

1.学长学姐-个人背景篇

1.1 个人基本情况

姓名	古亦平
专业	计算机科学与技术
推免排名	3
联系邮箱	18723011@bjtu.edu.cn
获奖情况	全国大学生数学竞赛（非数学类）一等奖，蓝桥杯 C/C++组 省二等奖，蓝桥杯省二等奖，华为嵌入式软件大赛京津东北赛区初赛 36 强复赛入围；清华 IMDT GameJam 银奖；CCF 专业级 CSP 软件能力认证全国前 2.99% 280 分
主要奖学金及荣誉	主要奖学金： 一等学习优秀奖奖学金、二等工作优秀奖奖学金等。 主要荣誉： 三好学生。
主要科研/项目经历	2021-2022 年北京市级大学生创新训练项目：《智能烙铁座和电烙铁使用管理系统》；虚幻引擎游戏项目《仿真人传奇：起源》主程序、策划；清华 IMDT GameJam《城净式体验》策划；软渲染器 C++项目《tinyrenderer》

1.2 推免活动获得院校录取情况

推免活动参加院校	清华深圳研究院 IMDT（游戏制作人）、中国传媒大学（游戏策划）、东北大学软件学院（游戏智能）、山东大学软件学院（渲染）、北京交通大学、华中科技大学...
初筛被拒院校	吉林大学、厦门大学、北京大学
放弃面试院校	华中科技大学、中科院网络所、浙江大学、四川大学、西北工业大学、东南大学...
优秀营员/拟录取资格院校	中国传媒大学-动画与数字艺术学院-游戏创作与电竞策划、山东大学软件学院、东北大学软件学院-泛虚拟现实实验室、北京交通大学
最终去向及专业	山东大学软件学院-软件工程-计算机图形学渲染方向

2.学长学姐-专业学习篇

2.1 前言

我对游戏方向的研究比较感兴趣，所以我的很多经验都与游戏相关（不管是开发游戏还有玩游戏），感兴趣的同学可以看下去，当然，也有其他的一些经验分享，比如如何提高学习成绩，参加比赛，都是有用的干货。对于保研流程其他很多学长学姐们都介绍过了，我就不赘述了。

2.2 课程学习过程

我是环境专业转到计科专业的同学，在大二，大三，我都还在一直进行计科专业大一课程的补修（因为保研前转专业缺的课程都要补上），虽然课程较多压力较大，但大一大二计科课程相似度较高，其实更有利于计科课程的学习，不用担心转专业后跟不上，相较于分散于不同学年的课程学习，我也其实更喜欢这种集中式的学习。

大一学年：在大一学年，我还在环境专业进行学习，除数学等基础课外，与计科有关的还有python 和学习电脑硬件结构（解剖电脑的课）（这两门课在计科没有）以及 CAD 工程制图课程对于学习计算机都是很有帮助的。所以希望大家不要因为想转专业而对本专业课程不重视。

大二学年：转入计科后，大二学年课程仍是很基础，但课程较多，主要在学习编程语言，写代码较多。我也是在大二参加各种学科竞赛包括数学竞赛（原因主要在于刚学完基础的数学课，对知识点还比较熟悉）、蓝桥杯 C++ 竞赛（原因在于大二仍主要学习编程语言，对编程语法比较熟悉也比较感兴趣）、四六级考试等。

大三学年：课程以计算机专业核心课程主导，包括计算机网络，操作系统，软件设计，数据库等，这些都是对于开发实际软件很有帮助的课程，也是保研面试重要考点。此外，在大二打下编程基础后，在大三参加了大创项目，进行实际软件开发的学习。

2.3 课外推荐学习的内容与学习技巧

作为计科人，写代码能力是最重要的，做笔记能力也是最重要的，写过的算法题和做过的笔记还有项目要留有记录，最好上传到 [github](#)、或写知乎文章，一方面是督促自己高质量完成任务，一方面让自己有影响力（自己的代码能力等能给别人展示出来），一方面是收获其他人认可，总之好处多多。

算法学习：对于像我这种代码能力弱的同学，推荐先看《王道机试指南》（或类似）的视频或书籍（我大概花了两个月看完这个），对常用的算法（比如模拟、排序查找、字符串匹配加密，数学问题，树图...）至少都要自己敲一遍，竞赛考，工作考，保研考...。这样算法入门后可以再刷力扣，pat 等刷题网站能更容易一些。

校内课程学习：老师上课暗示/强调/明确的考点一定要总结出来，要学会猜老师会考啥，不知道咋回答的考点一定要想办法弄明白。期末再集中背一遍考试就没问题了。

英语学习：（英语好的请略过...），听不懂全英文课程怎么办，可以用同传软件翻译看字幕（比如电脑端：有道同传，手机端：讯飞听见），可以找 mooc 课程，可以让老师中文解释...

科研/项目：很多大厂定期都会有训练营，各个学校的实验室也会招实习；github 上公开的项目；学校大创....

3.学长学姐-游戏方向专篇

3.1 如何玩游戏

如果你想未来从事游戏相关的话，玩游戏是必不可少的，但不是鼓励大家天天玩游戏，学历是最重要的，不然你游戏玩的再好也没人要，希望大家要清楚。如果大家真的很想去游戏公司的话，给大家一些建议，首先是玩游戏身份的转变，玩游戏的时候要做好游戏攻略，游戏分析，或参加游戏赛事，获得的荣誉都是有用的（比如某游戏电竞赛事全国第一，游戏内测攻略组玩家...），不要只是为了好玩，开黑...，要去多思考为什么，比如为什么好玩，怎么实现的这个游戏，提升自己的游戏游玩底蕴，记得当时清华 IMDT 保研面试时就曾问：游戏有哪些不足，如果让你修改，有何看法；项目开发中哪里体现了你对游戏的见解...

3.2 游戏开发

游戏开发方面：大三为期一年的分组项目是宝贵的开发游戏的时间，也是一次提升自己软件开发能力的机会，要好好把握。另外很多很多大厂定期都会有暑假或平时的训练营（游戏公司比如：西山居 seed 训练营，完美世界训练营，腾讯公开课；学校比如：清华 IMDT 游戏开发助理...）不要怕是大厂门槛高进不去，有的都是 0 基础的，说不定你会敲代码，用过游戏引擎就要你了（比如我这种菜鸡），而且因为很多只招学生的，工作以后不一定有这样的进入大厂学习的机会了。另外像一些 unity、unreal 游戏开发大赛、吉比特游戏大赛...都可以去参加既可以结交游戏开发大佬，也可以获得荣誉，都是宝贵的经历。

4 个人感想

保研确实是场持久战。在过程中要调整好自己的心态，不能因一次复试失利而气馁，尤其是参加夏令营的时候，一方面夏令营的选拔往往更加严格，一方面是初次开始参加保研的不熟悉，面临陌生的面试，面对许多外校大佬。这时候不要退缩，觉得自己没别人厉害了，**一定要尽可能多的参加夏令营**，各种水平的学校，可以**增加你的面试经验**，让你成为保研老油条，泰山崩于前而色不变，还可以让你**结识更多外校的同学，收集更多第一手保研信息**（比如哪个老师好，哪个学校好，有哪些内情...），当然还有夏令营 offer。从而帮助你在相对容易些的预推免中占取优势。