表现。

### GDC26 Alt Ctrl 游戏项目 | 程序开发

- 带领 6 人跨职能团队 设计并开发一款 Alt Ctrl 创新交互游戏，整合 Unity 6.1 游戏开发与 Arduino Nano 33 BLE 等传感器，实现物理交互功能。
- 全程监督 游戏开发生命周期：概念构思、核心玩法设计、UI/UX、传感器集成及展会准备，3 个月内完成可玩演示版本 (Vertical Slice Demo)。
- 设计并实现**双人合作机制**，包括实时物理交互（刀削与接锅动作控制）同步至 Unity 游戏系统，使交互延迟较初始原型降低约 30%。
- 推进软硬件集成，解决蓝牙通讯延迟和传感器稳定性问题，使交互精度在试玩测试中达到 95%。

### 汽车改装兼容性网站 | 全栈开发

- 设计并开发面向汽车改装爱好者的在线平台，实现 **100% 兼容性验证**的改装件匹配功能，采用 MySQL 数据库管理和 Python 数据处理 进行改装件适配验证。
- 构建 **搜索与过滤系统**，结合 AI 驱动的**兼容性检查**，使错误推荐率相比人工搜索 降低 90% 以上。
- 开发 **响应式前端** 支持实时查询和动态零件对比，用户搜索平均时间 **缩短 50%**。
- 制作 **UI/UX 原型与工作流体系**，简化后续功能扩展流程，使新模块的开发时间 **缩短 25%**。

### 游戏经历

**射击游戏**：无畏契约 (1,000+ 小时, 铂金 1)，守望先锋 1/2，穿越火线 (手游, 1,000+ 小时)，绝地求生，CS:GO/CS2，地铁：最后的曙光，卡拉彼丘

**ACT 游戏**：黑神话：悟空，尼尔：机械纪元, 永结无间

**ARPG**：原神 (4+ 年，充值过 2 万)，崩坏 3 (3+ 年，充值过 3 万)，崩坏：星穹铁道 (2 年，充值过 1 万)，鸣潮

**派对游戏**：Among Us，鹅鸭杀，第五人格，骗子酒馆，橡胶强盗，人类一败涂地，超级鸡马，茶杯头，致命公司，胡闹厨房 2，内容警告 (Content Warning)，糖豆人，Pico Park，超级兔子人

**解密游戏**：Paper Please，双人成行，代号：探戈，逃离后室，植物大战僵尸，密室逃脱模拟器，双影奇境

**其他游戏**：我的世界 (2,000+ 小时)，极限竞速地平线 5 (500+ 小时)，明日方舟