

# 个人简历

## 个人基本信息

---

- 姓名: 郭进明
- 性别: 男
- 工作经验: 3 年
- 年龄: 25
- 学历: 统招大专
- 联系方式(同微信): 135 5255 7923
- 电子邮件: kevin@kylin.app

## 职位

---

- Unity 开发工程师
- 薪资: 面谈

## 个人技能

---

1. Unity 框架搭建,技术点攻关,编辑器开发
2. Unity 相关项目性能优化,资源加载(AB),美术资源优化,性能控制 CPU、GPU、内存占用、过热问题
3. 发布相关技术掌握 机型适配方案、平台SDK对接
4. 规范制作(程序开发规范、美术制作规范),团队开发计划以及团队合作开发工具使用
5. 自我管理和时间管理能力,具有抗压能力,热爱IT行业,自学Python,Lua等多门辅助开发语言
6. 有过 CocosCreator+JavaScript 小游戏自学以及开发上线经验,教育类小游戏平台,教育类App,VR 开发以及上线经验

## 项目经验

---

- 熊猫加加 - 教育App
  - 项目环境: 发布Pc端/Android端
  - 开发环境: Unity、服务器Python
  - 项目时间: 2018.9 - 2019.1
  - 项目简介: 儿童英语教育类App, 800节课程贯穿美国国家英语教育大纲CCSS
  - 项目职责: 项目框架搭建, 项目规范制作(多人协作内容、美术规范、团队日志规范)
  - 项目描述:
    1. 制订项目开发计划排期, 以及技术风险点攻克
    2. 项目中带领初级Unity工程师完成功能模块开发,以及提供框架模块
    3. App中框架模块开发以及设计对接
      1. 语音识别模块(百度云识别、科大讯飞)
      2. 面部表情情绪识别模块(Face++)
      3. 对象存储模块(s3、Cos), 客户端上传存储上课过程中录像、录音、截图、等数据
      4. 资源模块管理(课程体系资源), H5互相对接的音频资源
      5. Web请求模块(对接Python服务器)
      6. Unity内嵌Web浏览器以及与前端工程师对象H5语言层次互相调用以及调优
      7. 项目中录屏功能研究以及调优
    4. App UI开发
    5. 配合高级工程师完成支付、分享相关SDK、录屏、内嵌浏览器等技术分享点开发

- 大象智酷/国际版(Entelligence) - App (团队协作)
  - 项目环境: 发布移动端/海外版(google play)
  - 开发环境: Unity、Android/Ios、服务器Java
  - 项目时间: 2017.05 - 2018.02
  - 项目职责: 内置游戏开发、架构模块开发、美术/策划协作

- 项目描述
  1. 内置游戏开发 独一无二，分门别类，转瞬即逝，拆弹专家，火眼金睛，过目不忘，星星点灯，由小至大，迷踪失路，步步为营，积少成多，承上启下等，及其他未上线内置游戏
  2. 游戏声音模块开发 [设计思想是以程序调用方便为主]
  3. 游戏数据模块开发 [设计思想以excel为主转换文件格式，程序读取 以策划方便为主]
  4. 游戏资源模块开发 [AssetBundle] 节省包体大小
  5. 原生(Android, IOS) 对接

- 双雄争霸 - 微信小游戏 (双人协作)
  - 项目职责: 游戏开发、对接微信API、美术/策划协作
  - 开发环境: CocosCreator、VSCore、微信开发者工具
  - 项目描述
    1. 使用Js语言+CocosCreator 开发游戏
    2. 攻克微信小游戏发布后卡顿难题
    3. 适配IphoneX等手机分辨率

- VR安全体验教育系统
  - 项目描述: VR体验系统+动感设备+VR眼镜,体验沉静感系统
  - 开发环境: 软件(Unity)、硬件(HTCVive、蛋椅设备、VR眼镜)
  - 项目职责: 项目UI制作,框架搭建,模块式开发,编写体感设备120°平行运动算法
  - 开发描述:
    1. 使用基于NGUI的UI框架开发 【在不改动程序情况下 适配 (DeePoon ,Pico,HTC)VR眼镜】
    2. 动感设备,算法匹配Unity3d引擎 转换到体感设备上120°平行运动,硬件轴承半径,轴距等数据配表读取,可在发布之后自由修改,应对不同厂家的设备
    3. 模型高亮Shader边缘发光Shader使用
    4. 根据策划需要开发系统中模块
    5. 制定美术资源规范、配合美术实现资源优化

- ColorfulAr - App (独立制作)
  - 项目角色: 设计架构,程序开发,UI制作
  - 项目概况: 通过扫描识别卡，显示对应的模型，例如：动物、水果、人物等
  - 项目描述
    1. 使用EasyAR插件来完成AR功能，调用.NET API实现在移动端截图
    2. 使用UGUI快速完成项目中UI
    3. 不同坐标的计算以及对坐标物体确认范围
    4. Android平台的发布与测试
    5. 模型从服务器上加载（AusstBundle打包），HTTP协议加载，之后解析动态生成
    6. UI场景和识别场景使用累加机制实现（因为资源过大内存溢出会造成闪退现象）

- 国王的远征
  - 项目概括: ARPG类游戏，玩家通过操控进行游戏，通过副本、任务、进行升级、获取装备
  - 项目时间: 2016.04-2016.07
  - 项目描述
    1. 使用基于NGUI的UI框架快速开发项目中的UI系统
    2. 使用异步加载机制搭建场景加载框架、3D场景和UI场景使用异步累加机制
    3. 技能系统: 由大量涉及模式来实现技能框架，部分模块使用对象池技术，优化内存
    4. AI系统由有限状态机、自动行为操控框架、智能感知框架实现AI控制
    5. TXT配置文件读取，SQLite数据库存储
    6. 使用AussetBundle打包资源、Http加载服务器上的资源，缩减移动端包体大小

## 工作经历

- 北京智能优学科技有限公司
  - 技术研发部 | Unity高级开发工程师 | 2018.09-2019.01
  - 工作内容

1. 负责制定项目中开发规范、美术UI/3D人像 资源命名规范
2. 负责培训美术使用SourceTree 管理美术资源
3. 负责带领初级工程师完成App开发以及技术难点攻克
4. 负责和后台(Python服务器)以及前端(H5)对接

- 北京大象智酷科技有限公司
  - Unity开发工程师 | 2017.05-2018.09
  - 工作内容
    1. 负责休闲游戏开发(大象智酷App)(上线 12款)
    2. 负责游戏框架中数据模块、音乐模块、原生对接( Unity <=> ios/Android )开发
    3. 负责游戏框架中资源模块开发,通过三层资源池进行内存调优,引用计数处理资源引用,AB资源下载资源经过二进制+位运算加密处理保证安全性
    4. 网络Http Get/Post 通讯,信息经过RSA非对称加密加密处理,消息队列处理交互逻辑
    5. 迭代版本网络替换 socket+protobuf 与服务器通讯
    6. 微信小游戏 (双雄争霸) 开发

- 北京睿格致科技有限公司
  - 企业事业部 | Unity开发工程师 | 2016.06-2017.05
  - 工作内容
    1. 开发VR动感设备（蛋椅）以及控制平台 (PC)（和策划，模型 UI 交流沟通制作）
    2. 开发HTC 设备 （安全施工方面 针对工地事故制作）
    3. 框架搭建。VR动感设备算法计算以及编写对应插件使用
    4. 公司当前项目维护、开发项目主管委派下来的Demo 版本，按规定时间出版本测试（刚入职）
    5. 研究Cocos2D开发引擎 以及 UI 制作（闲暇时），以及IIS服务器部署 及PHP简单服务器接口操作（Get Post）了解底层IOS Android 原生技术
    6. 了解从前段到后端的一整套流程（继续学习中）明确那块放前段实现那块放后端实现
    7. 整理掌握多个框架 可快速开发 2D 项目以及 HTC 项目以及3D项目 有一定逻辑思维

## 社交主页

- Github : [github.com/gjmvvv](https://github.com/gjmvvv)
- 博客园 : [cnblogs.com/GJM6/](http://cnblogs.com/GJM6/)
- CSDN : <https://me.csdn.net/gjmvvv/>

## 技术证书

- 工信部-高级软件开发工程师
- 工信部-系统集成管理
- 工信部-信息系统管理
- 工信部-高级数据库管理工程师

## 教育经历

- 邯郸职业技术学院 2013.08 - 2016.06 | 计算机网络技术 | 专科
  1. 学习CISCO 路由器和路由器的交互编写
  2. 学习AdobePhotoshopCS、AdobeCAD、FlashPlayer、Office 等软件日常操作
  3. 学习WindowsServer 学习FTP、DNS、DHCP、Web、VPN 等服务器和域网络搭建

## 致谢

感谢您花时间阅读我的简历，期待能有机会和您共事。 [简历下载](#)