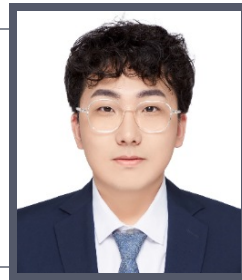


个人简历

基本信息

姓名：郭彦辰 年龄：23岁
性别：男 籍贯：河南郑州
联系电话：15093159560 邮箱：guo857389149@126.com



自我评价

- 非常热爱游戏，对游戏行业抱有热情和梦想，因此规划从事游戏策划工作，立志在游戏行业终生深耕。
- 熟悉如何设计互联网产品。通过互动媒体专业学习相关理念知识，熟悉如何拆解产品并从中挖掘设计亮点，洞悉用户需求和用户画像。
- 拥有游戏制作经验。通过腾讯策划公开课和阅读游戏设计书籍等方式学习游戏策划知识，并参加Game Jam和个人游戏项目。
- 具有团队合作精神，熟悉游戏策划沟通。在game jam等项目中累积交流经验，并熟悉抽象玩法的交流方式。
- 游戏经验丰富，横向品类范围广，也深度体验过多个垂类玩法，可以为不同的玩法类型快速定位相关竞品并拆解。

教育背景

2023-09 ~ 2024-06 香港浸会大学 传播与互动媒体（硕士）
主修课程：消费者洞悉，互动媒体研究和设计，互动媒体AI算法，互动媒体经济，研究方法，媒体心理学

2019-09 ~ 2023-06 渥太华大学（多次校奖学金） 传播学（本科）
主修课程：传播策划，观众研究，故事传播，媒体产业，多媒体，定性分析，定量分析

校园经历

2023-10 ~ 2023-10 Game Jam游戏开发 游戏策划
游戏介绍：用Unity制作的2D俯视角游戏，由两个部分组成：推箱子模式和类幸存者模式，箱子会转变为玩家的道具和炮台，注重运营和策略。
项目情况：AI+ Game Jam参赛作品，负责策划和PM。在两天的时间中完成了可游玩demo，其中包括3种敌人，4种武器以及4种道具。
心得体会：熟悉了游戏开发流程，积攒了策划和沟通经验，提升了策划能力和领导能力。

2023-04 ~ 2024-08 个人游戏原型制作 独立完成
游戏介绍：用Unity制作的第一人称DBG射击游戏，将卡牌rogue和第一人称射击游戏的操作模式结合，同时打造决策和执行的乐趣。
项目情况：经历脑暴策划-玩法原型制作和测试-玩法调整-完成策划文档等阶段，在测试的过程中不断优化游戏玩法。
心得体会：积累了游戏玩法测试和调整的经验和方法，通过对系统中单一元素的控制和调整来完善玩法。

2023-10 ~ 2023-12 心灵疗愈+游戏项目研究 课题项目
项目情况：研究生课题项目，设计将心灵疗愈和游戏结合的养成类游戏，完成了定性用户访谈，用户画像分析到具体功能设计等全部流程。
心得体会：学习了定性研究和用户画像分析等产品设计方法，实践了互联网产品设计流程和从用户画像出发的设计思路。

实习经验

2023-11 ~ 2024-04 腾讯未来信号空间站11期 游戏分析员
岗位职责：腾讯用户调研线上实习，负责挖掘拆解热门游戏玩法，分析相关用户心态，并撰写玩法信号文章。
取得成绩：完成互联网内容分析项目，通过小组讨论等方式洞悉用户心理并产出分析报告。
在职期间产出多篇优秀信号分析，学习和收获了游戏MDA拆解的实践经验，提升了互联网报告文章的写作能力。

2023-06 ~ 2023-08 河南交通广播 全媒体记者
岗位职责：在新闻全媒体部担任实习记者，负责采访准备，拍摄和直播掌机，以及使用PR和剪映视频剪辑等工作。

校园经历

学生会经历：研究生期间担任研究生会助理，曾负责毕业证代寄项目，通过与多方沟通协商，寄出232份毕业证，有较好的执行和沟通能力。

游戏经历

游戏经历涉及大部分游戏种类，绝大部分主流热门游戏都进行过深度体验并分析，游戏游玩量超过300部

FPS游戏：CSGO (1299h, 双AK), APEX传奇 (848h, 大师), 守望先锋 (200h), 枪火重生 (100h) 等

撤离类游戏：逃离塔科夫 (400h, 最高档46级), 猎杀对决 (250h, 五星), 他人即地狱 等

生存游戏：方舟：生存进化 (200h), 雾锁王国, 禁闭求生, 翼星求生, 英灵神殿 等

MMO网游：星际战甲 (600h 氪金500+), FF14 (200h)

手机游戏：原神(56级, 氪金 1000+), 碧蓝档案 (国服一档, 氪金200+) 等

技能特长

- 技能：Unreal 4, Unity, XMIND, VISIO, Office, 3D MAX, Python, Java, Aseprite, Chatgpt, SPSS, Stable Diffusion, Pr, Ps
- 语言：英语（雅思 7，留学八年）
- 兴趣爱好：游戏，ACG，电影，摄影