

李周怡

电话：13815264619 | 邮箱：962054599@qq.com

个人网站：<https://zoeylee.space/>



教育经历

清华大学 - 互动媒体设计与技术 (IMDT) 硕士 电子信息工程 2023.09 - 2026.06

- 相关课程：游戏设计基础&进阶、互动媒体导论、叙事设计、音频设计、游戏引擎原理与实践、网络开发等

哈尔滨工业大学(深圳) - 通信工程 本科 电子信息工程 2019.09 - 2023.06

- 相关课程：数据结构、高级程序语言设计、概率论、模电、数电、数字信号处理、FPGA设计与应用等

论文奖项

- 作品获 2024 A MAZE提名；2023 indiePlay 最佳创新奖、最佳学生奖提名；2023 Gamescon科隆游戏展出；2024 迪拜“生生不息”展出；2022 ICADE 游戏展览展出
- 2023 AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment (AIIDE 23)；2024 Digra Conference；2022 IEEE Conference on Games (CoG 22)

实习经历

腾讯 x IMDT课题 2024.08 - 至今

制作策略游戏原型，完成策略玩法设计、原型生产等原型迭代

清华大学互动媒体实验室 2022.03 - 2022.08

参与团队数字人互动媒体应用策划；完成动作捕捉相关工作；实现游戏互动场景；协助完成《网络编程》课程案例工程

项目经历

1001 Nights | 策划、开发 2023.01 - 至今

- 一款通过引导玩家讲故事，AI续写合作讲述“反叛”版“一千零一夜”的叙事类游戏。预计十月底发布Steam demo。
- 策划：负责游戏玩法设计以及角色、关卡设计 程序：负责Prompt、RAG工程、Unity战斗部分程序开发、AI测试管线工具搭建等等
- 作品&试玩：<https://www.1001nights.ai/>

赞多拉 | 策划、开发 2024.02 - 2024.06

- 一款多故事线的叙事肉鸽卡牌探险游戏。玩家作为星际拓荒成员，来到赞多拉星球上进行异星球探险。
- 策划：负责了游戏里面的关卡设计以及五个外星球区域八十余种生物设计、参与叙事文案撰写 程序：基于yarn实现多故事线分支逻辑开发以及导入工具开发、完成“莫比斯”风格AI生图管线搭建
- 作品链接：<https://zoeylee.space/zh/project/xandora/>

凉心公司 | 策划、开发 2024.03 - 2024.06

- 一款多智能体AI模拟经营类游戏。玩家扮演老板，为了实现业绩努力抓员工摸鱼或者强迫员工加班。
- 策划：负责玩法设计以及多智能体AI框架设计 程序：在Unity内完成MutiAgents开发 (prompt工程、RAG记忆系统、事件系统)
- 作品链接：<https://zoeylee.space/zh/project/coolcompany/>

Eva's Lab | 制作人、策划、开发 2023.11 - 2024.01

- 一款与“类器官”跨学科结合的建造经营叙事游戏。玩家需要根据顾客所下订单完成目标器官的培养，并逐渐了解订单背后的故事。
- 制作人：组建团队，带领团队开会讨论有效推进项目；策划：完成游戏概念&玩法设计以及关卡内容设计；程序：负责局外订单部分游戏逻辑实现
- 作品链接：<https://zoeylee.space/zh/project/eves-lab/>

游戏经历

- 模拟经营 | 策略 | 肉鸽 | 叙事 热爱独立游戏，体验近100款游戏。喜欢有丰富世界观的游戏，对掌机、PC、手游均有涉猎。
【switch】：旷野之息 (100h)、马里奥奥德赛、路易吉鬼屋、马里奥超级派对
【steam&手游】：hades (80h)、艾迪芬奇的记忆 (全成就)、stacklands (50h)、空洞骑士、绝区零、霍格沃兹之遗等等
- 12段游戏多媒体项目开发经验：涉及Unity、Hololens、动作捕捉、数字虚拟人等。熟悉游戏制作的全流程，擅长团队合作。
- 相关技能：【软件】Unity (掌握)、C# (掌握)、Python (掌握)、SDK开发 (Hololens、Kinect、Vuforia、Leapmotion)；【硬件】Arduino、树莓派；【美术】Comfyui、Blender、Adobe (PS、AI、Id)、Figma；【语言】IEITS (6.5)