|  |  |
| --- | --- |
| **姓名：李博厚** | **李博厚头像性别：男** |
| **智能手机 纯色填充 电话：**15711996053 |
| **电子邮件 纯色填充 邮箱：**2770380367@qq.com**微信：**azkass8 |
| **Internet 纯色填充 领英：** [www.linkedin.com/in/bohou-li](http://www.linkedin.com/in/bohou-li)  |
| **699pic_1mfx02_xy 作品：** <https://www.bohouli.com>  |

个人简历

**个人摘要**

* 美国南加州大学游戏开发硕士在读
* 毕业于美国普渡大学计算机工程专业
* 曾任普渡大学中国学生学者联合会主席
* 2023年获得本专业奖学金ECE Great Work Award
* 有游戏开发，嵌入式开发经验
* 熟悉Unreal Engine, Unity，MATLAB，C/C++，Python等
* 中英文双语工作
* 爱好模型，管弦乐，玩游戏

**教育背景**

**美国南加州大学** 2024年08月-至今

**专业：游戏开发**

**主修课程：**

游戏引擎/算法分析/游戏设计/计算机图形学

**美国普渡大学** 2019年08月-2023年12月

**专业：计算机工程**

**主修课程：**

编程方法/电子技术/高等数学/数据结构/信号与系统/信息安全/人工智能/嵌入式开发

**项目经验**

**The Guardian** 2024年8月-至今

* **项目职责**：游戏开发
* **项目贡献**：与团队中的策划和美术合作，开发游戏内角色的移动和场景互动。
* **项目介绍**：正在制作中的一款以角色驱动的 3D 冒险游戏，基于UE5开发。玩家需要控制两名角色合作过关。团队成员主要由南加州大学学生组成。

**I Wanna Go Home** 2024年7月

* **项目职责**：游戏开发
* **项目贡献**：负责游戏内机关和UI的制作。设计游戏背景故事。
* **项目介绍**：一款使用UE5制作的2D平台跳跃游戏。由我在内的5人团队在2024 CiGA Game jam上制作，开发时限为48小时。<https://azkass.itch.io/i-wanna-go-home>

**Hold On** 2023年7月

* **项目职责**：游戏开发
* **项目贡献**：利用UE5完成游戏所有程序的编写和测试
* **项目介绍**：Hold on是一款休闲游戏，玩家需要控制游戏内的手抓住随机掉落的物品。此游戏由我，策划和美术在2023 CiGA Game jam上开发，开发时限为48小时。

<https://azkass.itch.io/hold-on>

**Escape the Cave** 2023年4月

* **项目职责**：游戏设计和开发
* **项目贡献**：设计游戏目标，核心循环，子系统和机关。设计并搭建关卡场景。编写游戏程序并测试。
* **项目介绍**：使用UE5制作的冒险游戏。玩家需要解决关卡内的谜题并逃离洞穴，开发时间为1个月。<https://azkass.itch.io/escape-the-cave>

**青蛙过马路** 2022年1与-5月

* **项目职责**：游戏设计与开发
* **项目贡献**：利用STM32单片机的子系统时钟中断，I/O接口以及外设DMA，ADC，SPI等开发一款小游戏“青蛙过马路”。设计游戏机制，核心循环以及玩家体验目标。搜集美术素材并在开发完成后测试整个游戏
* **项目介绍：**玩家需要操控两只青蛙在限定时间内通过三条马路。马路上有车辆行驶，并且车辆的速度随时间的流逝而加快。若青蛙被车辆撞到则游戏失败。

**深圳市创梦天地科技有限公司** 2024年01月-05月

**QA游戏测试**

* 负责游戏《卡拉彼丘》对局内系统的测试。根据策划案撰写各模块的测试分析和测试用例 (<https://klbq.qq.com>)
* 及时执行测试用例并输出测试报告，确保新模块的有效性和旧模块的稳定性。
* 根据玩家反馈的问题，及时测试并复现，提醒开发进行修复。

**深圳本捷网络科技有限公司** 2023年05月-08月

**客户端开发**

* 基于Unity，开发一个第三人称射击游戏Demo (<https://azkass.itch.io/tpshooter>)
* 制作游戏主界面，换装系统，敌人指示系统，游戏角色技能。
* 根据策划要求，制作升级系统。
* 测试关卡和游戏各个子系统以保证功能表现和稳定性。

**实习经验**

**论文**

* 2021年发表论文《图像识别技术综述》。改论文论述了有关图像识别技术和人工神经网络的历史回顾，并介绍不同类型的人工神经网络和车牌识别技术。
* 该论文被2021 International Conference on Image Processing and Intelligent Information Systems收录。https://dl.acm.org/doi/10.1145/3558819.3565203