

左涵俊

游戏项目管理 | AI 应用与研发协作

四川大学 · 通信工程 · 2029 届 | 成都 | 2026.08.10 可入职 | 全职实习 2 个月，每周 5 天
18481428798 | Zuo051607@163.com | leftjun.com



个人定位

具备游戏研发、团队统筹与 AI 工作流实践。曾统筹 14 人研究项目，完成 AI 项目管理课题，并持续推进独立游戏从 48 小时原型、线下试玩到 Steam 发行。能够理解策划、程序、美术、测试与平台发行的协作需求，负责过任务拆分、风险跟进、版本整合与成果交付。

教育背景

四川大学 | 通信工程 | 本科 2025.09 - 2029.06
GPA 3.26/4.0 | CET-4 574 | 相关课程：面向对象程序设计、C/C++ 程序设计、计算机软件基础

核心能力

项目推进 ：需求拆解、任务分工、风险跟进、跨职能协作、版本复盘与成果交付	AI 协作 ：GPT、DeepSeek、Codex、Claude Code；资料归纳、方案推演、代码开发、文档整合与人工核验
游戏研发 ：Unity / C#、UE5 / Blueprint、C / C++、Godot；Gameplay、关卡交互与基础网络同步	研究与数据 ：问卷、访谈、桌面研究、数据清洗、H5 与后台流程、研究报告与汇报

核心项目

光核高校共创营 | AI 赋能游戏项目管理 2026.06 - 2026.07

个人课题 | AI 工作流设计与项目管理分析 | S 档优秀作业

- 基于个人手稿与真实项目材料，设计新人 PM 48 小时接手 SOP，明确项目目标、核心玩法、团队分工、历史文档、版本状态与主要风险。
- 针对需求范围、人力资源与交付目标冲突，比较 A/B/C 方案并建立变更评审流程；补充上线复盘与未来三个月 Roadmap。
- GPT 用于补充结构、检查遗漏和推演方案，Codex 用于整理终稿与附录；我负责设定约束、选择方案、重写内容和最终验收。
- 获评 S 档优秀作业；导师认可品类理解、实战材料和变更评审意识。

《Emotion Mask》| 情绪驱动 2D 平台动作独立游戏 2026.01 - 至今

独立开发者 | Unity · C# | TapTap 9.4 | Steam 发行准备

- Global Game Jam 2026 长沙站 48 小时原型，后续持续开发；已上线 TapTap，并在成都“蜀光游集”完成近百人次线下路演与试玩。
- 平静、快乐、愤怒三种情绪分别改变角色移动能力、平台状态、场景背景、音频与 UI，玩家需要根据关卡切换状态完成动作与解谜。
- 独立完成玩法程序、角色 3C 调整、像素角色与动作帧；使用 AI 辅助音乐制作，生成内容经测试、Git 对比和人工审查后接入。
- 推进 Steam 抢先体验本体与独立 Demo 送审，处理商店资产、审核反馈、启动配置、云存档、手柄支持与创意工坊。

光核高校共创营 | AI 游戏创作工具用户研究 2026.06 - 2026.07

14 人课题组组长 | 研究统筹 · H5 产品、后台 · 报告主笔

- 根据导师反馈，将研究范围确定为 Codex 程序工作流、TapTap 制造创作流程与 AI 参与游戏体验，并统一研究问题、样本口径和报告结构。
- 组织问卷、访谈、桌研、数据处理与 H5 分工；根据范围和人员投入变化调整优先级、责任分配与修改流程。
- 与 Codex 协作搭建用户画像 H5 及后台数据流程，完成三类问卷分支、五类画像结果和分享页面；累计回收 116 份问卷、完成 5 例深访。
- 整合问卷、访谈与桌研材料，主笔完成最终研究报告及汇报演示，并负责结营现场讲解。

《亚舍拉挽歌》| 腾讯·川大 & 电科 & 川美跨校团队 72 小时游戏极限开发 2026.03 - 2026.04

队长 | 主程 | 玩法策划 | Unity · C#

- 带领跨校团队确定“地下收集—地上攀登—捷径建造—多结局”核心循环，拆分程序、美术、关卡与内容任务，并根据进度收缩非核心范围。
- 设计灵能资源、普通 / 强化形态与路线规划，完成动态资源消耗、冲刺破坏、特殊墙体、捷径建造及多结局状态判定。
- 以事件机制连接角色、资源、关卡与结局模块，支持团队并行开发；在 72 小时内完成可玩版本并参与现场展示。

核心项目（续）

光核高校共创营 | 动作游戏博弈体系搭建及 IP 角色设计

2026.06

个人课题 | 战斗系统研究 · IP 角色设计 · 长线运营分析

- 拆解《只狼》《艾尔登法环》《怪物猎人：世界》《空洞骑士》《火影忍者手游》等作品的行动权、攻防转换、资源交换、反馈可读性与构筑深度。
- 研究 IP 人物的性格、标志性能力与原作表达如何转化为角色定位、核心机制、技能组合和战斗节奏，并适配既有角色生态。
- 分析新角色引入对版本平衡、阵容组合、玩家学习成本、内容消耗和社区反馈的影响，整理角色上线与后续调整时需要关注的事项。
- 提出“状态继承”设计思路，使攻击、防御、位移和技能使用留下持续影响，并作用于后续资源、位置和决策。

《时瞳回响》 | 三教杯 7 日跨校团队 Game Jam

2025.11 - 2025.12

队长 | 主策划 | 叙事与关卡设计 | Godot

- 设计古代、现代、未来三条时间线在同一地点的空间变化，围绕时间切换、平台跳跃和道具交互建立跨时代因果谜题。
- 将时间线叙事拆为地图路径、玩家动作、谜题道具、NPC 对话、场景素材、音乐和最终演出等可执行任务。
- 通过策划案、美术需求清单、每日任务和例会协调程序、美术与音乐成员，在 7 天内完成三幕叙事和可玩版本整合。
- 参与地图设计、流程调试、部分美术补位和最终版本整合，完成从叙事概念到可玩版本的完整交付。

补充项目

- STM32 船模竞赛**：独立完成 PCB、焊接、nRF24L01 通信、ADC 摇杆采样、PWM 电机 / 舵机控制与整机调试；72 支队伍决赛第 9、专业组三等奖，为决赛唯一单人完成项目。
- UE5 多人战斗 Demo**：基于 Listen Server 实践变量复制与 Server / Client / Multicast RPC，完成攻击、受击、死亡、计分、胜利条件及基础敌人 AI。
- Mood Diary**：4 人小组组长，使用 C++ / Qt Widgets 完成日记增删改查、情绪标签、能量统计、搜索筛选及课程展示。

AI 协作方法

项目	人与 AI 的分工
AI 项目管理	先完成个人手稿并整理项目材料；GPT 补充结构、检查遗漏并推演方案；我判断资源取舍并多轮重写；Codex 统一终稿文件与附录。
AI 用户研究	GPT 辅助章节初稿与全文口径；DeepSeek 交叉检查论证和遗漏；Codex 搭建 H5、后台并整合过程稿；结论逐项回查原始数据。
Emotion Mask	Codex 辅助版本功能、代码检查与 Steam 配置排查；GPT 用于玩法和产品方向发散；生成结果经运行测试、Git 对比与人工审查后接入。

游戏与设计积累

- 动作竞技与长线角色**：《火影忍者手游》2018 年至今持续活跃，最高段位超影，部分忍者最高国服第 4，主力忍者使用 6000 场以上；长期关注角色性能、资源交换、版本生态与 IP 角色供给。
- 地图结构与角色构筑**：黑暗之魂系列 500h+，《艾尔登法环》《黑夜君临》全成就；重点关注箱庭与开放地图、探索奖励、攻防窗口和构筑选择之间的关系。
- 平台动作与敌人反馈**：《空洞骑士》全成就并完成五门挑战；《怪物猎人：世界》100h+，主要使用太刀。相关体验持续用于角色 3C、关卡节奏和战斗反馈分析。

技术与工具

开发：Unity / C#、UE5 / Blueprint、C / C++、Godot、Qt Widgets、STM32、Web、Git

AI：GPT、DeepSeek、Codex、Claude Code、Suno；通过原始材料回查、运行测试、Git 对比和人工验收控制输出质量。

荣誉与作品

荣誉：“水上之星”船模设计大赛专业组三等奖、决赛第 9。

作品：[个人作品集](#) | [AI 项目管理课题](#) | [AI 用户研究](#) | [Emotion Mask · TapTap](#) | [Steam](#)