

刘泰江

邮箱: u3602583@connect.hku.hk 电话: (+86)13520260566

WEB: <https://unknownknow-bi.github.io/liutaijiang/> (建设中)



教育背景

香港大学|经济学硕士 (data stream) GPA (WES): 3.53/4.2 香港, 2022.09-2023.11

- 核心课程: 高级计量经济学/高级微观经济学/数字经济与大数据分析 /量化金融学/行为经济学等

中国人民大学 | 经济学院 | 经济学学士 (第一学位) GPA (WES): 3.72/4.0 北京, 2018.09-2022.07

- 核心课程: 会计学/微观经济学/国际经济与金融学/宏观经济学/统计学(R)/Python 等
- 荣誉: 2018-2019 校三好学生/2021-2022 年学习优秀奖学金三等奖

中国人民大学 | 心理学系 | 理学学士 (第二学位) GPA (WES): 3.78/4.0 北京, 2018.09-2022.07

- 核心课程: 实验心理学/普通心理学/临床心理学导论/人格心理学/心理测量等
- 课程应用: 系统掌握信效度分析、探索性验证性分析、常模制作等问卷编辑和分析技能

工作/实习经历

三七互娱|应届 数据分析师 广州, 2023.02-至今

- 负责 5 款小游戏项目国内/外 CB 测试的数据全流程:
 - 埋点与验收: 完整体验游戏包, 结合策划文档提交埋点日志需求至服务端和客户端, 并完成埋点和数据后验收
 - 看板制作: 基于每日新进群体配置在线时长、LTV、注册留存、付费留存等日常报表
 - 数据监测: 使用 SQL 取数, 在测试期和上线期前三日、单周、双周等关键节点进行数据复盘, 包括点击流、LTV 下钻、留存、关卡进度、流失节点等
 - 异动分析: 对关键数据异动进行分析, 包括维度下钻、模型探究
- 基于 Coze/平台独立搭建数分 AI Agent 并经测试调优后赋能团队代码工作:
 - 工作流和 AI Agent 搭建: 将日常完整的代码需求执行过程拆解成细分步骤, 每一个步骤制作合适的工作流, 使用多 agents 将其耦合, 实现【自然语言描述需求-代码初步输出-自检验-代码输出】的代码生产过程
 - 测验调优及使用: 包括 prompt 调优和添加数据指标、历史正确代码、在线网页等作为知识库, 最终代码输出与可用代码匹配度达 80%, 评估预计可减少 60%-70%的重复代码工作
- 产品专题研究:
 - 独立撰写塔防 Roguelike 小游戏赛道报告: 1).塔防肉鸽小游戏与塔防玩法框架的变种和市场表现; 2).《向僵尸开炮》和《小鸡舰队出击》设计分析, 包括系统拆解和核心体验循环; 3). 综合对比探究创新点

阿里巴巴盒马鲜生 BI|实习 BI 与战略 上海, 2023.05-2023.10

- 参与有机用户画像项目, 帮助业务人群差异化运营, 提高有机渗透:
 - 模型搭建: 1)使用 lasso 回归、逻辑回归二分类及 XGBOOST 筛选对购买有机影响权重较大的自变量; 2)使用筛选完的变量进行 PCA 降维和 K-means 聚类
 - 结果分析与应用: 对聚类结果进行分析, 得出三个月高频购买有机的客群, 与业务对接进行用户定位和差异化运营
- 参与竞对战略研究, 帮助业务了解对手动态或未来消费趋势:
 - 对标日本消费趋势, 撰写中国酒类报告: 1).中日经济基本面对比, 如 GDP、人口结构、人均可支配收入、城镇化率等; 2).选取日本 1992 至今的酒类消费趋势及驱动力, 对比中国当前酒类消费并预测未来趋势
- SQL 取数以协助业务日常分析需求

技能和爱好

- 语言: 汉语, 英语 (流利交流和办公, CET-6: 602; IELTS: 7.0)
- 工作技能: 熟练使用 Microsoft 办公软件; 熟练运用 Python; 有 Machine learning 实践经验
- 爱好技能: 能够使用 Blender 制作简单建模和游戏 MOD; 对 AI 应用感兴趣, 在 Dify/Coze 等开源 ai agent 平台搭建多个特定辅助工具, 如写稿 AI、游戏资讯自动收录整理 AI 等

游戏经历简介

偏好的游戏体验：在游玩的前期能够以舒畅的心流体验游戏的核心玩法，有良好的剧情/丰满的世界观/好玩丰富的细节交互/惊艳的“花瓶”世界，能够让玩家在 2-10 个小时的游玩进程中找到舒适区；

以下为近一年高频游玩游戏：

游戏名称	游戏品类	游玩深度
《王者荣耀》	MOBA	累计游玩五年，累计获得五位法师角色国服前 100
《崩坏：星穹铁道》	JRPG	累计活跃 450 天，解锁角色 58，偏好剧情和流派体验
《绝区零》	ARPG	累计活跃 28 天，解锁角色 10，偏好战斗体验
《哈迪斯I》	ARPG	累计游玩 25 小时，偏好不同武器 BD 构筑体验
《博德之门III》	JRPG	累计游玩 178 小时，荣誉模式通关，偏好策略对敌和剧情体验
《女神异闻录V》	JRPG	累计游玩 98 小时，偏好剧情体验和好感度培养
《小小梦魇II》	2D RPG+解谜	累计游玩 24 小时，偏好剧情体验
《鬼泣V》	ARPG	累计游玩 15 小时，偏好战斗体验和建模
《赛博朋克 2077》	FPS	累计游玩 128 小时，全结局解锁，偏好剧情和场景体验
《幻兽帕鲁》	-	累计游玩 45 小时，偏好家园建设、帕鲁图鉴收集
《山河旅探》	文本解谜	累计游玩 15 小时，偏好剧情推理