

# 甘博文

男 | 22岁 | 籍贯: 厦门 | 电话: 18046210908 | 邮箱: bowengan02@gmail.com

2年工作经验 | 求职意向: 游戏策划实习生



## 教育经历

**南加利福尼亚大学** 本科 计算机科学与游戏设计 2023-2026

1. 在校内阿曼森合作实验室参与人工智能生成内容与政府大选选票关联研究项目, 负责调试ChatGPT和Midjourney等生成式AI技术部分; 2. 参与中国学生学者联谊会职业发展部门, 负责策划运筹过多个活动包括企业行、导师制项目、企业校园招聘会等, 具备良好的团体协作沟通和领导能力。

**科尔盖特大学** 本科 计算机科学与物理双专业 2022-2023

1. 绩点全校前5%奖; 2. 计算机科学系实验助教; 3. Ho Tung 可视化实验室及天文馆制作人。

## 实习经历

**厦门吉比特网络技术股份有限公司** 系统策划实习生 2024.05-至今

- 参与在研3D放置RPG游戏的系统设计与优化, 在职期间参与了两次完整的版本迭代和一次千人以下规模的测试。
- 撰写并迭代整套放置抓宠玩法方案。
- 负责多项系统配置工作, 深度参与新手引导、地图探索等系统配置, 熟练运用Excel公式提高配置效率。
- 负责并迭代落地问卷系统, 内容涵盖从问卷问题设计到UX设计, 再到程序跟进验收, 将问卷回收率从3%提升至31%。

**福建网龙网络有限公司** 游戏策划实习生 2021.06-2021.07

■ 分析能力及市场敏锐度: 为项目组分析5款Roguelite品类竞品游戏的设计和潜在市场调研; 与开发团队沟通游戏设计计划; 根据“太极”和“克苏鲁”的概念提出并呈现了一个项目。

**科尔盖特大学** VR制作人 2023.01-2023.06

■ 专业能力: 1. 制作与360度穹顶投影系统和虚拟现实头盔兼容的各种全景模拟; 2. 使用Unity引擎和Meta Quest Pro VR头盔开发了一个用于研究观看政治演讲时主体心理动力学的VR模拟; 3. 将VR头盔的眼动追踪功能集成到模拟中。

## 项目经历

**笑容未泯: 全球游戏开发马拉松项目** 制作人 2024.01-至今

### 内容:

- 领导并组织了一个六人跨地区团队, 在48小时内完成高质量游戏开发, 通过Global Game Jam挑战, 并在此后持续优化游戏。
- 采用飞书、谷歌云盘、Discord和GitHub等工具, 优化了远程团队的协作和生产流程。
- 积极沟通寻找机会, 使项目被独家提名为除6个内定校内项目外, 南加州大学游戏出版部于2024春唯一发行的独立游戏项目。
- 参与游戏策划, 确保了项目的创新性; 使用C#以及Unity参与编程, 加速技术开发。
- 视频链接: <https://www.bilibili.com/video/BV12x4y1S7Pq/>

### 业绩:

- 使项目成为2024年春季由南加大发行的首个学生作品, 展示了出色的项目管理和领导能力。

## 疯狂之间独立游戏项目 制作人&游戏开发

2022.05-至今

- 领导力以及执行力:1. 创立并领导了一个独立游戏项目和一个16人的游戏工作室。2. 通过微信推文以及各大社交网络招聘来自全美各大顶级高校的人员。3. 推动、指导和管理整体项目规划、项目预算、人员配备计划、工作优先级和项目范围。4. 直接参与 Unity 引擎开发并在开发、美术和设计团队之间沟通游戏愿景和项目进度。
- 数据分析能力:兼具开发与策划需求,为游戏提供数值平衡。
- 创新策划能力:对热点玩法和风格有独到见解,早在2021年提出的西方克苏鲁文化与东方修仙文化结合已在市面上有爆款竞品的出现。
- 视频链接: <https://www.bilibili.com/video/BV1Uw4m1Z7RW/>

## 游戏物理的真实感对玩家体验的影响研究项目 研究者

2022.07-2023.07

- 专业能力:使用 Unity 引擎开发了一款游戏的四个不同物理真实度版本。建立了一个模型,将游戏物理的真实度水平与玩家的投入程度挂钩。
- 运营能力:通过社交媒体(Instagram)传播小游戏测试,最终获得约100份结果。

## 个人优势

---

1. 具有深厚的欧美文化背景,连续六年在美国高中和大学深造,英语达到母语者水平,托福成绩115分,接近满分。在多元文化环境中,了解了伊斯兰和拉丁美洲文化,并学习西班牙语。
2. 对游戏产业充满热情,选择了全美排名第一的游戏专业——南加州大学。
3. 文字能力强,能撰写大量英文和中文分析文档,精通Java、C#和Unity,具备项目开发和数据分析技能。
4. 擅长快节奏的多任务处理和优先级排序,具备出色的团队沟通能力。
5. 性格热情开朗,擅长沟通协调,具有强烈的责任心和抗压能力,曾多次成功领导游戏项目。

## 社交主页

---

<https://github.com/JasongGan02>

<https://www.linkedin.com/in/jason2002/>

<https://space.bilibili.com/13501217>