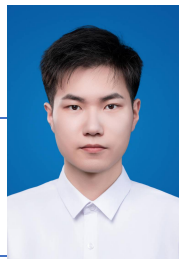
颜应昊

武汉大学 | 计算机科学与技术



基本信息

性别：男　　年龄：23岁

电话/微信：15072513408　　邮箱：2537992436@qq.com

教育经历

武汉大学 | 计算机学院 | 计算机科学与技术 | 本科　　2021.09-2025.06

GPA： 3.51/4.00　　英语能力：CET-4、CET-6

个人技能： Unity、Godot、Python、SQL、C++、C#，具备数据分析、系统设计、产品开发、 AI 工具提效能力

个人总结

热爱游戏及游戏设计，具备研发背景与跨团队协作经验，具备 Unity、Godot 项目实践经验，参与过游戏项目的玩法设计与原型开发。能够进行核心玩法拆解、系统与数值设计、关卡配置，并将策划方案落地为可玩 Demo。熟悉数据分析、竞品拆解与基于数据的迭代优化。

作品集

https://yyrit.cloud

包含：Unity / Godot 可玩 Demo、游戏策划案、游戏拆解案

项目经历

1.《塔楼牌 Turrot》 | 卡牌策略 | 金海豚 Game Jam | 游戏策划

- 参与 21 天 Game Jam 开发，围绕标准 52 张扑克牌与塔楼拆解机制，参与设计“组合牌型 → 结算坍塌值 → 拆除节点 → 获取功能牌 → 强化后续出牌”的核心循环，使玩家在牌型收益、牌库资源消耗与局内强化之间进行策略取舍。
- 负责核心数值框架设计，搭建由牌型基础分、牌面分、倍率及功能牌修正组成的坍塌值结算模型；配置牌型收益、出牌 / 弃牌资源、功能牌强度、节点奖励及关卡目标值，并根据单局资源上限与预期收益区间调整整体难度。

2.《花园防线》 | 横向塔防 | 策划 / 游戏原型开发

- 基于《植物大战僵尸》经典分路塔防框架进行玩法改版，保留网格种植、资源生产、植物自动攻击及敌人波次推进等核心循环，参与玩法方案设计及 C# 原型开发。
- 负责设计特殊地块、植物战中升级、精英敌人三项改版机制，通过地块限制、资源投入和特殊敌人能力增强局内策略选择，同时实现这些机制对应的 C# 代码开发。

工作经历

1、北京数驱互动科技有限公司　　海外增长运营　　2025.11——2026.1

1、负责 Puzzle 类休闲游戏海外买量，覆盖 Meta、Google Ads、TikTok、AppLovin 等主流渠道；单产品日均广告消耗 4,000+ 美元，通过素材测试、渠道调优及投放策略迭代，推动 Day 60 ROAS 稳定至 1.0 左右。

2、数据分析与迭代：全链路管理60 + 广告 Campaign、数百条素材，依托自研工具与 AI 手段搭建自动化数据监控体系，实时迭代出价、人群、预算策略，持续提升投放转化效率。

3、竞品与用户洞察：跟踪海外休闲游戏市场、竞品及素材趋势，拆解创意表现与用户需求，每周稳定产出 3–4 条高 IPM 广告母版。

2、私域电商运营　　2026.3——2026.9

1、前端引流：围绕产品开展社交平台推广，通过抖音、视频号等渠道获取潜在客户，引导用户进入私域，衔接后续沟通与销售转化。

2、用户转化：根据用户需求、互动情况及购买意向进行分类，制定差异化跟进节奏，优先跟进高意向客户，推进成交。

游戏经历

1、MOBA：《英雄联盟》，11年，几千小时，翡翠段位

2、FPS / TPS：《CS2》，2000h+，完美平台A； 《和平精英》，1000h+，最高绝世王牌13星

3、卡牌类：《炉石传说》，1000h+，酒馆战旗8000分； 《小丑牌》，100h+

4、SLG类：《Top War》，300h+；《文明6》，500h+

5、Roguelike：《元气骑士》，1000h+，全成就

6、生存 / 沙盒类：《森林》，200h+；《绿色地狱》，100h+；《Subnautica 2：异星水域》，100h+；《Minecraft》，2000h+

7、动作类：《古墓丽影》系列 ；《黑神话：悟空》

8、体育/竞速类：《极限竞速：地平线》系列 ；《NBA 2k online》

9、以及其他如主机游戏、steam上的独立游戏等