



张孟琛

13717927079 | zhangmc23@mails.tsinghua.edu.cn
清华互动媒体硕士 | 近1年朝夕光年Pong项目制作人
多款商业化独游经验 | 5项游戏国奖 + 2篇游戏相关SCI论文



教育经历

清华大学 互动媒体设计与技术 硕士 2023.09~2027.06
本科北航+北工大联合培养，软件工程专业，专业第1名推免保研清华大学。
GPA: 3.91/4.0; 小米奖学金; 北航校一等奖学金、院长奖学金; 清华校一等奖学金。
IEEE神经网络SCI顶刊《用于面部康复的自适应严肃游戏系统》(第一作者); IEEE游戏领域顶刊《游戏进化论》(第三作者)。

项目经历 (点击游戏名跳转链接)

- Roguelike出海休闲手游《MonsterPong》 制作人 2026
- 从0到1立项并负责产品方向，组建并带领6人团队完成玩法原型、版本规划及4轮海外测试; 基于埋点与反馈持续迭代。东南亚最新测试: 次留 52%、三留 35%、七留 15%，新玩家日均时长75min。
- 策略塔防手游《铁头矿工》(签约taptap独家) 制作人 2025
- 采集资源 → 招募工人 → 塔防。耗时40天完成立项、研发及上线，上架taptap+小游戏平台，IAA广告盈利8w+，玩家4w+。
- 模拟经营+塔防手游《浮岛世界2》 策划 2024
- 采集资源 → 扩展岛屿 → 建筑流水线 → 塔防。负责核心循环与系统设计并上线taptap，IAA广告盈利30w+，玩家数20w+。
- 明朝历史战棋桌游《大明天下》 制作人 2023
- 注册专利、商标并举办桌游发布会，于摩点app众筹成功(热门榜第3)，量产售出1000套，B站播放量30w+。

更多获奖游戏 (均为第一作者)

面瘫康复《Hug》: 2024网易谷歌黑客马拉松大赛 全国一等奖，参展谷歌I/O全球开发者大会，已临床验证并登刊;
模拟经营《云想衣裳》: 2024 中国移动AI赛道 全国总决赛一等奖、最佳创意奖;
多人沙盒《彩云小镇》: 2024 云南日报文旅 合作课题;
箱庭解谜《奇诗物语》: 2022 中国大学生计算机设计大赛 全国一等奖 (第1名)，评为大赛示范作品;
银河恶魔城《Robot History》: 2021 中国大学生工程实践与创新能力大赛 全国金奖 (第1名);



实习经历

- 字节跳动---朝夕光年Pong项目组 制作人 2025.11
- 判断产品方向 → 组建6人团队 → 拆解版本目标 → 推进交付 → 组织4轮海外测试 → 判断成本与产能 → 对产品结果负责。
- 腾讯天美---王者荣耀项目组 策划 2025.07
- 结合玩家数据分析并列出调优方案。为扁鹊、芈月角色设计改良方案+开发实装，针对装备设计平衡性方案。
- 点点互动 AI中台 2025.03
- 设计并开发多款AI线上工具，监控后台游戏数据，协助项目组完成各项业务需求。

核心优势

- 1.热爱游戏: steam 1500h+, switch 1000h+。部落冲突4000h+、炉石传说3000h+ (传说前1000)、杀戮尖塔1+2 (全职业A20)
- 2.产品能力: 擅长游戏玩法与心流打磨，多款0→1的国奖+商业化独游上线经历，口碑盈利俱佳。
- 3.项目管理: 具备招聘组队与敏捷研发经验，擅长目标拆解、跨职能协作、版本推进与风险管理。
- 4.技术能力: 计算机背景，熟练Unity / C# / Python，具备原型开发与技术落地能力，15天内可独立完成MVP版本。
- 5.综合素质: 擅长美术板绘，于北航设计吉祥物+表情包 (万人使用); 校主持团长+市级主持人; 跆拳道黑带，身体素质强。

组织与管理经历

- 北航游戏开发社社长
- 组建并管理500人的游戏社团 (现已逾千人)，策划校企合作、“老带新”直播培训与多校联谊，组织游戏开发比赛。
- 北航学生会宣传部部长
- 管理协调校团委、学生会与校艺术团，保证宣传部门产出，组织并主持10余场校庆、新年晚会等多项大型活动。
- 清华互动媒体专业班长、主持团团长
- 清华主持人大赛金奖 (第1名); 主持开学/毕业典礼+各项晚会，组织主持团成员每周练声培训; 深圳市国际赛事主持人。