

# 吕承洋

出生年月: 2007.02 | 电话: 15800473125 | 邮箱: 15800473125@163.com

## 教育背景

- **2025.8 – 至今** 美国南加州大学 (USC) | 游戏开发与交互设计 本科 GPA: 3.82/4.0  
专注游戏设计、系统设计、用户体验与数字叙事; 核心课程: 游戏机制设计、关卡设计、原型开发与项目管理
- **2022.9 – 2025.6** 上海市华东师范大学第二附属学校 | 高中

## 实习经历

- **2026.5 – 2026.8** Garena | **AI Marketing** 实习 (AI Marketing / AI Growth 方向)
  - 独立开发并上线 AI 营销内容引擎, 将单次内容策划耗时从 1 小时+压缩至 10 分钟, 内测满意度 7.5/10, 获高管选为跨团队推广工具
  - 搭建覆盖 5 个平台的账号矩阵内容追踪系统, 累计追踪 298 条内容、7000+ 数据快照, 实现爆款识别与运营经验自动沉淀
  - 开发 KOL/KOC 投放复盘 Skill, 以"博主蒸馏→归因→六维打分→下轮策略"流程量化复盘 24 位达人投放并输出续投决策, 打包成团队通用版复用
  - 开发 AEO/GEO 标准答案 Skill, 基于官方语料库批量生成带精确出处的标准答案, 替代人工逐条核实流程
  - 主导 4 个 AI 内容生成平台竞品横评, 支撑团队内容生产工作流选型
- **2024.1 – 2024.3** 腾讯游戏 | 游戏运营实习
  - 开展腾讯 Flash 社区用户画像与行为数据市场调研, 对比米游社输出 SWOT 分析报告, 提出社区运营可行性建议

## 项目经历

- **2025.11** BIA USC x UCB 电子竞技比赛 | 项目发起人 / 组织负责人
  - 发起并组织 USC 与 UC Berkeley 校际电竞比赛, 参赛人数 80+; 负责赛事流程设计、规则制定与直播导播
- **2025.1** 2025 全球游戏创作大赛 | 主策划 / 队长
- **2024.1** 2024 全球游戏创作大赛 | 程序开发
- **2022.9 – 2025.6** Zodiac 6353 FRC 社团 | 团队副队长 / 机械组组长
  - 负责 FRC 大赛机器人搭建、维护与修理, 主导新成员招募与培训; 土耳其赛区获全球第四

## 技能

- 游戏引擎: Unity, Unreal Engine
- 编程语言: C#, Java, Python
- AI 与自动化: Claude API / Prompt 工程, n8n 工作流编排, Playwright 爬虫, FastAPI
- 设计工具: Figma, Excel
- 核心能力: 系统设计、关卡设计、游戏原型开发、用户体验设计、项目管理、数据分析与竞品分析

## 游戏经历

- **RPG:** 原神 (800h+, 充值 10w+, 全图满探索)、崩坏-星穹铁道 (500h+, 满探索)、塞尔达传说 (400h+, 含 DLC 全通关)、巫师 3 (200h+, 含 DLC 全通关)、最后生还者一/二 (3 周目; 400h+ 全收集)
- **策略/SOC:** 明日方舟 (700h+, 充值 5w+, 全主线/活动通关)、文明 6 (600h+, 神级难度多文明通关)、僵尸毁灭工程 (500h+)、腐烂国度 2 (300h+)、亿万僵尸 (250h+, 困难难度通关)
- **动作/射击:** 无畏契约 (500h+, 铂金)、绝区零 (200h+, 全主线通关)、三角洲行动 (200h+, S5 战场统帅)
- **独立游戏:** 星露谷物语 (600h+, 多存档完美结局)、饥荒 (400h+, 单存档生活 200+天)