

龚高贤

15897578777 | Gonggx3926@163.com | vx: Flow_fox | 个人网站: <https://ogurl.pages.dev/>

求职意向: 游戏项目管理 (PM) • 2027 届应届生



教育背景

香港城市大学 (CityU HK, QS #63) 工程管理 理学硕士 (MSc) | GPA 3.4/4.0 (前 10%)。 2025.9-2026.10

北京林业大学 (211) 数据科学与大数据技术 理学学士 (BSc) 2021.09 – 2025.07

实习经历

莉莉丝游戏 (Lilith Games) 项目管理实习生 • 发行技术与数据中台 (玩家服务组) 2026.08-至今

- **项目排期:** 参与三方支付、PUP、游戏工具等玩家服务平台产品的版本推进, 跟进 17 个版本; 依据需求、技术及测试用例评审, 汇总研发估时、测试周期与依赖关系, 整理上线排期。
- **进度跟踪:** 对接组内产品、前后端及 QA, 跟进需求状态与提测进度, 维护版本日历和排期卡片; 协助导师同步外部依赖, 向相关人员反馈排期与卡点。
- **AI 工具开发:** 针对多业务群消息分散、需求背景难以快速对齐的问题, 自主设计方案并使用 Codex 开发需求进度日报 Bot, 将群内分散的业务讨论整理为每日汇总。
- **AI 信息整理:** 将群聊内容关联需求文档与版本, 结合发言角色及讨论内容生成研发、测试阶段提示; 已接入真实业务数据, 用于本人梳理需求背景和核查进度。

深圳冰川网络股份有限公司 项目管理实习生 • 孵化中心 (AI + 创新游戏方向) 2026.04 – 2026.08

- **原型项目推进:** 跟进孵化中心 8 个游戏项目从创意到 Demo 的进展, 汇总制作人周进度; 根据各项目试玩准备情况安排中心试玩时段与先后顺序, 同步相关参与方。
- **阶段风险识别:** 结合周会进度检查原型验证与制作投入的先后关系; 发现项目尚未验证核心玩法即推进美术制作时, 提出先组织中心试玩、再继续美术投入的调整建议。
- **AI 周报与会议纪要:** 针对周报漏填、重复、人工比对三大痛点, 与导师共定检查规则; 周会前自动比对周报、汇总进展变化与试玩排期风险。同 Agent 集成会议纪要模块, 融合转写、笔记与会议材料以校正术语、提取决策待办并写入钉钉知识库; 经审核后自动发送周报催办与待办提醒。

项目经历

PM 周报 Agent • 冰川网络孵化中心内部工具 2026.05 – 2026.06

- **【背景】** 孵化中心多项目并行, PM 每周需手动收集 → 比对 → 汇总周报, 重复劳动多、信息滞后风险大
- **【方案】** 独立完成需求拆解与工具设计, 基于 GPT API 构建智能校验层: 漏填检测、敷衍填报识别、里程碑过期预警; 自动追踪项目状态变更并推送确认, 将事后核对转为事前拦截
- **【成果】** 全流程自动化进入团队日常运行, 周报管理人力投入压缩至分钟级, 节省近 80% 时间

需求进度日报 Bot • 莉莉丝玩家服务组效率工具 2026.09 – 至今

- **【背景】** 组内飞书群消息量大, 开发反馈的进度信息淹没在聊天记录中, 无法及时与飞书项目上的需求单匹配
- **【方案】** 独立完成需求拆解与工具设计: 对接飞书项目 OpenAPI 只读拉取需求单与版本数据, 将群内进度反馈自动与需求单匹配、按日聚合, 生成进度日报并定时推送
- **【成果】** 已接入真实业务数据稳定运行, PM 每日打开一份日报即可掌握全部需求状态与卡点, 进度同步从"逐条翻群"变为"一日一报"

- **【背景】**以 PM 视角拆解游玩 5 年+的明日方舟，验证核心玩家视角向职业分析能力的转化
- **【方案与成果】**基于 2019.04 – 2026.08 全量活动排期数据（官方公告多源交叉验证），拆解四大档期锚点、集成战略年更管线、复刻 T+12 回填机制，产出约 1.2 万字分析报告并发布于个人网站，论证"预告层自由、交付层守纪"的内容管线结论

游戏经历

- **二次元：**明日方舟（1 周年庆入坑至今，氪金 2000+，体验全部玩法线） / 明日方舟·终末地（开服玩家，关注工业化管线设计） / 崩坏·星穹铁道（开服玩家，6+5） / 原神（2.2 入坑，满命限定，关注内容节奏与养成经济） / FGO / 赛马娘（各持续 3 年） / 绝区零（开服玩家）
- **竞技/FPS**（长期跟踪竞技游戏的平衡调整、排位机制与玩家分层运营）：三角洲行动（S1 – S3 连续战场统帅，前 0.5%） / Apex Legends（1900+ 小时，S10 起各赛季钻石） / CS2（1000+ 小时）
- **主机/动作/合作：**尼尔·机械纪元（1000+ 小时，关注叙事驱动型的世界观构建） / 泡姆泡姆（全关卡通关，关注双人合作解谜设计）
- **ACGN 线下与产业视角：**多次参加明日方舟音律联觉音乐会、CP 同人展等线下展会，亲历玩家社区的二创文化与情感连接；长期关注二游 IP 跨媒介运营与社区舆情，能结合自身体验理解产品决策与核心用户诉求

技能

- **项目管理工具：**飞书项目（miigo） / 钉钉 / TAPD，熟悉敏捷/Scrum 流程与游戏研发排期管理
- **AI 工具链：**掌握 Claude Code、Codex 辅助开发，具备 LLM API（GPT/Claude）应用与 Prompt Engineering 实战经验
- **语言能力：**英语 IELTS 7.0（阅读 8.0），CET-6，可胜任全球化发行团队的跨语言沟通与文档撰写

校园经历

- **校学生会外联部：**主导「林汇卡 6.0」校园品牌项目，统筹跨校商家资源整合与线上推广策划，最终覆盖校内 3000+ 用户