

杨博文

15122658710 | yang.bw@outlook.com | 北京
WeChat : 15122658710 | <https://ybw233.github.io/>
1999-03 | 男 | 汉族
应届生 | 期望职位：游戏策划（系统）



自我评价

本人性格沉稳、踏实肯干、严谨负责，具有较强的执行力，喜欢尝试各类游戏类型和分析游戏机制；有较强的独立性、适应能力和自主学习能力，具备英文沟通能力，有较强的文字综合和表达能力；会使用Axure制作原型图，参加过2022腾讯游戏策划公开课，有C#和Unity经验，参与Mini-Game比赛，制作过游戏demo，喜欢制作游戏原型，可以有与程序合作沟通的优势，具有独立分析问题、解决问题的能力，有团队合作精神，可以承受高强度工作。热爱游戏，希望拼搏追求制作游戏的梦想！

教育经历

布里斯托大学	2021年09月 - 2022年11月
数据科学 硕士 工程数学学院	英国 布里斯托
QS61 机器学习与深度学习，Python应用及算法，AWS云计算，大数据分析等	
南开大学	2017年09月 - 2021年06月
保险学 本科 金融学院	中国 天津
985211 宏\微观经济学，统计学，会计学，非寿险精算学等	

游戏项目经历

腾讯游戏策划公开课-MiniGame比赛	2021年09月 - 2021年12月
游戏策划实习生	
<ul style="list-style-type: none">参加腾讯游戏策划公开课内部MiniGame比赛，以8人小组为单位在12周内制作游戏Demo，最终制作了一款以线性剧情为主要驱动力的2D解谜冒险类游戏担当2人程序组之一，主要负责UI，对话系统，音效系统，潜行关卡和敌人AI部分。相对传统横板潜行，设计了如脚步音量，纵向\深度潜行机制，加入了敌人根据主角“创伤”而改变状态的特色机制。最终获得第三名成绩。宣传视频Bilibili：BV1Jq4y1m7nz apk链接：https://pan.baidu.com/s/1Tuv2fSiI54wBOy9B10VCQ?pwd=1234	

游戏经历

我是一个游戏狂热玩家，体验涉猎PC，手游平台，Steam总游戏时间超2000小时，个人主要游玩类型和一些代表作包括：

- ARPG（开放世界）：如塞尔达传说旷野之息（>200小时），艾尔登法环（>150小时，4周目），原神（>100小时，大小月卡）等
- 策略：群星（>200小时）（主4X游戏）等
- 射击：Apex(>150小时，通行证) 等

除此之外的MMO，模拟，独立，动作等等游戏类型也均有涉猎，爱好分析游戏的机制和系统；乐于动手制作游戏，使用过War3编辑器，RPGMaker，Unity；是知名游戏媒体如IGN,Gamespot等等的忠实观众。

技能/证书及其他

- 技能：C#，Python，Axure，Unity，Excel
- 语言：英语，托福103