



教育经历

天津大学	风景园林	硕士	2025.09 - 2028.07
● 辅修课程：技术创新与产品研发管理实践、从行业案例到创业实战、AI-driven工作流创新实践			
天津大学	风景园林	本科	2019.09 - 2025.07
● 荣誉：王学仲人文教育基金（2024.12）、天津大学优秀毕业生（2025.07）、校级三好学生奖学金（2022.12）			

实习经历

燧世智能（脑机接口）	产品部	产品经理实习生	2026.04 - 2026.08
● 业务理解 ：面向医院康复科的脑电评估与康复治疗场景，与 10+ 家医院、院校及合作单位交流反馈，提炼患者信息管理、检查方案配置、设备操作与结果查看等环节的产品需求，连接专业医疗场景与软件功能设计。			
● 需求拆解 ：参与脑电采集软件 32 导至 64 导的升级，将业务流程拆解为患者、检查、方案、设备、权限 5 个模块、84 项功能规则；梳理功能优先级及异常情况下的处理逻辑，输出第二阶段 PRD，为研发实现与版本验收提供需求依据。			
● AI 辅助产品原型实现 ：围绕“神机”康复管理平台，使用 Codex 将需求文档中的功能与流程实现为可交互前端原型，整合关键页面、组件及业务逻辑，把产品方案从文字描述推进到可操作、可演示的界面，支持团队理解功能设计与交互细节。			
● 场景测试 ：从实际使用及异常操作出发，协同研发、生产团队验证 32/64 导版本，重点检查设备断连、数据迁移、报告导出等场景，并借助 AI 补充边界与异常测试；发现并跟进 15+ 项问题，推动修复与版本优化，将需求设计延伸至交付验证。			
网易	文创事业部	AI 产品经理实习生	2025.01 - 2025.03
● 场景调研 ：参与面向编辑团队的 AI 内容创作助手建设，访谈 6 名编辑及内容策划人员，梳理城市文化专题与品牌定制内容从资料整理到审稿发布的工作流程，提炼初稿组织耗时、品牌要求遗漏、改稿需重复输入背景等问题，形成 12 项产品需求；结合使用频次、人工成本与实现难度，优先推进大纲生成、段落改写及品牌信息检查，输出需求优先级与 PRD。			
● 产品方案 ：将目标读者、篇幅、语言风格及品牌必含信息转化为结构化输入；完成交互原型，明确大纲编辑、局部重写、版本对比及创作要求复用等功能，补充资料不足、生成失败和重新生成时的处理规则，协同研发完成需求评审与功能验收。			
● Prompt 策略迭代 ：围绕城市文化、节日专题与汽车品牌内容，拆分大纲生成、正文撰写、风格改写和信息检查 4 类 Prompt 模板，通过参考范例、资料引用要求及品牌约束规范输出；构建 40 条典型任务组成的评测集，从事实准确性、指令遵循、表达自然度和人工修改量评估效果，针对事实编造、内容重复及品牌信息遗漏等问题调整生成策略，并使用固定样本开展回归验证。			

项目经历

《每日轻动》 AI 轻运动指导产品	产品负责人	2026.05
2026 智能创新黑客松二等奖、AI+康养特别单元奖		
● 产品定位 ：面向久坐、肩颈不适及有轻运动需求的用户，规划个性化方案、视觉动作指导和训练记录等核心能力，确定首版从用户状态判断到训练反馈的完整体验。		
● Agent 设计 ：设计康养知识库、方案生成和视觉反馈的协作机制，由 Agent 根据用户意图组织知识检索和训练推荐，在方案输出环节加入安全校验，并调用视觉模型提供动作计数和纠正。整理 100 条康养知识、20 组测试案例，通过调整 Prompt、知识分块及回答结构，验证检索结果和推荐内容的适配情况，持续改进输出质量。		
● 用户验证 ：通过黑客松展示及 2026 世界智能产业博览会路演开展用户验证，触达 200+ 名用户，完成 100+ 人次体验，建立 50+ 人种子用户社群；汇总 65 条有效反馈，将动作引导和核心操作流程中的问题转化为迭代项，推动交互调整 and 体验优化。		
《PokerMind》 多 Agent 机器人牌局助手	产品负责人	2026.07
2026 探月计划黑客松·具身智能赛道亚军		
● 产品规划 ：围绕线下多人牌局中的发牌组织、局势理解和赛后复盘需求，设计结合机械臂操作和 AI 分析的牌局助手；首版聚焦自动发牌、牌局解读及人机交互，明确实体操作、信息分析和玩家反馈之间的产品流程。		
● 任务编排 ：将牌局组织、裁判解说和玩家历史信息管理拆分为不同 Agent 的职责，设计协作规则及信息传递逻辑；通过任务编排 Agent 将上层牌局指令转化为机械臂可执行的动作程序，并利用执行状态回传衔接后续任务，使 AI 决策能够持续推进实体操作。		
● 硬件联调 ：协调 Panthera-HT 六轴机械臂、Linker Hand O6 灵巧手及 Agent 系统联调，推动点位示教、动作库配置和连续发牌流程实现，衔接状态回传及自动复位；针对夹牌失败、设备超时和任务并发梳理异常分支，设计拦截及降级策略，完善异常情况下的运行逻辑。		
《儿童具身智能教育互动系统》 家庭教育机器人项目	项目负责人	2026.03 - 2026.06
2026 天津大学宣怀杯三等奖		
● 用户调研 ：调研 100+ 名 3—8 岁儿童家长，围绕儿童屏幕使用、家庭陪伴投入和学习反馈梳理需求，其中 72 名家长表达付费意愿；据此确定以实体互动承载家庭学习活动的产品方向，将家长关注的问题转化为功能规划依据。		
● 方案设计 ：分别从儿童参与活动和家长陪伴的使用需求出发，规划儿童端、家长端及 5 类核心功能，完成 PRD、交互流程和前端原型；以棋类互动承载学习任务，将语音交流、分级提示和机械臂落子组织为连续体验，探索 AI 引导和实体操作结合的教育形式。		
● 交互设计 ：设计系统从识别当前棋局、生成引导内容到执行落子并核对结果的协作过程，明确 Agent 和机械臂在各阶段的职责；加入操作确认、识别失败重试及结果复核机制，处理识别不确定和动作执行中的异常情况，完善儿童操作过程中的系统反馈和恢复流程。		

专业技能

AI 及设计：熟练使用 ChatGPT、Cursor、Codex、canva、Figma、Photoshop、秀米及剪映。

英语能力：CET-4 (478分)，CET-6 (462分)，具备良好的英文文献阅读与学术写作能力。