

张家琪



求职意向：玩法策划/系统策划

1213385883@qq.com | 17722568956 | jiaqi404.github.io/

教育经历

香港理工大学 | 创新多媒体娱乐 理学硕士 2024/09 – 2026/10

- 主要课程：游戏设计与开发、UE 实时渲染、游戏中的 AI 与程序化生产内容、项目管理等。

北京邮电大学 | 数字媒体技术 工学学士 2020/09 – 2024/07

- 主要课程：游戏开发、高等数学等数学课程、算法与数据结构等计科课程、计算机图形学、机器学习基础等。

实习经历

腾讯光子工作室 英雄联盟手游项目组 | 玩法策划实习生 2025/11 – 2026/03

- 玩法与战斗策划：参与娱乐玩法 MOBA+ 类型的新模式设计，独立承担新模式英雄的设计与开发工作，包括技能设计、MOBA+ 部分的构筑设计、以及引擎内功能实现。1 名英雄已完成转 QA 前的全部设计和开发工作，包括英雄设计、功能实现，并与数值策划共同确定了具体数值与战场表现，另设计了多名英雄的策划案。
- 系统策划：在新模式中独立承担 3 个局内或局外子系统的设计工作，产出详尽策划案、需求文档与原型图，跟进 UI/UX、前台、后台的全流程验收。

香港理工大学英伟达联合研究中心 | Unity 开发实习生 2024/12 – 2025/01

- Unity MR 开发：深度参与博士科研项目，使用 Unity 和 Open XR 开发与优化部署在 Meta Quest 3 上的混合现实项目，定位并修复 14 个关键 bug，开发 3 个核心功能模块。[个人主页](#)

项目经历

猫猫直聘 | 2025 腾讯游戏创作大赛高校赛道铜奖 | 游戏策划、游戏开发 2025/03 – 至今

- 玩法与系统策划：参与完成卡牌肉鸽+背包管理玩法的 3D 休闲策略游戏的系统、玩法、与内容设计，包括背包管理系统与技能系统的策划案和原型图产出，以及多个流派的构筑设计和内容填充。
- Unity 开发：作为小组唯一程序，基于 Unity 独立开发所有核心系统，同时协调美术与程序团队需求，负责美术软件与游戏引擎的资产对接以及资产在引擎内的实际表现。
- 实际成就：已上线 Steam 页面，正在持续开发中，仅凭借商店页面获得 600+ 愿望单，被 Taptap 在内的多家发行商主动联系，获得 2025 腾讯游戏创作大赛高校赛道铜奖。[Steam 页面](#)

其他经历

2025 Global Game Jam 香港站点 | 最独特概念奖 | 游戏策划、游戏开发 2025/01

2024 X Academy 游戏设计与开发课程 | 课程助教 2024/07 – 2024/08

2022 腾讯游戏策划公开课 | 游戏策划、游戏美术 2022/07 – 2022/10

2022 北邮英雄联盟冠军赛 | 赛事策划、VI 设计 2022/03 – 2022/14

个人评价

- 自我评价：热爱游戏，逻辑清晰，做事认真细心，团队合作流畅，参与设计和开发过多款商业/独立游戏，拥有全流程、多岗位经验，具备宏观系统拆解与细节体验优化的双重能力，对游戏设计有自己的深度思考，具体请见个人网站：jiaqi404.github.io/ 或 [个人博客](#)
- 游戏经验：游戏经历丰富，热衷回合制策略、Roguelike、RPG、MOBA、模拟经营等品类，代表游戏如下
 - ✓ 回合制/卡牌/RPG 等：文明 6 (560h+)、博德之门 3 (320h+)、杀戮尖塔 1&2 (150h+)、小丑牌 (100h+)
 - ✓ MOBA：英雄联盟手游 (1000h+)、王者荣耀 (420h+)、英雄联盟端游 (200h+)
- 语言水平：雅思 7.0，英语对话流利