

古明慧

• 年龄: 22

• 核心能力: 游戏设计与 AI 应用结合, 具备从需求识别、产品设计到技术落地的全流程能力

• 语言能力: CET-6

广东省广州市

19868311286

lyfgu233@163.com



教育背景

2023.09~2027.07

华南师范大学

信息管理与信息系统

本科学位

- 专业课程: 商业数据分析 (93)、概率论与数理统计 (93)、Python (88)、信息检索 (96)、信息组织 (95); 荣誉: 2024-2025 年度国家励志奖学金

项目经历

AI 内容生产工作台 (社媒提效中台)

独立设计开发 | 2026.06~2026.08 (4399 实习期间)

- 从内容运营真实痛点出发, 独立设计开发 AI-Native 内容生产工具, 6 大模块: 素材库 (数据中枢+AI 自动分拣)、AI 对话 (知识库化演进中)、多平台改写器、模板仿写生成器、爆款拆解器 (纯规则驱动)、热点雷达 (人设化解读)
- 完成 V3 数据结构架构重构: 15 个 localStorage key 收敛为 3 个单一数据源, 修复 15 个数据一致性 Bug, 数据健康度从 42% 提升至 100%; 推进 Multi-Agent 架构演进, 搭建 Jinja2 Prompt 模板架构, 开发 GenerationAgent 与 AnalysisAgent (严格 JSON 结构化输出); 关键产品决策: 爆款拆解从 AI 黑盒改回纯规则驱动 (AI 输出不稳定/成本高/响应慢, 规则能解决的不用 AI), 体现 AI 产品经理的克制力

AI 舆情洞察工具 (抖音场景)

独立设计开发 | 2026.07~2026.08 (4399 实习期间)

- 独立设计开发 AI 驱动的评论舆情监控产品, 实现“采集→AI 分析→可视化→决策支持”完整闭环; 技术链路: 抖音评论爬虫 (账号库持久化+增量采集) → GLM-4.5-Air 大模型三维分析 (情感判定+内容分类+单句摘要) → ECharts 可视化 (KPI 卡片/情感饼图/类型条形图/30 天趋势/TOP5 负面联动, 5 种时段筛选)
- 三个关键产品决策: ①模型选型选 GLM-4.5-Air, 高频低价场景成本可控, 关闭思考模式保证 JSON 输出稳定; ②AI 分析结果入库资产化, 一次分析永久复用, 展示层不触发 AI 调用; ③入口唯一性, 数据卡片=仪表盘纯展示, 下拉筛选=唯一操作入口; 架构级重构从一次性脚本升级为持久化平台, 单账号数据从 97 条增至 1128 条, 自主诊断修复 3 个隐性统计 Bug, 支持含 AI 分析结果的 Excel 导出

《空教室》AI NPC 系统

独立设计与实装 | 2026.06~2026.07 (4399 实习期间)

已部署上线: emptyroom-v2.pages.dev

- 为校园恐怖解谜游戏设计并实装可控大模型 NPC 系统, 核心命题: 既保留自由对话沉浸感, 又绝不剧透/幻觉/人格漂移; 6 维度人格矩阵定义身份与知识边界, 6 级线索真值表动态生成黑白名单, 输入-生成-输出三道防线工程化约束大模型输出; 完成 API Key 安全方案与跨云部署

《山海棋弈》AI 数值评估框架

独立设计 | 2026.06~2026.08 (4399 实习期间)

可运行 demo, 面试可演示

- 为自走棋数值系统设计 AI 视角的评估框架, 将“棋子强不强”的模糊问题转化为可计算、可诊断的奖励与指标体系; 游戏状态结构化翻译为 8 个字段, 终局+过程双层奖励建模, 设计红线防止 reward hacking; 用 Python 实现规则智能体 2000 局蒙特卡洛仿真 (固定种子可复现), 通过埋雷验证自动诊断超模棋子, 未调整棋子零误报, 证明评估框架有效性

实习经历

广州网易互娱 游戏用户研究

2025.12~2026.03

负责游戏产品用户研究, 通过数据洞察挖掘玩家与 AI 角色交互的痛点, 定义 AI 性能优化的用户侧指标, 推动 AI 玩法迭代。

- 通过用户数据 (行为/情绪/反馈) 优化游戏 AI 角色交互体验, 定义 AI 性能优化的用户侧指标, 与算法团队对齐需求, 推动 AI 玩法迭代
- 用 Python 完成用户行为数据清洗与关联分析, 结合心流曲线/情绪变化数据挖掘玩家与 AI 角色交互的核心痛点, 制定可量化评估指标

成果: 输出多份标准化用研报告, 需求建议被产品团队采纳, 推动 AI 角色交互体验优化与玩法迭代。

广州 4399 新媒体运营

2026.05~2026.08

- 承担《童话师》《翻滚球球》等 4 款游戏多平台运营 (公众号/微信游戏圈/抖音), 独立完成福利活动/版本公告/活动攻略/赛季前瞻等内容撰写与发布, 对接外包与审核, 保障零事故; 跟踪社媒数据优化选题, 推进《主宰世界》UGC 共创活动全流程形成闭环
- 在日常运营中识别内容生产重复劳动与舆情监控效率低两大痛点, 独立从 0 到 1 设计开发 AI 内容生产工作台与 AI 舆情洞察工具 2 个 AI 提效产品 (见项目经历), 将运营经验转化为产品需求, 推动工具在实际业务场景落地