

01

个人简介

从社会学、游戏研究和内容平台观察出发，使用 AI 与快速原型把问题转译成网页、游戏、工作流和内容产品。重视低成本验证、清晰交互与可以真正运行的版本。

AI 与快速原型

一年以上 Cursor 等 AI / Vibe Coding 工具经验；完成网站、互动产品与工作流原型。

游戏与人机交互

人机交互课程、游戏社团与独立制作实践；关注机制、信息反馈与可用性。

内容与平台研究

长期关注 Bilibili 游戏区等内容生态，持续进行游戏测评、产品更新与内容观察。

产品与信息组织

参与 BP、功能设计、MVP 实现与研究资料整理，把早期想法推进到可验证版本。

02

教育与研究

中国人民大学 / 社会学院 / 社会学本科

2021.07 至 2025.07

- 课程包括人机交互设计、社会心理学、传播学、数据清洗与分析、文体写作实践。
- 毕业论文通过独立游戏开发者定性访谈，研究其工作模式与创作实践。
- 英语 CET-4、CET-6。

中国人民大学社会学院 / 教材基地研究助理

2025.09 至 2026.05

- 协助网页与公众号原型设计及日常内容更新维护。
- 负责会议记录、活动纪要、海报和各类文本与数字文档任务。

03

项目经历

AnimeFlow / AI 漫剧自动化智能体平台

京东杯中国人民大学第十七届学生创新创业大赛 / 阶段一完成

- 参与打造一站式 AI 漫剧自动化智能体平台，基于 Dify 搭建 AIGC workflow。
- 参与 BP 写作、功能设计与 MVP 前后端实现，推动团队完成阶段性任务。
- 与具备 AI 运营和 AI 开发经验的团队成员持续交流学习。

Reallload 游戏社群 / 策划

2025. 07

- 参与校园霸凌主题 Unity 游戏方案讨论与需求梳理。
- 完成覆盖用户画像、目标、关卡与叙事框架的设计文档。
- 研发变动后项目阶段性暂停，负责部分已形成文档。

04

个人作品与内容

HAPPY P	赛博饮料店主题个人网站与多页面作品集
Dice Robot	移动、攻击、护盾与成长均由骰子驱动的浏览器 RPG
Mini Peak	把攀登与爬塔节奏压缩进轻量网页游戏
金八块	四川传统合家欢扑克牌玩法的网页转译
拼豆创作工坊	用于图案创作、调整与配色的互动工具
AI 紫微斗数	结构化命盘输入与 AI 解读结合的趣味工具
白方块的游戏小屋	持续发布产品更新、游戏测评与内容观察

05

社群与协作

59 游研社 / 策划成员

2024. 10 至 2025. 07

- 参与社内游戏交流制作活动，负责设计内容梳理。

AI 游戏视频共同创作

持续进行

- 与朋友共同研究游戏内容，推进选题、脚本、AI 生成、剪辑和 Bilibili 发布流程。

公开版说明

本文件不包含手机号、微信号或私人邮箱。公开作品与最新入口请访问 happyppp.com。