

# 范与亦

性别：女

出生日期：2004.11.08

电话：19112416047

现所在地：深圳

邮箱：19112416047@163.com



## 教育经历 -

2023.09 - 2027.06

深圳大学

计算机科学与技术 | 本科

主修课程：软件工程，数据结构，C语言程序设计，面向对象编程，计算机游戏开发、信息检索等



## 项目经历 -

2024.06 - 2024.12

“深身不息”非遗文化传播研究项目

技术组成员

用户调研：主导10+人深度访谈（含非遗传承人），提炼传播痛点并参与设计“故事型+知识型”短视频策略，推动光武堂麒麟舞团队试点。

数据分析：清洗3万+抖音评论数据，通过SnowNLP情感分析（正面评论占比76%），挖掘“动容感”等情感标签，指导内容优化。

跨学科协作：联合传播学院输出3万字研究报告，整合LDA主题建模与媒介场景理论，助力非遗IP自媒体化落地。

获得奖项：深圳大学 2024 年“荔园挑战”创新创业大赛决赛赛道三等奖

深圳大学 2024 年“荔园挑战”最佳报告奖

2025.10 - 2025.11

米哈游策划大赛

主程序+副策划

项目背景：参与米哈游策划大赛，主导 RPG 游戏《驼铃》策划与开发，以丝绸之路文化交融为主题，打造“对话交互 - 关卡战斗 - 助力协作”核心玩法。

核心职责：兼任主程序与副策划，确定双战斗模式、后台角色助力等核心机制，完成对话分支、存档规则等功能设计。负责技术落地与进度推进，搭建战斗交互等核心模块。设计国风场景与功能建筑，落地向导 NPC “菜喵”功能。

项目成果：推动游戏从概念落地为可运行版本，完整实现核心玩法与功能，通过资源优先级分配、模块适配方案优化应对产能与协作挑战。



## 实习经历 -

2025.07 - 2025.10

深圳脑穿越科技有限公司

游戏测试实习生

测试体验与玩法反馈：参与公司VR游戏的多轮测试，通过体验观察，系统性梳理核心体验问题，并向策划团队提交测试报告，推动多项玩法机制和交互设计的优化。

玩法方案创新与建议：基于测试中发现的用户体验痛点（如移动端游玩体验不佳），结合VR交互特性与竞品优势，独立完成新玩法方案建议，包含机制原型和体验优化思路，获得策划团队认可并部分采纳。



## 相关技能→

产品设计：墨刀，Xmind

协作工具：TAPD，Git

数据分析：Python，SQL

语言能力：CET-6 (508分)

游戏开发：unity，blender，live2d



## 游戏经历→

《崩坏：星穹铁道》：累计游戏时长超500小时，充值1000+，完成主线剧情与大部分地图探索，深入体验角色养成、回合制战斗系统，对游戏关卡设计与剧情逻辑有个人理解。

《明日方舟》：自寒假起持续游玩，熟悉策略塔防核心玩法，擅长干员搭配与关卡攻略，对游戏的平衡性与策略性有一定理解。

《三角洲行动》：近期开始游玩，深度体验与《明日方舟》的联动内容，重点关注并分析《三角洲行动》如何将《明日方舟》的角色特点融合进入活动。

《绝区零》：开服玩家，投入超200小时游戏时间，通关全部地图与剧情，熟悉动作类游戏的战斗机制、技能组合玩法，能敏锐感知操作流畅度与打击感。



