

沈易聪

yuga.cong@gmail.com
(+65) 9234-5804
yicongsim.weebly.com

- + 游戏策划
- + 互动设计
- + 游戏制作
- + 市场研究
- + 手机游戏出版, 国际化



个人经验/能力

游戏设计 软件设计

货币化/销售策划
系统经济平衡
活动运营
系统研发
程序游戏化

用户体验
用户研究
互动流程图
数据可视化
可用性测试

项目管理 程序编写

增量式软件开发
迭代开发
快速原型法
组织分解结构
甘特(图表)设计

Unreal4 Blueprint
Unreal3 Kismet
Unity (C#)
基本JavaScript
基本HTML5

其他

声音剪辑, 着色阴影, 数码字体排印

软件熟练度

内容	制品	文件	计划
Photoshop	git Version Control	MS Word	Draw.io
Flash	MS Project	MS Excel	MS Visio
XD	Unreal 4	Google Docs	MS PowerPoint
3dsMax	Unity3D	Google Sheets	Google Slides

工作经验

游戏策划师

2016一月 至今 goGame 新加坡

出版 3 项手游

- + 第三方游戏评测
- + 货币化策划 / 广告界面设计
- + 活动运营策划
- + 研发新功能 / 改良用户体验
- + 数据分析 (滞留, 付款率, 营业额)

游戏策划兼程序实习

2014四月 至 2014九月 PlayFury 新加坡

出版 2 项手游

- + Windows Presentation Foundation (WPF) 研究
- + 货币化/销售策划
- + 游戏机制平衡

独立游戏开发者

最多用上6个月左右 各种团队

出版 3 项手游

- + 客户端编程
- + 各类游戏系统策划
- + 资料研究/找寻内容资源

学业经历

游戏设计学士学位

DigiPen游戏科技大学 2013 - 2016

- + 院长荣誉名单 2013 - 2015
- + DigiPen 2015 游戏大赏典礼 - 冠军加7项奖项
- + DBS 银行 马拉松制游比赛 2015 最受欢迎奖

专业文凭 - 游戏开发

南洋工艺理工学院 2013 - 2013

- + 策划与艺术系

毕业证书 - 娱乐技术

淡马锡理工学院 2008 - 2011

语言与喜好

- + 英文
- + 中文
- + 日文 (初级)
- + 续读记叙文
- + 研究视觉效果
- + 跑步运动

看观用户为人，改良游戏为仁

商业作品

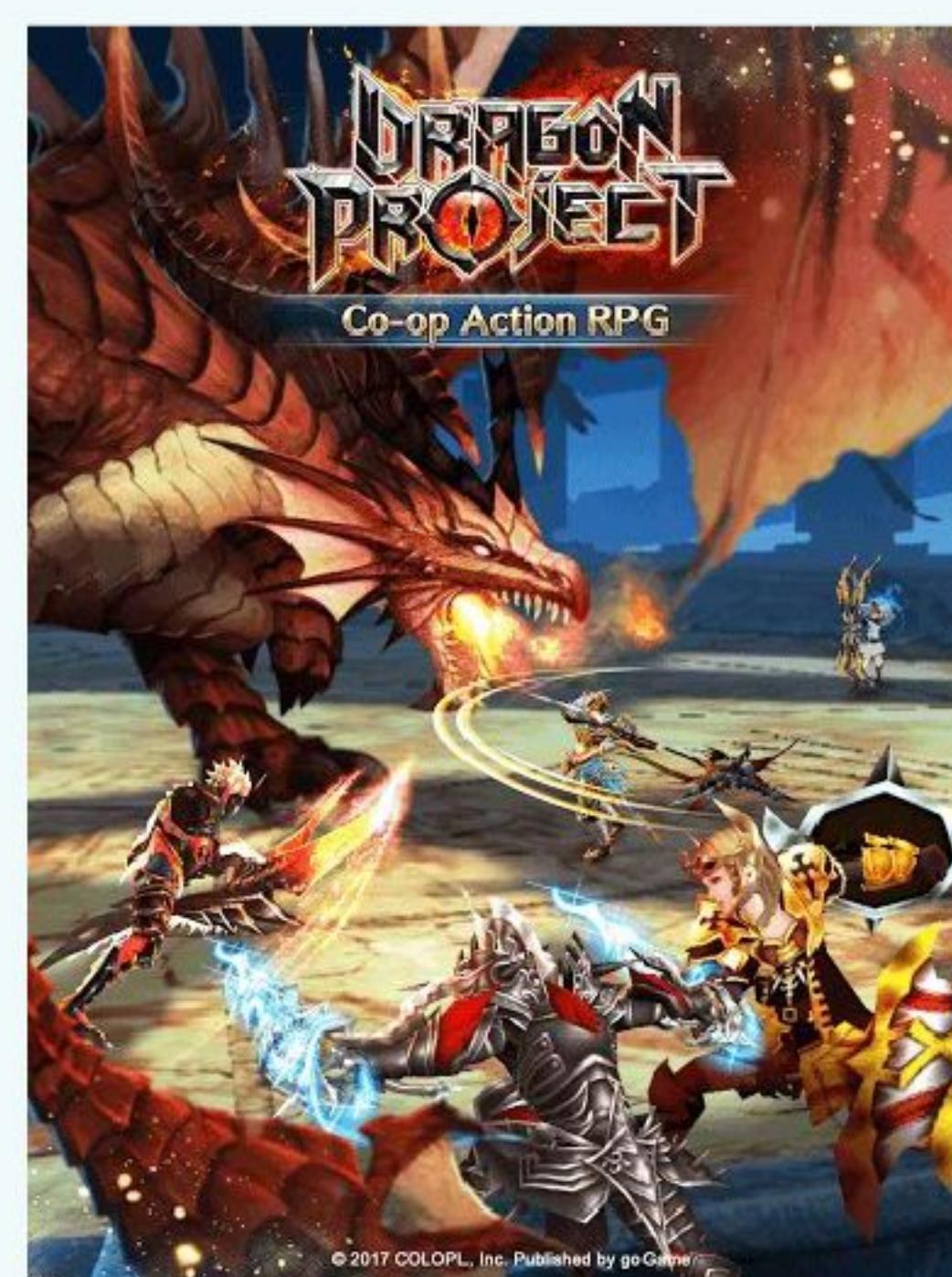
如有按钮框，可观看作品视频/网站

沈易聪-作品集合

猎龙计划（国际版）

goGame新加坡（SEGA）

- + 游戏货币/销售主策划
- + 游戏经济运营
- + 奖励经济运营
- + 用户界面设计
- + 用户体验改良
- + 游戏数据分析



Available on the iPhone
App Store

ANDROID APP ON
Google play

迪士尼天天过马路（东南亚）

goGame新加坡（SEGA）

- + 游戏货币/销售策划
- + 广告位置策划
- + 奖励经济运营
- + 排行榜功能研发
- + 多人模式功能研发
- + 活动策划
- + 游戏数据分析



Available on the iPhone
App Store

ANDROID APP ON
Google play

凯蒂猫之梦幻剧院

goGame新加坡（SEGA）

- + 活动策划
- + A/B 测试
- + 游戏测试结果分析
- + 系统运营（扭蛋）



Available on the iPhone
App Store

ANDROID APP ON
Google play

已停止销售



上班族-夺金赛跑

DBS银行制游比赛2015 - 最受欢迎奖项

Crazy Bomb(独立)

- + 游戏策划
- + 程序编程（Unity）
- + 音效技术

- 五人组队



学术作品

如有按钮框，可观看作品视频/网站

沈易聪-作品集合

寿司僵尸-用寿司能力杀怪！

Playfury有限公司

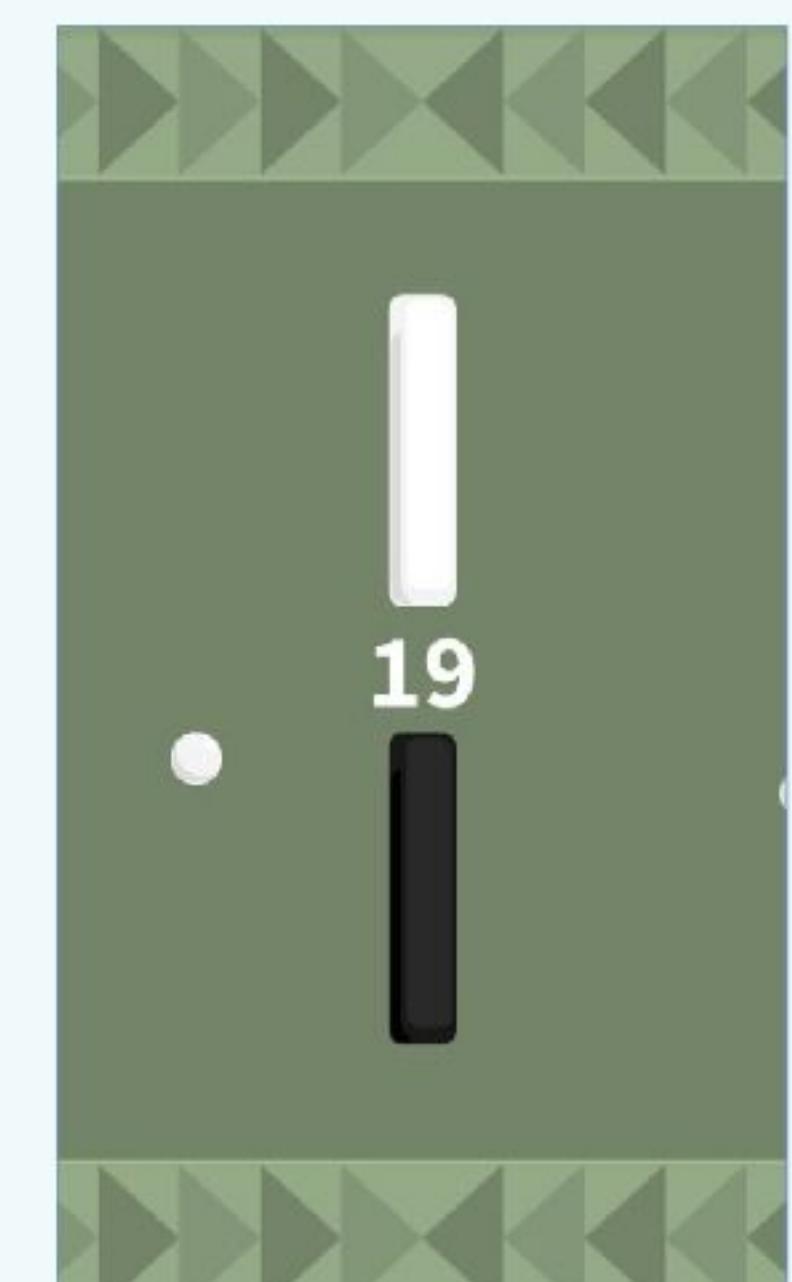
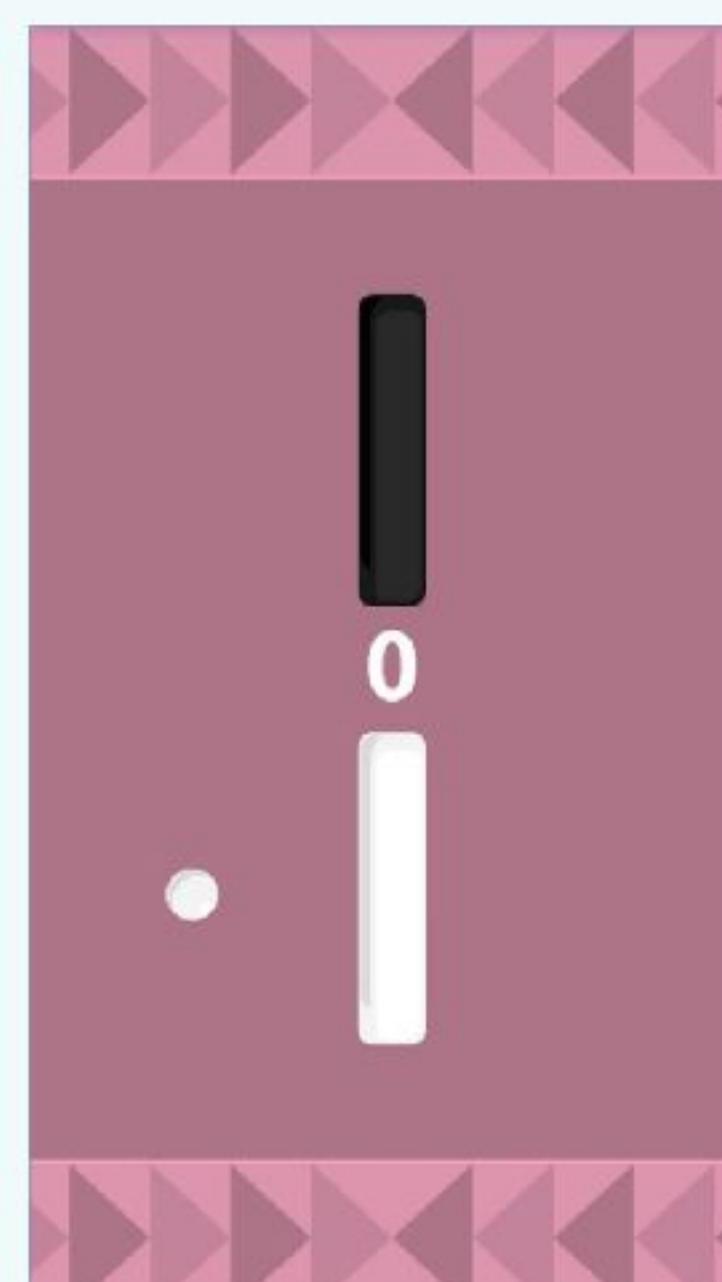
- + 游戏机制平衡
- + 质量保证测试
- + 管卡设计
- + 销售策划



黑白球拍-累计高分！

A Bottle Cap有限公司（独立）

- + 游戏主策划
- + 广告屏幕技术
- + AppStore发布
- 三人组队



坦克猫咪对战机械海洋生物

DigiPen大学游戏大赏2015 - 冠军，加七个奖项

DigiPen游戏科技大学

- + 游戏主策划
- + C++ 程序编程
- + 3D模型 - 游戏道具
- + 2D纹理 - 游戏道具
- + 音效编辑



让我喝泡泡茶！-记忆游戏

Frenzi有限公司（独立）

- + 游戏主策划
- + 程序编程（Unity）
- + 艺术方向指导
- 三人组队



已停止销售

