

宫健 Gong Jian 游戏开发工程师

游戏程序员，为已在 Steam 发布并获奖的 Unity 游戏开发玩法、本地化与自动化测试。拥有数字学习游戏硕士学位，项目涵盖已发布的 XR 无人机模拟、浏览器多人游戏及实验性手势交互。

gongbaodd@outlook.com github.com/gongbaodd [爱沙尼亚·塔林](#) growgen.xyz [LinkedIn — Jian Gong](#) 国籍：中国

工作经历



Kickstart Now OÜ 2025–2026

为 Steam 游戏开发玩法与本地化自动化流程；使用 Python、Poco 和 pytest-bdd 构建跨语言、跨分辨率测试。

Unity Localization Test Automation



塔林大学 2026 年 7 月

在塔林大学讲授 Figma 设计系统，指导学生构建设计令牌与可复用组件，完成原型设计和开发交付。

Figma Design Systems



AfterShip.com 2019–2021

通过爬虫映射自动化，省去相当于冲刺故事点数 20% 的人工工作；主导端到端测试，将覆盖率提升至 96%。

Python React Node.js AWS Google K8S



携程 / 去哪儿 2015–2019

交付收银、提现与银行卡功能；搭建前端监控系统，在后端日志分析前发现 90% 的客户端问题。

React Native Node.js jQuery Grafana

精选项目



爷爷的蜜蜂乐园

为已在 Steam 发布并获奖的 Unity 游戏开发玩法、本地化与自动化测试。

奖项: 最佳玩法奖, 2026 爱沙尼亚游戏开发者公会奖

Unity · Localization



XR 无人机模拟器

为硕士论文开发结合 PID 控制与 ML-Agents 的 Unity XR 无人机模拟器，并发布至 SideQuest。

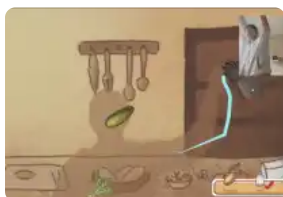
Unity · MRTK · PID Control



Ninja Paws

与同学合作开发 Unity 游戏，负责水果切割与地牢战斗两个场景。

Unity · Behavior Tree



波罗的海厨房大乱斗

负责烹饪玩法编程，并通过 JavaScript 将浏览器端 MediaPipe 接入 Unity，制作实验性手势交互版本。

Unity · ReactJS · MediaPipe



魔法巫师

为 Godot XR Game Jam 开发并发布一款 Godot XR 射击游戏。

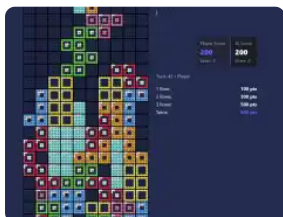
Godot



3D 导弹指挥：多人对战

使用 Babylon.js 开发 1v1 对战游戏，通过 Colyseus 服务端实时同步多人游戏状态。

BabylonJS · Colyseus · Node.js



俄罗斯方块 AI

将 Pixtris 升级至 PixiJS 8 与 TypeScript，并加入用于对战的极小化极大算法对手。

PixiJS · Minimax



塔林大学 XR 导览

利用采集的三维场景与 XR 传送功能开发浏览器校园导览，并在 Quest 3 上测试。

BabylonJS · 3DGS



GrowGen.xyz

搭建 Astro 博客与项目实验室，将原先最大 1 MB 的 SVG 预览优化至 10–100 KB。

Astro · ReactJS · Mantine

核心技能

Unity & Blender

2D 与 3D 游戏开发

Game systems

行为树、游戏玩法与自动化测试

Web games

BabylonJS、PixiJS 与 Colyseus

XR & ML

MRTK、ML-Agents 与 MediaPipe

教育经历



塔林大学 MSc 2024–2026

数字学习游戏

奖项: 爱沙尼亚教育与青年局国际学生国家奖学金 (2026)



卢索福纳大学 2026 年 1 月

应用于地理信息系统的数据科学



勃兰登堡应用技术大学 2025 年 12 月

交互环境



沈阳工业大学 BSc 2011–2015

计算机科学

语言能力

- Mandarin Chinese / 普通话 (母语)
- English (C1)
- Japanese / 日本語 (初级)
- Thai / ไทย (口语)
- Estonian / eesti keel (A1)
- Russian / русский (A1)
- German / Deutsch (A1)