蔡博渊

河海大学 · 人工智能 · 本科 | 2021.09 – 2025.06
广州 | 16788811884 | 2233265681@qq.com | GitHub：Light22332

求职意向

期望职位　游戏系统策划 / 游戏运营
期望城市　广州
求职类型　全职
到岗时间　随时

项目经历

SporeCell 个人项目 · Godot 4.7 独立游戏　2026.10 – 至今

— 身体自己长的生存游戏：细胞吃微粒长大，身上装了什么器官就能干什么，没有技能树
— 吃微粒长核，核越多能带的资源越多；资源造身体、装器官，打野掉的 DNA 攒够了进化、解锁新种类。想变大就得先长核，攒钱和长个儿是一件事
— 资源、DNA、基因三种东西不混用：资源造身体装器官，DNA 只进化解锁，基因只当钥匙
— 一只细胞和一群细胞是同一具身体。Tab 切上帝视角，点一下选中、点两下接管，按住 Shift 只指挥当前这种；指挥台上的动作在单细胞状态都能找到对应，不用记两套键位
— 每次改完先跑自动回归，有一条玩法断言不过就不合入；导出后拿同一个 exe 重跑，界面和手感对着截图逐项过

AI 换装验收台 个人项目 · 本地图像生成与验收　2026.10 – 至今

— 家里做服装展销，想让顾客拿一张人像加一件衣服，几十秒看到上身效果，脸和衣服不能崩
— 本地 ComfyUI 出图、云端兜底；五道自动检查盯脸、衣服、手、背景和多余人物，不合格带着原因重做。固定样本首轮过七成，返工后全过，手部崩坏率从五成多降到两成，云端单张约 ¥0.3

多机器人任务分配及路径规划 毕业论文　2025.05

— 拍卖算法里加交通流量因子和 LSTM 预测，按各区域实际移动时间调投标价，压住多机编队的局部拥堵
— 外层 Floyd 求全局路径，内层动态交通规则处理避让；在 RAWSIM.O 上跟 A*、传统拍卖算法比，碰撞率和完成时间都更低

展销会场次 AI 助手 个人项目 · Dify 检索增强问答　2026.10

— 每个场次一篇知识库文档加一份总览，访客问什么都能拿到带来源的答案；入库脚本把一次更新从 20 分钟压到 2 分钟

实践经历

家庭服装展销生意 内容与私域运营　2024.01 – 至今

— 一个人管两个公众号（4000 + 3000 粉），8 个场次跑甘肃、青海 5 个城市，推文和视频号拍摄剪辑都自己做
— 配了关键词自动回复，地址、营业时间、退换、尺码不用现场再答一遍；个人号没有客服接口，改用二维码加页面承接

佗道医疗 实习 · 医疗机器人　2023.07

专业技能

— 游戏设计：玩法循环和系统拆解、经济系统、操作手感调、玩家反馈收集与版本迭代
— 工程：Godot 4.7 / GDScript、程序化 2D 绘制和物理、Blender 建模
— AI 与工具：ComfyUI + Qwen-Image、Dify、Python / OpenCV、Prompt 设计

自我评价

2025 届人工智能本科。做东西的习惯是先把「怎么样算做完」写成能检查的条目，再动手。SporeCell 的循环和经济是自己推的，导出后拿同一个 exe 复验；AI 换装也是先把「这张图能不能用」拆成五道检查，再去调效果。