



教育经历

纽约大学 New York University 游戏设计、计算机科学 – BFA 2022年09月 – 2025年06月

- 就读游戏设计 (帝势艺术学院, 专业美国排名第一) 与计算机科学 (文理学院), 预计2025年6月毕业。
- 完成课程《初级、中级游戏设计》(系统、关卡、叙事、原型制作), 《程序化生成(游戏)》, 《游戏引擎导论》, 《初级、中级 游戏开发》, 《游戏项目管理》, 《游戏学研究》, 《游戏视觉导论》, 《计算机系统架构》, 《数据结构》, 《基础算法》, 《应用网络技术》, 《自然语言处理》, 《人工智能导论》等。
- 平均绩点 3.80 / 4.0。入选 2023, 2024 院长名单。

实习经历

Zing Games (美国) – 关卡策划实习生 (远程) 2024年08月 – 至今

- 参与开发中游戏项目《Zombie Roller Z: The last Ship》[\[链接\]](#) 关卡策划工作。在其中负责部分关卡的POI设计。
- 根据预期目标体验, 结合世界观和数值要求, 为第一章完成约30个不同类型的POI的设计和落地工作。
- 按照不同的种类, 包括谜题、僵尸营地、资源点、地标, 编写不同的单个POI的设计文档、2D结构图、怪物难度表, 根据文档列出资源需求并搭建白盒。
- 使用项目内现有资源, 根据白盒和文档, 搭建成品POI并完成引擎内配置。

MetaDream Tech. (新加坡) 弥特科技 / 上海办公室 – AI产品经理实习生 2024年06月 – 2024年09月

- 参与公司内部 AI 产品孵化创业营项目, 主导团队实现产品从 0 到 Demo 上线的全流程。在团队中负责主导产品方案设计、提示词工程、客户端及项目管理等多个产品与研发方向。项目获得公司内部比赛二等奖和创新技术奖。
- 设计一款心理疗愈产品, 融合传统疗愈流程与大语言模型, 采用 AI 与交互、体验结合的创新方式, 提供专业、定制化和沉浸式体验。
编排 Agents 框架和流程, 运用 RAG 调优、Agents 编排、Function Call、Workflow 编排、多模态输入、控制量表等量化用户情绪和事件, 并与客户端共同反馈以完成疗愈流程。
- 负责开发项目中Unity客户端页面框架(UGUI)、交互模块、AI流程状态机、场景变化演出效果, 设计服务端数据结构。

腾讯游戏 / 光子H工作室 – 游戏策划培训生 (关卡方向) 2023年06月 – 2023年08月

- 参与光子H工作室在研3A开放世界项目, 负责2级POI设计; 为POI制作了白盒、谜题、叙事、任务, 并跟进 POI至三方会结束。
- 使用虚幻5引擎搭建POI白盒 (200*200m), 使用蓝图实现谜题。
- 参与设计多个世界通用谜题, 世界任务和玩家动线规划。
- 为整体关卡制定初步尺寸规范文档。

项目经历

独立游戏项目《ScrollDen 卷中坞》[\[链接\]](#) – 程序, 技术策划 2023年04月 – 至今

- 参与在研3D建造模拟经营、神话题材独立游戏项目《ScrollDen 卷中坞》, 团队规模10人, 担任程序和技术策划, 负责设计和实现系统。
- 根据文档, 在Unity中设计和开发包括建筑建造, 角色探索和生产资源的AI, 资源生产和加工等系统和状态机; 制作各种自定义工具, 以便策划在配置关卡, 建筑和资源。
- 制定项目开发和工具标准, 在管线中使用敏捷开发制作快速原型, 并将原型迭代进入游戏。
- 游戏Demo入围2024CUSGA决赛, 获Paradox Award提名。在GDC 2024纽约州展台展出并上架Steam愿望单。

无畏契约赛事 大模型电竞经理 Agent – 产品, 开发 2024年09月 – 2024年10月

- 参与 VCT Hackathon: Esports Manager Challenge 项目, 领导开发基于 LLM 的 AI 数字助理, 用于分析选手表现及优化团队组合。依据战术需求和筛选要求从选手库选中组队, 评估选手在团队中角色以达战术效果最大化。
- 设计和实施数据模型和算法, 评估选手在不同角色和分路中的表现, 生成选手风格指标, 为战术决策提供支持, 为特定地图推荐团队高胜率英雄。
- 以 Dify 为Agent 中台, 集成选手背景的 RAG 查询分析, Function Call调用函数优化队伍组成和战术。创建灵活 Agent workflow, 分类用户需求, 并以多种形式输出丰富数据结果。

校内游戏项目《Water Cycle》, 《程序化生成原型》– 策划, 开发 2024年01月 – 2024年05月

- 《Water Cycle》学期游戏项目, 游戏玩法为玩家控制水变为不同形态, 在开放世界中探索, 解开不同谜题。在8人团队中负责3C策划 & 客户端, 为水的不同形态制作3C和场景中的交互物体, 并在迭代中不断调整和优化角色手感。
- 程序化生成原型系列[\[链接\]](#), 使用不同的程序化生成技术, 设计和开发了一系列游戏原型, 程序化生成游戏规则和关卡。实验包括 POS 树 (自然语言处理)、波函数坍塌 (2D/3D)、柏林噪声、细胞自动机和其他算法。

游戏内生成式AI应用原型 《GptNPC》 [\[🔗链接\]](#) – 策划, 开发 2023年02月 – 2023年03月

- 设计并开发基于GPT-3.5、davinci-003、langchain的游戏内语言模型AI原型应用 GptNPC。
- 在Minecraft游戏中搭建了一个岛屿村庄场景, 实现了AI动态生成的与NPC村民聊天, 通过聊天交易资源, 发布和接取任务, 询问游戏内的知识库信息。动态内容生成受环境、NPC和玩家状态影响。
- 随纽约大学参展 GDC 2023, 并在纽约州展台上展示项目。在大语言模型刚被广泛关注时, 向行业和大众展示了AI模型在游戏中的应用, 以及跨引擎移植潜力。

第二、三届《益游未尽》公益 GameJam [\[🔗链接\]](#) – 主办成员, 志愿者 2022年08月 – 2023年08月

- 参与主办第二、三届游戏向善 GameJam 《益游未尽》, 推动“游戏拯救世界”主题, 与社会公益组织合作, 吸引约400名选手参加, 产出100+游戏作品。获得主流媒体的报道。
- 策划和制定赛事的规则和日程, 统筹选手相关事务。

其他游戏项目、原型、桌游和论文 – 策划, 开发 2021年09月 – 至今

- 制作了30+个游戏项目、原型、桌游和论文。这些项目试验了游戏设计思路, 实践了Unity开发能力。多个项目参加了纽约大学和其他游戏展览。详细的项目列表和在线试玩请详见 [个人网站](#)。

文章 / 论文 (英文) :

AI / 自然语言处理:

- 增强注释任务的 NLP 模型比较分析: 聚焦 BIO标签 [\[🔗链接\]](#)
- 自然语言模型在游戏中的应用原型: 以Minecraft NPC为例 [\[🔗链接\]](#)

游戏研究:

- 将“涌现”作为一种工具: 游戏设计成功的捷径 [\[🔗链接\]](#)
- 身临其境的和谐: “禅”元素如何提供美学效果 [\[🔗链接\]](#)
- 身份游戏: MMORPG 社群中的文化如何被构建 [\[🔗链接\]](#)
- 数字上帝: 探索《SimCity 2000》中的城市复杂性和玩家主导地位 [\[🔗链接\]](#)
- 步行模拟器如何摆脱枯燥乏味? [\[🔗链接\]](#)

奖项

- 2024 CUSGA 中国大学生游戏开发创作大赛 Paradox Award 提名
- 2023 PICO XR Dev Jam 北美地区 第 9/120 名
- GDC 2023、2024 项目参展
- NYU Dean's List 院长名单 2023, 2024

专业技能

游戏引擎: Unity 2/3D/URP, Unreal Engine (蓝图), GameMaker Studio 2

开发: Java, C#, Lua (MoonSharp), Web前/后端开发 (React, JavaScript, CSS, Node.js, SQL)

人工智能: NLP, LLM提示词工程、RAG、Workflow、Function Call, Pytorch, Stable Diffusion

项目管理: SCRUM, 敏捷开发, Git

其他技能及爱好

语言: 英语 (托福104分), 日语 (基础)

爱好: 音乐剧, 歌剧, 钢琴, 动漫

其他: 社交媒体 (自2016年起, 陆续在哔哩哔哩视频网站上传了数个与《Minecraft》、《明日方舟》等游戏相关的二次创作内容, 以及科普和游戏展示视频, 累计播放量超过28万次。)

游戏经历 & 求职意向

- 生存建造 / 沙盒 – 我的世界 (Java版时长2000+小时), 星露谷物语(100+小时), Raft(50+小时), 城市:天际线, 幻兽帕鲁, 饥荒
- UGC – 我的世界 (开发插件、模组, 运营服务器&社群6年), 传送门 2 (创意工坊), 动物森友会, 人类: 一败涂地
- 开放世界 – 原神, 塞尔达: 旷野之息、王国之泪, 阿凡达: 潘多拉边境
- 马力欧系列 – 超级马里欧: 奥德赛, 超级马里欧: 3D世界, 超级马里欧兄弟: 惊奇, 马力欧派对

今年暑假对我来说有很大的意义。在实习方面, 我很幸运地进入一家新兴科技公司, 能够参与公司内部的AI产品孵化项目, 并带领团队完成一款有正向意义的产品。我能够发挥我在AI方面积累的经验, 同时也发挥了游戏策划和开发能力。公司提供了支持和信任, 以及最大限度的人员和资源支持, 使我能在没有经验的产品经理岗位, 从0开始设计和实现一款AI产品。尽管不是游戏项目实习, 但是我依然收获了很多。

在实习之外, 我们的游戏项目《卷中坞》入围了CUSGA 2024 中国大学生游戏开发大赛决赛, 并获得了P社奖项提名。我在其中负责技术策划和开发, 与策划一起设计和实现游戏系统, 并开发工具。这些经历使我找到了未来希望发展的方向, 我想在一个将技术和策划有更多联系的岗位, 发挥我的能力, 实现自我价值。这可以是创造一个虚拟的游戏世界, 也可以是设计一款解决人类需求的产品, 我想在技术与人文的前沿持续探索, 为这个目标之努力。