

个人总结 & 技能

我是一名灵活的软件和游戏开发工程师。具备跨职能合作经验，参与过大型且复杂的SDLC流程，熟练运用各种面向对象编程技巧来创造高效的解决方案。并能通过个人的职业道德约束和学习技巧来不断的提升自己。与项目组各级人员友好相处，待人友善，沟通顺畅，且学习能力和适应能力强。执着于游戏行业的一名重度游戏爱好者和开发者。

- 玩家心理分析 & 克服高价值困难
- 单元测试、功能测试和集成测试
- 质量保证和数据管理
- 项目流程改进和创造性的问题解决方案
- 流利的英语和中文
- C++ , C# , C , & AS3 等编程语言
- Unreal & Unity
- Git, Perforce, PureMVC, Jira & Miro
- 技术项目管理
- 适应性强、团队导向和自我激励

工作经验

游戏软件工程师

The GApp Lab -- 犹他大学

01.2022 - 至今

- 与医学部专家、游戏设计师、制作人和软件工程师组成的跨职能团队合作开发的一个基于虚拟现实的Unity项目——HRSA，旨在帮助医学生了解和学习动机性访谈，并在实战中提高他们的表现。
- 掌握并运用Ink插件开发游戏主要的对话选择系统。
- 对Ink插件解析出来的文本内容进行二次处理，设计配置的格式和数据结构，并为动画系统和音频系统提供数据，确保所有流程完成。
- 根据设计需求编写UI相关代码，运用Oculus PC SDK，利用手势识别系统，在VR环境下打造交互UI。

游戏前端工程师

深圳光晨互动科技有限公司

08.2020 - 08.2021

- 宝宝斗场 - 基于Adobe Flash的网页游戏.
- 魔发花园 - 基于Adobe Flash的网页游戏.

- 与腾讯合作团队沟通并同步日常工作，开发游戏功能。
- 利用 PureMVC 客户端框架构建解决方案并克服困难需求。
- 维护和设计游戏通信协议来处理实时数据。
- 直接参与整个项目的开发、联合调试、测试和发布 (SDLC)。
- 维护游戏活动运营并与后台合作开发面向玩家的功能。

项目经历

Combo Bombo

09.2022 - 至今

一款派对游戏，巧妙运用不同的武器来组合成新的武器，并通过分队合作来取得游戏中各种得分点来赢得游戏，使用 UE5 制作。使用 C++ 创建游戏玩法逻辑；与其他游戏程序员一起构建游戏的网络架构；与设计师探讨游戏设计的各个方向；与美术团队、设计团队以及程序团队交流以控制游戏开发进度。

GameEngine3D

09.2022 - 至今

优化基于平台无关的引擎模版；为用户提供方便且直观的接口；考虑OpenGL和D3D图形库和X86、X64平台的兼容性；创建多个接口以及方法来支持引擎的功能。开发音频引擎模块，构建音频静态库提供给别人使用。

Clockwork Spy

02.2022 - 05.2022

使用时钟（游戏控制器）来控制的解谜游戏。利用UE4动画状态机制制作动画系统；利用Blackboard系统制作游戏的AI；设计游戏交互逻辑；利用UE4 Sequencer系统创建游戏的动画片段（Sequencers）；核心游戏设计和项目管理：美术、程序和设计团队的组织 and 沟通。

Dyslexia

10.2021 - 11.2021

一款模拟阅读障碍儿童生活的移动端严肃游戏。使用 Unity 制作。使用 NavMesh2D 构建角色移动功能。编写“阅读障碍”效果（随机文本替换效果）的逻辑；设计和编写所有场景交互逻辑。使用 Timeline 制作动画镜头片段

教育

研究生 - Master of Entertainment Arts & Engineering 09.2021 - 至今
University of Utah

本科 - 计算机科学与技术 09.2016 - 06.2020
重庆邮电大学

兴趣爱好

- 各种主机以及PC游戏
- 电影 & 音乐 & 二次元
- 吉他
- 篮球 & 羽毛球 & 网球