

邱健辉

游戏设计师 / 游戏开发者

✉ gamedevkeff@gmail.com

☎ (+65) 9459 5755

🌐 <https://www.linkedin.com/in/kean-fai-khoo-441209204/>

🌐 gamedevkeff.com

职业摘要

成果导向的游戏设计师与开发者，拥有2年以上专业经验，曾成功推出移动游戏（下载量超50万），并在Unity/Unreal引擎中构建游戏玩法系统。精通C#编程、快速原型设计、用户体验（UX）设计、跨职能产品制作，以及音频实现（FMOD）。寻求游戏开发或软件工程领域的机会，能够交付迭代式、高影响力的功能特性。

教育背景

Bachelor of Arts in Game Design

迪吉彭（新加坡）

2019年9月 - 2023年8月

GPA: 3.70/4.0

- 优等生, 全校第一
- 游戏奖项：（最佳2D视觉设计）决赛入围，最佳新生游戏决赛入围，年度Claude Comair大奖决赛入围
- 院长名单：5学期

技能

- 编程与工具**：C#、Unity、Unreal Engine、Visual Studio、Git
- 设计与制作**：游戏设计、UX设计、快速原型、项目管理、移动游戏开发、关卡设计、系统设计、数值平衡
- 音频与媒体**：FMOD、Ableton Live、DaVinci Resolve、音效设计、音乐作曲
- 其他**：Jira、Google Sheets/Excel、口头与书面沟通（英语与中文）、问题解决

工作经验

Singapore Institute of Technology

2025年8月 - 至今

高级执行官

- 领导校友活动的规划与执行，负责采购、供应商协调、物流及营销。
- 设计并调度Instagram内容，以提升外展与参与度。
- 交付4场季节性活动（Deepavali工作坊、圣诞手工制作、Open Mic Jam、农历新年游戏之夜），时间跨度2025-2026年。

Firerock Capital

2025年2月 - 2025年5月

系统设计师

- 为游戏系统及用户体验（UX）改进做出贡献。
- 参与多人交易大厅的开发。

Affyn Pte Ltd

2023年4月 - 2024年9月

游戏设计师、音效设计师、游戏制作人

- 作为核心设计师/制作人/音效设计师，推出《Buddy Arena》移动游戏，下载量超50万。
- 设计、平衡并迭代全部武器/技能系统，数据驱动优化玩家留存与参与。
- 撰写并维护全周期设计文档，确10+人跨职能团队高效协作。
- 担任游戏制作人，敏捷环境中协调美术、开发、QA，按里程碑推进项目。
- 负责完整音频管道（规划、创作、FMOD集成、音乐作曲），提升沉浸感。
- 快速原型与迭代功能，通过早期验证降低开发风险。

Affyn Pte Ltd

2022年12月 - 2023年4月

游戏设计实习生

- 参与《Buddy Arena》项目的早期设计与文档编写。
- 设立并收集每周玩家测试会议的反馈。

DigiPen Institute of Technology Singapore

2020年9月 - 2021年5月

助教

- 辅导需要协助的学生，提升其对所学模块内容的理解与掌握。

项目经验

R0N1N

2021年9月 - 2022年4月
9人团队

关卡设计师、叙事设计师、敌人AI设计师、音乐作曲、音效设计师

- 自定义引擎中构建3D关卡与敌人AI。
- 撰写完整叙事、对话、过场 + 动作捕捉表演。
- 作曲、音效设计，并交付垂直切片原型。

Unkindled

2020年9月 - 2021年4月
9人团队

关卡设计师、叙事设计师、敌人AI设计师、音乐作曲、音效设计师

- 设计2D关卡与适应性敌人AI系统。
- 实现水平/垂直重编排的动态适应性音乐。
- 创建音效，并在团队原型中迭代系统功能。