

袁佳翔

手机号码: 13524611380 | 邮箱: jy4675@nyu.edu

求职意向: 游戏策划 (技术策划 / 系统策划 / 关卡策划) | 毕业时间: 2027年5月

[主作品集PDF](#) | [完整项目材料](#) | [可玩 Demo](#)



教育背景

上海纽约大学 | 本科 | 2023.09-2027.05

主修: 数字媒体技术 (交互媒体艺术) | 辅修: 计算机科学 | GPA: 3.806 / 4.0

纽约大学游戏中心 (NYU Game Center) | 交换学习 | 辅修: 游戏设计 | 2025.09-2026.05

实习经历

游族网络 · 饭团工作室 | 出海 SLG 项目《Zomline Survival》| 系统策划实习生 | 2026.05-2026.09

- 负责玩法与系统需求的策划案撰写、需求宣讲、配置表制作与功能验收, 跟进程序、美术实现及问题修正
- 基于数仓数据提出阶梯礼包调整方案并推进 A/B 测试, 实验组利润较原方案提升 15%
- 搭建 AI 辅助的 H5 Playable 开发流程, 将单款小游戏从需求拆解到交付控制在约 5 个工作日
- 使用 Cocos 开发多款广告小游戏, 对标单款约 3 万元外包报价 | [点击试玩](#)
- 参与玩家社群运营, 通过玩家沟通和活动引导观察同盟竞争、社交关系及活动参与行为, 为玩法优化提供一线反馈

Bigger Lab 必果学院 (青少年科技与设计教育机构) | 交互设计导师 (实习) | 2024.07-2024.09

- 辅导高中生完成海外本科申请的交互设计作品集项目; 多名学员获 USC IYA、NYU IMA 等交互相关本科项目录取

游戏项目经历

纽约大学游戏中心 | 原创隐藏信息对抗桌游《塌缩隧道》| 主策划 | 2025.09-2026.05

- 3-5 人隐藏信息对抗桌游: 改造隧道、暗设灾害, 利用连通关系淘汰对手 | [规则文档](#)
- 负责核心玩法、规则框架与游戏原型设计, 使用 AI 绘图、3D 打印等方式快速制作原型, 支持玩法验证与迭代
- 组织每周 Playtest, 记录玩家反馈并协调团队持续优化规则与游戏体验

Game Jam 项目 × 6 (GGJ、CiGA、Ludum Dare 等) | 策划 / 程序 | 2024-2026

- 多次在 48-72 小时内完成从玩法构思、原型验证到可玩 Demo 落地, 主要负责策划与 Unity 程序实现
- 根据开发周期控制玩法规模, 协调团队分工与开发节奏, 确保项目按时完成 | [可玩 Demo](#)

项目/研究经历

上海纽约大学 | AR 口述史项目《记忆共场》| 研究助理 (实习) | 2024.08-2025.08

- 从社区居民的生活经验与口述材料中提炼叙事内容, 负责内容策划与交互体验设计
- 独立完成空间扫描、点云处理、Unity AR 开发及展览部署 | [项目视频](#)
- 项目成果: 入选 [第三届济南国际双年展平行展“智者创物”学术邀请展](#); 作为上海市两个入选案例之一, 收录于 [《上海手册: 21世纪城市可持续发展指南·2025年度报告》](#)

上海纽约大学 | DURF 科研项目《AR 空间叙事探索》| 策划 / 开发 | 2024.06-2024.07

- 负责 Rokid AR 眼镜应用的核心功能开发, 探索 AR 与大空间沉浸式体验结合的交互方案 | [项目视频](#)
- 项目成果: 作品《Harvesting Wartime Whispers》获 [2024 Rokid 高校 AR 创新挑战赛](#) 三等奖

校园经历

上海纽约大学 | AR/VR Club | 社长 | 2026.08-今

- 负责社团整体运营与核心成员招募, 协调活动组织、视觉宣传及项目开发分工
- 对接校内外合作方, 策划 XR 工作坊、体验活动及 Hackathon

技能

- 核心优势: 兼具策划与技术实现能力, 擅长将玩法想法快速转化为可玩原型, 并兼顾玩法体验与技术可行性
- 技术实现: 熟悉 Unity、Cocos; 具备 Unreal Engine、Rokid AR 与 Meta Quest 开发经验
- 策划与验证: 需求拆解、系统流程与规则设计、策划案撰写、配置表制作; 熟悉 Playtest、数仓分析与 A/B 测试
- 项目协作: 具备策划、程序、美术跨职能协作经验, 能够完成需求宣讲、开发跟进、功能验收与问题修正
- 工作语言: 中文 (母语); 英语 (流利, 大学全英文授课, 拥有 1 年美国留学经历)

Steam 累计游戏时长 3,600h+, 游玩记录覆盖牌库构筑、策略经营、系统叙事、模拟养成、角色扮演、生存建造、战术竞技、多人合作、动作 Roguelite、类银河城及独立游戏等品类。

Steam 游戏经历

牌库构筑 (Deck-Building Game)

《杀戮尖塔 2》200h+ | 《小丑牌》130h+ (全挑战通关)
《杀戮尖塔》50h+ (四职业进阶 10)
《邪恶冥刻》40h+

策略经营

《文明 6》200h+ | 《这是我的战争》50h+
《王国：两位君主》30h+

系统叙事

《密教模拟器》80h+ | 《苏丹的游戏》40h+
《请出示文件》30h+

经营与生活模拟

《星露谷物语》60h+ | 《潜水员戴夫》40h+
《药剂工艺》30h+ | 《缉私警察》30h+

人生模拟与养成

《学生时代》50h+ | 《火山的女儿》30h+
《梦幻魔法公主》30h+

角色扮演 (RPG)

《动物迷城》160h+ | 《女神异闻录 5 皇家版》80h+
《辐射 4》60h+ | 《传说之下》30h+

生存建造与沙盒

《泰拉瑞亚》190h+ (原版及灾厄模组通关)
《幻兽帕鲁》90h+ | 《森林》系列 40h+
《方舟：生存进化》40h+ | 《绿色地狱》30h+

战术竞技与搜打撤

战术竞技：《绝地求生》390h+
搜打撤：《逃离鸭科夫》40h+

多人合作与派对

《致命公司》340h+ | 《R.E.P.O.》40h+
《Content Warning》30h+ | 《人类一败涂地》30h+
《PEAK》40h+ | 《糖豆人》40h+ | 《逃离后室》30h+

动作 Roguelite

《死亡细胞》70h+ (全难度通关)
《雨中冒险 2》30h+ | 《失落城堡 2》30h+

动作冒险

《刺客信条》系列 210h+ | 《沉没之城》20h+
《爱丽丝：疯狂回归》20h+

类银河城与平台探索

《空洞骑士：丝之歌》110h+ | 《空洞骑士》50h+
《Supraland》30h+ | 《奥日与鬼火意志》20h+
《动物井》20h+

视觉小说与文字推理

《ATRI -My Dear Moments-》30h+
《逆转裁判 123》30h+ | 《心跳文学部 Plus!》15h+

独立游戏

《渔帆暗涌》20h+ | 《俄罗斯轮盘赌》20h+
《巴别塔圣歌》20h+

移动端长期游戏经历

MOBA：《王者荣耀》 短局英雄竞技：《荒野乱斗》 非对称竞技：《第五人格》