

李嘉伟

Jiawei Li

应聘岗位： 技术策划 / Technical Designer

个人网站： jiaweil8.com

北京市朝阳区 | 18010175072 | jiaweil8@andrew.cmu.edu



教育背景

卡耐基梅隆大学 | 娱乐技术中心 (ETC) | 娱乐技术 硕士

2025.08 - 2027.04 (预计)

相关课程：游戏设计、游戏编程、构建虚拟世界、虚拟叙事、游戏理论基础、跨学科项目。

北京工业大学 | 数字媒体技术 本科

2021.09 - 2025.06

相关课程：游戏引擎分析与设计、Unity 游戏开发、计算机图形学、数据结构与算法。



专业技能

技术策划：玩法与系统规则拆解、快速原型、状态与流程设计、策划工具开发、跨职能协作。

引擎与程序：Unity / C# / UGUI / Editor; Unreal / Blueprint / Sequencer / Niagara; C++、模块化与数据驱动开发、API/JSON、Git / Perforce、Profiler。

语言：中文 (母语) ; 英语 (托福 106) 。



主要实践经历

途游游戏 | 《捕鱼大作战》 | 游戏客户端开发实习生

2024.02 - 2024.11

玩法落地：依据策划需求实现 BOSS 玩法，与策划、美术、后端及测试协作完成版本更新；累计完成 3 个上线 BOSS (单个开发周期约 4-5 周) 。

策划工具：独立开发鱼类路径编辑器，支持可视化配置移动轨迹并导入正式项目，服务关卡与玩法内容制作。

内容验证：维护 GM 工具，支持特定玩法快速调用与 CG 播放查看；对接后端协议，上报低帧率、设备过热及玩家行为信息。

Grey Waves 《灰色的海浪》 | 玩法设计与 UE 蓝图实现

2026.01 - 2026.04

限时循环：独立完成整套 96 秒限时循环系统，将探索、关键节点与场景变化串联为可运行的玩法流程。

救援机制：与导演共同设计 NPC 救援玩法；依据已探索线索动态触发废墟世界的 Level Sequence，实现在关键节点完成后 96 秒场景中的对应变化。

技术实现：使用 Unreal Blueprint 完成玩法原型与机制落地，负责客户端架构及部分特效，将剧情线索、事件状态与演出反馈衔接为完整体验。

Aldol | 系统规则落地与 Unity 前端开发

2026.08 - 至今

系统与流程：参与系统规则细化，使用 Unity/C# 实现检查点、场景门控、任务与地图状态，串联角色资料、宿舍、造型、录影及成片查看流程，并与另一名前端及后端协作联调。

资源规则：实现体力扣除、一次性消费与主线体力预留；将造型档位、付费解锁、惊喜抽取等规则接入数据配置、UI 状态与后端契约。

玩法原型与迭代：完成早期 60 秒三消原型，落实评级、局数上限、体力消耗及奖励补差；在后续版本中按团队决策改为 World 浏览机制承接生成等待。

工具与内容配置：开发 World Studio 编辑器，支持账号、视频与评论数据导入及校验、预制体搭建与运行调试；制作 UI 构建工具，支持保留手调布局。

交互实现：完成造型选择、擦雾揭晓及 World 竖滑、点赞与评论交互；对接立绘生成异步结果，处理手机与平板的 UI 比例适配。