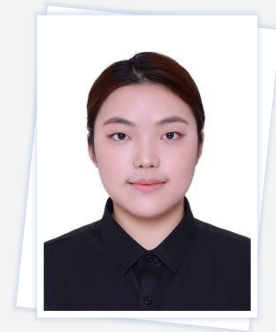


个人信息

姓名: 张悦迦 出生年月: 2005.07
民族: 汉 住址: 山东省青岛市
电话: 15066179146 邮箱: lilyzhangyuejia@163.com
求职意向: 游戏项目管理, 游戏 PM 作品集: <https://yuejialilyzhang.com>



教育背景

美国南加州大学 (USC) 本科在读 预计毕业: 2028.05
游戏开发 (Game Development & Interactive Design) 专业 | 游戏制作 (Video Game Production) 辅修
GPA: 3.92/4.0
相关课程:
Advanced Game Project (AGP)、Interactive Systems Design、Video Game Production

项目经历

- Soft Things Hit Hard (USC Games AGP) | 制作人 (志愿) (Volunteer Producer)** 2026.08-至今
团队规模: 32 人
• 协助计划制定、Sprint 协调、Milestone 跟踪及版本推进。
• 协调策划、美术、程序等多职能团队协作, 跟进任务推进及版本开发。
• 配合核心制作团队维护 10 个月开发周期内的项目流程与协作效率。
- Aftertaste (USC Games AGP) | 玩家体验测试 (Usability Member)** 2025.08-2026.05
团队规模: 35 人
• 负责 15+ 名玩家可用性测试组织, 包括招募、排期、Build 发放及反馈收集。
• 输出测试分析结果, 整理 Action Items, 推动设计、美术、程序团队优化游戏体验。
• 跟踪 Issue 与版本迭代记录, 确保测试反馈纳入 Milestone 规划。
- Aremac | 制作人 / 游戏策划 / 游戏美术** 2026.03-2026.04
团队规模: 3 人
• 使用 Jira 完成 Sprint 规划、任务拆解及里程碑管理, 协调 35+ 项开发任务。
• 设计游戏三关不同层级的分支结果 (各阶段的胜负条件), 提升了玩家参与度和叙事融合性。
• 负责整体视觉设计, 包括开始界面、Archive 系统及 Credits 界面。

专业技能

项目管理: Jira | Notion | Google Workspace | Microsoft Office (Excel、Word、PowerPoint)
游戏开发: Unity (C#) | Twine | Bitsy | GitHub | Perforce
设计工具: Adobe Illustrator | Photoshop | XD | Premiere | Figma | Canva | Procreate
语言能力: 中文 (母语) | 英文 (专业工作能力) | 韩语 (基础)

自我评价

具备游戏项目制作与团队协作经验, 熟悉游戏开发流程及敏捷开发理念, 能够协调策划、美术、程序等多职能团队推进项目。责任心强, 执行力和沟通能力良好, 有计划性, 热爱游戏行业, 致力于游戏制作方向发展。