

马铮 (Mark)

基本信息

性别：男

学历：硕士

住址：北京市

英语水平：TOFEL 102 精通

个人网站：<https://markzhengma.com>

邮箱：markzhengma@outlook.com

手机：18600043907

民族：达斡尔

技能

开发语言

HTML, CSS, Javascript, PostgreSQL, Java, Ruby, C#

jQuery, ReactJS, ExpressJS, NodeJS, Ruby on Rails, Socket, A-Frame, p5.js

软件及应用

Git, Unity3D, Android Studio, VS Code, HTC Vive, Vuforia, Firebase

其他技能

视频剪辑 (iMovie) , 人物摄影, 游戏, 教学

教育背景

哥伦比亚大学 (Columbia University)

2017/09 — 2019/06

硕士：电子游戏设计与开发

雪城大学 (Syracuse University)

2014/08 — 2016/06

硕士：教育学

北京语言大学

2010/09 — 2014/06

本科：汉语言文学

项目经历 (更多项目经历请前往个人网站：<https://markzhengma.com>)

Unity 游戏

We Bubble Two

- 个人独立开发游戏，哥伦比亚大学电子游戏开发硕士专业毕业项目。
- 本地双人对战游戏，已支持 HTML(WebGL)和 IOS 平台。玩家使用厨房中的物品来按照订单要求制作奶茶，完成订单可以得到分数。也可以操纵厨房中间循环随机出现的电脑主机、按照基础编程逻辑来提高自己的游戏表现或者给对手设置阻碍。

Escape The Witch's Grotto

- 麻省理工大学 2019 年 Reality Virtually Hackathon 团队项目。

- 巫术主题的 VR 密室逃脱游戏。玩家需要在时间限制内破解线索，使用女巫工作间里对应属性的物品来调制特定魔药，利用特定魔药的组合来获得钥匙。
- 个人主要负责处理魔药调配和使用的逻辑判定。

全栈网页应用

呼伦贝尔市壳牌汽车养护中心保养查询系统

- 个人独立开发网页应用。
- 该公司使用此系统记录每位客户的服务记录，客户也可以通过微信公众号连接打开该网页应用，用车牌号和手机号的组合来查询自己的汽车养护记录，包括里程数、保养类型、日期、积分等。管理员登录后可以按不同门店来筛选记录并导出文件。
- 使用框架和语言包括 ReactJS, ExpressJS, PostgreSQL 等。

工作经历

网站开发员 2019/4–2019/6 ZZYW Studio 美国纽约市

- 参与开发 The Creator's Planetarium 系列艺术展的参观者交互。
- 使用手机端网页应用并绘制“光帆”，放飞光帆到展厅墙上的“宇宙”。通过应用遥控“光帆”飞行，获取光帆的实时照片。
- 本人在项目中负责手机端网页应用的全部开发以及 Firebase 数据在网页应用与 Unity 游戏（宇宙）之间的传输（用户数据，图片，光帆移动指令）。

网站开发员 2018/12–2019/7 哥伦比亚大学社会研究系 美国纽约市

- 为纪念石墙运动 50 周年，美国国家公园管理中心委派哥伦比亚大学教育学院社会研究系开发石墙运动在线教育资源网站。
- 本人负责开发该网站首页以及石墙运动相关在曼哈顿岛的各个地点的 VR 观光网页应用，使用的主要框架是 A-Frame。

教育科技专员 2018/9–2018/12 哥伦比亚大学电脑服务部 美国纽约市

- 指导教务人员使用学校引进推广的教育科技产品，如 Canvas 教育学习系统
- 开展各类教育科技指导课，包括 Hour Of Code 基础编程活动和 Turnitin 查重系统

实验室助理 2017/9–2018/12 哥伦比亚大学游戏研究室 美国纽约市

- 开展每周 Unity 指导课，指导学员使用 Unity 游戏引擎开发 3D 和 AR 游戏
- 带领团队完成游戏项目，如 Stay With Me（见个人网站 <https://markzhengma.com>）

中文教师 2016/8–2017/6 Hudsonway Immersion School 美国纽约市

- 沉浸式教室 2–4 年级
- 全中文讲授小学数学、科学、社会学等学科课程