



牛泽坤

男 | 34岁

11年工作经验 | 求职意向：全栈工程师 | 期望薪资：25-30K | 期望城市：北京

15026537395

15026537395

个人优势

- 1、技术栈全面，覆盖前端、后端、运维、动画制作，能独立打通项目全流程，沟通成本低、推进速度快，是团队里高效的执行者与衔接者。
- 2、深耕互动前端与动画领域，擅长Unity、Cocos、PixiJS 渲染引擎 和 Spine 骨骼动画全流程。
- 3、高度认可并积极实践 AI 赋能开发，积极研究 AI + Spine 动画生成、在线编辑、一键游戏生成等技术关键点，善于用 AI 提升创作与开发效率。
- 4、热爱技术与产品，追求做出真正优秀、可落地的项目，具备较强的学习能力、创新意识。
- 5、实战经验丰富主导上线开发项目数量超过600个，其中小布早教国学100个课，数学初级120课，数学中级120课，数学高级120课，古诗85课，编程100课。洪恩GOGO龙，各类小游戏超过100种。且运行状况良好
- 6、早教项目多平台多端开发经验丰富，Cocos网页端，app端。Unity，app端均有稳定上线项目；
- 7、主导云服务器环境搭建，项目部署，日常维护。
- 8、主导搭建各平台小游戏项目开发部署上线。

工作经历

2025.04-至今

北京柯锐特信息技术有限公司 | 前端开发工程师

内容：

- 1、学而思网校的小学英语组所有项目的前端开发主程
- 2、好未来第一届AI创意大赛，小学英语组项目开发主程，项目组唯一进入64强项目，后续项目积极落地中

业绩：

学而思网校-爆款小学英语背单词项目前端主程
背单词项目成为长期的英语课下项目，不断进行迭代，已升级为3.0
剑桥、Ket、中学英语等其他项目组陆续接入背单词的模版搭配课程进行售卖

好未来AI大赛，小学英语组唯一晋级64强项目，部分功能落地并使用，其余功能进入落地开发阶段

2025年度优秀外包员工

• 2019.12-2025.04

北京曜野网络科技有限公司 | 全栈工程师

- 1、主导600多个项目底层架构的搭建，通用模块的开发，技术难点攻坚，技术文档对接，项目开发进度管理，资源进度管理
- 2、自运营云端服务器的搭建日常维护
- 3、自运营SVN服务器的搭建和日常维护
- 4、不同平台不同项目的部署及发布管理
- 5、负责对公司新入职程序进行技术培训

• 2017.08-2019.12

浙江全民信息科技有限公司 | Java

- 1、使用Java开发酒店管理系统
- 2、使用Php开发微信公众号各种项目
- 3、熟练掌握cocos引擎 使用 cocos creator开发H5棋牌游戏
- 5、阿里云的环境搭建 项目部署 日常维护

项目经历

• 2025.12-至今

牛魔王游戏开发平台 | 策划, 前后端主程

内容:

牛魔王游戏开发平台 (好未来AI创新大赛 小学英语组 外包组核心研发)

技术栈: Spine Runtime/Editor API、AI 生成模型对接、Web 前端可视化、自动化构建、骨骼动画切分 / 绑定、nodejs

核心工作:

- 1、一键游戏项目开发工具 (不再是html+css+js的项目, 而是工程级别的项目), 自动设计文档, 自动生成资源, 自动设计项目框架, 自动书写项目代码, 可以跟大模型对话修改项目
- 2、Spine导出动画批量还原源文件, 批量替换图片并进行二次创作, 一键导出, 可以让非Spine专业的人, 直接进行二次创作, 创建新型ip提供了巨大的便利, 且对老旧项目的管理增加了解决方案
- 3、Spine 骨骼动画核心模块开发, 集成 AI 生成算法, 实现 “文本指令→修改 Spine 动作内容”, 大大减少了非专业人员的修改成本
- 4、开发 Spine 素材在线编辑功能, 支持骨骼动画帧调整、图片批量替换、兼容 Spine 导出的 json/atlas 格式, 素材编辑效率提升 70%;
- 5、设计并实现一键转换游戏引擎, 把其他引擎的项目转换成想要引擎的项目, (pixi课件转cocos项目)

业绩:

参与 好未来 AI 创新大赛, 所研发的 “牛魔王游戏开发平台” 在 3000 余组参赛项目中脱颖而出, 小学英语组唯一晋级项目, 成功晋级 64 强、32 强; 虽止步 32 强, 但项目因技术创新性与落地价值, 被团队选定为重点迭代项目持续开发。

核心技术成果:

一键生成工程级别的项目, Spine动画的AI修改、Spine动画的资源替换、老旧Spine动画的管理、游戏项目引擎转换工具

项目落地价值:

- 1、赛事结束后持续迭代游戏资源模块，所开发的一键生成工程级别的项目被快速进行落地，集成到ai项目中
- 2、Spine 资源编辑功能 已接入其他团队内部游戏开发流程，优秀项目的跨组复用提供了巨大的帮助
- 3、其他功能都在陆续的落地中

• 2025.04-至今

学而思英语背单词 | 前端工程师

内容:

- 1、基于 Pixijs 引擎搭建 2D 交互式渲染框架，主导单词学习场景的可视化开发，封装可复用的动画组件（如字母粒子动画、单词卡片 3D 翻转、闯关进度动效等），组件复用率提升 60%；
- 2、结合 WebGL 底层渲染原理，优化 Pixijs 渲染性能，解决多动画同时运行时的帧率下降问题，保障 1000+ 单词库场景下页面帧率稳定在 60fps；
- 3、对接后端单词数据库接口，实现单词数据的异步加载、缓存及动态渲染，支持用户学习数据的实时同步与进度保存；
- 4、适配多终端响应式布局，针对移动端触控交互优化 Pixijs 事件监听逻辑，提升触控操作的精准度和反馈速度；

业绩:

项目名称：学而思英语背单词

在项目中担任的角色：前端工程师

项目成果:

- 产品上线后迅速成为爆款，获得用户广泛认可；
- 推动多个业务部门洽谈接入课程资源，实现产品价值延伸；
- 持续优化产品功能，主导迭代至3.0版本，提升系统稳定性和交互体验；
- 通过技术优化和用户体验改进，保障产品在市场中的竞争力和用户满意度。

• 2024.08-2025.01

回到古代当战神（全平台小游戏） | 主程

- 1、Cocos3.x的通用框架搭建
- 2、通用模块的搭建
- 3、游戏内容的制作
- 4、全平台广告接入
- 5、全平台发布及上线

• 2022.04-2024.12

洪恩GoGo早教项目（unity） | 主程

- 1、各类型适龄幼教各类型小游戏开发超过100个（塔防，拼图，换装，宠物，美发，美容，美甲，制作甜品，制作披萨，赛车等）
- 1、基础游戏框架的搭建
- 2、游戏通用模块的搭建
- 3、游戏内容的制作
- 4、较高难度的玩法验证与实验
- 5、Banner，插屏，激励广告接入

• 2022.01-2022.03

斯巴达勇士练造营(微信小游戏) | 主程

- 1、小游戏的框架搭建
- 2、小游戏的接口对接
- 3、小游戏的内容制作
- 4、小游戏的发布及上线

• 2019.12-2021.12

小步在家早教项目 | 主程

- 1、主导小布在家早教数学课开发（包含初级数学，中级数学，高级数学，共360课）（cocos2.1.3 javascript）
- 2、主导小布在家早教古诗课程的开发与语音接口的对接（共85课）（cocos2.1.3 javascript）
- 3、主导小布在家早教国学课的制作（包含国学与新国学的课程，共100课）（cocos2.1.3 javascript）
- 4、编程课的基础架构搭建（共100课）（cocos2.1.3 typescript）
- 5、游戏通用模块的搭建（声音模块，龙骨动画播放模块，spine动画播放模块，视频播放模块，数据管理模块，资源管理模块，事件模块等）（cocos2.1.3 typescript）
- 6、较高难度的玩法验证与实验（cocos2.1.3 javascript typescript）

• 2017.07-2019.12

全民棋牌 | 全栈工程师

- 1、搭建游戏大厅阿里云环境(php)
- 2、搭建棋牌游戏阿里云环境（java;nodejs）
- 3、开发游戏大厅前端（html;css;js）
- 4、开发游戏大厅后段（php;mysql）
- 5、开发棋牌游戏前端（cocos-2dx;cocos-creator）
- 5、开发棋牌游戏后端（java;nodejs）
- 6、开发游戏分析后台（html;css;js）
- 7、对接微信公众号
- 8、项目整合，测试，维护

教育经历

• 2005-2008

洛阳市第八中学 | 高中 |