



秦涛


完整上线项目策划系统组负责人，学习及沟通能力强！

资深系统策划 · 完美世界

男 26岁 本科 4年工作经验 北京

13051941205 294198129@qq.com

工作经历


 完美世界
资深系统策划

2015.03 -- 至今

 畅游
系统策划

2013.07 -- 2015.03

教育经历

 吉林大学
本科 · 微电子学

2013年毕业

项目经验

最终幻想觉醒
系统组组长

2015.04 -- 至今

日本SQUARE ENIX<最终幻想零式>ip的ARPG卡牌游戏，Unity3D制作，开发历时两年，于2016年12月上线，首月6000万流水，后续月流水稳定乐观

台湾版本于2017年7月底上线，已达港澳台appstore畅销榜第3，googleplay畅销16名，其他海外版本将陆续上线

工作内容：

- 规划系统架构，搭建基础规则
- 参与制定包含公测在内的6次测试版本开发计划
- 合理安排开发内容，保证按时按量高质量完成计划目标
- 制作包括英雄、背包、好友、邮件、公告等游戏基础系统
- 制作英雄、装备、宝石、宠物、神器、辉石等核心成长系统
- 制作轮回之境、组队副本、日常副本、魔物讨伐等产出玩法
- 制作限时神将、开心翻牌等消费向活动
- 搭建如新手引导、系统开启、界面框架、动画控制、vip、获取途径等基础框架类功能，统一大部分通用性功能的配置方法

坦克联盟

2014.08 -- 2015.04

系统策划

Unity3D页游

GroundWar：Tanks的项目的国内本地化版本，除战斗核心外全部重做，改动较多，登录qq游戏大厅，表现一般，现已停运

工作内容：

- 制作背包、邮件、聊天等基础系统
- 制作坦克改装、商店等核心收费系统
- 制作夺旗战、占点战、攻防战等多个战斗模式
- 负责新手期日志埋点，并做简单的数据分析
- 后期临时作为策划负责人规划开发计划

Ground War:Tanks

2013.07 -- 2014.07

系统策划

Unity3D页游

类坦克世界的3D游戏，开发历时两年，与2013年初在俄罗斯mail.ru平台上线运营至今，表现良好。

工作内容：

- 作为执行策划进行系统熟悉
- 简单的数据分析并做每周汇报
- 制作VIP、乘员、军团、组队战等系统

自我描述

- 具有一定管理能力，能合理安排工作计划并保质保量完成开发计划
- 对功能制作认真负责，力求滴水不漏做到最好
- 学习及沟通能力强

- 注重细节，能在确保功能目的前提下兼顾UE，对界面布局设计比较在意
- 完整上线项目经验，具有丰富开发及线上反馈内容处理经验

期望工作			
主策划/系统策划	全职	天津	10k-15k

技能评价	
Axure	精通
Excel	掌握
Photoshop	掌握
Unity3D	熟悉

· 我暂时不想找工作 ·