黄申

[shenhuang@live.ca](mailto:shenhuang@live.ca)

13311975366

**职业生涯**

**北京字节跳动科技有限公司**

前端开发工程师

**California State University, Northridge**, Northridge, California, USA

研究助理，项目经理，技文章作者，美国国家科学院助教

**California State University, Northridge**, Northridge, California, USA

计算机科学硕士（人机交互方向）（2020 年6月毕业）

**Operation Technology Inc.**

软件测试工程师

**Queens University**, Kingston, Ontario, Canada

电力工程学学士（2015年6月毕业）

**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，附近的人系统，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。

**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。

**工作技能**

**编程语言:** JavaScript, Python

略微了解其它语言诸如Python, Java, C#, Lua等，愿意根据岗位需要深入学习。

**游戏引擎:**Unity, Cocos Creator

**办公软件:**Photoshop, Microsoft Office

**语言技能:**中文（母语），英文（精通）

**个人信息**

**自我介绍**

我是一个从小学时候就在作业本上写游戏给其他同学玩的人，很多和我同龄的孩子很喜欢我设计的游戏，我也很喜欢这种通过创造给大家带来快乐的感觉。在初中时代我会用Flash写游戏给其他同学玩，也会通过星际争霸的地图编辑器，RPG Maker和绘图计算器制作各类游戏。一直热爱游戏行业，希望在未来其它人能因为我做的游戏感到快乐。

**求职意向**

我曾经是一个技术岗位从业者，并且幻想自己能够成为和岩田聪或是麦克莫怀米这些人一样的技术型创作者。然而在职业高度细分且市场竞争激烈的当今社会，我认为自己或许应该专注于策划方向的工作，深入影响游戏的系统，玩法角色及数值等。

**成就奖励**

**Queens ECE 年度机器人比赛，第一名 -** 设计了一个灌篮机器人并赢得了比赛。

**Google Code Jam预选赛 -** 后续赛事因为学业冲突未能继续参加。

**CEMC Certificate of Distinction -** 加拿大滑铁卢大学举办的数学竞赛。

**游戏经历**

|  |  |
| --- | --- |
| MOBA类游戏 | 战略类游戏 |
| -王者荣耀（2个王者印记）  -Arena of Valor (Master)  -英雄联盟  -Dota1，2（4000mmr）  -澄海3C | -星际争霸1，2  -魔兽争霸3  -红色警戒2，3  -帝国时代2，3  -英雄无敌3  -文明5 |
| FPS类游戏 | 卡牌类 |
| -CS1.6  -CSGO（AK级）  -求生之路  -无主之地2  -PUBG  -Splatoon | -芒果斗地主（1.7亿金币，北京金币榜一，多次比赛场冠军）  -炉石传说  -Ascension  -Clash Royale  -RWBY Amity Arena（全服第一） |
| 其它品类 | |
| -第五人格（4阶）  -模拟城市  -鬼泣3，4，5  -暗黑破坏神3  -上古卷轴5  -尼尔机械纪元  -最终幻想14，15，T，TA  -火焰纹章-圣魔之光石  -牧场物语-矿石镇的伙伴 | -传送门1，2  -饥荒  -VOEZ  -节奏地牢  -Muse Dash  -双人成行  以及Steam及其它平台上其它各种类型的游戏，AppStore和网页上的休闲游戏等 |