

蔡哲昊

+86 15026420878 | Eric021202@gmail.com | <https://ericccccai.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 (IInteractable、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