

崔钧博

(可以直接扫码查看作品集)



性别：男

电话：13214445216

邮箱：1523497451@qq.com

个人作品集网站：[直接点击即可](#)

出生日期：2005.02

飞书作品集网址：[点击此处查阅飞书\(备用链接\)](#)

教育经历

2023.9-2027.6

学校：河南科技学院

教育技术学 | 本科

主修课程：虚拟现实交互设计，三维建模与动画，平面设计，影视后期处理，python 程序设计，计算机网络基础，java 程序设计，c 语言程序设计，心理学，教育学，教育学研究方法

自我评价

身为 27 届毕业生，我希望在游戏发行岗位开启暑期实习。我具备行业所需的执行力与数据驱动思维，曾在新媒体实习期通过内容调优，达成三周内粉丝 0 到 4000 的强劲增长。在海内外市场侧，我深度熟悉 抖音, B 站, taptap, X、Facebook、Discord 等主流社交生态，长期与海内外玩家交流互动，并独立产出了 MLBB 与 HOK 深度竞品调研报告，对出海市场有敏锐嗅觉，除此之外，我还长期在 UE5、Blender 开发者群内帮小白答疑排雷、制作长视频教程，具备真实的玩家服务意识和社群内容沉淀能力。同时，我曾独立开发 UE5 与 Cocos 游戏 Demo，这段经历赋予了我极强的“研发同理心”，使我能越过表层抱怨，将玩家社区的痛点精准转化为研发能懂的技术反馈。期待以踏实的执行力投入到海内外用户增长与社区建设中。

实习经历

2024.05 - 2024.9 | 河南省田秘书农业科技有限公司 | 新媒体运营

核心战绩：三周内实现从 0 到 4000 真实粉丝的突破，单条素材粉丝转化率 3%

内容获客与素材调优：负责短视频账号的矩阵内容运营，通过对农产品卖点的拆解，产出高转化的短视频素材。在实战中摸索出一套“素材快速迭代逻辑”，通过前 3-5 秒的视觉“钩子 (Hook)”设计，有效降低用户滑走率。

数据驱动的素材复盘：建立基于留存曲线的复盘机制。重点监测视频前 3 秒的留存斜率，若斜率过陡则判定为视觉吸引力不足，立即复盘画面构图与节奏；若 5-10 秒出现断崖式下跌，则针对性优化核心卖点的切入逻辑，提升整体完播率；

A/B 测试的实战策略：针对同一产品设计 3 套差异化的开头逻辑进行并行测试。利用漏斗分析法追踪从“观看-点击-关注”的转化链路，剔除低效逻辑，仅保留投资回报率 (ROI) 最高的素材模板进行持续放量。

素材库建设与管理：负责广告素材的分类存储与标签化管理，建立了一套可快速复用的素材组件库，将单条视频的产出效率提升了约 35%，确保了在粉丝高速增长长期的内容供给稳定性。

相关技能

数据与社区生态：熟悉海外主流社交媒体平台 (Discord、TikTok、X、Facebook)，掌握 Discord 社区搭建与 Bot 自

动化配置；熟练使用 excel 进行数据处理与分析，能够利用 python 进行数据的回测。

多媒体与视觉工具： 熟练使用 PR、AE、PS 等视频剪辑与视觉包装工具。

游戏引擎与技术认知： 熟练运用虚幻引擎 UE5 (蓝图 Blueprint) 与 Cocos Creator3.8 (TypeScript) 跑通游戏 Demo 核心循环；了解基础 C++ 与 TypeScript，具备良好的跨部门技术沟通意识。

AI 工具与提效： 熟练运用 Gemini、ChatGPT、Claude 等大模型进行提示词工程，辅助完成跨语种沟通、竞品拆解与社群语料生成，熟悉利用 AI 工具链提升日常工作流效率，有 VibeCoding 经验并有落地产品。

英语： CET-4，目前正在备考雅思

各大开发软件社区交流经历（UE, Blender, 游戏特效）

虚幻引擎 (UE5) 社区交流： [UE 视频教程入口-点击即可查看](#)

社群答疑与痛点解决： 日常活跃于多个 UE5 开发者交流群，协助刚接触引擎的新手排查打包环境报错、P4V 版本管理、蓝图基础等常见问题。

新手向长视频产出： 针对群内提问频率较高的问题（如：打包环境配置、项目文件资产迁移），自行梳理并录制了相关视频教程发布在个人社交账号上，方便新手查阅。

游戏特效 (Niagara & Houdini) 交流分享： [特效材质教程入口-点击即可查看](#)

社群答疑与痛点解决： 因个人对游戏特效感兴趣，自学了多套国内外特效课程。了解大部分初学者在面对特效系统时的学习痛点，并在社区内为他们提供答疑。

新手向长视频产出， 独立录制并发布了一期 25 分钟的 [UE 材质系统入门视频](#)，帮助小白快速理解基础特效材质的制作逻辑。

Blender 建模社区互动： [Blender 教程入口-点击即可查看](#)

社群答疑与痛点解决： 在多个 Blender 社区中解答骨骼绑定、材质节点等基础操作问题，并主动向新手分享 Poly（开源资产插件）、M4 等提高软件操作效率的插件，以及个人素材库的整理经验。

AI 技术与传统建模软件结合场景开发教程产出： 将目前流行的 AI 建模技术与 Blender 的粒子系统结合，制作了“樱花教室”的场景演示，并将整个开发工作流程做成系列教程合集发布在社媒平台（合集总时长 60 分钟左右）。

项目经历（调研报告与游戏 Demo 展示视频均在个人网站：[直接点击即可](#)）

独立调研：出海 MOBA 运营观察 (MLBB 与《王者荣耀》)

社区与本地化： 潜水 MLBB 海外 Discord 社区 2 个月，总结了其多语种志愿者 (Mod) 的分层管理模式。发现其通过“区域专属英雄”联名，有效弥补了海外缺乏熟人社交链的短板。

买量与支付： 拆解 TikTok 热门买量视频，总结出前 3-5 秒视觉“钩子”的拉新转化逻辑。了解到东南亚市场与当地运营商合作，解决无信用卡充值痛点的策略。

活动策略对比： 拆解双方年度活动，发现《王者荣耀》偏向送高价值皮肤召回老玩家；而 MLBB 更倾向用“抵扣券”任务引导零氪玩家完成“首充破冰”。

游戏开发实操与心得 (基于 UE5 蓝图与 Cocos Creator)

UE5 生存 Demo: 独立使用蓝图跑通核心战斗、NPC 行为与背包系统。这让我熟悉了技能判定的基本逻辑。

Cocos 割草 Demo: 完成 3D 射击核心玩法, 并利用 Cloude code 接入 Gemini 的 API 实现怪物聚合功能。

📁 游戏经历:

1. 《王者荣耀》(MOBA 类)
游玩情况: 游戏时长 1000 小时以上, 累计充值约 500 元, 段位最强王者。
运营侧: 十分熟悉 MOBA 产品的长线生命周期管理。我不仅体验国服的熟人社交链, 更通过深度对标《MLBB》, 拆解了其在东南亚等海外下沉市场运营策略(详情见我的 MLBB 竞品分析报告)。
2. 《无畏契约》/《使命召唤》(FPS 竞技类)
游玩情况: 游戏时长约 800 小时, 累计充值约 800 元, 段位黄金/钻石。
运营侧: 熟悉竞技类游戏的排位匹配机制、通行证商业化设计及外观付费心理。
3. 《鸣潮》(二次元开发世界类)
游玩情况: 50 小时, 零氪, 剧情: 万象初新
游玩原因: 想感受一下 ue5 开放世界二次元游戏的魅力
4. 除了以上游戏我还尝试过《战双》《部落冲突》《MLBB》《赛博朋克 2077》《师父》《BloodTdMonkey》《猛兽派对》《胡闹厨房》《双人成行》等多款在海内外流行的游戏
运营侧: 保持对全球优质买断制游戏的体验, 尤其关注《猛兽派对》这类派对游戏如何利用 Twitch/Bilibili 等平台的“主播直播效果(KOL 营销)”引发病毒式传播, 理解口碑营销在买断制游戏发售期的决定性作用。