

嵇文彬

AI 应用产品经理 | AIGC 创作工具 | 互动内容

Tel: 15801914677 | tc_luffy@hotmail.com

作品集 (AI 产品原型、互动 Demo 及 AIGC 视频) : www.leon-zuopinji.cn

职业概述

10 年+ 游戏与互动内容策划经验，近 2 年担任 VR/AR 及数字文旅产品经理，2026 年以来聚焦 AI 应用、AIGC 创作工具与消费级互动产品。独立完成 3 个可交互产品原型，覆盖需求分析、工作流设计、交互方案、原型实现与测试迭代；跑通脚本到视频的 AIGC 生产流程，并通过 5000+ 粉丝账号验证内容方向。具备复杂产品从 0 到 1 及多地商业化落地经验，能够将 AI 能力转化为可验证的产品流程与用户体验。

核心能力

AI 产品实践：用户问题拆解、AI 工作流设计、交互方案、原型实现、测试与用户反馈迭代

AIGC 创作：脚本、分镜、视觉、配音、音乐及视频生成；RunningHub、TTS、即梦、Suno

工作流与原型：Coze 低代码 Workflow；Cursor、Codex 辅助编程与可交互 Demo 开发

产品落地：复杂项目规划、跨团队协作、内容资产生产、测试验收、多地上线与版本维护

工作经历

2026.01—至今 独立产品实践

AI 应用与 AIGC 内容

AI 应用与互动原型 | 3 个可运行 Demo

- 围绕 AI 应用与互动内容，独立完成 3 个交互原型，负责需求、工作流、交互设计、原型实现及测试迭代。
- 完成 AI 国学产品，跑通用户输入、内容分析、结果生成与展示流程，目前处于种子用户测试准备阶段。
- 使用 Coze 搭建低代码工作流，并通过 Cursor、Codex 完成产品页面和功能迭代。

AIGC 内容与用户验证

- 搭建脚本、分镜、视频、配音、音乐到剪辑的 AIGC 视频生产流程，完成 TVC 风格样片及 2 个世界杯主题宣传片。
- 运营国学短视频账号，1 个多月累计 5000+ 粉丝，持续优化选题、内容生产和发布节奏。

2024.06—2025.12 上海元拓境科技发展有限公司

产品经理 (AI 内容与 VR)

3D 乙女手游项目 | AIGC 内容生产与工具设计

项目概述：面向头部 3D 乙女手游品质标准，结合 AIGC 内容资产、Timeline 演出与剧情工具，提升沉浸式内容生产效率。

- 使用 AIGC 辅助完成配音、音乐、音效、背景图及角色头像等内容资产，支持内容预演与版本生产。
- 负责 3D 高光剧情与站桩剧情落地，使用 Timeline 和剧情编辑器完成内容配置，校验分镜、动画、角色表现与交互节奏。
- 设计剧情编辑器 PRD 并持续迭代，推动内容生产工具与策划流程匹配。
- 制定 3D 美术资产目录，协调程序、美术及外包，跟进版本制作与资产验收。

工作经历 (续)

2024.06—2025.12 上海元拓境科技发展有限公司（续）

产品经理 (AI 内容与 VR)

线下 VR 大空间项目《秦潮觉醒》系列 | 商业化落地

项目成果： 三季产品在 11 个城市落地 13 家门店；上线 2 个月门店营收 300 万元；单日最高接待 600 人。

- 负责三季产品的动线规划、测试与迭代，将玩家入场间隔由 6 分钟缩短至 3 分钟，收益提升 100%。
- 负责 VR 交互设计与 PRD 撰写，将剧本拆解为可落地的场景、任务和体验流程，并完成 Timeline 前置配置。
- 主导全国多地门店的上线筹备、现场交付及上线后的版本更新与产品维护。

2023.11—2024.05 上海极目银河数字科技有限公司

高级产品经理 (AR/数字文旅)

AR 通用产品线与数字化文旅

- 围绕 AR 内容兼容与复用，规划“通用内容+定制内容”的产品模式，缩短制作周期并提升交付一致性。
- 主导烟花秀、海洋秀、人物秀和地标建筑等标准化 AR 产品线方案与 PRD，协调美术与研发落地。
- 参与数字藏品与导航导览产品迭代，负责需求文档、资源管理、项目跟进与上线验收。
- 面向文旅景区输出线上与线下数字化游览方案，规划线下 AR 体验与线上沉浸式内容。
- 使用 Timeline 编排剧情、角色表现与互动节奏；跟进地图与 3D 资源外包，协调美术、程序及合作方。

2021.12—2023.10 上海剑圣网络科技有限公司

资深系统策划 / 战斗策划

《人形觉醒》 | 二次元横版动作游戏

- 负责基础战斗框架与核心系统设计，完成角色技能、动作、特效及战斗手感的配置与调试。
- 设计角色小队搭配、资源副本、爬塔等玩法；另参与《贪吃蛇》系统、UI 及 PVP 玩法翻新。

2020.08—2021.11 上海幻萌网络科技有限公司

主策划

《Project-SC》 | 策略回合制动作游戏 | CO-OP 合作

- 负责产品基础框架、核心玩法、战斗系统及养成内容规划，推动项目从方案设计进入制作验证。
- 制定项目计划与版本节奏，负责 4 人策划团队的任务安排、协作指导及交付质量把控。

2019.05—2020.08 上海领坚网络科技有限公司

资深系统策划 / 执行主策划

《如意芳霏》 | 剧情与系统内容

- 负责剧情、战斗与挂机系统的设计及落地，使用 Timeline 搭建剧情演出。
- 协同美术、动画与程序推进内容资产制作和验收，并负责策划任务拆解、文档规范与新人指导。

2012.06—2019.05 早期游戏行业经历

游戏策划 / 主策划 / 独立制作人

- 参与 MMORPG、卡牌、动作等多个游戏项目，负责核心玩法、战斗系统、产品框架和团队任务规划。
- 代表成绩：《奇迹无双》韩国上线后月流水 1000 万元；《龙鳞》获得多家公司代理；独立完成 3 个小型游戏原型。

教育背景

2012.02—2014.02 上海复旦大学继续教育学院 | 心理学

2007.09—2010.06 上海海事大学高等技术学院 | 国际航运业务管理