

丁华峰

电话：18032800456　　邮箱：3476396541@qq.com
最高学历：本科

教育经历

2023.9-2027.6　　**北华航天工业学院**

人工智能 | 本科

主修课程：C、C++、Python、数据结构、数据库原理等。

额外学习：系统自学战斗策划、关卡策划全套公开课,独立完成游戏原型与技能设计方案。

校内实践（校科学技术协会 部长）

- 统筹**部门团队**管理与培训 ，输出 **50 + 份**规范文档 ，落地 **5 场校级大型活动 ，**如 ：素质拓展活动 ，迎新送老晚会。 负责活动**策划、分工、预算、执行、复盘**全流程 ，具备强沟通、协调与落地能力

相关技能

开发能力 ：熟练运用 UE 引擎（蓝图 / C++） 、 Python、Axure、 SQLite / 数据库。独立完成多款游戏制作。

策划能力 ：熟练运用 Office、飞书、钉钉等工具 ，独立撰写策划文档及基础数值配置表；

能够使用 Axure、Xmind 完成方案设计及需求拆解 ，快速输出游戏地图设计方案；

具备需求撰写、逻辑梳理、系统框架搭建及游戏制作落地可行性评估的能力。

综合素质 ：具备良好的沟通能力和强执行力与抗压力 ，能快速适应项目研发节奏和配合工作。

实习经历

2026.05-至今　　**冰川网络股份有限公司**

AIGC 试玩策划实习生

工作内容：负责试玩关卡策划的全流程设计与落地——从玩法方案撰写、关卡搭建到上线前多平台合规审核，同时作为组长统筹 15 人团队任务分配与进度管理，并主导制定标准化 SOP，保障团队产出效率与质量。

工作描述：需在有限周期内产出高质量、可过审、能有效导流的游戏关卡，独立完成关卡策划案撰写与关卡搭建全流程，同时统筹组内成员的任务分配与工作进度，并沉淀出一套可复用的标准化流程，提升团队整体交付效率。完成多个游戏策划与搭建，均顺利通过平台合规审核并上线投放。

项目经历

2026.2-2026.3　　**UE5 横版闯关射击游戏(Paper2D)**

独立开发

核心工作：负责玩法框架、关卡流程、战斗系统、怪物 AI、数值平衡全模块设计

关键动作：

1.设计角色移动 / 射击 / 暴击 / 击退 / 受击反馈，优化打击感与操作手感。

2.用状态机实现怪物巡逻 / 追击 / 攻击 / 死亡 AI 行为，把控难度。

3.搭建关卡地图、刷新点、碰撞体，输出玩法文档、关卡方案、数值表。

项目成果：

1.完成可完整通关 Demo，实现从开局到击败 BOSS 的全流程体验

2.通过数值调优优化战斗节奏，提升体验流畅度与平衡性

3.具备独立输出策划案 + 数值表 + 落地推进的完整能力

2026.1-2026.2 **UE53D 闯关游戏**

独立开发

核心工作：负责游戏机制、关卡设计、操作手感、胜利 / 死亡逻辑整体规划

关键动作：

1.独立完成蓝图逻辑、关卡布局、难度梯度、动画反馈设计与实现

2.优化跳跃 / 奔跑响应速度，定义碰撞与复活机制，保证流程连贯

项目成果：

1.交付可稳定运行 3D 游戏产品，验证 0-1 全流程落地能力

2.解决逻辑冲突、性能优化、引擎适配问题，提升游戏流畅度

3.强化关卡节奏把控、体验设计、问题排查策划核心能力

作品集

1.游戏拆解报告

2.UE 引擎制作游戏 demo 演示

3.策划文档：角色技能动作设计思路报告，试玩广告策划及制作作品集。

4.系统： 七日签到系统全案设计

5.关卡：水排序（休闲游戏）关卡质量分析报告通过百度网盘分享的文件：个人作品集

链接： https://pan.baidu.com/s/1y2FODePY38RqjZG_7qeFnw?pwd=0802 提取码： 0802

荣誉证书

2024 年全国大学生课外学术科技竞赛省二等奖

2025 年全国大学生创新创业大赛省二等奖

游戏经历

10 年+全品类游戏经验超百款游戏经历， 6000+小时，擅长以策划思维逆向拆解设计

1. RPG/Roguelike(肉鸽)/ACT

- 《黑神话：悟空》全成就、《死亡细胞》《火影忍者》手游 2000 + 小时高段位
- 精通： **战斗机制、技能设计、连招逻辑、BOSS 战、打击感、数值平衡**

2. 策略/模拟经营/休闲

- 《文明 6》全 DLC、《星露谷物语》深度研究、无尽冬日，率土之滨游玩时长超 6 百 +
- 精通：**成长曲线、经济闭环、数值建模、难度梯度、长线运营**

3. 射击/MMO/MOBA

- 《PUBG》《CS2》《无畏契约》《王者荣耀》《逆水寒》
- 精通 ：**武器平衡、地图关卡、 匹配机制、竞技生态、新手引导**

自我评价

我是 AI 专业 + 策划思维 + 技术落地的复合型学生,拥有长期深度游戏阅历与独立 Demo 开发经验,学习战斗、关卡、数值、系统等策划工作。能独立完成设计文档、数值表格、原型落地、体验迭代,具备强逻辑、数据敏感与执行力。渴望在游戏策划实习中,将技术能力与设计热情结合,快速产出价值