

个人简历

个人基本信息

- 姓名: 郭进明
 - 性别: 男
 - 工作经验: 4 年
 - 年龄: 24
 - 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 高级开发工程师
 - 薪资: 面谈
-

个人技能

1. 熟练使用C#进行U3D项目开发,具有独立开发项目经验以及团队合作开发经验.
 2. 熟练使用 Js(CocosCreator[微信小游戏])、Python开发语言
 3. 熟练掌握基本数据结构和常用算法以及常用设计模式
 4. 熟练掌握团队协作工具 代码(git,svn) 工作进度 (Worktile,禅道,teambition)
 5. U3D 框架有一定的设计思想 并熟练掌握一套应用级开发架构
 6. U3D中资源打包(AssetBundle),UGUI,动画,网络(http,socket+protobuf) 等功能需求
 7. 熟练掌握数据库 mysql,sqlite
 8. 可以撰写开发说明文档,美术制作规范文档,并与美工沟通合作
 9. 有过儿童英语教育(Pc、Android)、休闲益智游戏(移动Ios/Andorid端,海外版)、VR(PC)、研发经验
-

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) [链接](#)
 - 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 (AustBundle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AssetBundle打包资源、Http加载服务器上的资源, 缩减移动端包体大小
-

- 等其他 (连环夺宝 2D三消)

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开发(大象智酷App)
 3. 负责游戏框架中音乐模块开发(大象智酷App)
 4. 负责游戏框架中于原生互相对接调用 [Android, IOS] (大象智酷App)
 5. 负责游戏框架中资源模块开发通过3层资源池在处理资源以及引用计数,内存管理,保证流畅性,资源下载,资源经过二进制+位运算加密处理
 6. 网络交互 服务器(Http)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、现版本 socket+protobuf 与服务器通讯
 7. 微信小游戏 (双雄争霸) 开发
- 北京睿格致科技有限公司 2016.06-2017.05
 - 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
 1. 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
- 博客园 : 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 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](#)