# 王冠豪 Guanhao Wang

gwang284@wisc.edu | +1 6084403924 | +86 19921697926 | 作品集 | GitHub

计算机科学本科生，专注游戏开发、环境叙事与实体交互。

## 教育背景

**威斯康星大学麦迪逊分校** 2025 年 6 月至今
计算机科学本科在读 · 预计 2027 年 5 月毕业 · GPA 3.724/4.000

**宾夕法尼亚州立大学** 2023 年 8 月至 2025 年 6 月
计算机科学本科课程 · GPA 3.94/4.00 · 后转学至 UW

## 游戏与交互项目

**Coal Echoes 煤火回声 ↗** 2026 年
叙事探索游戏 · 开发中 · Unity 6、HDRP、C#、Blender

- 以废弃煤厂为舞台，围绕 1970 年代特定时代下的工人阶级记忆设计四个关卡的第一人称探索体验，搭建摄影、相册、手账编辑与物品检视系统，实现通过相机发现物品的交互。
- 通过 Blender MCP，由 AI Agent 辅助完成索道、门卫室等工业资产的参数化建模与材质烘焙，并导入 Unity 场景。
- 基于 USGS 实测高程数据在 MapMagic 中搭建地形，并以 Gradient Terrain Authoring 离线求解地形过渡；在 HDRP 中实现沙尘、热浪与运行时报纸半调效果（半调算法改写自 Daniel Ilett，MIT）。

**Vanishing Fireflies 消逝的萤火虫 ↗** 2026 年
萤火虫交互装置 · 已完成 · ESP32、Arduino、Unity、UDP

- 编程控制三组共 420 颗 LED，通过雷达与光照传感器捕捉参与者的移动与人为光源，映射为萤火虫灯群的扰动和同步行为。
- 实现两个独立感应区域与一组自然闪烁灯群，并提供开发调试用的 UDP 接口，可由 Unity 发送同步控制指令。

**Seafloor Revival ↗** 2025 年 7 月至 8 月
GMTK Game Jam 2025 · UI 开发与美术资源接入 · Unity、C#

- 在六人团队中负责全部游戏 UI、相关 C# 逻辑与界面美术接入，共同完成并发布 2.5D 海底建造游戏的浏览器试玩原型。

**Mooncake ↗** 2025 年 2 月至 4 月
交互图形项目 · Three.js、JavaScript

- 使用 Three.js 搭建中秋月饼场景，导入 STL 月饼与餐盘模型，实现聚光灯阴影与漂浮星光粒子，提供灯光、相机环绕与粒子的实时调节面板，并撰写技术报告说明实现过程。

## 实习经历

**IQVIA 艾昆纬 ↗** 2024 年 7 月至 8 月
技术部门实习 · 中国上海

- 为制药企业微信小程序升级编制并维护 100 多页操作手册，覆盖两类用户、四种场景和三种终端。
- 对该小程序执行用户验收测试，在 Jira 提交 10 多项缺陷及复现步骤；梳理小程序内 1,000 多个数据标签，建立支持用户筛选的三层分类。

## 学术发表

**独立游戏人机交互研究 ↗** 2023 年
独立作者

- 分析 FAR Lone Sails 的隐性引导、环境叙事与玩家情感联系；论文发表于 Lecture Notes in Education Psychology and Public Media，第 18 卷，第 194 至 199 页。

## 技能与语言

| | |
|---|---|
| 游戏与交互 | Unity、C#、HDRP、uGUI、Shader Graph、Blender、ESP32、Arduino |
| 编程与工具 | Python、Java、C、JavaScript、Three.js、Git、Jira |
| 语言 | 中文母语，英语流利，日语基础 |