

实习经历

- ◆ **Python 后台工程师 @ 广州游爱网络有限公司**
2017.05-2017.07
通过 Python 和 MySQL，为游戏后台加入数据查询功能。
支持查询玩家活跃度、用户流失、ARPU 等数据，并生成图表，将数据可视化。
- ◆ **沉浸式体验设计 @ 广州数娱信息科技有限公司**
2019.05-2019.07
设计并实现了两款沉浸式体验应用的原型
1. 通过分析面部表情，自动决定交互式电影的走向。
2. 通过外接式轮椅及 VR 设备，模拟残疾人在社区里的不便。
- ◆ **兼职讲师（程序及游戏开发）@ 斯芬克国际艺术教育**
2020.05~ 至今
负责传授编程基础知识，游戏开发理论相关知识及 Unity 开发等。

项目经历

- ◆ **叙事音游《节奏寿司店》**
2019.08-2019.09
带领三人小团队独立开发游戏《节奏寿司店》，一款叙事类音乐游戏。
负责设计游戏玩法，界面设计及程序编写，并组织了约 20 人的线下试玩会。故事围绕着经营赤字的寿司店老板发生。常年光顾寿司店的几名熟客，在驾驶的途中，发现自己无论如何也无法离开寿司店所在的公路……
- ◆ **银河战士恶魔城《Riverbed District》**
2021.01~ 至今
组织数人开发游戏《Riverbed District》，一款受《任天堂大乱斗》、《恶魔城》启发的银河城类游戏。负责关卡、玩法设计及程序编写。
故事围绕着被赶出家乡的三人乐队发生。在支离破碎的社会下，乐队的三人需要找到一线生机……
- ◆ **桌游《Shroooms ! 》**
2021.02-2021.05
在 Riot 设计师 Stone Librande 的指导下，独立设计一款 2-4 人对抗桌游《Shroooms ! 》。玩家需要轮流在场上放置蘑菇，并互相争夺地盘，通过一切手段，尽可能地多占领场地。设计了游戏玩法、卡牌功能设计、棋子的外观、游戏平衡性调整等，并进行了约 10 人的试玩会。
- ◆ **教育游戏《#Deep-Fried》**
2021.02-2021.05
五人小团队为客户 Altera Inc. 设计的一款，针对中学生研发的教育类游戏。游戏旨在教会学生如何辨别网络的不实信息，以及如何寻找有说服力的信息。负责设计及编写游戏的对话系统，并和文案进行对接。

教育背景

- ◆ **Worcester Polytechnic Institute**
2016-2020
B.S. in Computer Science
B.S. in Interactive Media & Game Development
- ◆ **Carnegie Mellon University**
2020-2022
Master of Entertainment Technology

专业能力

- ◆ **程序 & 游戏开发**
C++ / SFML
C# / Unity
Lua / LOVE
Java / Processing
Construct
- ◆ **创作工具**
Maya / Blender
Adobe Creative Suite
FL Studio / Reaper
- ◆ **语言能力**
英语 @ 托福 109
日语 @ N3

自我评价

- ◆ 本人是计算机专业出身的研究生。工作认真负责，有良好的团队协作精神，自学能力较强，适应性强，性格幽默，具有良好的沟通能力。对游戏的玩法及关卡设计有浓烈的兴趣爱好，并擅长活用专业的知识到游戏设计上。