

## RESUME

# 段皞一

求职意向 游戏开发工程师

Tell: (+86)198-8361-1889

E-mail: [1031004722@qq.com](mailto:1031004722@qq.com)



## 教育背景

斯坦福大学	计算机学院	图形学、游戏开发	博士	2023/09-2028/07
<ul style="list-style-type: none"><li>• 发表论文: 《探索式可视化分析的理论与方法》</li><li>• 研究课题: 游戏开发中图形可视化与后期渲染的优化算法, 并行计算在大型3A游戏中的运用</li></ul>				
浙江大学	计算机学院	计算机科学	学士	2019/09-2023/07
<ul style="list-style-type: none"><li>• GPA: 3.96/4 排名: 5/141</li><li>• 主修课程 图形学、计算机游戏程序设计、人工智能、计算机图像识别</li></ul>				

## 游戏开发相关经历

网易(杭州)网络有限公司	实习	2022/10-2023/03
<ul style="list-style-type: none"><li>• 一周内搜集大量文献资料与教程, 迅速熟悉Unity3D游戏开发工具, 并与各个部门协调配合</li><li>• 加入国产大型3A游戏《悟空2》制作组, 基于游戏引擎Cocos2d-x对图像进行渲染与后期优化</li><li>• 独立完成2个游戏项目, 运用Cuda编程技术以及OpenMP/MPI编译制导实现游戏程序的并行化</li></ul>		
CD Projekt RED游戏公司	实习	2026/04-2026/06
<ul style="list-style-type: none"><li>• 运用数学分析软件Origin, MatLab等, 协助设计师进行效果绘制与处理, 进行3D模型的初步建模</li><li>• 带领项目的设计小组进行整个游戏项目核心理念的设计和整体框架的构建, 提升团队沟通配合能力</li><li>• 运用了C, Python等语言, 开发了支持Windows, Linux操作系统的益智解谜游戏《baba is you》</li></ul>		
浙江大学CAD&CG国家重点实验室	深度科研训练	2021/09-2023/06
<ul style="list-style-type: none"><li>• 参与课题组, 与团队成员分工合作, 经过了多次尝试, 研究出一种新的、结合可视化和数据挖掘的、探索式的分析模式, 从而螺旋式实现人脑智能和机器智能的互相提升</li><li>• 深入学习图形学相关领域专业知识, 参与研究的博物馆藏虚拟三维成像课题为之后从事游戏开发中的图像渲染打下坚实的基础</li></ul>		

## 社会经历

竺可桢学院学生促进管理委员会	文创部干事
<ul style="list-style-type: none"><li>• 举办园区寝室文化节、跨年夜等活动。作为活动的总策划, 我在活动前期组织部员们进行讨论, 得出初步的活动方案, 将活动分为三个赛道进行, 并进行了明确的分工安排, 制定各项事宜的时间结点。活动进行阶段, 及时接收各个分工小组的信息反馈, 并对大局进行掌控。活动圆满举办, 我从中收获了许多团队配合的经验。</li></ul>	

## 奖励情况

• 第八届“英特尔”杯全国并行应用设计大赛优化组三等奖	2020
• 国家奖学金两次	2021-2022
• 浙江大学一等奖学金三次	2020-2022
• 竺可桢奖学金	2023