

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

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

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。(线上游玩链接)
- 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，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。