

余诗漫

Tel: (+86)18929538396 / Email: shiman.yu.25@gmail.com



教育背景

伦敦大学学院 UCL (University College London) 教育与科技 硕士

09/2023 - 01/2025

主修课程: 人工智能与技术设计; 数字化学习研究; 教育与技术: 关键问题与辩论; 数字设计思维与制作

广州大学 汉语言文学 学士

09/2019-06/2023

主修课程: 教育社会学; 心理学基础; 创意写作; 语言学概论; 中国古代文学史; 中国现当代文学; 外国文学

工作经验

三七互娱 - 海外支付渠道运营

04/2025 - 10/2025

- 产品运营与商店商务:** 面向谷歌美日韩等多区编辑展示新产品上线规划, 帮助新游戏争取产品推荐及首页曝光机会; 整理玩法亮点、版本更新及数据表现, 推进多款新游戏(如《英雄没有闪》韩国版、《时光大爆炸》全球版等)成功获取 Google、华为、OneStore、RuStore 等多个商店渠道的专题曝光资源。参与谷歌 I/O 开发者大会, 优化运营团队应用发布以及支付相关策略。
- 用户运营与活动策划:** 推动老游戏周年庆活动、圣诞特别活动上线, 策划实体周边抽奖及宣传活动。对接商店排期、跟进审批流程, 争取商店首页专题推荐与优质流量资源位, 保证活动顺利落地。
- 风控系统与产品落地:** 针对海外高额恶意退款痛点, 主导对接 Google 及 Apple Store 官方退款自动抗辩接口, 制定底层抗辩逻辑与字段规则。通过流程自动化改造, 缩短 30% 人工处理时长, 使重点游戏商店渠道整体退款损失率下降约 3%, 提升净利润水平。
- 合规运营与危机处理:** 处理上架谷歌商店应用的突发问题, 如政策违规、收款账户暂停、内容违规提示等。独立处理开发者收款账户冻结、关闭及打款异常, 通过合规协调与申诉流程成功挽回超 50 万美金潜在损失, 锻炼了跨场景运营、合规把控及高效问题解决的能力。

实习经验

好未来(学而思)教育科技集团 - 产品运营

11/2024 - 03/2025

- 需求分析与竞品调研:** 深度调研 Duolingo(多邻国)、欧拉数理化等教育类产品, 以及《蛋仔派对》等游戏化激励机制。基于 200+ 份真实用户反馈, 产出市场进入机会报告, 为产品的互动体验与付费点设计提供决策支持。基于闯关式学习产品的数据分析, 针对新用户首日流失率高的问题, 重构新手流程, 简化注册和进入学习的步骤。策划“闯关成功领盲盒”功能, 利用随机奖励带来的惊喜感吸引用户持续打卡。
- 产品上线与数据监控:** 负责产品《数学天天练》新版本在手机商店及学习机平台的全流程上线。通过数据看板实时监控点击量、转化率等核心商业指标, 持续优化留存与活跃度漏斗。
- AIGC 赋能内容生产:** 针对教学视频生产周期长的痛点, 探索 AI 落地场景, 使用即梦、可灵、Lovart 进行文生图、图生视频, 尝试搭建“ChatGPT + Manim”自动化工作流。通过 AI 辅助生成视频脚本及动画代码, 显著缩短简易数学动画的制作周期, 为内容生产降本增效。

广东省传记文学学会 - 用户增长运营

04/2022-12/2022

- 数据驱动的存量转化策略:** 负责公众号及社交媒体矩阵运营与数据分析, 根据数据反馈将传统长文优化为“碎片化、强视觉”的图文与视频形式, 并建立分时段发布机制, 有效提升了内容传播效率。通过内容标签优化及高频互动话题策划, 实现平台粉丝量增长6%。负责社群深度互动与关系维护, 通过精准的内容分发逻辑, 提升用户活跃度。
- 跨机构合作与传播策划:** 自主联络广州鲁迅博物馆、广东省博物馆等机构并达成合作, 策划状元文化节宣传内容并推动其在官方矩阵发布, 触达 1500+精准用户。

项目经验

Aloffer 狗 - AI 模拟面试智能体 (Coze)

12/2025

基于 Coze 平台独立搭建 AI 模拟面试智能体, 整合面试题库与岗位 JD, 支持语音与文字多模态交互。利用 NLP 技术分析用户回答, 从语言表达、逻辑思维和技术深度三个维度识别不足, 并生成个性化提升建议。

物件识别英语学习 AI 工具 — 产品原型设计

01/2026

以游戏化学习为核心思路，从"拍照探索真实世界"这一低门槛行为切入英语学习场景。用户通过拍摄生活中物品触发 AI 识别，系统输出英文单词、发音与中文释义，并以"集邮式收藏+场景解锁"机制引导深度学习，避免学习停留在孤立背单词阶段。独立完成用户需求调研、交互流程设计与 Figma 高保真原型。

海外互动内容与 AIGC 叙事研究

04/2026

系统拆解 Chapters、Episode、Whispers、MeChat 等海外互动阅读产品，重点研究其互动叙事结构、用户情绪调动方式及商业化付费节点设计。分析高留存内容的前置钩子、剧情反转与用户互动机制，并结合大模型辅助生成探案、恋爱养成等互动剧本 Demo 共 4 部，提升对海外内容生态及用户偏好的理解。

「一间自己的房间」Hana's Room — 女性互助平台

06/2026

以伍尔夫经典文本为精神内核，为女性互助社群设计 AI 辅助工具的概念方案。从社群需求调研出发，定义产品核心价值主张——让每一位女性在需要时都能被听见、被回应。完成功能架构设计与交互原型。

手势生花 · Gesture Bloom — 计算机视觉交互艺术实验

06/2026

一个基于计算机视觉的交互艺术实验。打开摄像头，用拇指和食指的捏合控制花朵绽放，手指画圈让花瓣旋转。结合 MediaPipe 手势识别与 Canvas 2D 手绘风格渲染，探索身体与数字画面之间的诗意连接。

许愿树 · Wishing Tree — 社区互助平台原型设计

06/2026

社区互助平台。用户可以发布愿望、提供帮助或共享资源，系统通过兴趣、技能与需求进行智能匹配，帮助年轻人找到零工或短期雇主，实现技能与时间的价值化。独立完成产品定位、信息架构、功能流程与手机端 UI 原型设计。

校园项目

英国第三年龄大学 (U3A) 长者在线学习的社交临场感研究-项目组组长

01/2024 – 09/2024

1) **社交体验调研**: 围绕英国第三年龄大学 (U3A) 长者使用 Zoom 进行在线学习中的社交互动体验，设计并开展用户访谈，探讨影响社交临场感的关键因素，如同伴互动、师生交流及虚拟社群氛围，并运用 NVivo 进行数据分析，挖掘用户需求。

2) **报告撰写**: 提出优化社交临场感的解决方案，包括互动式课堂设计、社区化学习机制及情感支持策略，助力在线学习平台提升长者用户的社交体验和学习参与度。成果最终获得 A 级评价。

技能特长与荣誉证书

语言能力: 英语雅思总分 7.5; 普通话二级甲等; 粤语母语; 西班牙语 (自学中)

产品工具: Figma; Axure; Sketch; 墨刀; ProcessOn; 飞书; Notion

AI 工具: Coze; Claude Code; Google Gemini; Suno AI; 即梦; 可灵; Lovart

办公与媒体: Word; Excel; PowerPoint; Adobe Premiere; Adobe Photoshop; 剪映; 秀米

荣誉证书: 第十三届全国大学生创新创业大赛银奖; 第十七届"挑战杯"学术科技竞赛二等奖; 首届全国大学生原创文学大赛小说戏剧组优胜奖; 广东省第三届校园文学创作大赛三等奖; 综合素质优秀一等奖学金; 优秀学生干部奖