



孙启智 Web前端开发工程师

上海建桥学院 | 计算机科学与技术 | 本科 | 2022.09 - 2026.07

☎ 13780054232 ✉ 2903776915@qq.com

个人优势

- **项目开发与交付**：独立开发过功能齐备的卡牌肉鸽游戏；也在企业中参与过多项 H5 游戏项目，主要负责游戏前端开发、反馈迭代、打包及部署。
- **善用 Unity 插件**：熟悉 DOTween、UniTask、R3、VContainer、Odin 等常用插件，能够根据项目需求选用合适工具，并保持调研和积累插件的习惯。
- **熟悉美术工作流**：熟悉 MasterGo 设计稿还原、Blender 模型导入与配置、PS 和 Aseprite 贴图处理，以及 Spine 动画的导入与使用。
- **注重架构实践**：对依赖注入、响应式编程和 MVVM 架构进行过深入学习，并应用于实际项目，提升系统的解耦性、可维护性与扩展性。
- **擅长动效与交互**：擅长实现各种的 UI 切入动画和交互动画；擅长设计并实现游戏的微交互，让游戏更有活力和吸引力。

实习经历

九影网络科技有限公司 - Unity前端开发实习生

2026.04 - 2026.07

《河北气象网络数字科普馆》| LayaAir H5

负责使用 LayaAir + TypeScript 完成 11 款插件游戏及部分主项目功能，依据 MasterGo 设计稿还原 UI，并负责反馈迭代、Bug 修复、打包和服务器部署。

《印尼蜡染球》| TikTok H5 Native 小游戏

负责全流程开发，应项目组要求，完全使用 Codex Agent 完成从需求分析、任务拆解、功能开发到测试交付的完整流程。积累了包含需求对齐、Tdd 功能开发和人工审查的 AI 开发工作流。

《财大展馆》| LayaAir + Vue

负责前端 Vue UI 页面开发、反馈修改，并配合 LayaAir、Java 端进行联调。过程中搭建了一个可复用的 MasterGo 转 HTML Skill，用于快速还原设计稿中的 UI 页面，并支持移动端自适应布局。

项目经历

《星之侵略者》| Unity/C#

2025.10 — 2026.03

开发了一款卡牌肉鸽+战旗的策略游戏作为毕业设计，独立实现完整的游戏架构，从网格地图、回合制流程、卡牌结算、敌人 AI 和战斗状态切换，完成可游玩的战斗闭环。项目中实现了以下几点：

- **数据配置**：可在编辑器中配置所有游戏玩法数据，例如卡牌、战旗单位的数据、能力效果和美术资源。
- **系统依赖**：用依赖注入框架管理系统依赖和场景作用域，降低 UI、战斗系统、存档系统之间的耦合。项目中使用唯一的组合根类对所有系统的依赖进行组装。项目中有唯一的程序入口点，手动编排各系统初始化顺序。
- **资源管理**：使用 Addressables 统一管理美术资源，实现资源异步加载与释放；基于 JSON 保存玩家进度和战斗数据，支持多存档及战斗中断后继续游戏。
- **画面表现**：使用 DOTween 插件实现了丰富的 UI 转场动画和游戏内复杂的卡牌抽取、打出、弃置等等动画效果。
- **其它功能**：多语言、伪随机生成、统计属性系统、能力效果系统。

2D三消游戏 | Unity/C#

2025.05 — 2025.06

- **核心玩法**：独立实现方块交换、匹配检测、消除、下落补充与连锁判定，完成完整三消玩法闭环。
- **内容配置**：使用 ScriptableObject 管理方块数据与特殊效果，实现炸弹、彩虹糖等特殊方块的生成及范围消除。
- **画面表现**：接入动画、粒子和音效反馈，增强交换、消除与连续匹配过程中的操作表现。