

黄申

手机：13311975466

邮箱：shenhuang@live.ca

个人网站：shenhuang.github.io

自我评价

我有长达十多年的海外经历，在费城读的小学之后在温哥华读的高中，所以英文水平比较优秀。在 Medium 平台上发布文章经常被 Curator 安排至首页，也被其它杂志社转发过，曾经被 freeCodeCamp 报社背景的 CEO 评价为“have serious writing skill”。文章被国内公众号翻译并转发后前一周每日增加大约 1-2k 的阅读量。

在中学时代曾用 Flash，RTS 游戏地图编辑器，RPG Maker 和绘图计算器等工具制作游戏。能够成为一名游戏策划，深入影响或亲手设计游戏的角色，关卡及玩法，对我而言会是一件非常有成就感的事。

游戏经历

深度体验过非常多款游戏，也在多款游戏中有深度付费经历。（例如王者荣耀 V8，曾因为氪金太多被模拟城市手游的运营分配到作弊玩家池中）。在本科时代就经常和班上其它极客们一起尝试各种类型桌游。购买过四次正版卡坦岛，两次城邦与骑士拓展包以及一次海洋拓展包以及 APP 内购。从小学时候就开始玩 UNO，并在大学时代业余经常和教授们一起玩各种其它牌类游戏。

桌游：卡坦岛，卡卡颂，宝石商人，UNO

卡牌类：三国杀，炉石传说，Clash Royale，RWBY Amity Arena（全服第一），芒果斗地主（北京金币榜第一）

解谜类：Portal1/2，纪念碑谷，双人成行。

工作/教育经历

2020.10 - 2021.4	北京字节跳动科技有限公司	游戏开发工程师
2018.5 - 2020.5	National Science Foundation	数据科学助教
2017.9 - 2020.5	California State University, Northridge	计算机科学
2015.7 - 2017.3	Operation Technology Inc.	软件测试工程师
2010.9 - 2011.5	Queens University	电器工程师

项目经历

芒果斗地主（字节跳动小游戏）前端技术支持

开发了小游戏的新手签到系统，背包系统，音频系统等功能。和项目组共同支持小游戏在三个月内上线抖音春晚活动，并在之后第一时间处理了线上玩家反馈的问题。使用 TypeScript 和 Cocos 引擎合作实现了相关需求。通过游戏内部组件完成了音频的自动化测试插件及相关 GM 指令。使用 Python 完成了音频配置表的自动加载。发明并发布了一个音频相关专利。

自制小游戏

使用 HTML/CSS/JavaScript 编写了多个休闲小游戏，可以在个人网站 <https://shenhuang.github.io/> 上点击表情符号或打开控制台体验。吃饼干的小游戏有简易的 AI 系统。业余还自己用 Unity 等引擎做过很多小游戏。

自制游戏关卡

使用 RPG Maker 和 StarCraft 地图编辑器等制作了对应的游戏关卡，地图关卡在战网上有一定黏度，被玩家多次分享。设计的岩浆跑游戏有自动关卡生成系统，会合理的生成地形和奖励。在顶会上分享过一篇关于 Procedural Generation 地形生成的论文。

成就奖励

Queens ECE 年度机器人比赛第一名	Google Code Jam 预选赛	CEMC Certificate of Distinction
技术文章多次刊登 Medium 首页	HSI 人机交互顶会论文收录	IBM Ponder This 解题上榜