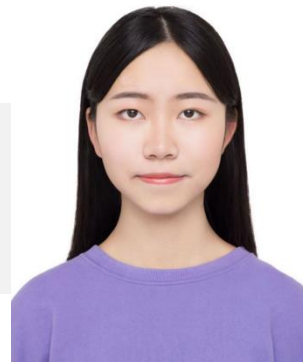


性别：女

电话：13312354673

年龄：23

邮箱：24451363@life.hkbu.edu.hk



教育经历

2024.09-2025.06

香港浸会大学

人工智能和数字媒体 | 硕士

2019.09-2023.06

厦门大学

数字媒体技术 | 本科



工作经历

2023.05-2024.05

长沙趣玩锤子软件开发有限公司（创业）

合伙人和游戏策划

- 团队协作与管理：**带领 3 人团队，负责程序、策划、美术工作，负责团队的工作交接流程、任务分配、进度更新等。每周定期组织周例会，每日进行策划选题会议，以督导工作进展，及时解决项目中出现的问题；
- 游戏设计：**主导游戏的 UI 草图、画面规划、关卡玩法、交互体验及声音处理等设计元素。制定游戏开发方向和创意策略。1 个月内成功制作并上架了一款文字类游戏至抖音平台；
- 开发与运营：**协调系统程序员进行游戏开发，并在游戏上线后持续关注关卡更新和运营状况。通过强化 IP 运营策略，上架期间访问人数达到了 5000 人/日，为公司带来了 超过 3 万元收入；
- 数据收集的游戏优化：**收集并分析抖音、小红书、微博等社交媒体平台上的话题数据以及竞争对手的关卡设置。同时，关注用户反馈，特别是浏览量、点击率、转化率和实时热点话题，不断优化游戏体验。



实习经历

2023.03-2023.04

长沙乐控互动科技有限公司

游戏策划

- 关卡设计：**负责抖音文字类游戏的策划，设计和优化游戏内的关卡，在职期间，主导设计了 1 个关卡玩法，为公司带来了超过同期其他项目 200%的收益，并成为竞品效仿的对象；
- 关卡迭代与更新：**快速迭代和更新游戏内容的能力。在一个月里，策划并上线了 13-15 个关卡，收获了大量用户好评，提升用户满意度；
- 跨部门协作：**与美术、程序等部门密切配合，确保游戏从概念到成品的每一个环节都能高效运行。

2020.08-2020.11

湖南快乐阳光互动娱乐传媒有限公司

品牌推广

- 内容创作：**负责《密室大逃脱》、《小巨人运动会》、《再见爱人》等电视节目的微信公众号的日常运营，在职期间，累计撰写并发布了 3-4 篇推文；

2、**宣传活动策划与执行**：深度参与到 12 个宣传活动 的方案策划中，包括准备宣传资料、设计制作海报、撰写文案等工作；

3、**密室大逃脱官微内容创作**：专注于《密室大逃脱》官方微博账号（2020 年 8 月至 11 月）的内容创作，主要负责图片、文案和视频的制作以及相关活动的策划。此期间内，每天产出 2 条图文和视频内容，促进节目的预热和讨论热度。



在校经历

2020.11-2021.08

厦门大学马来西亚分校官方公众号

美编

1、**选题策划**：根据校园生活、学术动态等，负责公众号推文的选题策划工作，每月完成 8-10 个选题策划；

2、**图文设计**：设计和制作首张展示图片、文章版面，通过合理布局、字体选择和色彩搭配，给用户带来良好体验，增加文章的转发率。

2019.12-2020.07

厦门大学马来西亚分校学生会

文娱部设计部部长

1、**活动策划**：负责策划并组织各类主题活动，完成主题策划、物料准备、场地选择与布置等工作，在职期间，完成 “节约资源保护地球”、“冬至”和“考前周加油”的组织策划，活动最高参与人数达到了 500 人；

2、**团队管理与协调**：带领 2 人团队，负责团队的计划与分工，并负责与外部团队的沟通协调，共同推动活动顺利进行。



相关技能及爱好

技能：Photoshop、Unity、C#、Aseprite、Maya、Python、Adobe Animate、剪映

语言：英文 IELTS 7.0（英文可以作为工作语言）、普通话

爱好：画画、跳舞、DIY

社交媒体：小红书：jhasheppy



自我评价

1、**游戏专业积累**：过往经历中，曾担任游戏策划实习生，也曾经创办游戏公司，参与了多个项目的规划与执行，不仅让我深入了解了游戏开发的流程，还培养了我对玩家行为 and 市场需求敏锐的洞察力，我创办了自己的游戏公司，从零开始构建了完整的项目管理体系，包括但不限于玩法设计、故事线构建、用户体验优化等。提升了我的全局思维和多角度解决问题的能力；

2、**媒体传播**：数字媒体技术专业，拥有扎实的数字媒体技术的理论及实践基础，熟悉小红书、公众号、微博等平台的推广策略，同时具备图文及视频内容制作能力，能力独立完成内容制作、发布、运营工作。