



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

个人网站：<https://zizhunguo.com/>
领 英：<https://linkedin.com/in/zizhguo/>
邮 箱：zizhunguo@gmail.com

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 - 2023年2月

机器学习团队成员，负责人工智能相关技术服务的研发工作，落地于公司各类产品中，实现业务增长。

个性化匹配推荐系统

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

- 负责构建游戏的匹配推荐服务，“千人千面”方式匹配用户不同风格类型的AI机器人，以提升用户游戏体验；探索用户游戏风格多样性，优化AI机器人；筛选目标用户群，丰富推荐系统使用场景
- 负责构建机器学习和深度学习模型，训练迭代优化预测模型
- 负责实现离线和实时特征提取功能，构建并维护用户行为离线特征库
- 负责建立推荐系统评估体系，通过AB测试评估匹配推荐效果
- 跨职能团队协作，打通匹配推荐系统工程链路，建立系统校验机制

实时风控异常用户的识别及处理

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

- 负责构建基于规则的风控服务，实时识别和干预游戏中的异常行为用户，净化游戏生态环境
- 负责制定异常用户识别和处理方案，负责评估引擎的命中效果和干预效果，实现将受影响的正常玩家比例，从10%降至小于1%
- 跨职能团队协作，协助打通实时特征处理的工程链路，构建离线特征提取和加工，提取用户行为特征

游戏AI训练样本的分布式处理

[Spark, Hadoop, Python, SQL,]

- 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，避免敏感数据泄露的风险
- 主持召开工作组群的分享会，工具框架推广至其他团队使用

其他经历

SLG游戏用户画像标签

北京 | 2022年

参与模拟类游戏项目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

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

框架：Spark SQL, MLib, Scikit-learn, Pandas, NumPy, Ray Cluster, XGboost, TensorFlow, Keras, Matplotlib

工具和概念：Spark, Hive, Impala, Zeppelin, Hadoop, Linux, Shell, AWS, MySQL, MongoDB, Git, GitHub, AB Test, Agile, OOP, API

其他：英语口语流利 (托福口语26/30)