

🎓 教育背景

奥胡斯大学, 丹麦, 奥胡斯

2016 – 2018

硕士研究生 国际商务传播

广东外语外贸大学, 广东, 广州

2012 – 2016

学士 新闻学 (国际新闻)

👨‍💻 工作经历

创梦天地-产品策划

2021 年 8 月 – 2023 年 9 月

担任《永恒轮回》和《二之国·交错世界》国服产品策划, 管理项目进度, 保证资源交付的同时, 积极探索 AI 大模型在游戏创作中的应用, 提高项目产能。

- 运用 OpenAI 的 ChatGPT 模型, 参与角色设定的深化和剧情台本的创作。通过精确使用系统提示词 (System) 来指导 AI 生成方向, 用户提示词 (User) 来模拟对话, 以及助手回复 (Assistant) 来完善剧情内容, 有效地提高了文本创作的效率和质量。此外, 还熟练掌握了如何利用 OpenAI 的文本生成功能来快速迭代和调整剧情, 以满足项目需求。
- 运用图像生成模型 (如开源的 Stable Diffusion、midjourney 模型) 生成美术资源和世界观概念, 实现创意可视化, 提升团队对项目风格的理解和内部协作效率。
- 利用 JIRA 进行项目进度管理, 确保按时按质完成。负责协调文本、音频、美术等资源, 及时响应需求并满足质量标准。在本地化方面, 管理翻译供应商, 制定策略以控制成本, 并确保高质量交付。根据项目需求和预算挑选音频供应商, 规划制作流程, 并与音频导演紧密合作。应用 Scrum 方法论, 提高团队协作效率和项目管理灵活性。

星辉游戏-版本策划

2020 年 7 月 – 2021 年 8 月

《少女的王座》游戏版本策划。负责版本内容及资源量的规划。通过调研用户喜好, 恰当调用版本音频和美术资源, 达到资源效率利用最大化, 所负责的卡池版本流水超过 1000 万。

叠纸游戏-衍生品产品经理

2019 年 8 月 – 2020 年 3 月

从零到一策划叠纸旗下 IP 衍生设定集的制作, 从前期的市场调研、选择供应商合作, 到中期内容产出、外包监修, 到后续上线宣发。总销量超过 7 万册。

中手游-产品专员

2018 年 11 月 – 2019 年 6 月

IP《仙剑奇侠传》粉丝站 APP 从零到一的产品策划和需求分析, 拆解 APP 的功能, 独立输出各模块功能原型, 跟进页面设计及产品开发测试流程, 确保各个节点按期完成。

📁 业余项目

- 字节跳动旗下虚拟偶像 Asoul 的直播台本制作。
- Coursera 课程 AI product management specialization。

⚙️ IT 技能

- 熟悉 GPT 的 Text Generation, Function Calling 等 API 参数。
- 熟悉 prompt 调优, 熟悉开源的 Stable Diffusion 以及 openai 的 DALL·E 系列模型的使用, 能够应用这些技术进行产品开发。
- 可使用 ChatGPT 进行辅助编程。

i 其他

- 语言: 英语 CET6, 雅思 6.5。
- 熟练使用产品原型设计工具 (如 Axure、Sketch 等) 和项目管理工具 (如 Trello、Jira 等)。对敏捷项目管理有实际使用经验。