

白杨

AI 应用产品经理 / 工具产品经理

产品规划 · 复杂规则设计 · AI 协作交付

意向城市 苏州 | 本科

459939815@qq.com

个人作品集 baiyangpm.site

2020 年起从事游戏策划，积累复杂系统设计与跨团队落地经验。主导两款微信工具产品上线。负责需求、交互、验收与发布，借助 Codex、Claude Code 推进代码实现与迭代。

2

款已上线微信工具

累计用户分别确认：足球 2026.10.18，计分 2026.10.17。

1000

足球甚了累计用户

65

好运记分累计用户

01 产品项目

个人产品实践 / 产品设计与 AI 协作开发

P01 足球甚了

2026.06 上线 / v1.2.1 / 累计用户 1000

项目技术环境 原生微信小程序 / CloudBase / API-Football

产品规划 从世界杯工具扩展至五大联赛与多赛事查询，规划首页、比赛、主队、对比、数据五个入口。

问题解决 依据界面和数据反馈，与 AI 协作修正占位比分误计、跨赛事及赛季错配、整季赛程响应超限。

实际交付 围绕关注球队优化查询路径，呈现固定统计模型的影响因素；完成后台配置、真机验收和提审发布。

P02 好运记分

2026.07 上线 / v2.0.1 / 累计用户 65

项目技术环境 原生微信小程序 / 微信存储 / CloudBase

产品规划 面向 2-8 人聚会与桌游，设计给分守恒、按轮记分、修改撤销、结算与历史回看闭环。

问题解决 根据朋友及年长使用者反馈，围绕扫码、重复昵称和小字难读，简化操作路径、放大文字与控件。

实际交付 借助 AI 整理验收步骤，用多部手机验证创建加入、多人同步、撤销更正、断网恢复与结算分享。

02 工作经历

复杂规则设计 · 工具需求 · 跨部门落地

网易

2026.02 - 2026.04 | 资深战斗策划 / 一梦江湖

围绕版本平衡维护，参与新角色技能及赛季战斗数值设计制作，支持版本迭代。

广州晴天互娱信息科技有限公司

2025.11 - 2026.01 | 资深战斗策划 / 万灵之契

优化基础战斗规则与技能表现；参与角色技能、玩法怪物配置和地图优化。

杭州电魂网络科技股份有限公司

2023.08 - 2025.04 | 高级玩法策划 / 全民修仙

梳理战斗机制与编辑器扩展需求，设计制作宗门流派及部分怪物技能；串联各部门推进抓宠、塔防等玩法落地，优化战斗体验。

北京中清龙图网络技术有限公司

2020.12 - 2023.05 | 主战斗策划 / 无神之界

规划职业、新职业及养成技能规则并配置维护；设计制作实时、异步和跨服 PVP 玩法，持续进行平衡调整与版本迭代。

360 游戏艺术

2020.03 - 2020.12 | 战斗策划 / 东京喰种

设计角色技能，撰写动作与特效需求并跟进验收；提出编辑器扩展需求，制作怪物与召唤物行为逻辑。

昆明航空有限公司

2018.05 - 2019.09 | 空中乘务员

执行航班安全与服务，配合机组保障运行；完成训练并取得合格证书，累计飞行 1163 小时。

03 教育背景

山西师范大学

2013.09 - 2017.07 / 本科 / 播音与主持艺术

加州州立理工大学波莫纳分校

2015.12 - 2016.09 / 交换学习 / 英语相关课程，两个学期 A / A+

04 产品方法与表达

AI 协作 本人负责产品判断、需求、测试和发布；Codex、Claude Code 协助代码实现、技术排查与文档整理。

内容实践 制作真实产品演示与迭代复盘视频，参与脚本、出镜、录屏和成片审阅。

相关工具 UE 战斗内容制作；英语四级。



足球甚了

微信扫码体验



好运记分

微信扫码体验