

王若溪



电话: +86 18082936005 (中国大陆) +65 83607237 (新加坡)

邮箱: e1373313@u.nus.edu

微信: Wrxxlsq11150901

籍贯: 中国云南省昆明市 | 性别: 女

教育背景

华东师范大学, 统计学理学学士

上海, 2020.09-2024.06

- GPA: 86.58/100;
- 专业课程: 微观经济学 (91)、统计软件 (96)、回归分析 (95)、试验设计 (97)、多元统计分析 (93);
- 奖学金经历: 四年均获本科生优秀学生奖学金;
- 在校其他荣誉: 美国大学生数学建模大赛三等奖。

新加坡国立大学, 应用经济学硕士

新加坡, 2024.07-2026.01

- GPA: 4.4/5.0 (仅 Semester 1);
- 专业课程: 计量经济学 (5.0) R 语言的经济学应用 (5.0) 宏观经济学 (4.5) 微观经济学 (4.5)

实习经验

信达证券股份有限公司, 行研实习生 (纺织服装组)

上海, 2023.07-2023.10

- 深度报告撰写: 独立撰写“台华新材”深度报告的公司分析和行业分析部分, 内容具体包括公司发展历程、主要产品、生产流程、下游客户、股权结构、营收情况、毛利率和费用率状况, 并探讨了国内锦纶的生产情况。独立撰写“中乔体育”招股报告的全部内容, 包括公司分析、财务分析、经营状况、行业分析、竞争优势几大板块, 积累了深度报告的撰写技能, 信息搜集技能, 底稿整理技能;
- 会议纪要整理: 参与多场业绩披露会议和路演, 整理会议纪要。包括波司登集团品牌订购会、华利专家调研咨询会、富春染织交流会、安踏、李宁、特步等多家公司 2023 上半年的业绩交流会等。参与迪桑特上海全球贸易中心旗舰店的线下研究, 整理发言纪要, 熟练掌握了短时间内快速搜集整理文字信息、提取关键行业数据信息的方法, 纪要完稿时间控制在 1: 2;
- 数据收集与分析: 使用同花顺、wind、Euromonitor 数据库、国家统计局等金融工具查找资料分析数据, 完成导师布置的取数任务 (如全球电商渗透率数据获取), 并利用 excel 绘制符合公司统一风格的图表, 锻炼了数据收集能力和分析能力;
- 点评报告撰写: 研读多家纺织服装业头部品牌的季度、年度财务报告, 完成业绩点评报告近 10 余篇, 并不断进行质控合规修改最终确保外发, 掌握了行研必备的实操技能和逻辑表达能力;
- 周报撰写: 每周筛选纺织服装行业有价值的新闻和公告并浓缩内容进行总结, 利用 Wind 平台进行每周股价数据、汇率数据、进出口零售数据、重点上市公司的估值等的更新, 并搜集当周国内外的棉花价格变动情况, 撰写棉价点评, 外发后利用秀米制作公众号推文并利用官方账号发表;
- 专业技能&能力: 深入熟悉行研工作所涉及到的大小流程, 掌握撰写不同类型报告的行文、逻辑表达、数据搜集整理和呈现方法、对金融工具有了熟练使用能力、能够短时间内在大量信息中提取关键总结纪要、对纺织服装尤其体育服饰行业有了深入了解的敏感度。

腾讯游戏策划公开课, mini game 制作人, 游戏策划

上海, 2022.07-2022.10

- 框架构建: 担任概念设计, 构建出本小组乙女+音游游戏《干曲解意录》的整体世界观, 故事背景和大致框架;
- 文案撰写: 担任主文案策划, 撰写本作男主钟晏的全部主线剧情 (包括共通线, 分支选项, 三种走向结局), 共计 2.0w+文本量;
- 数值分析: 担任数值策划, 为一只曲谱的玩家得分, 曲子完成度设计算法公式表, 并进行超过 200 次极限试算, 以保证数值玩家得分与曲子完成度的误差控制在 $\pm 3\%$ 以内;

- 细化包装：对游戏做整体文案包装：按不同词牌名的平仄韵律结构撰写 5 首宋体信物诗词，3 首剧情结局诗词，3 首关音游评书诗赋。为剧情小节和音游关卡做名称包装，将剧情关卡的内容联系音游，在主线故事中给出暗示和连接；
- 玩法设计：担任玩法策划，设计音游玩法谱面，激发了对互联网大厂的追求和游戏制作的更深兴趣。
- 玩家反馈：最终游戏得到了腾讯极光工作室的策划老师们一致好评，文案部分获得该次夏令营所参赛作品中最佳文案奖。小组成员此后各自在自己的大学中分发调研问卷，在组织的 3 场高校试玩活动中，累计收集了超过 800 份调研问卷，有效回答的 758 名参与者中有 84% 认为题材新颖、设计巧妙，且有意持续游玩，玩家满意度高达 90%。

上海视初文化科技有限公司, 新媒体运营实习生

上海, 2024.03-2024.07

- 数据分析：系统摘取并分析公司月度和半年度的微信公众号、微信视频号、抖音、小红书、微博五个平台的运营数据，首次为公司构建了各平台目标用户画像，并深入探讨流量变化原因，对此提出针对性内容策略偏重和风格建议，改变了公司过往“全平台同内容”的媒体形式，优化了整体媒体投放效果，公司的内容流量在两周后显著提升平均 12%，涨粉速度，单篇完播率提升近 2-3 倍。
- 项目策划与媒体沟通：专攻公司为传音手机品牌 Infinix Note 系列制定的发布会中媒体报道和奖项申报两板块，制作排期表并督促流程推进。利用项目组资源于一周内成功找到适合的东南亚及欧美媒体，撰写包括项目背景、亮点及案例介绍在内的英文初稿给到代理。同时与客户对接权衡奖项含金量与申报难度，最终共同敲定申报艾菲奖与纽约设计奖，联系品牌方沟通信息细则，撰写报奖材料，最终成功压在 2w 预算内帮助公司拿下高质量媒体报道，并成功入围艾菲奖。
- 公共关系与品牌推广：建立时间排期表，逐个推进正在进行或未开始的奖项申报工作。奖项涉及红点传达设计奖、K-design 奖、金投奖等国际知名艺术设计奖项，项目涉及公司与腾讯、vivo、Tiffany&Co.、Loewe 等大型科技及奢侈品品牌的合作。撰写申报材料并配合相关媒体资料为每个项目量身定制申报内容。此外，利用 Excel 建立常备奖项列表和奖项追踪体系，以便公司未来快速筛选奖项并时刻跟进未完成申报。最终负责的奖项有近六成入围，且数次获得评委方对报奖材料准确度和全面性的称赞。
- 社交媒体管理：负责公司旗下签约的艺术家的帐号内容发布，熟练掌握官网后台操作，定期更新页面并归档相关素材，将官网留存率在主推艺术家期间从 31.26% 提升至 42.28%。
- 品牌形象构建：不同的艺术平台（如 Instagram、xk.studio、Natalie 和 AC3 等）收集素材，协助制作公司品牌市场部门 2023 年的全部数字内容总结，增强了对公司业务的全面理解。
- 未来项目拓展：协助 leader 制定公司未来大长线新项目-MBTI 与职场标签瓦解，为公司未来与阅文集团的“诡秘之主”、“庆余年”、“狐妖小红娘”等大热 IP 的商业合作制作详尽背调，为未来项目进展打下基础。

云南北方奥雷德光电科技股份有限公司, 数据分析实习生

云南, 2022.12-2023.02

- 全流程数据采集与整合：深入了解公司微型显示器产品的全生产流程，系统掌握成品检验组各项数据指标的业务内涵及质量标准。参与 2022 年终产成品数据整合项目，负责从生产系统中提取负责产品的全流程生产数据，运用 Excel 和 SQL 对原始数据进行预处理，剔除明显异常值，并追踪分析缺失数据产生的原因，协助构建数据总表。
- 产品出退货深度分析：针对产品出货及退货情况，利用 Python 及 Excel 进行数据统计和趋势分析。运用数据透视表和高级图表展示工具，对比分析各渠道及客户群体的质量反馈，明确细分市场对产品质量的具体要求，并提出针对性改善建议。
- 生产线质量指标多元数据分析：使用 SQL 从总数据库中提取在产显示器型号的多项细分质量指标数据，并通过 Python 实现数据清洗和预处理。采用多元回归、聚类分析等统计方法，深入挖掘机械故障、电路问题等对所负责产品合格率的影响程度。根据数据分析结果，提出工艺流程改进方案，使相关产品型号的生产合格率于次月提升 2.8%，有效降低了次品率和生产成本。
- 数据可视化：利用 python 为公司的年终生产总结进行数据动态图表可视化，在跨部门会议中展示分析成果，获得部门负责人的一致认可。

领导力项目&比赛

Lofter 官方认证同人文手

2022.03-今

- 在网易大型同人平台-Lofter 上进行同人文创作，截止 2025 年 1 月粉丝数已达 1.2w+。总共创建 19 个不同 ip 的合集。（游戏-原神，崩坏星穹铁道，恋与深空，世界之外，光与夜之恋，未定事件簿，恋与制作人，时空中的绘旅人，花亦山心之月。动漫-排球少年，蓝色监狱，Free 男子游泳部，文豪野犬，铃芽之旅等。）累计创作 256 篇作品，总字数达 78w+，收获了 73.2w+热度，1.2w+评论，共拥有 8.2w+支持者。
- 作为 Lofter 官方灯塔计划的成员，宗师鸽身份创作者，创作作品长期享有流量扶持和官方推荐。
- 熟知众多热门二次元内容，创作方向集中于乙女向，短中长篇行文结构都可轻松驾驭，成稿速度快（思路成熟时可达 2k 字/h），构思完善，擅长埋有趣的彩蛋。古风，西幻，现代等文风都可熟练驾驭，真心热爱着笔下的每一字句。
- 担任过数次站内大型节日 24h 联文企划的负责人，除创作同人文外，擅长制作宣传海报，邀请站内知名老师参与企划。拥有良好的美工排版能力和审美水平，拥有将一项企划从宣发到推动落地的全流程监管能力。

ECNU-NTU Scientific Literacy development programme, 课题组长

2023.1-2023.02

- 参与华东师范大学与南洋理工大学的合作交换科研项目，通过系统学习科研论文写作的思维方法，以及实际实操数据分析相关软件（python、R、Excel），最终与来自三个不同专业的小组成员一起，完成了一篇名为 Global Happiness and Life Satisfaction: Exploring the Factors 的结项论文；
- 代表小组完成针对论文的结项答辩，在 QA 环节熟练用英语与教授沟通作答，获得了南洋商学院知名教授 Teoh 的高度评价；
- 学习了 IMRAD 的论文结构、制作科研海报的方法、锻炼了英语听说的能力，小组组织能力，增加了实践经验；
- 整体课程获得 4.5 的 Grade Point，Grade Description 为 Excellent。

撰写“基于男女性经济收入的各项指标分析性别不平等问题”课题-R 语言为主

2022.05-2022.06

本课题是基于 R 语言完成的一份完整数据分析项目，立足全世界男女经济收入的各项指标来分析性别不平等问题：

- 选题及预处理：捕捉到当下与两性有关的热点议题，从联合国官方网站，国际劳工组织，经合组织，世界银行等来源收集整理数据，筛选有效指标，处理缺失异常值；
- 可视化：导入 R 并针对数据特点画出了一系列图表（使用了 R 自带画图函数以及 ggplot2, lattice 等画图包），包括散点图，柱形图，核密度图，箱线图，频数分布直方图等，归纳总结出世界各地不同因素对男女性经济收入的影响程度，以及当下性别权益失衡的现状；
- 建模分析：利用现有数据对未来进行了预测，包括建立线性拟合模型，模型诊断，K 折交叉验证，聚类算法等；
- 针对目前及未来趋势，从政府企业个人等诸多维度给出了一定的缓解措施建议。

撰写“基于 CO2 和 GHG 相关指标数据分析全球碳排放情况”课题-python 为主

2021.05-2021.06

- 选题及预处理：基于新能源汽车的兴起和市场扩张这一热点话题，确立议题。收集并处理数据：在统计年鉴，CEIC 数据库等官方权威网站上搜集数据，下载并整理为 Excel 表格。
- 可视化：利用收集到的数据编写程序绘制图表并进行图表分析，图表主要使用 3D 动态变化图，使用模块 pyecharts 相关性分析。首先确定 13 个可能的影响因素，主要有 GDP，能源消耗量，汽车数量等。然后通过 excel 制成数据矩阵，并将数据矩阵导入 jupyter；
- 描述性分析：查看数据的整体特征，通过 matplotlib 绘制某因素和碳排放之间的散点图观察大致的变化趋势；
- 模型预测：构建多元线性回归，高次线性回归，人工神经网络等不同模型，并考察不同模型的拟合效果；

撰写“杂乱名称下的车辆品牌型号匹配提取”课题-R 语言为主

2024.10-2024.11

- 基于一份 10 万条量级的车辆信息数据集，编写精简代码从中提取出每一条对应的车辆品牌和型号。其中大量利用自建函数和循环判断，筛选完直观明显的大类情况后逐个拆解考虑特殊命名下的小类别，最终把完全无法识别的条目数量控制在 400 条以下，识别率达到 99.64%。
- 图表绘制：将整体思路绘制成两页 A4 纸长度的流程图，包含对所有情况的讨论。
- 积累了数据清洗判断筛选分类的能力。

课外活动&社会实践

华东师范大学辩论队，小队长&常驻二辩

2020.09-2022.09

- 负责队伍纳新，挑选辩题并组织新生的面试赛；
- 给入队的新生讲解辩论规则，指导他们完成备赛；
- 和其他成员共同备赛，交流辩题，出席校内学院赛。

学生会-科创部，部员

2020.09-2021.09

- 参与校内科研类讲座从宣发到落地的整个流程。邀请嘉宾，准备会场，调试设备，制作海报，扩大宣传。

太阳花志愿者

2022.03-2022.08

- 为上海市太阳花社区儿童服务中心的小朋友们提供志愿服务，带领他们做游戏，唱歌，画画；
- 教授简单的英语和数学知识。

悦尔配音社

2020.09-2024.06

- 跟社团前辈学习配音发声的技巧，台词感情的拿捏，以小剧本对戏，分角色为动漫或电影配音。

技能 / 其他

语言：雅思（6.5）、中英文流利沟通演讲；

技能：python、R、SQL、Stata、Office 系列软件、Overleaf-Latex 编译；

上海市高等学校信息技术水平考试一级（大学信息技术+人工智能基础）证书；

上海市高等学校信息技术水平考试二三级 python 程序设计及应用证书。

爱好：写作：各种风格的文案创作，从古体诗词到现代小说，从西幻背景到国风拟人都能灵活胜任；

辩论：不仅是在辩论队的比赛经验，更多是对任何一个日常生活问题的辩证思考，擅长站在全局视角思考问题；

手作：对 3D 拼图，缝纫，奶油胶，拼豆等多种手工都很有经验；

视频剪辑&旅行：会收集记录旅行素材，剪辑视频，制作 vlog。

游戏经历

乙女向：恋与制作人（四年）未定事件簿（两年）光与夜之恋（两年）时空中的绘旅人（一年）恋与深空（开服至今）世界之外（开服至今）

RPG 大世界：原神（三年）燕云十六声（数月）无限暖暖（数月）

女性向：花亦山心之月（一年）如鸢（开服至今）

塔防策略：明日方舟（数月）

回合制：崩坏星穹铁道（一年）

ARPG：绝区零（数月）

乙女向游戏单作氪金分别都在1000左右，追求主推角色收集度，主推副本通关完成度。原神和崩铁氪金在1000左右，追求以主推角色为C建立的梯队的练度，主线副本完成度，地图探索度。两个女性向游戏氪金在500左右，追求主线打关和密探（名士）收集度。剩下的数月游玩长度游戏暂不作氪金统计，处于对不同类别游戏的逐步探索中。

感官以重视文案和角色相关表达为最主要，深入体会一段剧情的起承转合的设计和用意，剖析文本细节，同时关注每个版本的限时活动中对于平衡角色出场，兼顾过往内容回应和未来内容输出的设计，学习精华反思糟粕。此外，对于非乙女向游戏，更加关注每个角色的登场时一系列的运营手段，从前期铺垫预热，到正式上线高光剧情，再到风浪平息后的持续热度保温手段和对主推玩家的粘性培养策略。

对于不同类别的游戏运营有自己的观察和理解，并对此抱有浓厚兴趣。