

# 杨蕊绮

微信: youngrich\_19040822 | 联系电话: +86 18200362505 | 邮箱: youngrich0915@163.com | 作品集: [www.ruiqi.space](http://www.ruiqi.space)

## 教育背景

南加州大学 (University of Southern California)

洛杉矶

应用传播研究 (Applied Communication Research) M.A.

2025.09 - 2027.05

- 相关课程: AI 产品设计, 游戏设计与商业化, 网络营销传播, 受众分析, 应用传播研究方法

## 暨南大学

广州

行政管理专业 B.A. | GPA: 3.98/5 (前 10%)

2021.09 - 2025.06

- 相关课程: 微积分 I/II, 线性代数, 概率论与数理统计, 统计学, 宏观/微观经济学, 品牌战略与管理, 社会心理学
- 获奖情况: 暨南大学一等奖学金 (前 3%, 2022), 暨南大学优秀学生 (前 3%, 2022)

## 项目经历

游戏营销文案工作流搭建 | AI 产品设计 & 独立开发

2026.05

- 项目概述: 针对游戏官方运营/市场团队在投流素材生产环节的效率痛点, 独立设计并开发了一款 AI 驱动的信息流广告文案生成工具。
- Demo: [游戏营销文案生成器](#) | [GitHub 主页](#)
- 核心工作: 深入调研游戏营销工作流, 识别核心需求: 市场人员需基于视频截图批量生产投流素材 (标题文案+画面配字), 传统人工方式效率低且难以覆盖多维度受众。
- 爬取 B 站 11 个头部游戏官号 999 条真实标题数据, 用 Claude 进行结构化分析, 提炼平台标题规律, 作为 Prompt 设计的数据基础。
- 设计多维度文案生成逻辑: 按情绪类型 (爽感/FOMO/好奇/感动) × 受众 (老玩家/新玩家/路人) 交叉分类, 单张截图生成 10 条差异化文案。
- 使用 Claude Code 完成全栈开发: Next.js + Anthropic SDK, 实现图片上传识别、服务端 API、多截图并发处理、错误重试机制。
- 设计热梗动态管理系统: 基于 MCP 协议接入实时网络搜索 (Tavily Search), 实现热梗 AI 辅助采集; 采集结果通过 Google Sheets 作为梗库数据源, 程序拉取并缓存, 运营人员无需改代码即可实时更新; 同时支持企业上传个性化 CSV 梗库。

AI 驱动个性化语言学习产品 | 主导, 团队 5 人

2026.03 - 2026.04

- Demo: [LinguaAI - AI-Powered Language Learning](#) | [GitHub 主页](#)
- 0→1 产品设计: 定义用户信息收集流程 (母语/目标语言/学习目标/应用场景/时长) 与多模块 Dashboard 架构 (学习方案/词汇/语法/口语/阅读), 针对不同用户分层 (如零基础从基础词汇起步) 设计差异化的方案。
- 主导 AI 工作流搭建: v0 搭建完整前端交互界面, Cursor+Claude Code 辅助编码与 Bug 修复· Deepseek API 动态接入, 实现从需求到可交互版本的快速迭代, 具备 AI Agent 集成的实操经验。

## 实习经历

西山居游戏 | 市场营销实习生 | 珠海

2025.02 - 2025.07

- 整合营销执行: 参与《解限机》公测期及《剑网3》“太极秘录”版本整合营销, 撰写信息流广告文案、审核媒体稿件、提炼产品卖点提纲供媒体参考。
- 多平台投放: 执行 B 站/抖音/百度/360/Bing/ TapTap/ 小黑盒/虎扑等平台投放; 跟踪 CTR、转化率, 结合版本节奏复盘。
- 全链路数据接入: 与后台对接广告数据监测逻辑, 搭建用户行为漏斗 (点击→预约→下载→注册→开始游玩) 的数据接入, 用于分析广告投放全链路效果。
- 竞品研究: 聚焦 FPS/MMO 品类完成竞品调研报告, 从玩法设计、核心卖点、目标用户画像、发行节奏与营销事件、投放渠道策略等维度系统拆解竞品, 输出分析结论。
- 核心渠道运营: 参与 TapTap、小黑盒、虎扑等核心社区合作, 策划社区创作激励等用户激励活动, 参与虎扑评分机制搭建与小黑盒战绩接入方案策划。

阳狮集团 | 媒介策划实习生 (快消品类) | 广州

2024.08 - 2024.11

- 竞品分析: 每月进行竞品报告数据收集并处理, 善用数据资源, 通过 media mix、SOS、SOV 等模型洞察 20+ 竞品动态, 合计整理 3w 条数据, 用透视表估算竞品季度投放额度。
- 媒介执行: 与品牌及 BATM 等头部媒体进行沟通, 项目上线前, 使用洞察工具如击壤、艾瑞、艺恩等提供投放建议以及素材交接, 项目上线时, 实时监测广告投放效果。
- IP 合作: 参与品牌与腾讯平台 S+ 级综艺合作, 运用第三方平台拉取数据通过数据透视表出具周报、日报进行复盘实时跟进 IP 运营动态和投放效果。

## 其他

AI 与技术工具: Claude Code、Cursor、v0、Anthropic SDK、DeepSeek API、MCP 工作流搭建; 数据分析-Python、SPSS、Excel; 素材处理-Midjourney、Photoshop、Premiere Pro、Illustrator

语言能力: 英语流利 (CET-6 590+, 雅思 7), 日语入门

## 游戏经历:

- 独立开发: 使用 RPG Maker 独立制作剧情向小游戏 ([itch.io](#)), 完成关卡设计、剧情脚本与交互逻辑; 深度体验数十款 RPG Maker 独立游戏, 持续研究核心循环与创意表达设计
- 深度品类: 长期体验 MMORPG (剑网3/燕云十六声)、二次元手游 (明日方舟/世界计划)、3A 主机游戏 (塞尔达 400h+), 持续关注版本节奏与商业化设计
- 休闲品类: 深度体验 Pikmin Bloom 等休闲/位置游戏, 关注每日任务节奏、低门槛留存机制与社交裂变设计

插画设计: 2024 两岸数字艺术设计年度优秀奖 | 2023“第三只看中国”国际全媒体大赛三等奖 | 2022 暨南大学传统民俗创意设计大赛银奖