

# 基本信息

 姓 名: 郭彦辰
 年 龄: 23岁

 性 别: 男
 民 族: 汉族

籍 贯:河南郑州 工作年限: 应届生

联系电话 : 15093159560 邮 箱 : quo857389149@126.com

## 教育背景

2023-09~2024-06 香港浸会大学 传播与互动媒体(硕士)

专业成绩: GPA 3.47/4

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

**专业成绩**: GPA 7.8/10 (专业前20%) **获得奖项**: 一等奖奖学金 (2022)

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

### 项目经历

2023-10 ~ 2023-10 Game Jam游戏开发 游戏策划

游戏介绍:该游戏是一款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。

学校作业

项目情况: 研究生作业项目,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。

取得成绩: 完成10篇以上融媒体新闻视频,收获到了丰富的拍摄实践经验,器材使用经验以及报道视频剪辑经验,学到了丰富的记者采访知识

#### 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400部

**FPS游戏**: CSGO (1299h,双AK), APEX传奇 (848h,大师),守望先锋 (200h),枪火重生 (100h),战地系列,The Finals,彩虹六号 **撤离类游戏**: 逃离塔科夫 (400h,最高档46级),猎杀对决 (250h,五星),darker and darker,循环前线,他人即地狱,暗区突围 **生存游戏**:方舟:生存进化 (200h), unturned (120h),帝国神话,翼星求生,英灵神殿,森林系列,绿色地狱,raft,流放者柯南,七日杀 **MMO网游**:星际战甲 (600h), FF14 (200h)

手机游戏: 原神(56级), 碧蓝档案 (国服一档), 少女歌剧 (日服前500), 雀魂麻将, 炉石传说等

#### 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

#### 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。
- 研读互动媒体专业,学习并实践互联网产品设计相关理念知识,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。
- 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,并通参与Game Jam和团队项目累积实践经验。
- 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。