

# 胡华慧

18329140438 | huahui.hu@outlook.com | 杭州



## 教育经历

### 英国爱丁堡大学

2020年09月 - 2021年12月

电影策展 硕士

英国爱丁堡

相关课程：电影与观众，展映电影，纪录片美学，电影节研究，媒介研究

### 法国图卢兹高等商学院

2016年09月 - 2020年01月

管理学 本科

法国图卢兹

相关课程：创新管理，市场营销，市场调研，经济，金融，项目管理

## 实习经历

### 杭州创呗科技有限公司

2020年09月 - 2021年02月

游戏策划实习生（沙盒游戏）产品部

杭州

1. 深度研究海外热门模组，拆解玩法、数值，通过用户调研排列项目优先级，并负责三个限定主题模组的实现，包括沟通对接程序、美术，完成本地化项目开发；每个项目按期交付，上架国内平台，销售量均1万+，玩家评价均4.3+
2. 整理设计模组详情页、游戏内置玩法教程书等说明文案，吸引玩家，同时使玩家较快上手玩法
3. 对接海外模组开发者，独立通过英文邮件沟通版权事宜

### 网易有道

2019年06月 - 2019年08月

产品内容运营实习生

负责微信小程序内容运营和音频剪辑。

1. 搜索调研国外报刊新闻20+篇，进行英译中翻译校对，用于小程序每日内容
2. 利用Adobe Audition剪辑4000分钟+的英文音频文件
3. 参与策划产品迭代（包括构思菜单名称、功能模块）；分析用户需求以及竞品调研

### 杭州电影电视家协会

2018年01月 - 2019年05月

项目专员

杭州

负责线上新媒体运营和线下影视主题活动执行。

1. 参与2017杭州影视行业报告撰写，负责利用Excel进行数据分析和可视化处理
2. 协助策划系列电影活动（如：2019动画迎新年，2018-2019杭州青年影像计划），负责物料落地，与展映空间负责人沟通协调，拍摄记录活动现场；活动平均观影人次近100人；映后运营杭州本地影迷群，维护观众粘性
3. 负责翻译制作2018和2019年香港国际电影市场（FILMart）杭州馆宣传手册英文版；于2019年负责杭州馆现场执行，协助杭州公司对接海外客户，引导海外商务人员与杭州对口公司洽谈，帮助进行英语交传

## 项目研究经历

### 2021 英国谢菲尔德纪录片节研究项目

2021年04月 - 2021年08月

独立研究员

谢菲尔德

硕士研究生毕业研究项目，主要研究线上线下结合（hybrid）电影节展映形式，其中探索不同展映环境（如：私人空间、艺术馆、电影院、虚拟空间）对观众体验的影响。以2021谢菲尔德纪录片节艺术单元为研究实例，进行人类学田野调查（包括：体验，观察，采访）；最终产出7000字书面研究报告和12分钟的视频论文。

### 2021 美国圣丹斯电影节研究报告

2021年01月 - 2021年03月

研究员

线上

校内调研项目。深度体验美国圣丹斯电影节首次线上节展活动，通过焦点小组，深度采访讨论获取一手数据，整理近70份观众反馈数据，研究产出500字现象学叙述，汇编成最终报告；其中个人研究报告对圣丹斯首次应用的虚拟形象展开探讨，研究针对不同观影环境的观众沉浸差异。

### 2018 法国初代产品市场调研报告

2018年09月 - 2018年11月

组长

负责与3名组员共同编写初代产品（LaserLight 自行车灯）市场调研报告

1. 结合二手资料，制作问卷调查，调研新市场的特点，为之后的营销策略作支撑；
2. 运用XLSTAT整理分析问卷调查结果，挖掘潜在用户特点，并结成文字报告和图像展示。

## 🧩 技能/证书及其他

- **技能**：PR、AE、PS（熟练）；Excel（熟练运用vlookup及pivot table）；SQL、Xd、Unity（入门）
- **语言**：英语（IELTS：7.5）；法语（A2）
- **兴趣爱好**：豆瓣观影记录1100+；独立运营微博粉丝资源站，粉丝数近2500，搬运视频播放数累计100万+，定时发布回顾策划；为海内外影视剧制作中英文字幕；Twitch订阅者，Discord/Twitter中度用户
- **游戏**：热衷阅读GDC、游资网、游研社多种媒体资讯，掌握行业风向知识；多样化背景帮助突破思维习惯

## 🎮 游戏玩家经历

### 完整版石墨文档

<https://shimo.im/sheets/xytyqdHt8dWYdRyt/E84d2/> 《玩家经历》，可复制链接后用石墨文档 App 或小程序打开

### FPS

- Apex Legends（NS：5小时+；TWITCH：50小时+）
- 和平精英（iOS：10小时+）
- 荒野行动（NS：玩了一会）
- 穿越火线（PC：10小时）

### SIM

- 动物森友会（NS：210小时+；iOS：玩了一会）
- 迷你地铁（iOS：10小时+）

### RPG

- 塞尔达传说：旷野之息（NS：60小时+）
- 我的世界（PC：3小时+；iOS：10小时+）
- 黑迪斯（PC：2小时+）
- 极乐迪斯科（PC：2小时+）
- 原神（iOS：1小时+）

### 解谜

- Inside（PC：2小时+；iOS：5小时+）
- 隐形守护者（PC：1小时+）
- Cube Escape 系列通关
- Lost Tracks

### 音乐

- Superstar JYP（iOS：10小时+）
- Just Dance
- Love Live!
- deemo
- Cytus

### 其他手游

- LOL: Wild Rift
- 王蓝莓的幸福生活
- 荒野乱斗（30小时+）
- UNO
- Gogo Fightin
- 旅行青蛙
- 乌冬的旅店

...

# Huahui HU

+8618329140438    huahui.hu@outlook.com  
18329140438



## EDUCATION

**University of Edinburgh** - MSc in Film Exhibition and Curation Master Sep 2020 - Dec 2021  
Main courses: Exhibiting and Mediating Films, Audience Behaviours study, Applied Research Projects.  
Research Interests: Transmedia, Interactive Storytelling, World Cinema

**Toulouse Business School** - Bachelor in Management Bachelor Sep 2016 - Oct 2019  
Rank at the top 5%  
Main courses: Project Management, Financial Analysis, Marketing, Marketing Research, Business Law, Digital Tools.

## PROFESSIONAL EXPERIENCE

**Hangzhou Chuangbei Game Studio** - Game Design & Product Management Intern Oct 2020 - Feb 2021

- Coordinated 2 game projects (Sandbox Games) and arranged 1 unexpected project to fit into the plan. All of them were launched in time to the market, each had over 10 thousand sales.
- Communicated between programmers and art designers and sorted out together what's best for the project.

**Zhejiang Nice Education** - Product Management Assistant Apr 2020 - Sep 2020

- In charge of the full process of one sub-product targeting elementary students, from market research, prototype designing to monitoring the execution across the functions.
- Analysed the characteristics of student users using Excel to plan customized services. Overall students and parents were interested in. It helped the sales team to follow up and sell courses.

**NetEase Youdao** - Product Content Management Intern Jun 2019 - Sep 2019

- Analyzed user's experience and Brainstormed new differentiating points for the product at the early stage.
- Translated over 20 pieces of qualified content overseas from English to Chinese, for daily app content.

**Hangzhou Film and TV Association** - Content Management Intern Jan 2018 - Apr 2019

- Searched and analyzed the data about the local film and TV companies with data visualization, formed as an industry report
- Planned and executed series film-related public events, including non-profit screening events, special screening week, etc.; An average of 100 audiences was present

## RESEARCH EXPERIENCE

**Sundance Film Festival 2021 Research Project** - Researcher Jan 2021 - Apr 2021  
It is a research project aimed at evaluating the performance of Sundance's first online film festival.

- Observed the complete experiences during the festival
- Assessed over 70 pieces of audience data through qualitative analysis, discovering particularly the usage of virtual avatars
- Conducted a 500-word phenomenological log dedicated to the final research report

**New product (LaserLight) market research** - Leader Sep 2018 - Oct 2018  
It is a research report aimed at finding feasibility for a young product entering a new market.

- Designed a research survey for targeted users and customers
- Completed the quantitative analysis using XLSTAT
- Evaluated the findings and formed as a written report and oral presentation

## Game Experience

**PC**  
FPS (CrossFire/ CS:GO : played <100 hours; APEX Legends: TWITCH>50 hours)  
PZL (Inside: Clear; Disco Elysium: >10 hours)  
Sandbox (Minecraft: played >50 hours)

**SWITCH**  
SIM (Animal Crossing: played >210 hours)  
RPG ( The Legend of Zelda: Breath of the Wild: played>70 hours)  
SPG (Mario Tennis Aces: played a while)  
For more information: <https://shimo.im/sheets/xytqJdHt8dWYdRyt/E84d2/>

## MISCELLANEOUS

- Skills:** Office (Proficient); PR (Proficient); SQL (Basic); Adobe Xd (Basic), Xmind, Unity 3D (Basic)
- Languages:** English (IELTS:7.5), French (A2), Japanese
- Interests:** Yoga, Video editing
- Activities:** Active reader for gaming industry news; Cloud gamer interested in FPS games; NS green hand