



姓名：郭子淳
手机：159 8208 7339
邮箱：zizhunguo@gmail.com

个人网址：<https://zizhunguo.com/>
GITHUB：<https://github.com/zizhGuo/>
领英：<https://linkedin.com/in/zizhguo/>

工作经历

机器学习算法工程师 | 竞技世界网络有限公司 (北京)

北京 | 2021年12月 - 现在

基于规则模型的匹配系统

- 负责人机对战匹配规则的构建, 利用统计和机器学习算法挖掘用户的兴趣和行为偏好, 为用户匹配不同类型的AI智能体, 提升用户游戏体验, 使用户再来一局比例增加2%
- 为匹配系统构建并维护离线特征库, 提取用户基础属性, 对局上下文属性和用户历史属性
- 跨中心合作, 负责实现离线特征加工功能, 协助ETL提取实时特征, 并推进DBA采用T+1方式进行调度

实时风控异常用户识别及处理

- 独立负责构建异常用户识别策略, 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个部门就相关工作的沟通与推进
- 构建运行于Spark集群的程序, 从千万级数据量游戏对局元数据中提取用户行为特征标签, 用于风控规则迭代和计算风控效果评估指标
- 通过对规则引擎命中的异常用户实施干预手段, 实现将受异常用户影响的活跃玩家比例, 从10%降至1%

AI训练样本的分布式处理

- 负责构建基于PySpark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需要的沟通等待成本和单机离线样本转换时间, 由4-5天降为30分钟, 工具推广到团队4名同事使用, 被应用在了10种以上该产品的不同模式中
- 提升了团队数据传输的安全性, 数仓表和集群数据处理全程未出库, 避免敏感数据如AI玩家清单出库传输中的风险
- 使某游戏的某模式产品端金融表现更加平衡, AI盈亏比和玩家盈亏比更加合理

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“画像标签体系”, AI将具备多种性格和行为习惯, 在游戏发行时替代低质量用户, 减少产品买量营销成本, 在中后期增强用户体验

基于文本挖掘的Yelp商户种类预测

纽约 | 2020年

一个对美国Yelp商户点评网站的商户数据和用户评论数据的种类预测任务, 实现了利用多种NLP, 机器学习和深度学习框架对文本内容进行特征提取建模训练优化的过程 (TF-IDF, LDA, Word2Vec和GloVe文本模型建模, CNN,GRU,LSTM,encoder-decoder神经网络建模)。

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 (数据挖掘), 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」

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, 了解Java, C/C++, C#, Clojure, HTML, CSS, JS, XML

框架: 熟悉Spark SQL, MLlib, Scikit-learn, Pandas, NumPy, 了解TensorFlow, Keras, Matplotlib, NLTK, Genism

工具和概念: Hive, Imapla, Zeppelin, Hadoop, AWS EC2, AWS S3, MySQL, MongoDB, Git, GitHub, REST, OOP, API, CI/CD

谷歌TensorFlow开发者证书

Coursera深度学习专业课程结业证书

适应双语工作环境, 英语口语流利