ZHE

朱喆

游戏策划 / 产品经理

zhez25325@gmail.com

github.com/zheznanohana

studiozhe.com

获奖

最佳 AI 实践奖 网易游戏雷火 × 中央美术学院 游戏创意开发大赛

实习与项目经历

2026.08

虚妄余罪 项目主创 · 系统策划 / 技术美术 / 程序 / UI

卡牌构筑 × 战棋 × 剧情向 SRPG

- **系统策划** — 规划并实现 AI 难度、音乐、自适应调节与卡牌 / 怪物采购系统。
- **技术美术** — 基于 Godot 4.7 搭建低成本 HD-2D 管线，融合 AI 预渲染场景、遮罩分层、Sprite3D、动态光效与后处理。
- **程序** — 使用 Claude Code、Codex 等 Vibe Coding 终端，配置并制作 Agent 与 Skill；设计 AI 系统的自适应参数、并发流程与调用方式。
- **UI** — 设计游戏 UI 并统一风格；围绕 AI 难度调节系统，创新了 UI 上的反馈表达。

2025.03 — 2025.05

同花顺 产品经理实习生

用墨刀、Axure 做前期蓝图设计并协调研发、美术落地；用 Grok 批量生产投教内容、优化推送逻辑；策划投教首页新 bar。

2 个项目落地　**30%** 社群推送转化率　**+7%** 首页内容转化效率

2024.06 — 2024.10

腾讯 系统策划实习生

分析竞品并撰写报告；撰写系统玩法与文字对话策划案，通过可行性审核并获一致好评；制作关卡与武器包装。

5 份策划案　**3** 条关卡包装　**1** 条武器包装

2023.12 — 2024.03

Vtuber 切片频道 翻译 / 剪辑 / 运营

为日本美术类 Vtuber 制作切片：字幕翻译、剪辑节奏、特效搭配，运营个人频道。

15,000+ 累计播放　**近 1,000** 粉丝　**7%+** 点赞率

2022.09 — 2022.11

如果古建筑会说话 纪录片 / 拍摄 · 剪辑 · 声音

担任拍摄 / 剪辑工作副负责人，参与现场拍摄及后期制作。把在游戏中积累的音乐配器意识用到剪辑里，负责部分素材处理、剪辑与音乐设计。作品在铁塔记者节获奖。

教育经历

2026.04 — 2028.06 · 在读

上智大学 GES · 硕士

相关课程：机器学习（研讨课）

2021.09 — 2025.07

湖南大学 新闻与传播学院 · 广播电视编导 · 本科

相关课程：导演基础、创意写作

技能与语言

系统策划 | 叙事设计 | 产品蓝图 | Vibe Coding / Agent | Godot 4.7 | Axure / 墨刀 | 日语 N1 | IELTS 6.0

课余

桌游社 多次体验 TRPG；翻译了《迷宫饭》桌游，大概是全中国唯一一套中文版。

科幻社 观影、海龟汤等社团活动，形成了自己对科幻的理解。

天文社 观星活动，近距离看过一次月全食。