

严晗

电话: +86 18019239175 | 邮箱: k4rtol@163.com | 微信号: K4RTOL

教育背景

澳大利亚国立大学(ANU) QS 34 —Master of Computing

2023.02— 2024.11

- 专业方向: 机器学习, (Machine Learning)
- 专业课程: (Advance) Algorithm, Computing Vision, Computer Graphic, Statistic Machine Learning, Database(SQL), Game Development, Structured Programming, Software Construction 等.
- 计算机语言: C++, Python, Java, C#
- 计算机软件: Vs code (studio), PyCharm, IntelliJ, Clion, WebStorm, Unity等

在校项目:

- 与校外西澳公司合作项目 (基于人体跌落姿态的检测与声音预警):
 1. 基于视觉模型的人体跌落姿态实时检测 (YoloV7);
 2. 基于机器学习分辨不同声音的声谱, 检测跌落声音并加以预警;
- C++ 游戏Vulkan草地物理渲染:
 1. 使用草叶 (Grass blade) 渲染草叶的受力情况;
 2. 对于不同的风 (直升机风, 自然风, 强风) 草叶的渲染;
 3. 基于不同距离的草地渲染 (减少开销);
- Java 游戏开发(Blue Lagoon) 桌游电子化;
- 基于Java 安卓开发的社区应用:
 1. P2P 实时对话(基于Firebase);
 2. 基于红黑树结构的搜索查询与结果显示;
 3. 用户关注与黑名单;

东华大学 211—功能材料

2017.09- 2021.06

- 专业课程: 粉体工程、新能源太阳能电池、半导体物理基础、功能陶瓷、传感与显示材料等;

陈志刚课题组

2019.03- 2020.06

2019年3月至2020年6月加入东华大学陈志刚老师课题组, 研究光热材料在治疗肿瘤方面的应用, 协助并完成课题的实验操作以及数据处理, 发表论文:

《Cell membrane camouflaged bismuth nanoparticles for targeted photothermal therapy of homotypic tumors》
(用于同种肿瘤细胞靶向光热治疗的细胞膜伪装纳米粒子)

在科研期间:

- 查阅关于Bi纳米棒在光热治疗肿瘤领域英文文献, 制定Bi纳米棒材料的实验方案;
- 根据方案完成材料合成部分的实验, 设置不同的配方进行对比实验, 改进方案;
- 完成细胞膜包覆Bi纳米棒的实验, 提高Bi纳米棒的生物相容性和靶向能力
- 使用origin软件完成实验数据的分析, 分析影响实验中的材料形态的因素, 最终协助发表论文。

技能 / 其他

英语四六级、雅思7.0, 计算机三级网络证书;
熟悉使用python、C++、java编程语言;
熟悉使用Office、Powerpoint、Excel等办公软件;
熟悉使用Visio、Axure 产品原型设计软件;
熟练使用Pr、Ps等后期软件;
熟悉 Unity、Cocos Creator 等游戏引擎;
熟练使用FL Studio、Ableton live等宿主软件;

实习经历

字节跳动	2020.08- 2020.10
前端游戏开发主助理	
担任字节跳动前端游戏开发助理 ， 学习使用Cocos Creator游戏引擎开发小游戏。	
<ul style="list-style-type: none">• 接触并使用 Cocos Creator 游戏引擎制作触控小游戏（仿《TentacleWars》），完成游戏界面以及关卡的设计；• 学习JS和TS编程语言，使用代码完成细胞间通过触手战斗的主要玩法；• 学习游戏制作的流程，规划游戏制作方案，最终输出游戏策划文档。	

工作经历

上海拜伦文化传媒有限公司	2022.09- 2022.12
产品部产品经理	
负责公司业务产品功能迭代、新项目的原型设计以及功能设计，涉及AR、VR、元宇宙方面。	
<ul style="list-style-type: none">• 阿里云栖大会项目	2022.10-2022.11
与阿里方对接产品需求，整理分析活动运营数据； 负责设计云栖大会 AR 导航功能，设计可视化便捷导航； 参与设计云小宝消消乐小游戏功能与原型，撰写产品文档；	
<ul style="list-style-type: none">• 上海市地铁桂林路地铁项目	2022.10-2022.12
与上海地铁、上海德高申通对接，负责上海15号线桂林路地铁站法制文化墙软件内容； 负责设计法治文化墙上海地铁数字人脚本； 负责设计 AR 互动游戏内容产品原型； 负责“法治国企”活动启动仪式的产品内容设计；	
<ul style="list-style-type: none">• 马克宇宙世界杯 AR 项目	2022.11
负责设计马克宇宙app、支付宝马克宇宙小程序中，世界杯 AR 项目原型； 撰写整理马克宇宙2.0版本部分产品以及功能文档；	
<ul style="list-style-type: none">• 马克宇宙app 功能迭代	2022.09-2022.12
负责设计迭代马克宇宙app中功能模块原型； 设计 AR 用户界面入口、活动任务、AI绘画的功能原型； 设计新用户中心功能界面，撰写产品文档；	
<ul style="list-style-type: none">• 巴斯夫 VR 项目	2022.10-2022.12
负责对接巴斯夫中国，参与设计与研发巴斯夫 VR 体验内容； 巴斯夫项目数字人脚本设计；	

运营管培生：

负责公司微信小游戏数据运营，帮助团队改善游戏用户体验，提高留存等关键指标。

- 负责公司内成都橙果互娱小游戏运营发行，通过使用excel整理产品运营数据，使用python、PPT、Excel可视化产品数据，分析影响产品留存等关键数据；
- 负责产品竞品调研，分析制作商业化程度好、留存高的小游戏产品报告，给研发团队后续迭代产品内容作参考。
- 参与项目：
 - 《救世小镇》：通过微信优选，用户总计300W，留存从 15% 提高至 27%，三月合计收益 50W；
 - 《迷你世界星河漂流》：迷你玩官方授权 IP，单日日活最高50W，各渠道月收益稳定合计 10W；
 - 《生存边境》、《迷你冰川》、《少侠好剑》产品数据记录与分析。

UGC 定制工作室：迷你玩 UGC 工作室 2021.09-2021.12

- 与迷你世界官方签约组建 UGC 生产团队，每月提供优质地图内容，丰富迷你玩生态；
- 负责管理工作室项目进度，分析团队产品关键数据，如留存、收益；为团队提供项目内容迭代参考方向；
- 签约第一个月后，团队产品内容生产官方评级 S 级别。鉴于工作室优秀的产出能力，后续与迷你玩官方签约开发者导师项目，持续为迷你世界创作者生态注入活力。

灵境绿洲 X 百度希壤 X 风雨筑——《元宇宙过大年》春节活动 2021.12-2022.02

- 负责灵境绿洲与风雨筑发布会活动策划，以及发布会 PPT 制作；
- 负责设计《元宇宙过大年》活动中答题项目产品原型设计、撰写产品文档、管理项目的研发进度；
- 负责预热活动方案设计，在预热活动上线两天之内，预约人数已超过 2W；
- 春节活动期间上万人参与，活动共计三天，奖池共计 100 万，该活动成为百度希壤元宇宙官方优秀案例，并且作为国内第一个元宇宙方面的大型活动案例。

灵境绿洲星球元宇宙社区产品项目 2022.03-2022.08

- 负责设计灵境绿洲星球产品的整体世界交互规划，以及社区内互动玩法的设计；
- 负责寻找灵境绿洲合适的美术参考，细化美术需求与美术部门合作。