



李文灏

邮箱: liwenhao170319@163.com



教育背景

- 2024.9-2027.6 中国科学技术大学 (C9) 管理学院 金融科技
- 相关课程: 金融数据分析 (Python)、机器学习、数据结构、应用统计、数据挖掘、算法应用设计
- 2020.9-2024.6 湖南大学(985) 金融与统计学院 精算学
- 相关课程: 概率论与数理统计、应用统计学、数据库原理及应用
 - 荣誉奖项: 多次荣获湖南大学校级一等奖学金、湖南大学校级三好学生、全国大学生英语竞赛二等奖等

实习经历

2026.3-至今 字节跳动 AIGC 产品经理

- 【短剧原生广告 AIGC 生产与投放】——针对短剧场景下广告体验割裂、原生创意生产效率低的问题，搭建自动化 Agent 工作流
- 面向短剧 IAA 场景中广告与在播剧情割裂、原生素材供给不足的问题，搭建多模态 AIGC 工作流，将短剧人物、场景和剧情与商品或游戏卖点融合，批量生成剧情、口播和前贴素材。
 - 负责游戏、联合推进电商生产链路的搭建与调优：通过 Prompt 原型、手工编排 Demo 和小批量评测快速验证方案，再沉淀结构化输入输出、策略路由、失败重跑和状态回调机制。游戏链路覆盖 14 个 Prompt 节点，近 7 日累计生产成功约 2.30 万条素材，日均约 3,283 条。
 - 重构游戏/商品 × 短剧匹配策略：根据卖点、人群、人物关系和场景召回适合二创的短剧；电商明显不适配组合占比由 26.5%降至 0.8%，优质候选占比由 24.6%提升至 48.4%，优质广告剧本占比由 35.0%提升至 77.5%。
 - 负责 AIGC 视频质量评测与迭代：通过小批量 Demo 抽检发现问题，分析 2,520 条游戏人工审核结果确定优化优先级，再判断问题来自素材理解、脚本、分镜、视频生成还是质检环节，针对性调整 Prompt 和前置拦截规则；另基于 154 条人工对比完成模型选型。游戏剧情衔接/人物动态问题由约 40%/10%降至约 13%/1%，206 条 Demo 全质量维度通过率 80.1%；电商剧情/口播人审通过率阶段性由 40.37%提升至 60.13%
 - 推动 AIGC 素材进入规模化投放：电商素材池日均 1,840 条，单日消耗峰值突破 2 万元，前贴 3 秒/5 秒播放率较客户自提提升 5.66/7.40 个点；游戏阶段日均消耗约 3,071 元、峰值 5,828 元，峰值日覆盖 247 条素材和 469 个广告计划。

2025.8-2026.2 腾讯 AI 产品经理

- 【AI Coding 代码生成 (元梦之星)】——针对游戏元梦之星用户创作技术门槛问题，搭建自然语言转逻辑实现生成的 Agent
- AI 产品化战略与架构落地：针对通用模型高错漏、高成本痛点，主导确立垂类模型 SFT + Multi-Agent (规划/执行分离) 的技术路径，通过将复杂需求拆解与执行分离，兼顾灵活性与准确性，多轮迭代后实现单次生成成本降超 94%
 - 聚焦交互创新与工程落地：基于用户创作流程洞察输出 PRD 并设计全链路交互流程，包含 RAG 设计，将产品从“单次指令生成”推动演进至支持“多轮对话+增量修改”；联合算法团队建立自动修复管线与兜底策略，将前端报错率压降至 1%以下，保障系统在流式输出下的稳定性
 - 构建数据驱动的迭代闭环：构建涵盖意图理解、代码生成等基于 Prompt 的 LLM 自动评估体系 (LLM as Judge)，强化 AI 对游戏引擎逻辑约束的理解；分析 Bad Case 识别出“长难逻辑样本稀疏”的瓶颈，制定并推动“困难样本重采样”策略，将复杂样本权重提升至 10.3%，使长难逻辑生成成功率 (GT 评分) 从 4 分跃升至 9.5 分
 - 项目成果：成功上线，实现基础模板 100%覆盖、生成准确率 85%+，受到用户 CE 良好评价
- 【多模态智能 Agent (和平精英陪玩 AI BOT)】——针对 fps 游戏和平精英局内 BOT 拟人性优化需求，提高游戏玩家游戏体验
- 产品规划与需求结构化：主导从 0 到 1 建立基于强化学习 (RL) 的 NPC 智能体的能力架构将模糊的“拟人化协作”需求，拆解为覆盖自主导航、实时交互、资源管理与人机协同策略等细分能力模块
 - 复杂决策系统设计：为平衡人机交互的高实时性要求与复杂场景的灵活性，主导设计并落地“HTN (分层任务网络) + LLM”的混合决策架构定义了十余种 LLM 介入的“异常/复杂场景”判定逻辑与 Prompt 方案，有效解决了纯强化学习模型泛化性差的问题，兼顾了推理成本与动作响应速度
 - 多模态交互体验定义：设计并交付覆盖导航、载具、战斗等场景的多轮交互范式，定义语音指令识别等输入端需求，通过对话生成的 Prompt Engineering，塑造“自信主导型”人设，显著提升 Agent 的意图理解准确性与用户体验
 - 全链路数据驱动与体验量化：针对 Agent 行为难以量化的痛点，构建覆盖拟人化、战斗智商及异常监控等指标体系，联合算法、测试团队建立“行为评分-Badcase 挖掘-模型 SFT”数据迭代闭环，确保技术指标稳定转化为用户感知
 - 项目成果：累计服务数千万场对局，投递 1.7 亿个 BOT，单日最高并发投递量达 2 万，有效提升游戏 DAU

，项目荣获 2025 年度星耀团队奖金奖

2024.3-2024.7 京东科技 AIGC 产品运营（用户增长）

- **搭建 AIGC 内容生成平台**:结合内容投放场景与业务需求,联合技术团队实现“热点抓取-图文生成-自动分发”的 SOP 自动化,支持批量化图文素材生产,完成核心功能规划与上线;参与模型生成内容评估,实现图文内容质量迭代优化
- **内容质量与风控策略双重迭代**:建立基于数据反馈的 A/B 测试闭环在质量侧,通过 Prompt 精调与参数优化,持续提升图片、文案吸引力,提高阅读量;在风控侧,针对平台查重与分发逻辑实施差异化策略,解决限流问题有效实现了“高曝光(过风控)”与“高转化(优内容)”的平衡
- **增长业绩**:承接消费贷、基金、黄金等业务部门需求,通过上述策略调优实现核心指标大幅跃升:**篇均阅读量增长 360% (150→700)**,**日均 APP 拉新增长 300% (50→200)**,业务转换 10+增至 30+,验证 AIGC 在获客场景的商业价值

自我评价

- **技能概览**:熟练掌握 Python、MySQL 进行数据建模与分析,对主流机器学习算法与 LLM 理论与应用有一定理解
- **英语能力**:CET-6 605 分,IELTS 7.0,可作为工作语言进行阅读、沟通与跨团队协作
- **AI 实践**:
 - 长期关注 AI 前沿动态,具备 **AI Native 思维**,搭建 Agent 与 Workflow,持续探索 AI 提效场景,于全国人工智能应用创新大赛基于 RL (PPO/DDPG)与 LLM 设计智能投资顾问 Agent,实现年化 9.5%收益与对话式交互
 - **今天整点啥 · AI 聚会组织助手 (黑客松 · AI 产品 / 方案设计)** <https://github.com/toRolex/eatwhat>
 - 主导"用 AI 替代聚会群里最操心的组织者"的多人聚会决策产品的 0→1 定义与设计,12 h 内落地可演示 Demo。
 - 多 Agent 架构设计:设计「每位参与者与专属 Preference Agent 对话收集偏好 → handoff 交接 Decision Agent → 融合多人偏好生成方案」的闭环,用结构化 Participant Preference Package(餐饮偏好 / 预算 / 商圈 / 局类型)作为 Agent 间数据契约。
 - 从推荐升级为群体决策:将产品价值从"推荐一家店"重定义为"替一群人拍板",引入偏好冲突融合、雷区过滤、预算商圈约束与公平性校验,兼顾每个人而非只满足多数人。
 - 可解释 + 可干预:设计多阶段 AI pipeline,让方案带"为什么选它"的理由,结果页支持自然语言动态修改,把 AI 从一次性黑盒变成可对话的决策助手。