

# 系统策划\_孙廷钧

☎ 15206691886    ✉ mail163tjs@163.com    📍 山东淄博

## 个人总结

- 对多类型游戏有深度体验且具有一定的软件项目经历，能够根据具体游戏类型和竞品优劣提供清晰简明的优化思路和系统规划。
- 熟悉二次元类游戏，熟悉玩家偏好、竞品风格、常规玩法、养成节奏、付费形式等要素。对主流玩家社区的讨论有着长期关注，对玩家的主要诉求、玩家间矛盾等用户关注点有持续关注。对常规的活动方式、营收方式有一定了解。
- 对常规射击类游戏和载具射击题材游戏有一定体验，对不同风格射击类游戏的战斗节奏控制、平衡性调整、新玩家留存难点、地图构成等要素有一定了解。
- 对多风格战争题材产品有一定体验，熟悉各类舰船、坦克的基本构成，对坦克世界、战舰世界、战争雷霆、碧蓝航线等不同风格的产品皆有一定了解。
- 对MMORPG中的经济系统、养成系统、职业定位、社交系统有着一定体验，能够发现相关系统的不足之处并提出改进建议。
- 参与过多类型软件系统的编写，对主流编程语言有一定了解，熟悉软件开发的流程。具有一定的逻辑思维能力和协调沟通能力，能够根据实际情况分析需求并实现团队协作，对需求的可行性进行预先分析。
- 一定的文档编写能力，在各类项目中参与了需求文档、测试文档、说明文档等文档内容的编写；可以根据项目需求编写结构清晰、描述准确、易于理解的文档。
- 对常见的PC端和移动端游戏的交互界面、交互方式有一定体验，对端游向移动端适配的主要难点有一定了解。

## 教育经历

合肥工业大学 - 计算机科学与技术 本科 计算机与信息学院

2016年09月 - 2020年07月

## 项目经历

毕业设计“基于人脸表情分析的视频摘要系统及实现” - 作者

2019年12月 - 2020年06月

实现了对人面部表情的实时识别和特定状态保存，对保存的人脸表情进行了高度的压缩，实现了高压缩率和体现表情变化趋势的视频摘要系统。独立完成开题报告、文献翻译、程序设计、表情识别准确率和视频摘要效果性能优化、论文撰写等环节。

课程设计“实验室设备管理系统” - 组员

2019年09月 - 2019年10月

在满足增加、修改、申请、删除等基本需求的前提下实现了3类用户的不同权限和各类基本操作，同时对各类非法请求能够进行判定。在项目中参与需求分析、数据库结构设计、服务器端程序设计、部分数据库查询语句、数据库完整性分析、设计文档编写等任务。

校大创项目“NAO机器人模仿” - 组员

2019年03月 - 2019年09月

实现了通过体感设备获取人体骨架信息并向转化为机器人端的运动，通过后期对运动的优化，实现了对人体姿态的高精准、低延时的平滑模仿。参与开题申请报告撰写、项目需求分析和实现、机器人动作性能调优、项目结题答辩、开发文档撰写等任务。

## 相关技能

- 技能：Xmind, Axure, adobe xd, protopie, Visio, Excel
- 语言：英语 (CET-6)

## 游戏经历

二次元战舰拟人弹幕：碧蓝航线

基本完成早期版本高强度活动角色的收集和养成、通关多数主线关卡并收集掉落高强度装备。对对其各类角色定位、技能和装备特色、关卡设计、战斗编组等重要系统有深入理解。对碧蓝航线当前存在的战斗模式单调、装备搭配不合理、战斗策略性较差等缺点能提出合理的建议。

TPS:坦克世界 (陆战端游)、坦克世界闪击战 (陆战手游)、战舰世界 (海战端游)、战争雷霆 (空陆联动端游)

战舰世界国服早期用户，研发多条科技树至满级且对其他科技树舰船有一定体验；熟悉二战题材载具射击类游戏的载具特点、攻防特色、伤害判定机制、常规战术、地图要素等核心系统；对以上几款定位相似的二战题材载具射击类产品皆有一定体验。

FPS/TPS:荒野行动 (大逃杀类手游)、机动都市 (二次元机甲射击手游)、守望先锋 (科幻卡通)、泰坦陨落2 (科幻单机)、使命召唤 (写实单机)

对各种风格 (科幻、卡通、写实) 的射击类游戏的常规武器类型、地图设计、战斗节奏等皆有一定了解。

SLG:群星 (stellaris)、率土之滨、全面战争：三国

对不同题材 (三国、科幻、中世纪) SLG有一定体验，熟悉其探索养成、阵营社交、资源投放、战斗流程等主要要素。

MMORPG：DNF

经历其早期版本更迭且对多个不同类型职业有较深度体验，多角色达到满级；对其职业设定、技能形态、关卡设计、养成系统、经济系统、战斗模式等有深度体验。

## 备注

对各类型的典型产品的主要特征和优化点进行了一定分析，大致分为碧蓝航线相关、海战题材相关、陆战题材相关、常规射击

类相关、SLG相关以及其他。