

古明慧

•核心标签: Multi-Agent 架构设计 | AI 幻觉治理实战 | AI 产品从 0 到 1 19868311286

系统化文档输出

✉ lyfgu233@163.com



深度使用大模型 API、Prompt 工程、Multi-Agent 架构设计
熟悉 Python 脚本开发、数据结构设计、前端可视化, 可与程序高效协作
可独立撰写 PRD、系统流程表、规范文档, 具备跨部门需求对齐能力

🎓 教育背景

2023.09~2027.06 华南师范大学 信息管理与信息系统专业 本科

- ◆ 核心课程: 统计学 (86/100)、数据库原理与应用 (87/100)、Python (88/100)、信息检索 (96/100)
- ◆ 荣誉奖项: 2024-2025 年度国家励志奖学金

🎯 个人项目 (重点展示)

《空教室》校园恐怖解谜游戏

独立策划与开发 | 2026.06-2026.07

验证"AI NPC+解谜游戏"玩法可行性, 核心挑战: 大模型扮演 NPC 时不剧透、不幻觉、不人格漂移

- ◆ 撰写完整需求文档 v2.1: 覆盖美术、文案、音频、技术、关卡、QA 六大部门需求清单与资产总表, 具备跨职能文档输出能力
- ◆ **AI NPC"陈伯"系统设计**: 三道防线治理 AI 失效: 输入防线 (6 维度人格矩阵定义 NPC 身份与知识边界, 6 级线索真值表绑定解谜节奏并动态生成黑白名单); 生成防线 (Prompt 中明确 NPC 的知识范围与行为准则); 输出防线 (解析生成内容, 拦截越权剧透/幻觉内容), 直接治理 AI NPC 的幻觉、越权写入、人格漂移三类典型失效
- ◆ 系统性重构座位谜题 (4 图重绘+线索链重构), 解决"越认真推理越算错"的设计缺陷; 建立 demo 测试问卷与验收流程, 根据测试反馈迭代优化后部署上线

成果: 游戏成功上线 (emptyroom-v2.pages.dev), AI NPC 在测试中未出现剧透/幻觉问题, 验证了人机协作规范的有效性。

《山海棋弈》山海经自走棋

独立设计 | 2026.06-2026.08

完整数值设计与 AI 仿真验证, 建立对自走棋品类的系统理解

- ◆ 设计完整数值体系: 29 枚棋子、6 阵营×4 职业羁绊、12 波 PVE 关卡、完整经济系统与等级-人口-商店权重表
 - ◆ 撰写《战斗结算流程表》v1.0: 含行动顺序队列、单棋状态机、攻击与技能结算公式、裁决优先级总表、主循环伪代码——可直交交付程序执行的规范文档
 - ◆ 从 AI 视角设计数值评估框架: 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, 完成 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/欠模棋子
- 成果: 完成自走棋完整系统设计, 仿真验证数值平衡, 未调整棋子零误报, 具备系统化拆解与规范文档输出能力。

AI 内容生产工作台 (运营提效中台)

独立设计开发 | 2026.06-2026.08

将分散的运营工作流收敛为可复用的标准化流程, 降低新人上手成本

- ◆ 设计 6 大模块工作流: 素材库 (数据中枢+AI 自动分拣)、AI 对话、多平台改写器、模板仿写生成器、爆款拆解器、热点雷达 (人设化解读), 将分散的运营动作收敛为一条标准化产线
- ◆ 推进 Multi-Agent 架构演进: 搭建 Jinja2 Prompt 模板架构, 开发 GenerationAgent 与 AnalysisAgent, 实现内容生成与分析的职责分离
- ◆ 数据架构规范化: 完成 V3 重构, 15 个散落的 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%, 沉淀为可执行的数据规范
- ◆ 关键产品决策——规则与 AI 的边界判断: 爆款拆解器从 AI 黑盒改回纯规则驱动, 原因是 AI 输出不稳定且成本高, 判断"规则能解决的不用 AI", 该决策直接沉淀为工具的模块选型规范

成果: 工具覆盖内容生产全流程, 从逐篇手改变为一键生成; 架构重构后数据一致性问题清零, 工作流可被团队直接复用。

🎓 实习经历

网易互娱 用户研究实习生 (游戏用研方向)

2025.12~2026.03

负责用户调研全流程, 与产品、研发团队协作推动优化落地, 为产品迭代提供数据支撑。

- ◆ 设计标准化调研方案, 通过问卷与深度访谈收集玩家反馈, 累计回收有效问卷 350+份、完成核心用户访谈 20+位
- ◆ 使用 SQL/SPSS 对用户行为数据进行清洗与交叉分析, 结合用户反馈做分析, 构建用户画像, 提炼体验痛点
- ◆ 撰写结构化研究报告, 将数据结论转化为可落地的产品建议, 与产品研发团队协作跟进优化效果并复盘验证
- ◆ 跟踪游戏市场动态与竞品变化, 梳理行业趋势与用户需求变化

成果: 研究报告被产品团队采纳, 推动 3 项核心体验优化, 建立的调研与分析流程被团队复用。

4399 游戏运营实习生

2026.05~2026.08

负责运营数据跟踪与玩家反馈分析, 并自主设计 AI 工具解决效率瓶颈。

- ◆ 跟踪多平台运营数据与玩家反馈, 分析效果并调整运营策略
- ◆ 独立推进 UGC 共创活动全流程闭环, 对接产品审核保障发布零事故
- ◆ 识别运营流程中的效率瓶颈, 从 0 到 1 设计开发两款 AI 提效工具 (详见个人项目)

成果: 保障 4 款游戏运营稳定落地; 自主开发的 AI 工具替代了人工舆情监控与多平台重复改写工作。