

# 陈奕名

住址: 上海, 浦东新区 | 电话 +86 15026927758 | 邮箱: stanly.chen32@gmail.com

领英: <https://www.linkedin.com/in/stanly-chen-4a8aa6248/> | 推特: @StanlyC2



个人项目展示网站: [www.stanly.pro](http://www.stanly.pro)

我是一名热爱游戏, 有 7 年 Unity 开发经验的游戏制作人, 自主研发并累计获得超 17 万次下载。我非常注重团队协作和跨领域合作, 除了丰富的设计和开发经验外, 也对美术, 音乐和发行及其他相关科技领域有深入了解。

## 教育背景

- |   |             |
|---|-------------|
| • 硕士 - 伦敦帝国理工大学, 电子信息专业 (MEng Electronic and Information Engineering) | 2024 – 2025 |
| • 本科 - 伦敦帝国理工大学, 电子信息专业 (BEng Electronic and Information Engineering) | 2021 – 2024 |
| • 高中 - 领科教育上海校区 (Ulink College of Shanghai)                           | 2018 – 2021 |
| • 初中 - 上海外国语大学附属浦东外国语学校   | 2014 – 2018 |

## 职业经验

- Kayphoon 游戏工作室 | 创始人, 主策划 & 主开发** 2019 - 现在
- 从零开始组建了一个 3 人工作室, 建立了内部文档 Wiki, 工作流程, 后台数据分析系统, 以及自主研发的开发工具以最大化研发效率。
  - 深度参与并主导了许多手游和一些 PC 游戏的开发, 发布平台 TapTap, Google Play, App Store, 和 Steam。
  - 工作室网址: [kayphoon.cn](http://kayphoon.cn)
- 腾讯天美 J3 工作室 | 使命召唤手游 – 游戏策划培训生** 2024.7 – 2024.9
- 与不同部门合作, 提出与完善新系统和游戏特性。
  - 独立负责并成功交付一个游戏内特性设计, 并上线至《使命召唤手游》正式版。
  - 使用编程技能帮助策划团队找出并修复 bug, 并用美术技能帮助具现化设计想法。
  - 实习期间的表现获得了团队的认可。
- 帝国理工数字媒体实验室 (DML) | XR 开发工程师** 2023.6 – 2023.9
- 独立创建了简单且高效的 VR 360° 交互式游戏中的对话导入管线, 配套简单易懂的使用说明, 帮助实验室克服了长时间的技术痛点。
  - 从零为实验室创建了定制化的线上 3d 模型交互 API, 大大减少了需要为零散需求独立开项目的必要。
  - 独立完成项目 Imperial Map (帝国理工探险), 帮助学生快速了解校园部门分布和历史。[\(上游玩链接\)](#)
  - 在工作中展现出的责任心, 创新性以及独立解决问题的能力, 获得了部门前辈的高度认可。

## 精选项目

### **Rolling Cube© (2020)**

- 一个简约风、高难度的关卡制避障类手机游戏, 包含 40 个极具创新的关卡。
- 担任项目发起人, 关卡策划, 程序开发, 美术设计。
- 发行当周游戏冲入热榜第 11 名, 现可在 TapTap 和 Steam 上游玩。
- 线上试玩 Demo: [kayphoon.cn](http://kayphoon.cn), 下载链接: [TapTap](#), [Steam](#)

### **Chaos Factory© (2021 – 2023)**

- 带有避障和射击元素的第三人称肉鸽手游, 包含不同的敌人, Boss, 和地形的设计。
- 全权负责游戏设计、3D 美术模型制作以及大部分的程序开发。
- 收获了大量的团队合作经验, 项目管理经验以及开发相关技能。

### **逃离高速路© (2023 - 2024)**

- 直观有趣的休闲开车避障游戏, 玩法为完全原创, 在 TapTap 上获得了 60000 下载以及 7.9 的评分。
- 负责所有的游戏设计, 程序开发, 美术资源, 以及交互式音乐&音效的植入。
- 获得了非常完整的项目流程, 并且获得了宝贵的商业化经验。
- 下载链接: [TapTap](#)

## 水果合合乐© (2024)

- 类合成大西瓜的休闲小游戏，注重精美的手绘美术，舒适的动效以及音乐音效。
- 负责 Unity 开发，美术资源制作，游戏设计与商业化设计，并深度参与游戏发行。
- 可在微信小游戏（可直接搜索），TapTap，App Store，和 Google Play 上游玩。
- 下载链接：[TapTap](#), [App Store](#), [Google Play](#)

## 个人拓展 & 社群活动

---

- **帝国理工游戏开发社团 社长**
  - 连续两年累计带领 340 名社员每周举行线下开发活动，帮助多个游戏从想法到落地，并组织代表学校参加海外 Game Jam。
  - 引导并帮助对游戏制作感兴趣的同学，致力于在学校内创造出一个充满友好氛围的学习环境。
  - [社团网站](#)
- **Unity 教程频道**
  - 在 B 站拥有 3800+ 粉丝，为 Unity 开发者们提供高质量的教学视频。
  - [Bilibili 首页 - 程序员咖啡吧](#)
- **自由工作者 (freelancer)**
  - 多次独立接受外包工作与岗位，包括帝国理工 ICT, DML 等。
- **Unity 官方认证中级工程师 (Unity Certified Professional Programmer)**
  - 于 2021 年 1 月获得 Unity 官方认证（证书约等于两年以上 Unity 开发经验）
  - [Unity 认证证书](#)
- **Unity 中国签约讲师**
  - 受 Unity 中国区邀请，在官方线上平台发布教学视频。
  - [learn.u3d.cn](#)
- **Game Jam 参与记录**
  - 2024 Global Game Jam ([Meme Warrior](#)) (Boss 战，技能组合)
  - CiGA Game Jam ([了不起的吃豆模拟器 by Asi](#)) (玩法叙事，反转)
  - GMTK Game Jam ([反转英雄](#)) (第三人称，位置互换)
  - Unity 团结引擎开发挑战 2024 ([Eli – It never ends](#)) (感人剧情，破次元壁)
  - 2025 Global Game Jam ([City of Broken Dreamers](#)) (上瘾玩法，天数制)
  - Brackeys Game Jam 2025 ([Cat Food](#)) (微恐，手绘美术)

## 专业技能

---

- **开发工具&编程语言**: Unity, C#, Python, JavaScript, Git, Plastic SCM, C++, Lua, F#, Golang
- **美术 & 音乐工具**: Blender, Krita, Aesprite, Photoshop, PR, FMOD, FL Studio
- **游戏开发 & 设计**: 游戏设计，游戏评测，工具开发，2D/3D 美术，关卡设计，VR/AR 开发
- **其他**: 计算机图形学，机器学习（深度学习 & 强化学习），机器人动力学，SQL，MongoDB，React Native

一直以来多个自发的项目和团队合作经验，让我不断积累对于游戏制作各环节的认知。这份“认知”使我无论在开发，设计，还是团队合作中都非常成功；而我的责任心也驱使我在开发中主动推进，将我带领和负责的内容达到完美。

我觉得“游戏”作为表达媒介的潜力非常巨大。在学习以及制作游戏的时候，我时常觉得自己像一个进入富饶矿洞的探险家，并有幸能依靠游戏行业前辈们留下的记号不断向前。我希望通过游戏为玩家制造本真的幸福感，并在工作中不断学习，全力以赴，把游戏作为我可以持续一生的事业而努力。