

# 巩琳霞

用户画像/数据挖掘 研发工程师

<https://linxiagong.github.io/>  
<https://www.linkedin.com/in/linxiagong>  
gong\_linxia@163.com  
(+86) 152-6701-8587  
1994年4月



## 工作经历

### 用户画像 – 人工智能研究员

网易游戏 Netease Games

2017年 12月 至今 杭州, 浙江

游戏匹配研发项目组技术负责人, 用户建模课题合作研究员。

- 游戏战斗匹配
  - 服务覆盖6款游戏内13个战场, 主要针对体育竞技游戏(SPG)、大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG)和第一人称射击游戏(FPS)中PVP玩法开发;
  - 服务内容包括匹配服务、实时胜率预测、玩家活跃/消极判定、战场内英雄平衡性分析及用户体验分析;
  - 项目相关技术方法: 数据分析与可解释机器学习算法(用于战场预测、玩家群体分析)、机器学习算法、运筹优化和强化学习。
- 游戏外挂检测
  - 参与大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG)中自动挂的序列检测研究项目, 以及参与论文写作;
  - 项目相关技术方法: 时间序列分析、聚类、用户表征学习。
- 用户生命周期管理
  - 参与某全球版手游用户流失原因分析一期项目, 结合玩家群体数据分析产出用户流失分析报告;
  - 项目相关技术方法: 玩家客群分析、聚类、可解释机器学习算法。

## 对外分享

游戏匹配的AI优化实践

2020.03.23 AICUG公众号

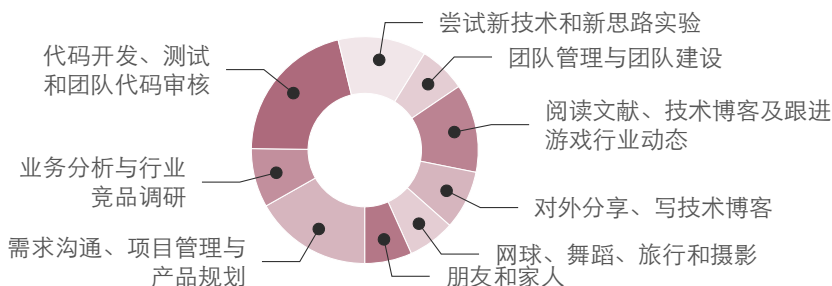
AI比你更懂你—玩家游戏内追求挖掘

2020.03.16(会议已延期) 游戏开发者大会(GDC)

数字娱乐工程中的前沿技术应用—游戏中的用户画像与反外挂

2020.05.29 浙江大学

## 我的生活



## 兴趣

### 机器学习

图谱(Graph)表征学习方法; 可解释机器学习; 部分强化学习算法;



### 数据分析

A/B测试设计、实现和相应显著性分析; 游戏相关用户分析、游戏产业数据报告;



### 运筹优化

目前主要关注机器学习解决组合优化问题相关算法;

## 计算机技能

Python

HTML/CSS/JS

Shell (bash)

SQL

Git

LaTeX

CI/CD

Docker

PyTorch

Keras

Tensorflow

## 语言

中文  
英语  
法语



## 教育经历

### 工程师学位(硕士) – 系统与网络安全

巴黎高科 – 巴黎高等电信学院

2015.09 – 2017.09 Sophia-Antipolis, 法国

### 学士学位 – 控制科学与工程

浙江大学

2011.08 – 2015.06 杭州, 中国

## 强项

快速学习掌握新技能

严谨

逻辑清晰

英文文献读/写能力强

团队精神

沟通能力强

适应多元化环境

论文

---

OptMatch: Optimized Matchmaking via Modeling the High-Order Interactions on the Arena [↗](#)

关键词：游戏匹配，用户建模

📖 【在投】KDD2020 (CCF A类会议)，第一作者

---

Match Tracing: A Unified Framework for Real-time Win Prediction and Quantifiable Performance [↗](#)

关键词：实时胜率预测，玩家表现分析

📖 【在投】KDD2020 (CCF A类会议)，第四作者

---

GMTL: A GART Based Multi-task Learning Model for Multi-Social-Temporal Prediction in Online Games [↗](#)

关键词：时空序列预测

📖 CIKM2019 (CCF B类会议)，第二作者

---

NGUARD: A Game Bot Detection Framework for NetEase MMORPGs [↗](#)

关键词：外挂检测，行为序列分析

📖 KDD2018 (CCF A类会议)，第三作者