

周晓华

高级 AI 产品经理 · Senior AI Product Manager

13221019093

hiuva@outlook.com

hiuvachow.com (作品集)

粤语 (母语) · 英语 CET-6 · 西班牙语 DELE B2 · 求职意向: 广州 / 上海 · AI 产品经理



个人优势 PROFILE

- AI / Agent 产品 0-1 落地:** 涵盖配表自动化、需求交付提效、智能客服等场景; 擅长在系统层面划定 AI 与确定性规则的职责边界, 多个项目生产验证效果显著。
- 工程化全链路交付:** 从业务调研、系统架构设计到代码参与实现 (React + TypeScript; 具备 Java / Python 基础、SQL 数据查询能力), 全链路独立推进; 5 年 B 端复杂系统产品经验, 涵盖游戏运营管理平台与配置平台, 熟悉敏捷交付与跨职能协作。
- 产品规划与设计能力:** 5 年+ 产品经验, 擅长复杂 B 端系统的需求梳理、功能规划与信息架构设计; 对交互易用性与视觉审美有较强敏感度; 熟悉平台化、配置化产品思维与数据驱动迭代方法论。

工作经验 EXPERIENCE

网易游戏 技术产品策划

2024.08 — 2026.04

负责足球游戏多个工具与内容平台的产品规划, 覆盖数据统计、内容配置、社区后台等模块; 深度参与 AI 配表系统的架构设计与技术输出。

① AI 对话配置平台

- 背景** 游戏运营活动涉及十几张相互依赖的数据表, 每次配表耗时 2-3 天; 更大的挑战是: 在让 AI 帮人配表之前, 首先要「教会 AI 每张表的规则」—— 15 张表的字段类型、生成策略、跨表依赖, 如果全靠手动梳理需要数周。
- 目标** 设计一套完整的 AI 配表系统: 第一步让系统自动从历史配置文件中学习规则, 第二步让策划用自然语言描述需求, 由 AI 完成跨表配置数据的生成与写入。
- 方案**
 - 规则自动学习:** 后端对历史 CSV 逐列统计分析, 自动识别字段规律 (固定值、自增序列、枚举范围、跨表引用), 将结构化统计报告 + 参考文档注入 LLM, 引导 AI 推断每张表的完整 Schema; 配备 4 步向导 UI 供人工审核调整。
 - 对话驱动配表:** 精准划定 AI 职责边界: AI 只负责「理解人说的话」, 依赖推导、字段填充、数据校验全部用确定性规则完成; 设计 17 个原子 Skill, Tool 调用体系确保 AI 访问外部数据 (查球员库、查资源数据库、读取现有配置快照、写入 CSV) 可追溯可验证。
- 成果** 15 张表 Schema 从「周级手工梳理」变为「小时级 AI 辅助生成 + 人工校验」; 配表时间 2-3 天 → 2-3 小时 (10× 提升); 亲自参与前端实现 (React + TypeScript)。

② Betasystem 后台游戏配置需求交付提效

- 背景** Betasystem 是游戏运营后台配置平台, PM 日常需要产出各类游戏配置需求文档, 但缺乏标准化流程——功能说明和交互说明常常不完整甚至缺失, 导致开发需要反复找人确认, 交付质量不稳定。
- 目标** 设计一套 Agent 驱动的标准化需求交付流程, 让产品策划能快速产出标准化、完整的游戏配置需求文档。
- 方案** 由我主导设计完整工作流: 将平台规范、模块功能说明、历史需求整理为分类文档知识库, 供 Agent 按需引用作为上下文; 执行流程: 需求收拢 → Agent 检索匹配知识文档 → 生成结构化 PRD → 同步输出交互说明 → 评审迭代。
- 成果** PRD 编写时间缩短 60%+; 每次交付产出包含需求背景说明、功能清单、页面交互设计、交互细节说明 (含边界条件)、数据字段定义与验收标准, 开发确认成本显著降低。

③ BDesign 活动 Demo 快速验证工具

- **背景** 2025 年初 AI 生成前端代码的能力刚刚兴起，但工具输出质量不稳定——策划用自然语言描述活动需求时，很难让 AI 一次生成质量达标的 Demo；从 idea 到可访问链接的链路也不完整，仍需开发介入。
- **目标** 设计一套让策划能快速从 idea 到可验证活动 Demo 的工具链，降低 AI 代码生成的使用门槛，并打通 Demo 到活动平台部署的完整链路。
- **方案**
 - › **一键优化 Prompt**：策划输入粗糙 idea，系统自动将其重构为结构完整、细节充分的 AI 生成 Prompt，解决当时 AI 代码生成质量不稳定的核心问题。
 - › **工程化链路设计**：Demo 生成后自动生成可访问链接，支持一键部署到活动平台，将原本需要开发介入的步骤产品化，打通从创意到线上验证的完整闭环。
- **成果** 策划无需技术背景即可完成从 idea 到活动 Demo 上线的全流程；Demo 验证周期从 5 天 → 1 小时，节省开发介入成本。

北通游戏手柄 产品经理

2023.07 — 2024.08

负责北通游戏社区、外设助手、数字化平台等产品规划，主导多个 AI 功能落地。

① 智能客服意图分类系统

- **背景** 原有客服系统依赖简单关键词精确匹配，无语义理解能力，不支持近义词或多关键词组合——用户稍微换个说法便找不到对应答案，只能转人工处理，转人工率高达 55%，客服压力大。
- **目标** 设计 AI 意图分类系统，实现用户咨询自动分流与解答，提升响应速度与人效。
- **方案** 设计双视角意图分类体系（对内：售前 / 售后 / 硬件 / 软件分流；对外：按手柄型号组织，高频问题前置），意图分类驱动工具调用实现问题自动分流；建立 PM + 客服经理共建标签体系 → bad case 收集 → 定期更新 Q&A 池 → 自动同步客服系统的持续优化闭环。
- **成果** 响应时间 <30s（原 5 分钟）；转人工率降至 18%（原 55%）；客服人均处理量 +40%。

② AI 智控 · 外设助手 · 社区基础建设

- **背景** 外设助手易用性口碑差，AI 能力尚未落地量产产品，社区用户留存机制缺失——三个方向需同步补位。
- **目标** 在手柄配套软件和社区方向，分别提升 AI 功能体验、软件易用性与社区用户留存。
- **方案**
 - › **AI 智控**：结合图像识别实现实时 AI 推理驱动软硬件联动（原神 AI 震动优化、法环 AI 攻略），落地于鲲鹏 40、20 产品。
 - › **外设助手**：以「轻松」为导向重构交互体系，支持游戏化入门，降低手柄配置调试门槛。
 - › **社区**：主导用户成长体系、积分商城、消息中心基础建设；优化键位配置-存储-分享全链路，支持云端存储，通过特有游戏键位资源构建产品护城河。
- **成果** 外设助手获玩家称赞为手柄业内最优秀软件；AI 智控落地量产产品；连续获 S、A 高绩效评级。

Vitamina 西语文化工作室 联合创始人 / 品牌活动负责人

2022.09 — 2023.06

主动探索冷启动与社群增长实践，验证从 0 搭建内容运营体系与商业合作拓展的完整路径；于 2023 年回归产品经理赛道。

- **0-1 执行**：与两位合作伙伴共同策划并落地 30+ 场西班牙语文化交流活动。
- **社群运营**：持续运营活跃社群，涵盖内容策划、活动转化与用户增长。
- **商业合作**：主动对接并达成合作，合作方涵盖卢米埃影城、叹探戈、木鸡茶社等商业组织。

网易游戏 产品策划

2019.11 — 2022.05

负责网易游戏内部数据可视化监控报警平台，服务数百个内部平台与游戏项目。

- **技术理解与复杂系统对接：**平台对接 10+ 数据平台及特殊游戏定制项目，涉及跨系统指标采集、数据清洗与多维度规则匹配；深入理解底层数据架构，主动调研拉通上下游，推动规则系统落地。
- **规则系统化与配置化设计：**将 10 万+ 零散监控规则系统化为 17 个通用可订阅模板，实现复杂业务规则的配置化管理。
- **降本增效与流程自动化：**制定业务规范、报警收敛分级与自动化处理机制，平均降低消息量 72.33%，重点事项 100% 覆盖不遗漏，有效释放用户的事务性工作耗时。
- **跨部门协作与内部客户认可：**平台定位为内部甲方（游戏项目组）的服务方，协调多方需求完成跨 10+ 数据平台的规则落地；凭借对系统的深度理解，承担 10+ 跨组新人培训考核；荣获 2022 年服务之星奖（由合作项目组评选），体现技术平台以服务质量赢得客户侧认可的能力。

华为 产品专员

2018.10 — 2019.09

- **复杂系统理解：**深度理解华为 SCT 配置报价平台全流程（产品选型逻辑、角色权限分层、自动纳错、多级报价审核），将复杂系统规则转化为结构清晰的用户指南，覆盖全量功能模块。
- **双语产品能力：**以中英双语独立完成全量文档输出，英文为主要工作语言；具备跨文化产品沟通能力。

杭州猎米网络科技有限公司 产品助理（实习）

2017.10 — 2018.06

专注企业数字化转型，服务医疗健康与电商行业客户。

- **多行业产品经验：**负责 10+ 个医疗（医患管理、慢病健康服务）与电商（家纺新零售、生鲜品牌）类产品，涵盖 B 端管理平台与 C 端消费者应用，跨行业积累产品全链路经验。
- **售前与全流程交付：**协同输出 5+ 产品方案并参与商务洽谈；跟进项目从立项到上线的完整交付流程，协助保障上线质量与时间节点。

教育背景 EDUCATION

中国计量大学 信息管理与信息系统专业 理学学士

2014.09 — 2018.06