

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。

• 游戏经历丰富,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

2023-09~2024-10 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。

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。

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。

课题项目

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iMUR用户调研部 游戏与用户分析

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