

Steven

求职意向：游戏创意策划 / Gameplay Design / 系统与内容策划

电话：19292771514 邮箱：2103294771@qq.com 经验：1年 到岗：随时

I 个人优势

- 玩法与系统设计：**具备从“创意假设 → 规则拆解 → 系统设计 → 可玩原型 → 体验复盘”的完整思路。已完成《Black White Shadow》动作生存 Prototype，并持续开发《Harvest Guardian》3D 动作防御 Prototype，能围绕战斗循环、武器差异、资源管理、敌人波次、防御与成长关系建立可验证的玩法结构。
- 数据与效果导向：**在冰川网络参与游戏付费内容创意与制作，完整跑通“需求理解—创意脑暴—制作交付—上线投放—数据复盘”闭环；产出内容连续两周小组第一、全公司付费周榜 Top3，单周稳定贡献 1-2 万美金投放消耗，习惯用真实结果而非主观偏好判断方案价值。
- 快速原型与 AI 协作：**熟悉 AIGC、AI 辅助开发、AE/MG 与视频表达，可将抽象玩法快速转化为 Demo、演示素材和可沟通方案；在多个个人项目中形成“先验证核心体验、再扩展系统”的工作方式，降低创意验证成本并提升迭代效率。
- 用户与增长视角：**具备从 0 到 1 内容运营与用户增长经验，网易项目累计播放 20 万+、引流转化率 20%；理解用户兴趣、传播反馈与转化路径，可将用户洞察迁移到游戏内容、玩法包装、活动与玩家体验设计中。

I 核心项目：游戏策划与原型实践

- 《Black White Shadow / 黑白影子》 游戏策划 / 战斗系统 / 原型验证 2026
- **项目概述：**黑白极简动作生存 Prototype，目标不是制作完整商业游戏，而是用最小可玩版本验证“武器差异 + 战斗资源 + 成长压力”能否形成持续决策。
 - **核心循环：**建立“选择武器 → 进入战斗 → 管理 HP / MP / 体力 → 击杀敌人 → 获得成长 → 挑战更高难度”的基础闭环，让每轮战斗同时包含输出、资源和风险判断。
 - **武器差异：**设计长斧、刀剑、法杖三类定位：长斧强调高爆发与低频攻击；刀剑强调高频稳定输出；法杖强调远程距离与 MP 管理，以不同节奏验证玩家风险—收益选择。
 - **战斗与成长：**Prototype 覆盖移动、攻击、格挡、技能、敌人波次、Boss 循环及 HP / MP 成长等内容；通过系统组合观察操作反馈、资源消耗与成长速度如何共同影响战斗体验。
 - **策划价值：**证明我能够把抽象战斗想法拆成规则、变量和可玩原型，并优先验证核心体验，而不是先投入大量时间制作美术资产或复杂工程。
- 《Harvest Guardian / 山庄守卫计划》 3D 动作防御 Prototype / 系统策划 / 持续开发 2026 – 至今
- **项目概述：**3D 动作防御 Prototype，以“玩家战斗 + 村庄保护 + 敌人波次”为当前核心体验，重点验证空间压力、防御目标与近身战斗能否形成清晰的守卫循环。
 - **当前完成：**已实现 3D 场景、玩家移动、敌人 AI、波次系统、基础战斗反馈与村庄防御场景，可直接运行并作为作品集集中的可玩 Demo 展示。
 - **系统思考：**后续规划建筑升级、防御设施、地形利用、农田/材料生产、不同敌人类型与 Boss 机制，使“战斗—资源—建设—更高强度防守”形成可扩展循环。
 - **设计取舍：**主动接受当前美术、动画与系统深度有限，将开发重点放在玩法结构和可验证性上；通过 Prototype 先确认核心体验，再决定哪些系统值得继续投入。
 - **策划价值：**展示我在 3D 场景中组织战斗目标、敌人压力、资源成长和长期系统扩展的思考，并证明具备持续迭代与跨工具落地能力。

I 工作经历

深圳冰川网络股份有限公司

视频设计实习生

2026.04 – 2026.08

- 参与游戏付费内容创意全流程，从需求理解、创意脑暴、脚本设计到 MG 动画与 AIGC 动效落地，跑通“策划—制作—上线投放”的完整内容闭环。
- 每周整理投放数据并复盘单条内容表现，以结果反推创意优化；产出内容连续两周小组第一、全公司付费周榜 Top3，单周贡献 1–2 万美金消耗。
- 形成较强的玩家接受度与效果意识：方案不仅追求“看起来有创意”，还要回答用户是否理解、是否愿意继续看、是否能产生有效转化；该思维可迁移到玩法反馈、内容包装与商业化设计。

网易传媒科技（北京）有限公司

内容运营实习生（远程）

2026.06 – 2026.07

- 从 0 搭建双平台、双定位账号，基于产品功能与目标用户画像制定差异化内容策略；独立完成选题、创作、素材优化、发布与数据复盘。
- 双平台累计播放 20 万+，多条内容进入自然推荐流；项目综合表现第 20 名，入选第一梯队优质创作者，获官方优秀认证。
- 设计内容引流路径，为网易小蜜蜂 APP 实现 20% 引流转化率；积累“用户画像—内容触达—行为转化—数据复盘”的增长思路，可迁移到游戏内容与玩家运营场景。

湖北融城咨询有限公司

新媒体运营 / 运营部经理

2025.06 – 2025.09

- 主导线上化转型与全平台获客渠道建设，搭建抖音、视频号、小红书矩阵账号。
- 首月曝光约 200 万，获取有效线索约 3000 条，私域转化率约 20%，成交 20 单，直接收益约 5 万元。
- 搭建企业抖音蓝 V 与线上获客闭环，推动矩阵账号达 100 个；完成宣传片 5 条、活动策划 3 场、培训会 3 场。

湖北起点互联网公司

新媒体运营

2025.04 – 2025.06

- 独立承接 5 个本地商家自媒体账号的内容策划、视频剪辑、脚本撰写、数据管理与私信维护。
- 围绕商家品类与消费场景制定定位、选题与发布策略，形成“内容曝光—用户咨询—私域承接—到店转化”闭环。

I 其他项目与校园经历

AIGC 视觉自动化设计助手

项目核心成员

2026.04

- 参与产品方向定位、功能策划与视觉内容生成链路设计；将高频设计需求拆解为“需求输入—AI 生成—人工优化—成品输出”的工作流，关注工具如何真正缩短创意落地时间。
- 完成商业计划书、产品原型与路演答辩，获校级金点子创新创业创意大赛三等奖；积累从模糊需求到可演示方案的产品化表达经验。

宠物线下交友俱乐部

活动策划执行

2023.08 – 2023.12

- 搭建校园大使体系与社群运营机制，负责活动玩法、用户招募、合作资源对接与现场执行，将线上预热、社群互动与线下参与串成完整体验链路。
- 落地多场宠物社交及青年线下活动，单场获十二校联动活动排行榜第一；积累活动机制、参与动机与现场节奏设计经验。

大学生跨境电商挑战杯

项目负责人

2025.12 – 2026.06

- 作为项目负责人统筹海外客户对接、渠道沟通、产品定位、营销方案与交付跟进，协调不同角色把目标拆成可执行任务，跑通策划—投放—转化—复盘闭环。
- 推动单月转化率提升约 2%，曝光量同比增长 50%，种草数据 Top3；获第 25 届挑战杯大赛三等奖，强化项目推进与跨角色协作能力。

教育经历

- 武汉东湖学院 本科 · 工程管理
- 湖北城市建设职业技术学院 大专 · 道路与桥梁工程施工

荣誉奖项

- 湖北省高校联动金点子创新创业创意大赛三等奖
- 第 25 届挑战杯大赛三等奖
- 武汉市大学生跨境电商挑战杯三等奖
- 优秀学生代表

I 专业技能与证书

游戏策划：

核心玩法循环

战斗系统

武器差异化

资源与成长

敌人波次

系统策划

原型验证

策划案撰写

Xmind

Excel 复盘

内容制作：

剪映

AE

MG 动画

AIGC

AI 辅助开发

Web Prototype

Git 基础协作

CAD

证书：

大学英语四级

作品集包含《Black White Shadow》与《Harvest Guardian》可玩 Prototype、项目设计思路及 GAME LAB 在线展示。