

教育信息

加拿大 · 多伦多大学 · 圣乔治校区 (QS世界排名25)	2023.9 - 2027.6
社会学 & 东亚文化研究	全日制本科
中国香港 · 香港科技大学 (HKUST)	2025.9 - 2026.6
交换 · 人文与社会科学学院	国际交换生

工作经历

深圳市凉屋游戏科技有限公司	2024.7 - 2025.7
游戏文案策划实习生 (《元气骑士》项目组)	广东深圳
https://space.bilibili.com/87721937?spm_id_from=333.337.0.0	
- 负责主线剧情与世界观搭建, 协同团队确定叙事方向; 撰写关键情节、对白和场景描述, 保证故事逻辑与游戏节奏匹配。 - 基于玩法与美术风格, 设计20+角色/皮肤及背景故事; 协调画师审核立绘, 确保视觉统一。 - 结合反馈与调研, 持续优化角色养成和付费策略; 统筹4大皮肤系列并协调团队推进进度。负责测试问题排查与文档反馈, 支持版本迭代。	

网易有道信息技术(北京)有限公司广州分公司	2025.5 - 2025.5
游戏营销实习生 (KOL达人项目组)	广东广州
- 负责B站、抖音、快手等平台头部游戏类UP主/达人资源挖掘, 累计筛选评估200+达人账号数据 (粉丝画像、内容调性、爆款率)。 - 完成商务谈判全流程, 包括合作模式确认 (定制视频/直播带量)、档期协调、合同条款核对, 最高促成数组合合作订单。 - 主导合作视频脚本优化, 通过建立“核心卖点+达人特色+热点话题”内容框架。	

项目经历

腾讯IEG · 用户与市场研究部 游戏内容编辑/用研助手	2025.6 - 至今
- 编辑 · 结合行业热点与用户洞察, 独立策划并撰写多类型稿件 (游戏研究长文、用户故事、视频脚本等), 旨在打造兼具深度与传播力的精品内容, 编辑文章曾登上腾讯KM内部知识平台头条。 - 助手 · 面向游戏业务部门提供用户与市场研究支持, 参与课题调研、研究方案设计与结论输出, 为内容策划与产品决策提供依据, 综合运用定性与定量研究方法 (用户访谈、问卷调研、舆情与数据分析等), 对目标用户画像、需求动机及行为特征进行全景式分析	

腾讯IEG · 用户与市场研究部| 未来信号空间站第15期2025.11 - 至今

https://mp.weixin.qq.com/s/j6l-SPwyikdN1P1wfNt8jA

- 系统掌握了游戏用户研究与市场分析的前沿方法，具备捕捉行业趋势与用户洞察的能力。
- 通过高保真商业研究项目实训，完成了从课题设计、数据收集到研究报告撰写的完整流程。
- 在与来自不同背景的团队成員协作中，提升了沟通协作能力，并拓展了在游戏文娱领域的专业人脉。

腾讯CDG · 集团市场与公关部 | MPR鹅创营传播研习生2025.8-2025.12

https://www.sohu.com/a/914563064_121106832

- 在腾讯市场与公关部mentor领导下，完成下发的项目与任务。
- 主动参与信息收集，热点资讯总结等阶段性任务。
- 负责维持管理社群生态。

Galgame批评（20w+粉丝自媒体） | 编辑 & 自媒体创作者 & 翻译/校对2023.06 – 至今

https://space.bilibili.com/2072586344

- 运营“Galgame批评”（B站粉丝20万+），定期发布测评、观察及二次创作，并参与官方内部测试。
- 产出高质量测评及行业观点，负责将文字内容转化为视频脚本，助力账号从图文向多媒体转型。
- 参与《The History and Allure of Interactive Visual Novels》的翻译校对，确保术语与学术表达准确。

《少女奇旅》AVG游戏（机核Gamejam暴造活动） | 文案/演出2024.4 - 2024.5

https://www.gcores.com/games/125872

- 在GameJam限时1个月内完成《少女奇旅》的世界观搭建与数千字剧本撰写，设计3条角色支线并保证剧情多结局体验。
- 严格管理进度，及时提交并优化打包；与程序员协作确保文案与演出效果统一。
- 作品《少女奇旅》获机核网2024年GameJam“人气前十”奖。

独立游戏《叛逆神魂》 | 本地化项目管理（英语）2025.3 - 2025.4

《叛逆神魂》是由国内独立游戏团队U - Secret Studio开发的一款剧情向视觉系角色扮演游戏，融合了卡牌策略战斗、美少女养成与轻度赛博朋克世界观。以独特的“魔幻现实”风格和深刻的社会批判为特色。

https://store.steampowered.com/app/1213300/GODSOUL/

- 主导从零构建本地化体系：搭建英文本地化风格指南，制定术语库，撰写《叛逆神魂本地化翻译手册》内部文档。

《坏蛋补习班》AVG游戏（机核Gamejam暴造活动） | 数值策划/叙事导演2025.3 - 2025.5

https://www.gcores.com/games/148009

- 负责射击版卡牌收集构筑系统的数值设计与平衡，保障战斗策略深度与趣味性，优化玩家对抗体验。
- 主导“坏蛋女儿×超英父亲”故事线叙事节奏，设计剧情场景切换、关键情节演绎等游戏演出。

HumiHumi（AVG编辑器平台）| 顾问/运营

HumiHumi是一款专门面向AVG（文字冒险游戏）创作者的编辑器平台。平台上线初期亟需吸引更多创作者 2023.6 - 2024.4 与玩家，同时打磨产品功能与用户体验。

https://humihumi.com/#/

- 根据自身对AVG游戏创作流程的了解，定期与平台创始人沟通，协助制定功能优先级、用户体验优化及后续运营策略。
- 负责运营官方账号，撰写图文及短视频内容，围绕游戏开发教程和创作者访谈进行主题策划，提升平台在圈内的曝光度。
- 管理官方社群，促进作者与玩家间的互动；策划并实施“首届HumiHumi短篇视觉小说大赛”，撰写比赛规则与宣发文案，成功吸引数百名作者参与并孵化出多部优质作品。

游戏经历

移动端游戏

明日方舟、崩坏：星穹铁道、公主链接Re:link、坎公骑冠剑 等 —— 明日方舟开服玩家（1000+ 小时），关注社区玩法及运营策略。

Galgame（男性向视觉小说）

总游玩 100+ 部（1000+ 小时），撰写数十篇长短评，运营“Galgame批评”评测专栏。策略

策略游戏

钢铁雄心4（130 小时）、全面战争：三国（85 小时）等—— 专注大战略，擅长 Mod 内容分析。

动作类游戏

刺客信条系列、中土世界：战争之影、漫威蜘蛛侠 1 & 迈尔斯、霍格沃茨之遗、真三国无双・起源、消逝的光芒、荒野大镖客2 等、 —— 累计300+小时，关注叙事设计与动作体验优化。

射击类游戏

穿越火线、求生之路2、孤岛惊魂5/6、战地5等 —— 累计300+小时，擅长团队协作与策略配合。

RPG类游戏

博德之门3、女神异闻录5皇家版（P5R）等—— 累计140+小时，热衷剧情深入分析与角色塑造探索。

独立游戏

小白兔电商、宅男的人间冒险、我和她的世界末日、葬花 等 —— 长期关注创意与叙事创新。

生存/沙盒类游戏

Minecraft（800+ 小时） —— 参与建筑创作。

Moba类

王者荣耀、自由之战等

棋牌类

三国杀等。