

顾典丁

男 | 年龄：21岁 | 籍贯：六盘水 | 13378588658 | 3388673897@qq.com

求职意向：新媒体/运营/项目策划



教育经历

燕山大学 本科 生物工程（卓越计划）

2021-2025

- 担任职务：2021级生物工程（卓越计划）1班团支部团支书、燕山大学Minecraft学生同好者协会社长
- 社团成就：带领社团获“十佳文明风范社团”、“三星社团”称号；指导社团Java项目获燕山大学网络文化节一等奖
- 主修课程：生物化学、微生物学、细胞生物学、分子生物学
- 竞赛获奖：2022年校级大学生创新训练计划课题《纳米压电材料实现肿瘤治疗研究》
- 所获荣誉：2021年优秀团支书、优秀学生干部

实习经历

上海林氏实业有限公司 项目助理

2023.11-至今

- 内容：
- 服务器管理与人员技术培训：为公司项目，提供服务器技术支持，开发公司长期工作平台。并且对公司近百名员工进行服务器平台的使用与工作所需基本建筑软件技能的培训。
 - java后端游戏开发：利用java技术开发相关项目如《跨年元旦晚会》，《周年庆晚会》等线上游戏晚会。利用服务器运维技术搭建线上工作平台，推进同济大学《山西古建筑复原》研学实践活动在企业开展。

实习成果：

在《跨年元旦晚会》筹备中，负责开发Java游戏《雪地对掘》与《问答大比拼》，成功吸引110人在线参与，凸显技术实力。规划服务器性能，保障高并发下的稳定表现，实现500mbps带宽满载，确保活动顺利进行。

社团经历

燕山大学Minecraft学生同好者协会 社长

2023.07-至今

- 社团领导与项目管理：开发《云游燕大》和《定格之中》项目，前者服务2023与2024届新生线上迎新，后者获网络文化节一等奖。
- 宣传与平台运营：针对不同媒体平台定制宣发内容，主导与MUA、央视网的合作视频项目，成功吸引300万播放量，有效提升燕山大学的社会认知度。

Minecraft 高校联盟 常任理事

2023.07-至今

- 作为Minecraft高校联盟（简称MUA）的牵头人，负责组织和执行各类活动与项目，并推动高校社区的合作与联合。
- 成功建立了并管理了MUA的资源整合平台，通过飞书和PHP技术，搭建了高效的社群资源整合系统和高校联盟身份验证平台，吸纳了全国173所高校的组织，服务超过10,000名高校玩家，并创建了促进交流与共享的资料站。

个人优势

- 大学期间建立燕山大学Minecraft社，参与建设Minecraft高校联盟（以下简称MUA），主要面向高校群体的游戏项目活动负责人和新媒体负责人，作为核心成员推动发展我的世界成为高校群体中的大型交流社区。
- 在我的世界商业团队担任服务器管理成员核心成员，通过Java, MySQL, python的编程，优化团队项目开发平台，成功推动多个游戏项目开发进行。
- 熟练使用Windows Office，飞书等办公软件，用于社团管理与项目开发，建立组织管理结构，高效线上管理组织。
- 学习PS, AI, PR, 达芬奇, CAD, Blender, Blockbench等新媒体制作软件，利用这些软件长期制作新媒体内容，对新媒体运营有较为深入的工作经历。
- 具备Vue3.0, javascript, Html5.0等前后端编程语言开发经验，携领开发线上平台验证登录系统。

项目经历

新媒体运营 运营策划

2023.06-2024.06

- 内容：
- 《你的大学，我的大学》：大型高校对外宣传类视频项目，利用mc和mineway两个软件制作体素模型，并通过blender和twimotion等3d模型渲染软件进行视频渲染，由adobe photoshop, illustration等平面设计软件进行物料宣发设计。
 - 2024年4月，第一期联合百大UP主轩岷发起关于“高校社区组织建设发展”主题茶话会，通过使用飞书进行前期调研，寻找有关经验的社群负责人来进行经验分享与答疑解惑，并进行讨论与了解，将长久以来的各校发展经验进行总结，以来推动MUA社群发展。

业绩：

- 《你的大学，我的大学》项目：主导跨校合作，成功联络高校与央视，推动视频发布，实现b站、抖音等平台总播放量达300万，促进广泛学生群体对大学生活的热情。
- 茶话会项目：通过整合社区资源，与视频内容相结合，推动总浏览量接近100万。利用飞书平台高效执行前期调研、方案制定至实施全过程，显著促进社区生态发展。

高校大型竞技类游戏竞赛 项目负责人

2023.11-2023.12

- 内容：
- 游戏开发策划:作为项目总负责人，带领项目组开发制作完整的联赛流程，从宣发到游戏制作均参与。策划带领铁锅杯赛事组，带领赛事组制作完善的游戏方案，使用photoshop设计该比赛所有宣传物料，规划完整比赛周期内的宣传。
 - 直播传播策划:前期组织建立竞赛直播组，并进行转播推流培训，使用高带宽服务器搭建SRS系统，进行赛事推流转播服务器环境搭建。从各地获取比赛选手转播视角，并在OBS, vmix建立导播中心进行二次包装，最终推流至bilibili进行直播。

业绩：

- 本项目在比赛中组织120名玩家，20所高校参与，直播期间最高超3k人同时观看，积累举办大型多人活动的技术与维护经验。
- 本项目在技术上使用了java作为技术核心搭建竞赛服务器，使用高带宽服务器上的linux搭建SRS服务器构建异地转播系统。

元宇宙线上平台推动教育发展 项目负责人

2023.11-2023.12

- 领导并实施“云游燕大”与“虚拟燕大校史馆”项目：成功构建校园模型，在虚拟平台上提供沉浸式体验，引导用户探索燕山大学的历史与发展，推动燕山大学新生入学工作。
- 主导“虚拟教育”项目开发：创新性地结合元宇宙概念与数字媒体，打造互动式教育模式，旨在消除地域教育差异，服务30名来自乡村的学生。
- 负责后台管理与服务器运维：确保项目稳定运行，通过定制授课资源，提升项目跨平台兼容性与用户体验，支持超过100台设备顺畅接入。