

胡哲川

z1792074192@gmail.com | +86 18958949150

www.zhechuanhu.com | <https://www.linkedin.com/in/joshua-hu-2229b524a/>

教育背景

杭州电子科技大学信息工程学院	中国 杭州
软件工程 理学学士	2018年9月 – 2022年6月
平均绩点: 76/100	
课程: Java、C++、软件工程、网页设计	
伍斯特理工学院 (WPI)	美国 伍斯特
互动媒体和游戏开发硕士候选人(理工硕士)	2022年8月 – 2024年5月
平均绩点: 4.0/4.0	
课程: IMGD 工作室、IMGD 基础知识、互动媒体制作管理、有形和具体互动、学习和创造力、严肃游戏。	
立命馆大学	日本 草津
情报理工学院交换生	2023年7月 – 2023年10月

技能和兴趣

- **技能:** 关卡设计、游戏设计、游戏方法论、Java (Java 二级证书)、Microsoft Office (PowerPoint、Excel 和 Word)
- **语言经验:** C#(Unity)-入门、C++、蓝图 (虚幻) -入门。
- **语言:** 中文 (母语)、英语 (流利)、日语 (N2)
- **兴趣:** 电子游戏 动漫 电影

项目经历

稻荷 (Inari)	日本 草津
关卡设计师 与 Connor Peavey, Joe Volpato..... 一同完成	2023年8月 – 2023年10月
• 5人的团队,Unity制作。我负责关卡设计、关卡构建、关卡美术和灯光以及其他背景设计。	
• Inari是一款专为计算机环境设计的游戏,兼容 Windows 和 MacOS。该游戏以风景如画的伏见稻荷大社为背景,编织了日本文化和历史的各种元素。	
• 其游戏玩法的核心是“弹幕地狱”机制,它让玩家沉浸在快节奏的动作领域,用复杂的弹丸模式挑战他们,并需要深思熟虑的资源管理。	
互动媒体与飞船游戏	美国 伍斯特
设计师和开发 与 Prof. Roberts, Charles	2022年8月至2022年12月
• 使用UE5制作,使用蓝图,第三人称射击游戏	
• 由手机驱动电脑完成的飞船游戏,手机可以控制由UE5编辑的飞船游戏,并通过OSC端口传输数据,用手机控制飞船飞行、加速、改变方向和开火。游戏中有健康限制和炮塔。玩家需要摧毁炮塔才能赢得游戏。	

叙事游戏 – 证物

美国 伍斯特

设计师和开发 Prof. Ben Schneider

2023年1月 – 2023年5月

- 使用RPG Maker Master制作。
- 一款叙事迷你游戏，讲述一所房子的故事，玩家扮演一名侦探，在房子的主人被谋杀后，在四名嫌疑人中找出真相。
- 游戏以碎片化的叙事方式和一点侦探元素为特色，玩家需要寻找线索，用适当的证据审问嫌疑人，并通过他们的答案找出真凶。

激发创造力和想象力 – Sokoban

美国 伍斯特

设计师和开发 Prof. Stacy Shaw

2023年1月 – 2023年5月

- Unity制作，具有教育意义的严肃游戏。
- 玩家需要推动方块来进行计算，方向人群为学龄前儿童或刚接触加减法的儿童。
- 玩家需要通过不断的计算每个方块的数字是否满足通过的要求，这可以训练玩家的记忆力和计算能力更可以激发创造力。

LED 赛车竞赛

日本 草津

设计师 Prof. Ruck

2023年7月–2023年10月

- 在 NICOGRAPH 上发表。互动媒体项目。第一作者：NICOGRAPH 2099, 第 F99:1 – F99:3。
- 本研究提出了一种 LED 飞溅赛车游戏，利用 LED 胶带技术提供视觉娱乐。
- 在这款游戏中，玩家可以通过点击网站上的屏幕来调整填充LED胶带的速度，这是胜利的关键。有四个速度级别，每秒点击次数决定速度。要克服障碍，速度必须与为障碍物设置的速度相匹配。

人工智能驱动的问卷生成器（正在进行中）

美国 伍斯特

研究员 Prof. Gillian Smith

2023年8月- 2024年5月

- 在这个项目中，我们专注于开发一个人工智能工具来优化问卷创建过程，从而提高学生游戏设计师的效率。
- 使用标准问卷设计资源来指导和评估人工智能工具的输出。此外，还将进行用户测试来评估学生与人工智能工具之间的交互，以确保人工智能生成的问卷有助于学生游戏测试。

额外的 经验

DCT工作室

中国 温州

副社长

2016年6月 - 2017年6月

- 每周教 30 名工作室成员使用 3dmax、photoshop 等软件
- 为学校和其他俱乐部设计海报并编辑照片
- 定期为工作室成员举办团队建设活动和分享会，营造融洽的团队氛围