

# 董涵简历

## 个人信息

姓名：董涵  
性别：女  
政治面貌：共产党员  
最高学历：博士

毕业院校：上海交通大学  
求职意向：游戏策划（系统策划/关卡策划）  
电话：18616731460  
邮箱：[ghaniflak@sjtu.edu.cn](mailto:ghaniflak@sjtu.edu.cn)



## 教育经历

2021.09-至今 上海交通大学（985 博士） 海洋科学  
主攻领域：数值模拟，数据分析，全球变化，海洋生态系统动力学，海洋空间规划，风险评估  
学生工作：上海交通大学优秀团干部 | 校官微新媒体运营（制作的视频多次用于官微宣传）  
2017.09-2021.6 华南农业大学（211 本科） 水产养殖学  
荣誉奖项：国家级奖学金，2021 届广东省级优秀毕业生，校 2020 年度学术之星  
学生工作：学业辅导员 | 班主任助理 | 招生办新媒体运营 | 赴乡支教

## 作品集

作品集：[https://github.com/chelly-999/my\\_portfolio.git](https://github.com/chelly-999/my_portfolio.git)

### 1. 玩法深度拆解

自走棋类：《崩坏：星穹铁道》货币战争活动

围绕该游戏中自走棋活动「货币战争」，对其整体玩法结构与对局体验进行深入分析。内容涵盖活动定位、核心玩法循环与对局流程，并重点拆解羁绊、装备、积分与段位晋升、投资与环境机制等关键系统，分析其对玩家策略选择与构筑方向的影响。同时结合数值节奏与风险收益关系，探讨该活动在轻量化门槛与策略深度之间的取舍，并与同类自走棋玩法进行对比，总结其设计特点与可借鉴之处。

卡牌类：《哈利波特：魔法觉醒》魔咒玩法

以该游戏中战斗核心玩法“魔咒卡牌”为研究对象，对其玩法与设计思路深入分析：包括魔咒的功能定位与分类、品质与养成逻辑、回响体系的联动方式，以及魔咒的获取与投放设计。分析重点放在各模块之间的协同关系、数值成长对策略选择的影响，以及玩法在保证对战深度的同时，如何兼顾玩家理解成本与 IP 氛围的还原。

### 2. 游戏系统分析

《剑与远征：启程》游戏系统分析

基于 4 个月深度体验，对《AFK: journey》进行完整系统拆解，覆盖赛季制框架、战斗系统、英雄养成、大世界探索、任务/社交/家园系统及商业化设计。重点分析其“放置减负+轻量化 3D 大世界”的核心卖点，深入拆解赛季养成双轨制在控制数值膨胀、拉平新老玩家差距与长线留存中的作用；梳理放置战斗玩法在地形、机关、阵营克制下的策略设计；并结合竞品进行定位与用户画像对比，提出可落地的系统与体验优化方案。

### 3. 关卡活动策划

《原神》大世界 PVE 活动原创策划

基于对原神大世界探索动机不足、玩法线性化等痛点，独立设计一套融合开放世界 + Roguelite + 元素交互的大世界 PVE 活动方案。活动以“地脉紊乱”为 IP 背景，设计五个大世界关卡，引入统一数值、弱化角色练度、以策略与环境交互为核心的玩法设计，强调元素解谜、随机事件与死亡继承循环。通过能力逐步解锁、永久增益与关卡内成长，提升探索自由度与重复游玩价值，形成区别于跑酷与任务驱动的大世界活动体验。

### 4. 数值策划

游戏数值配表

设计搭建一套较为完整的游戏数值配置表，覆盖角色信息与成长曲线、道具/装备/怪物属性、关卡与段位规则以及商城/商店升级等模块（近 5000 条配置），用于支撑战斗与经济循环的数值平衡和版本迭代。表内采用统一 ID 体系与字段规范并预留扩展参数，便于程序自动读表与策划批量调参/快速校验，降低沟通成本并提升迭代效率与可维护性。

### 5. UE5 游戏场景设计

海边中世纪部落场景

以《怪物猎人》中的结云村为灵感，创作围绕“海边中世纪部落”这一主题展开。前期通过概念设定与参考拆解明确场景要素，纳入茅草屋、渔具、工具等元素，中期完成灰盒搭建（Blocking）与关卡构图，逐步补充道具与环境细节，并结合材质制作与灯光氛围塑造，最终进行整体效果优化与输出。设计上以中心建筑作为视觉锚点，融合沿海环境与中世纪部落质感，采用稳定构图突出主体，并借鉴《方舟：生存进化》的粗砺风格，兼顾细节合理性与整体氛围，力求增加玩家的沉浸感。

## 个人技能



### 游戏策划 Game Design

- ◆ **策划方案设计**: 能独立完成中小型或系统级游戏的**策划方案设计**与**文档编写**, 具备丰富的游玩经验、较强的系统逻辑思维与玩法创意能力。
- ◆ **美术需求文档**: 能使用 Figma 与 Excel 进 UI 交互原型与数值设计, 输出高质量的策划案与**美术需求文档**。
- ◆ **数值配置表**: 熟练编写**数据指标表**与数值配置表, 并能基于玩家反馈与运营数据进行分析与优化。



### 游戏开发 Game Development

- ◆ **Unity 和 Unreal Engine**: 基本熟悉引擎结构与工作流; 掌握 Probuilder、Timeline 等工具进行**关卡搭建**及**事件演出**; 了解 XML/JSON/Lua 等配置格式与脚本语言, 可进行**功能调试**与**配置优化**。了解蓝图逻辑及材质系统, 能使用内置工具进行场景搭建与 3D 地图编辑。
- ◆ **三维建模与视觉设计**: 熟练使用 Blender、3ds Max 进行低模与道具建模。能使用 Photoshop, CDR 等工具制作 2D 视觉素材与 UI 界面。



### 数据分析 Data Analysis

- ◆ **数据建模**: 能运用 Python、MATLAB 等工具构建游戏系统**量化模型**(如经济/战斗/养成), 预测玩家行为、验证系统稳定性与平衡性, 为系统结构与核心参数设计提供数据决策依据。
- ◆ **行为分析**: 能基于**玩家行为数据**与系统日志进行**深度挖掘**与**定量分析**, 通过数据洞察进行**市场需求研判**、**留存归因**与**体验优化**, 为玩法决策与内容调整提供可靠依据。
- ◆ **驱动决策**: 具备敏锐的**数据意识**与**逻辑解析能力**, 能够融合运营数据与系统表现, 通过统计分析定位设计瓶颈与潜在问题, 并提出可执行的设计改进与性能提升方案。

## 游戏经历

类型	游戏名称	游戏时长	成就/理解收获	氪金
二次元	崩坏: 星穹铁道	7 个月	生涯等级 60 级, 模拟宇宙及其衍生玩法满星全通	3w+
	崩坏 3	12 个月	成功通过高级副本与世界 boss 挑战	1w+
	明日方舟	2 年	生涯等级 120 级, 危机合约 S1-S5 全勤	5k+
射击类	The Finals	400 小时	生涯等级 85 级, 世界服排位黄金III	2K+
	战地 1	600 小时	全兵种精通, 全成就收集	1K+
动作类	黑神话: 悟空	80 小时	全成就收集, 二周目通关	800
	永劫无间	200 小时	生涯等级 70 级, 排位黄金III	5k+
	小小梦魇	80 小时	全章节通关, 收集所有秘密	400
	王者荣耀	10 年	多个赛季荣耀王者 (主玩法师和射手)	2w+
开放世界	原神	5 年	冒险等级 60,全角色 90 级, 新旧深渊每期满星通关	3w+
	鸣潮	10 个月	联动等级 80 级, 全挑战任务完成	2k+
	赛博朋克 2077	200 小时	完成全区域任务与多结局	300
	塞尔达传说: 旷野之息	50 小时	全任务完成, 全成就收集	200
卡牌类	炉石传说	6 个月	完成了多个赛季的传奇排名, 并解锁所有扩展包。	1K+
	哈利波特: 魔法觉醒	1 年	卡组等级 80+, 全角色和绝大多数魔咒卡牌解锁	3k+
乙女类	恋与制作人	1 年	羁绊全卡收集	5k+
	恋与深空	6 个月	主线与支线全通, 全角色羁绊满级	2w+
	无线暖暖	1 年	等级满级, 卡池全收集	1w+
策略/模拟经营类	金铲铲之战	1 年	段位大师, 研究随机性控制、经济成长与阵容平衡机制。	7k
	红色警戒 3	100 小时	主线与挑战模式全通	1w+
	赏金奇兵 2	30 小时	主线全通	300
Roguelike/解谜类	死亡细胞	50 小时	双 Boss 路线全清	100
	锈湖系列	80 小时	通关全部章节	200
合作/社交类	双人成行	100 小时	全关卡完成, 全成就达成	100
	胡闹厨房	120 小时	全关卡三星评级	0