

冯嘉妮

(+86) 15821040133 | jianifen@usc.edu | [jianifen03.com](http://jianifen03.com)

## 教育经历

美国南加利福尼亚大学

专业: 计算机科学 (游戏)

荣誉: 院长嘉许名单 (全部学期)

美国 洛杉矶

预计毕业时间: 2022年5月

GPA: 3.91/4.0

## 工作技能

游戏: 游戏机制, 关卡, UI 设计; 游戏商业管理

编程语言: C++, C, Java, JavaScript, MySQL

程序: Unity, Unreal Engine, Perforce, Adobe Illustrator, Photoshop, Premiere, Microsoft Office

语言: 中文 (母语), 英文 (流利)

## 项目经历

Bounty Heart | 游戏设计, 制作人

2021年5月 - 至今

- 手游 Roguelite 类型赏金猎人冒险之旅, 三消和战旗结合的核心玩法
- 作为设计制作人, 组织会议、对游戏制作进度和质量进行把控, 策划游戏关卡和核心机制, 设计不同的角色、敌人战斗系统

That's not how it happened | 游戏设计、制作人

2021年5月 - 至今

- 融合了 Beat'em up、解密, 和恋爱模拟的角色扮演游戏, 找出家族旅馆着火的真相
- 作为制作人, 组织协调各部门间会议、对游戏制作进度和质量进行把控, 设计对战系统以及解密与剧情的串联

Spookulele | 游戏战斗策划、QA

2021年7月 - 至今

- Unity 制作的 3D 音乐战斗游戏, 吹奏音符、打败敌人、从血月手中保卫家园
- 对游戏制作进度和质量进行把控, 设计游戏对战系统、玩家的角色切换以及两个角色的不同技能、和敌人 AI 战斗

Domestic Dungeon | 游戏设计, 项目管理, QA

2021年6月 - 至今

- 以 D&D 和星露谷为设计创意的怪物城堡模拟经营游戏
- 设计游戏最核心的种地系统、对战系统、恋爱模拟系统以及相互的关联性, 对游戏的制作进度和质量进行把控

墨吟 | 游戏设计, UI 和关卡设计

2020年10月 - 2021年1月

- 使用 Unity 引擎和 C++ 语言设计的古风水墨画音乐游戏
- 设计了游戏机制, 玩家 UI 和游戏引导, 设计了按键时机与音乐的对应, 创造了难度递增的关卡, 执行了游戏测试

与我共习 | 游戏设计、制作人, UI 设计

2021年2月 - 至今

- 游戏化的生产力软件, 激励玩家专注于学习
- 提出了游戏创意, 领导了 4 人开发小组, 创作了 UI 和游戏奖励机制, 设计了不同风格的 NPC 人物以及书写了游戏剧情

Teleporte | 游戏玩法设计、关卡设计

2021年4月 - 至今

- 只会短距离传送魔法的见习巫师逃出僵尸地堡游戏
- 提出游戏玩法创意, 设计不同难度地图和怪物特性, 优化 UI

**Varsity Blues** | 游戏设计, 艺术设计

2019年10月 - 2020年2月

- 在南加利福尼亚大学 2020 游戏展上展出
- 桌游: 玩家扮演大学招生官, 需要运用虚张声势等策略来获胜
- 游戏设计融入了时限性, 虚张声势策略及运气成分, 创作了大学主题画风, 执行了可玩性及游戏平衡测试

**Talking Heads** | 游戏设计、制作人

2019年11月 - 2019年12月

- 桌游: 玩家扮演主流新闻媒体的记者
- 组织了小组会议, 监督了项目进度, 引入了记者角色扮演的游戏机制, 执行游戏测试

**小丑的复仇** | 独立游戏项目

2019年10月 - 2019年11月

- 一个 4-6 人, 时长 30 分钟的小丑恐怖主题密室逃脱
- 设计了游戏流程及 7 个大型谜题, 构写了故事背景, 制作了游戏道具和背景音频、音乐, 执行了可玩性测试

**新冠病毒智能测试** | 程序员, UI 设计

2020年11月 - 2021年2月

- 编写了可提供新冠病毒自我测试的程序, 分析真实实验结果并改进预测算法, 提供与专家的在线沟通
- 制作了整体的 UI 和用户交互, 使用 MySQL 架设了数据库

**街机游戏收藏** | 程序员

2021年2月 - 2021年4月

- 重制了经典的街机游戏: 打砖块, 爆破彗星, 青蛙过河, 马里奥, 塞尔达, 糖豆人, 3D 射击游戏, 马里奥赛车
- 使用 C++ 语言和 SDL Library 编程

**实习经历**

---

**bilibili** | 游戏发行事业部 项目管理实习生

2021年5月 - 2021年8月

- 完成上线游戏数据分析并进行组内汇报, 研究游戏生命周期及健康程度, 为内部后续待发行的游戏起到一定参考作用
- 参与国内二次元游戏发行前期介入工作, 包括群策建议、版本反馈及竞品分析等
- 对接运营、市场、研发等部门, 按照相应节点完成支持工作