

张易腾

联系方式	yiteng@umich.edu    zhangyiteng003@gmail.com    电话: (+86) 139-6732-8642
教育背景	<div><div>密歇根大学, 美国安娜堡2025.08 – 2027.05</div><div>信息科学硕士 (MSI), 软件开发方向</div></div> <div><div>杜克大学, 美国达勒姆2021.08 – 2025.05</div><div>理学学士 (应用数学与计算科学 / 计算机科学)    GPA: 3.6/4.0</div><div>主要课程: 游戏引擎编程、三维建模与动画、数据库系统、计算机组成、扩展现实</div></div>
实习经历	<div><div>上海云梧智能科技有限公司, 上海2025.05 – 2025.08</div><div>技术关卡设计师 (游戏)</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>参与基于生成式 AI 的 3D 叙事平台开发: 用户可通过文本生成角色/场景/剧情, 录制分镜, 并在面向青少年的平台分享短视频。</li><li>强化“视频拍摄”核心功能: 实现第一/第三人称相机切换、镜头升降、以及由“录制”按钮触发的场景交互; 以“虚拟取景器”式电影化控制提升沉浸感与可玩性。</li><li>与算法团队协作: 将 Blender+Python 批量生成的大体量建筑场景经 Datasmith 导入 Unreal Engine; 搭建 FPS、俯视角与平台跳跃等多类型 Demo 展示生成式环境能力。</li><li>设计/实现高自由度移动与互动机制: 如“振翼飞行”“城市链索摆荡 (类 Spider-Man)”, 扩展用户生成内容的表达与玩法边界。</li></ul></div></div> <div><div>阿斯利康中国, 上海2024.05 - 2024.10</div><div>大平台数据实习生, 阿斯利康大学</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>参与设计和开发 AI 自讲会评分系统, 模拟医药代表拜访客户场景并进行打分, 降低人工成本, 避免作弊, 提升教学质量。</li><li>使用 Power BI 设计自讲会数据看板, 对超过一万名代表的成绩按大区 and 直线经理进行筛选和排名。</li><li>使用 SQL 和 Excel 处理 AI 自讲会、问卷质量、学习平台绩效等数据, 并负责周报、月报。</li></ul></div></div>
研究经历	<div><div>杜克大学2025.02 - 2025.08</div><div>研究助理, 指导教师: 金昱成</div><div>项目: 利用 AI 文字和语音技术提升中英教学与反馈质量</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>使用 WhisperX 生成中英文字幕, 结合 OpenAI TTS、Azure TTS、Fish TTS 进行中文配音。</li><li>使用 GPT-SoVITS 和科大讯飞语音进行人声合成, 模拟不同教授的声音。</li><li>通过 Videolingo 整合字幕、语音与视频, 产出 100+ 小时双语教学视频。</li><li>开发基于 OJ API 的 C 语言代码自动评分系统, 实时反馈学生作业。</li></ul></div></div> <div><div>杜克大学2023.09 - 2025.03</div><div>研究助理, 指导教师: 常超一</div><div>项目: 基于 TikTok 和抖音的气候变化传播研究</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>利用 API 与爬虫收集环境相关视频数据 (2023.06 - 2024.02)。</li></ul></div></div>

- 使用 SVM + TF-IDF 对视频进行初步分类，并用微调的 Llama3 进行二级细分（科学传播、政策传播、社会活动等）。
- 绘制不同国家和议题的时间序列图，论文被AGU 2024 大会海报展示录取。

## 游戏经历

- Horror and Riddle Game [视频]: Unreal Engine 5 恐怖 + 解谜元素 Demo
- Instant Camera Demo [视频]: 拍立得相机与相册功能 Demo
- Viewfinder Demo [视频]: 复刻经典游戏 Viewfinder 基础玩法 Demo
- Generative Scene & Play Modes [视频]: AI 生成大场景与多种玩法模式 Demo
- Time Rewind Demo [视频]: 角色与物体时间回溯机制 Demo
- Life Restart Game [网页]: 叙事向互动网页游戏

**游戏理解:** 在校期间学习游戏理论与开发课程，对游戏发展与设计有深入理解和讨论。

**游戏涉猎:** MOBA（王者荣耀、英雄联盟）、FPS（使命召唤、无畏契约）、ACG（原神）、独立游戏（小丑牌、伊迪芬奇的日记、8 号出口）、Switch 游戏（马里奥奥德赛、塞尔达王国之泪、动物森友会）、3A（GTA5、荒野大镖客 2、赛博朋克：2077、黑神话：悟空、只狼：影逝二度）、RPG（博德之门 3、极乐迪斯科、最终幻想 7）、肉鸽（死亡细胞、哈迪斯）、SLG（文明 6、金铲铲之战）。

**游戏深度:** 王者荣耀 5 次王者段位，无畏契约 80 小时，原神 60 级；独立游戏、Switch 与 3A 作品均全剧情通关。

## 技能

- 编程与数据分析: Python, Java, C++, SQL, Matlab, Excel
- 可视化与前端开发: JavaScript, HTML, CSS
- 游戏开发与建模: Unreal Engine 5, Unity, Blender, AR/VR 开发
- 语言能力: 普通话（母语），英语（流利，托福 104）