



陈宇卿

13142009916 chenyuqing0429@foxmail.com



教育经历

清华大学 - 互动媒体设计与技术(IMDT) 硕士 深圳国际研究生院 2022.09 - 2024.06
北京工业大学 - 计算机科学与技术 本科 樊恭煦荣誉学院 2018.08 - 2022.06
荣誉奖项: 百佳优秀毕业生、国家奖学金、小米奖学金、北京市三好学生

实习经历

北京蔚领时代科技有限公司 - 游戏特效设计师 创新研发部 2021.09 - 2021.11

- 参与大型3A游戏《春草传》制作, 负责游戏内水下烟尘、水下视角设计, 使用虚幻5引擎Niagara粒子系统和Ninja Live插件实现基于Render Target流体模拟的体积烟, 并设计面向策划的材质参数控制面板。
- 设计的水下烟尘特效游戏内实装, 与同事共同产出对内的Ninja Live插件中文使用手册和调参规范, 实习间表现获Mentor好评。

项目经历

捏个怪兽吧! - 游戏策划 腾讯 NExT Studios 2022.08 - 至今

- Gameplus游戏+ 跨界工作坊成员, 进行一系列研究创作, 探索游戏更多的形态与媒介潜能, 并通过多种媒体形式分享创作过程中的心得与想法, 最后产出基于HTML5的电子游戏。
- 基于“电子手工”主题探索电子游戏和手工、生命、用户创造的连接, 负责游戏完整的设计、开发, 游戏原型目前在工作坊Final Critique中获得诸多好评, 预计2023年第二季度上线推广。

三个字 - 游戏策划、游戏程序 2022.10 - 2022.11

- 游戏实录视频链接: [Bilibili链接](#)
- 将童年经典战术捉人游戏搬上电子游戏的舞台, 四人联机的战术捉迷藏游戏。负责游戏核心机制设计、玩法设计、数值设计、客户端编程和基于Lua语言的Skynet网络框架服务端程序实现。
- 游戏在试玩会收获诸多好评, 因较高的完成度和稳定性被IMDT评委会授予“项目管理大师奖”。

娱乐至死 - 游戏策划、游戏程序 2022.10 - 2022.11

- 游戏实录视频链接: [Bilibili链接](#)
- 基于Ragdoll物理模拟的本地双人对战游戏, 玩家在规定时间内操作橡皮泥一样的角色, 用尽一切办法站在聚光灯下获得胜利!
- 负责游戏设计、物理模拟、程序实现、后处理特效等工作, 游戏在试玩会获得专家、同学诸多好评。

游戏涉猎

- 具有极强的游戏包容性, 熟悉游戏市场动向, **Steam账号注册时长11年, 游戏累计付费超八万元**, 有大量独立、商业游戏经验, 独爱射击、卡牌、动作三大游戏品类, 善于分析现有游戏存在问题并提出改进措施。
- 射击游戏**: Apex、守望先锋、CSGO、战地5、DOOM等。
- 卡牌游戏**: 炉石传说、巫师之昆特牌、符文之地传说、Marvel Snap等。
- 动作游戏**: 怪物猎人系列、艾尔登法环及大量以动作为核心的独立游戏等。
- Roguelike游戏**: 杀戮尖塔、以撒的结合、死亡细胞、类吸血鬼生存系列等。

科研经历

基于深度学习的真实场景单张图像高光去除研究 - 实习生 中国科学院自动化研究所 模式识别国家重点实验室 2021.03 - 2021.07

- 建立一个新的真实世界图像数据集, 并基于数据集提出一种数据驱动自动去除镜面高光的神经网络。

基于自然语言理解的软件交互界面原型自动生成系统 - 项目负责人 北京工业大学 2020.06 - 2021.04

- 以第一作者身份发表论文《SAIP: A Prototype Tool for Semi-Automatic User Interface Prototyping》于 REFSQ2021。

其他信息

个人主页: <https://scyq.itch.io/>
英语水平: CET-4 575、CET-6 564、Duolingo English Test 110 (雅思 7)
软件水平: Unity (熟练)、JavaScript (熟练)、C# (熟练)、C/C++ (掌握)、虚幻 (掌握)
社会工作: 70周年国庆游行先进个人、2022北京冬奥会志愿者、爱尔兰都柏林国际学院优秀助教、樊恭煦荣誉学院优秀带班助理
自我评价: 本人广泛涉猎游戏关卡设计、动作设计、游戏平衡、游戏反馈、心理学等游戏设计理论、有长期阅读并记录的习惯。累积大量Game Jam参赛经验, 有较强游戏原型实现能力和团队合作能力, 尤其擅长与人沟通交流。