



姓名：郭子淳  
手机：159 8208 7339  
微信：william-awesome

个人网址：<https://zizhanguo.com/>  
领 英：<https://linkedin.com/in/zizhanguo/>  
邮 箱：[zizhanguo@gmail.com](mailto:zizhanguo@gmail.com)

## 工作经历

### 人工智能工程师 | 竞技世界网络有限公司 (北京)

北京 | 2021年12月 - 2023年2月

#### 基于规则和模型的游戏匹配推荐系统

[Python, Java, Shell, PySpark, Spark, Hadoop, Ray, Hue, Impala SQL, Hive SQL, Pandas, Scikit-Learn, XGboost, TensorFlow]

- 负责游戏人机对战中匹配规则的制定和推荐模型的构建，探索用户游戏风格的多样性，挖掘用户游戏行为特征如走棋进攻性和速度等级等，筛选目标用户群，探索使用场景，给用户匹配不同风格类型的AI对手，以提升用户游戏体验
- 构建XGBoost模型和CNN模型，训练和迭代优化基于用户再来一局和胜率等游戏目标的预测模型，协助部署模型服务
- 协助设计A/B实验，评估模型有效性和AI干预效果在用户数据侧的表现，优化模型有效性的验证手段
- 负责实现离线/实时特征提取功能模块，构建并维护离线特征库，通过游戏对局上下文信息提取用户特征
- 协助推动多部门间的协作，协助打通匹配系统工程链路，评估链路系统的稳定性

#### 实时风控异常用户的识别及处理

[Python, SQL, Imapla, Hive, Hue, Zeppelin, PySpark, Spark, Hadoop]

- 负责构建异常用户识别和处理的策略，负责项目上线后的效果评估工作，协助打通实时特征处理的工程链路体系，负责与其他5个部门就相关工作沟通与推进
- 构建数据处理程序，从元数据中提取用户行为特征，标注用户，用于迭代优化风控规则和效果评估指标
- 通过对规则引擎命中的异常用户实施干预手段，评估引擎的命中率和干预效果，实现将受异常用户影响的活跃玩家比例，从10%降至小于1%

#### 游戏AI训练样本的分布式处理

- 负责构建基于PySpark框架的训练样本转换工具，增大了转换效率，将原来算法团队与工程团队对接所需要的沟通成本和 离线样本转换时间，由约一周降为30分钟，工具推广到团队4名同事使用，应用于10种以上该游戏产品的不同玩法模式中
- 提升了团队数据传输的安全性和合规性，在数仓表和集群数据处理全程未出库，避免敏感数据如AI玩家清单泄露的风险
- 主持召开工作组群内的关于此工具使用的分享会，工具框架推广至数据分析团队使用

## 项目经历

### SLG游戏用户画像标签

北京 | 2022年

参与SLG项目AI智能体研发团队，负责设计AI用户“人设标签”，使AI具备多种性格和行为习惯，丰富AI多样性，在游戏发行后替代低质量用户，减少产品买量营销成本，并在中后期增强用户体验

## 教育背景

### 罗切斯特理工大学

纽约 | 2016年8月 - 2021年5月

#### 计算机科学/理学硕士 (GPA 3.50/4.00)「全美专业排名52名」

- 相关课程：大数据导论，大数据分析（机器学习），数据库系统实现，自然语言处理（文本挖掘），数据结构和算法，面向对象编程等
- 获得学院大数据分析高级证书文凭
- 连续三年获得学院最高等奖学金

#### 游戏设计与开发/理学硕士 (GPA 3.28/4.00)「全美专业排名7名」

- 相关课程：游戏设计，游戏开发流程，游戏原型制作，关卡设计，游戏AI等
- 连续两年获得学院奖学金

### 成都信息工程大学 | 电子信息工程/工学学士

成都 | 2012年9月 - 2016年6月

## 专业技能及证书

语言：熟悉 SQL, Python, XML; 了解 Java, C/C++, C#, Clojure, HTML

框架：熟悉 Spark SQL, MLlib, Scikit-learn, Pandas, NumPy; 了解 Ray, Xgboost, TensorFlow, Keras, Matplotlib

工具和概念：Spark, Hive, Imapla, Zeppelin, Hadoop, Linux, Shell, AWS EC2, AWS S3, MySQL, MongoDB, Git, GitHub, REST, OOP, API

其他：英语口语流利 (托福口语26/30)