



陶令恒

交互设计 / 游戏设计 / 游戏程序

- 📍 中国, 南京
- ☎ 133 3770 7642
- ✉ taolingheng@126.com
- 🌐 www.taotamago.com

富有热情、敢于尝试新鲜事物, 勇于接受不同领域、不同难度的挑战。具备辩证思考的能力, 能灵活运用不同领域的技巧解决问题, 善于与他人合作解决问题。

卡内基梅隆大学

B.A. 2017.9 - 2023.7



🖥 **专业** 计算机科学
MAJOR Computer Science

🏠 **专业** 建筑设计
MAJOR Architecture

🎮 **辅修** 游戏设计
MINOR IdeATe Game Design

相关课程

🖥 计算机系统导论	96	🖥 计算机图形学	90
🖥 计算理论导论	90	🖥 分布式系统	87
🏠 建筑设计 Studio	A	🏠 建筑绘画	A
🏠 数字媒体技术	A	🏠 建筑高级建模	A
🏠 参数化设计	A	🏠 材料与组装	A
🎮 设计教育类游戏	95	🎮 游戏引擎导论	98

专业技能

🖥 C/C++/C#	●●●●●●●●●●●●●●●●
🖥 Java	●●●●●●●●●●●●●●●●
🖥 LaTeX	●●●●●●●●●●●●●●●●
🏠 Adobe Photoshop	●●●●●●●●●●●●●●●●
🏠 Adobe Illustrator	●●●●●●●●●●●●●●●●
🏠 Adobe InDesign	●●●●●●●●●●●●●●●●
🏠 Autodesk 3DS Max	●●●●●●●●●●●●●●●●
🏠 Autodesk Revit	●●●●●●●●●●●●●●●●
🏠 Autodesk AutoCAD	●●●●●●●●●●●●●●●●
🏠 Rhino & Grasshopper	●●●●●●●●●●●●●●●●
🎮 Autodesk Maya	●●●●●●●●●●●●●●●●
🎮 Unity 3D	●●●●●●●●●●●●●●●●
🎮 Unreal Engine 4	●●●●●●●●●●●●●●●●
🎮 Cocos Studio	●●●●●●●●●●●●●●●●
🎮 ZBrush	●●●●●●●●●●●●●●●●
🎮 ProCreate	●●●●●●●●●●●●●●●●
🎮 Figma	●●●●●●●●●●●●●●●●

工作经历

- **获客多科技有限公司, 设计总监**
2021.7 - 2022.3
 - 为创业公司决定产品的总体设计风格, 确定设计语言, 编写设计文档;
 - 为公司设计主要产品的操作界面与交互逻辑, 确定视觉风格;
 - 为公司设计官网的交互逻辑与视觉元素, 并绘制其中所需要的插图。
- **网易(杭州)网络有限公司, 体验设计工程师**
2021.9 - 2021.12
 - 服务互动娱乐事业部中台, 为前台各项目提供支持, 包括交互稿的讨论与再设计、界面拼接适配以及初步的落地工程实现等;
 - 与导师共同申请交互技术专利: 一种在模拟建造类游戏中由任务列表直接拖动物品进行建造的交互方式;
 - 设计互娱新人技能培训 SOP, 编写教程文档, 录制培训课程视频。
- **中科曙光南京研究院, 研发工程师**
2019.7 - 2019.8
 - 负责将公司的 SVN 由内网迁移至外网;
 - 参与竞标项目的讨论, 与导师一起分析项目的实现方式与可行方案。

项目经历

- **Indieplay 2022, 游戏美术、总协调者**
2022.5 - 2022.7 (预计7月完成)
 - 与总计17名队友开发独立游戏《一|觉·A|Sleep》, 作为游戏美术和项目各组之间的总协调者;
 - 为团队输出游戏美术资源, 包括概念设计、美术宣传图和 3D 模型;
 - 为团队与游戏设计 Logo。
- **Global Game Jam 2022, 游戏程序**
2022.1.28 - 2022.1.30
 - 与队友在48小时内共同完成游戏《Twins Witches》;
 - 负责游戏的Unity程序实现以及 UI 界面拼接。
- **CMU 05-418 如何成为一个好家长, 游戏程序、美术**
2021.5
 - 在 15 天内与另一名队友完成教育类游戏《How to Be A Good Parent》;
 - 负责输出游戏所有的美术资源, 同时负责游戏的程序开发。

兴趣爱好



游戏
玩游戏
设计游戏



绘画
手绘板绘
概念设计



音乐
背景音乐
曾为独立游戏配乐



旅行
到处乱走
享受人生



阅读
人文社科
教程攻略

语言能力



母语
普通话



精通
TOFEL 113
SAT 1500
GRE 330



熟练
读写精通
大学日语全A