

黄申

手机：13311975466

邮箱：shenhuang@live.ca

个人网站：shenhuang.github.io

自我评价

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 V9, 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)。非常喜爱非对称竞技类游戏, 深度沉迷于 StarCraft 的《Cat vs. Mouse》等非对称竞技自定义地图, 也设计过一些流行地图。WarCraft 自定义地图例如《Troll vs. Elf》和《树人与炎魔》也玩过不少。第五人格 4 阶, 潜入式游戏《忍者印记》全成就通关。

工作技能

编程语言：TypeScript, Python

游戏引擎：Unity, Cocos

办公技能：Word, Excel, Power Point

设计工具：Photoshop, 3DS Max

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。

成就奖励

Queens ECE 年度机器人比赛第一名
技术文章多次刊登 Medium 首页

Google Code Jam 预选赛
HSI 人机交互顶会论文收录

CEMC Certificate of Distinction
IBM Ponder This 解题上榜