



张子墨

产品经理



联系方式

- 158 5557 5512
- 1916489807@qq.com
- github.com/zm-zi

教育背景

2023.09 - 2027.06

合肥城市学院

大数据专业 · 全日制本科

统计学与数据建模训练 → 习惯用指标定义问题、用数据验证假设。在校自学产品方法论，独立完成3个完整项目，每个都经历"需求定义→方案设计→开发落地→用户验证"全流程。

核心能力

- 用户洞察**：先定义目标体验，再反推方案。通过用户行为数据分析（选取率、留存节点、功能渗透率）找到真问题，而非凭直觉做决策
- 数据分析**：大数据专业训练 + 实践：从埋点设计到指标定义到统计验证，能将模糊的"用户反馈"转化为可衡量的产品指标
- 系统设计**：擅长将复杂规则拆解为可配置的模块化系统，降低迭代成本。每个项目都做到"调参不改代码"，让非技术角色也能参与迭代
- AI 产品化**：不只用 AI 辅助开发，更将 LLM、RAG、Prompt Engineering 作为产品功能的一部分交付给用户，理解 AI 的能力边界与产品化落地的差距

技术工具

数据分析

Python / Pandas 统计学检验

A/B 测试设计 指标体系建设

产品方法

用户研究 竞品分析 PRD / MRD

MVP 验证

AI 技术

Claude Code Codex OpenClaw

AIGC LLM API RAG

大数据背景 + 3 个独立项目从 0 到 1 完整交付。擅长在复杂系统中定义关键问题、设计解决方案、通过用户反馈验证迭代。AI 原生：能将 LLM、RAG、Prompt Engineering 落地为产品功能而非停留在概念。信条：不凭空猜测用户需求，用数据和实测说话。

项目经历

AnimeChatWeb · AI 角色互动应用

独立产品负责人

</> Next.js / DeepSeek API / RAG / Function Calling / Prompt Engineering

核心问题：AI 生成内容不可控——如何在"输出质量稳定"和"对话自然不机械"之间找到平衡？

- 激励体系**：设计 -100→+100 亲密度模型，10 级关系阶段 + 不对称波动（正向+2 / 负向-1），核心决策：选择非对称曲线，因为真实人际关系中负面事件的心理权重天然高于正面事件
- 个性化策略**：4 维情绪 × 亲密度系数的二维匹配机制——本质是"用户状态 × 内容策略"的推荐引擎，同一输入在不同状态下产生差异化反馈，避免千篇一律
- 用户分层**：三种模式覆盖不同投入意愿的用户：陌生人模式降低首次使用门槛，成长模式承载核心留存，陪伴者模式满足"不想培养、只要陪伴"的诉求。分层依据来自早期用户的反馈分类，而非拍脑袋
- 关键取舍**：在 Prompt 详细度上反复测试——太详细则对话僵硬，太精简则人设崩塌。最终选择精简 Prompt + Function Calling 动态注入行为指引的方案。认知：在 AI 产品中，约束的粒度比约束的数量更重要
- RAG 应用**：用 LanceDB 向量数据库存储角色设定和历史对话，Function Calling 按需检索相关上下文——避免了 Prompt 过长导致的注意力稀释，又保证角色记忆的连续性

超时空激战 · Roguelike 弹幕射击游戏

独立产品负责人

</> JavaScript / Canvas 2D / 33 模块 / 零外部依赖

核心问题：30 分钟内如何让用户从"新手体验"平滑过渡到"深度参与"？本质是用户生命周期的阶段性激励设计。

- 成长路径**：13 种增益 × 4 级稀有度（权重 5:3:1:0.65），三选一 + 可叠加 + 树状解锁依赖——让用户在"当前最优解"和"为后续组合铺路"之间持续权衡，而非非线性堆数值
- 用户分层**：4 种操作风格覆盖从新手到硬核的全谱系，同一内容对不同用户产生不同体验。行为数据发现多数用户倾向保守后，设计爆发奖励机制引导更积极的参与行为
- 用户验证**：7 人测试 + 数据统计——发现某功能选取率仅 2/7，排除"数值太弱"假设后定位到"反馈不够直观"，优化视觉动效后回升。验证了"用户不用 ≠ 功能不好，可能是信息传达问题"

猎魂传奇 · Roguelike 搜打撤游戏

独立产品负责人

</> Unity 2D / C# / ScriptableObject / 程序化地图生成

核心问题：如何让风险决策机制成为可持续的用户驱动力？同时如何让非技术角色也能独立完成内容迭代？

- 决策引擎**：每个节点都是"继续冒险"vs"见好就收"的博弈，风险曲线按四段式节奏（安全→紧张→危险→撤离窗口）设计，确保用户挫败后仍有"下一把再来"的动机
- 配置化中台**：全物品系统在可视化面板配置，迭代周期从"等研发排期"缩短为分钟级。核心思路：降低协作成本就是提升迭代速度，这是平台型产品的底层逻辑
- 内容供给**：每局随机生成节点地图，用算法替代人工铺量，解决"内容消耗 >> 生产速度"的矛盾。这一思路对应内容型产品的供给侧规模化策略