



电话 +86 13691056761
 邮箱 1031073233@qq.com
 微信 DanicaLi1216
 个人网站 <https://www.danlidesign.com/>

李丹

游戏设计师

关卡 · 系统 · 任务

项目经历 广州博冠信息科技有限公司

2022.06-至今 命运·群星 (G108) 关卡/任务策划

- 根据主线叙事大纲，负责项目主线任务的设计和落地制作；串联主线剧情流程、系统功能、玩法等进行维护，确保玩家主线内容体验流畅。
- 负责游戏中爬塔模块的关卡与战斗设计、进行场景白盒搭建、关卡节奏验证、玩法系统界面功能等的制作。
- 设计并完成章节任务、支线任务的制作；与IP、美术、程序和各模块策划密切合作，保证游戏叙事、玩法的体验与品质。
- 对项目制作工具任务编辑器、对话编辑器、StoryLine节点等提出优化建议并进行落地优化。

*项目获得2025年TGA年度最佳手游提名

2021.03-2022.06 Neptune (G118) 关卡/系统策划

- 与文案策划紧密协作，完成游戏主线/支线内容制作，进行地图怪物配置、关卡设计优化及核心玩法实现。
- 设计并制作开放世界探索内容，涵盖场景白盒搭建、BOSS战斗设计及核心玩法实现。
- 基于IP设定，设计怪物战斗逻辑与生态行为，完成怪物技能设计及行为树配置。
- 负责项目坐骑系统、骑术系统、载具系统、飞行点与传送等系统功能的设计与制作。

教育经历

- 2018.09-2020.06 旧金山艺术大学
游戏开发专业 | 游戏设计方向 | 艺术硕士学位
- 2016.09-2017.06 英属哥伦比亚大学
用户体验设计 | Diploma
- 2012.09-2016.06 北京师范大学珠海分校
数字媒体技术专业 | 交互设计方向 | 理科学士学位

实习经历

- 2018.04-2018.08 北京领钧技术有限公司 用户体验 (UE/UX) 设计师
参与 VR/AR 产品需求讨论及设计工作，完成产品界面信息架构、操作流程和交互界面设计，输出交互设计文档和原型
- 2017.09-2018.01 北京羿勋文化发展有限公司 项目策划与制作
参与公司 VR 室内漫游项目，处理三维模型，在 UE4 引擎中添加材质，灯光，渲染，过场动画，以及产品交互功能的蓝图编写

校园经历

- 2019.09-2020.05 AAU游戏研究社 副社长
组织学校各专业同学进行游戏体验和游戏设计活动；与美术、编程专业同学合作，在校期间完成多个独立小游戏设计制作并作为优秀学生作品展出。
- 2014.09-2015.09 北京师范大学珠海分校 动漫社社长
组织策划社团活动，负责各部门的沟通协调，带领社团参加各大漫展等活动；与中山大学动漫社、暨南大学动漫社等广东省高校动漫社团合办主题活动等。

个人简介

热衷于创作有吸引力、创造力、表现力的游戏。动手能力强，擅长快速落地游戏原型并进行验证，有一定的美术和编程基础。对关卡与叙事、玩法、系统的结合有一定的了解和制作经验。游戏涉猎广泛，喜爱RPG、MMO、二次元等内容向和玩法类的游戏；熟悉游戏社区和玩家社交媒体。个性开朗容易相处，注重团队协作，喜欢探索新事物并不断学习和提升自我。

语言

中文
 英语 (CET-6/TOEFL/IELTS)

专业技能

游戏引擎

Messiah/Sunshine
 Unity3D
 Unreal Engine

编辑器开发优化 (Sunshine)

任务编辑器
 对话编辑器
 ETS /StoryLine

脚本语言

C / C# / C++
 Blueprint

办公软件

Microsoft Office
 Visio / XMind
 Adobe Photoshop / illustrator/After Effects

荣誉奖项

- 网易互娱新人MINI项目“优秀项目奖”
- 旧金山艺术大学春季展游戏原型类一等奖
- 信息化多媒体制作师资格证书
- 软件开发工程师 (.NET) 中级资格证书
- 北京师范大学珠海分校优秀社团负责人
- 北京师范大学珠海分校优秀共青团员
- 北京师范大学珠海分校“我的中国梦”主题网站建设荣誉证书