

# 胡华慧

18329140438 | huahui.hu@outlook.com | 上海  
3年+工作经验 | 随时到岗 | 游戏策划



## 工作经历

### 杭州愫木科技有限公司

2022年03月 - 2024年08月

游戏策划

杭州

项目介绍：在研TPS（Unity开发，PC&移动端）

状态：持续小范围内测中。

工作内容：自游戏立项阶段加入团队，主要负责系统模块、交互体验和剧情演出的功能策划、实现及持续优化。

系统模块

- 模块开发：负责编队、图鉴、成就、养成等系统的策划与实现，结合主流游戏的深入分析，全面考虑项目特点，撰写详细的设计文档，涵盖设计目标、功能规则（包括表格结构、配置表格）、实现预期等内容。
- 功能优化：基于内部反馈和玩家测试，持续迭代系统功能，提升用户体验品质，确保模块的稳定性和可玩性。

交互体验：

- 原型设计：基于系统功能和体验目标，通过Figma设计交互原型，搭建Unity预制体；输出UI美术需求文档，根据高保真效果图配置资源，并利用Lua脚本调试交互。
- 交互迭代：结合功能迭代和测试反馈，不断优化界面交互，例如：调整战斗中的提示布局以提升关键信息的可视化效率、弱化次要信息的干扰；增加动效/音效，确保反馈一致性，同时提升整体流畅度和易用性。
- 功能模块交互优化：负责部分系统模块的交互流程设计，分析用户行为，调整交互路径以降低操作复杂度。
- 跨部门协作：基于体验目标和测试反馈，输出针对性需求文档，与多部门协同优化体验，例如：
  - 协同动画打磨角色局外动画，使得动画更流畅、镜头表现更有特点；
  - 与战斗策划、音效调整战斗音效和界面音效，增加沉浸感和响应体验；
  - 与关卡、文案协作设计新手引导体验，包括任务流程、镜头指向和UI提示，提升新玩家对战斗操作的学习效率。

剧情演出

- 剧情功能开发：设计并开发多种剧情演出功能方案，适配不同场景需求，同时设计并实现与用户操作结合的镜头切换逻辑，提升剧情流畅度和沉浸感。
- 演出设计：借助电影分镜设计经验，参与演出分镜设计，使用Inky、动画状态机和Timeline编辑器配置资源；通过镜头引导和界面提示，优化用户对关键任务和角色行为的理解，提升操作流畅度与沉浸感。
- 跨职能协作：与文案、关卡、导演及音乐多方团队协作，拆解剧本输出需求，配置资源，优化演出效果，推动演出落地。
- 音效与音乐：为剧情片段设计并配置音乐，使用Wwise进行调试，提升整体演出表现力。

### 杭州创呗科技有限公司

2020年09月 - 2021年02月

游戏策划实习生（沙盒游戏）产品部

杭州

- 深度研究海外热门模组，拆解玩法、数值、关卡等设计要求，通过用户调研排列项目优先级，并负责三个限定主题模组的实现，包括沟通对接程序、美术，完成本地化项目开发；每个项目按期交付，上架国内平台，销售量均1万+，玩家评价均4.3+
- 独自策划上线3个体量中小的模组，包括撰写策划案、利用Xd进行界面原型设计、搜集美术设计素材、QA测试；与程序、美术高效沟通，均一周上线；销量5000+，评价4.3+；后期也整合玩家需求，进行功能迭代和设计优化

## 教育经历

### 英国爱丁堡大学

2020年09月 - 2021年12月

电影策展 硕士

英国爱丁堡

相关课程：电影与观众，电影节体验设计，纪录片美学，电影节研究，媒介研究

### 法国图卢兹高等商学院

2016年09月 - 2019年10月

管理学 本科

法国图卢兹

相关课程：创新管理，市场营销，市场调研，经济，金融，项目管理

文科，课余热衷写杂文随笔、参与社团的宣传活动，产出为海报和视频的形式。

## 📁 项目研究经历

### 2021 英国谢菲尔德纪录片节研究项目

2021年04月 - 2021年08月

独立研究员

谢菲尔德

硕士研究生毕业研究项目，主要研究线上线下结合 ( hybrid ) 电影节展映形式，其中探索不同展映环境 ( 如：私人空间、艺术馆、电影院、虚拟空间 ) 对观众体验的影响。以2021谢菲尔德纪录片节艺术单元为研究实例，进行人类学田野调查 ( 包括：体验，观察，采访 ) ；最终产出7000字书面研究报告和12分钟的视频论文。

## 🔧 技能/证书及其他

- **技能**：熟练：Unity、Figma、PR、AE、PS、Excel、Xmind；入门：SQL、Lua、C#
- **语言**：英语 ( IELTS : 7.5 ) ；法语 ( A2 ) ；日语 ( A2 )
- **兴趣爱好**：豆瓣观影记录1500+；为海内外影视剧制作中英文字幕；织毛线；遛狗 个人博客：<https://kitkid.github.io/>
- **自我评价**：善于专注思考、快速学习、注重细节；多样化背景帮助突破思维习惯；喜欢挑战和探索，熟练适应工具切换，可快速上手UE4引擎；关注新奇前沿的事物和独立游戏，不定期随记

## 🎮 游戏玩家经历

### 完整版石墨文档

<https://shimo.im/sheets/xtyqJdHt8dWYdRyt/E84d2/> 《玩家经历》，可复制链接后用石墨文档 App 或小程序打开

### 射击

- Apex Legends ( PC1100小时+；NS：5小时+；TWITCH：100小时+ )
- Warframe ( PC: 90小时+；iOS )
- Splatoon3 ( NS )
- 和平精英 ( iOS )
- 三角洲行动 ( iOS )

### 多人

- 猛兽派对 ( PC：30小时+ )
- Brawl Stars ( iOS )
- Squad Busters ( iOS )

### 解谜

- 巴别塔圣歌 全成就
- Inside 通关 ( iOS )
- Framed Collection 通关
- Gorogoa 通关
- 笼中窥梦 通关 ( iOS )

### SIM

- 动物森友会 ( NS：300小时+ )
- 煮糊了2 ( NS：20小时+ )
- 迷你地铁 ( iOS )
- 我的世界 ( iOS )

### RPG

- 黑神话：悟空
- 塞尔达传说：旷野之息
- 风来之国
- 绝区零 ( iOS )