

戴梓桐

个人简历 | 2027 届

男 | 24 岁 | 13921438660 | 220245433@seu.edu.cn

作品集: blog.zitong-1nk.xyz



教育经历

东南大学 | 网络空间安全 | 学术型硕士

2024.09 - 2027.07 (预计)

南京邮电大学 | 网络空间安全 | 本科

2020.09 - 2024.07

项目经历

Orbit | 类银河恶魔城探索游戏 关卡案例 / 系统实践

2026.07 - 2026.09 | 个人项目: 整体设计与制作, Unity/C# 实现 (AI 辅助)

- 探索与成长:** 独立完成含教程与结局演出的 Demo, 地图体量约相当于《空洞骑士》一个完整区域; 以非线性路径与软性锁钥组织探索和回访, 结合直接能力解锁与渐进收集制作, 兼顾惊喜和持续收益。
- 系统与状态:** 联动昼夜、环境、道具与通行条件, 划分地图重置时保留的进度和恢复的状态, 在保留探索成果的同时增加旧区域的路径、解法与重复探索深度。
- 开发与迭代:** 以架构规划、模块边界与交接文档组织 Agent 开发, 校验跨系统规则与状态; 结合约 10 人试玩和现场观察, 以环境及视听反馈改善目标感、信息传达与风险辨识, 保留弱引导和自由探索。

Slash Neon | 节奏动作网页游戏 在线试玩

2026.09 | 个人项目: 玩法、系统设计与网页游戏开发

- 快速迭代与内容管线:** 两天完成首个可玩 Demo, 扩展为七曲、四档难度的节奏动作游戏, 配套完整新手教程、评分、训练及一命通关回放; 跑通 Suno 音乐创作、AI 生成谱面、人工编辑与游戏接入流程, 支持持续制作个人曲目与关卡。

ChronoFork | 历史角色扮演与分支决策系统 设计与用户研究

2026.03 - 2026.09 | 玩法与交互设计、用户研究 | 共同第一作者, 投递 CHI (A 类会议), 在投

- 共创与系统:** 全程参与玩法、系统与交互设计, 通过试用及用户共创 (Co-design) 识别选择受限的问题, 将多样行动意图落实为生成规则; 参与定义分支触发、节点回溯与多角色决策, 在行动自由与分支复杂度间做取舍。
- 用户研究:** 独立负责 24 人正式实验的设计、招募、全部主持、记录整理与分析, 评估体验并形成研究总结; 迭代设计用于最终研究, 参与部分论文写作。

MAVIS | VR 多智能体协作系统 前端与交互设计

2024.06 - 2025.09 | VR 前端系统设计与开发 | CHI 2026 已发表 (A 类会议), 第三作者

- 交互与验证:** 负责 VR 前端设计与开发, 建立对象识别与选择、状态反馈和信息管理方案; 共同实施用户实验, 围绕交互辨识、认知负担与移动舒适度迭代体验。

《遗忘之诗》| GameJam 时序解谜游戏 玩法与关卡设计

2021.12 | 玩法策划、全部关卡设计与搭建 | 三教杯三等奖

- 玩法与关卡:** 与团队确定核心玩法并转化为机制需求, 独立设计、搭建全部关卡; 围绕时空协作与规则重组设计“尤利卡时刻”, 构建从基础认知到多机制组合的学习曲线, 递进路线规划与时序挑战, 协调程序、美术与制作体量。

技能与工具

- Human-Agent 协作:** 长期使用 Codex 等工具, 以架构规划、任务拆解与边界约定组织开发; 管理规则文档与交接工作, 通过实机验收校验设计与实现的一致性。
- 玩家研究与测试:** 覆盖实验设计、招募、主持、观察访谈及分析总结, 将行为证据与反馈转化为设计改进和研究成果。
- 制作管线搭建:** 独立搭建 AI 图像与动画生成、人工选帧、Aseprite 像素修整及 Unity 接入管线, 已用于 Orbit 角色与生物素材。
- VR 实验支持:** 具备 VR 前端开发、设备配置与线下实验环境准备经验。

游戏经历 游戏图鉴与精选投稿

- 机制理解:** 广泛体验探索解谜、动作、竞技射击、格斗、搜打撤、经营建造与 RTS; 通过机制研究、对策整理和教学视频, 验证并讲解规则交互、资源约束及其对玩家决策的影响。
- 速通研究:** 实践路线规划、资源安排与流程优化, 研究并复现触发条件、地形边界与流程跳过; 理解底层逻辑、系统联动及关卡结构与玩家行动的关系。