

陆耀雄

AI 产品经理 · AI Builder。把 AI 能力做成可交付产品，聚焦问题定义、AI 方案落地、原型验证与交付闭环。

- 四个完整项目，覆盖需求定义、方案设计、AI workflow 搭建、原型验证与交付闭环。
- 每个项目均有在线网页、原型演示与可公开传播的脱敏证据。
- 适配 AI 产品经理 / 产品经理面试场景，强调问题定义、协同落地与验证能力。

Target Role

AI 产品经理 / 产品经理

Website

<https://luyaoxiong-portfolio.pages.dev>

Email

2708908844@qq.com

WeChat / Call

19120018710

Capability Matrix

能力结构

围绕“定义问题 → 抽象方案 → 验证交付”的主线，把网页作品集中的核心表达压缩成更适合面试官快速通读的纸面版本。

Strategy

问题定义与产品规划

- 需求拆解与范围边界
- 用户卡点识别
- 优先级与成功标准
- 产品叙事与表达

AI Delivery

AI 能力落地与协同

- LLM / Agent workflow
- Prompt 工程化
- 多模型调度与成本
- 失败兜底与人工接管

Validation

验证设计与交付收口

- 可运行原型
- 关键指标设计
- 验收口径与风险边界

- 跨团队推进与交付

陆耀雄 · PDF 作品集 01

Selected Projects

Selected Cases

精选项目 1

每个项目保留项目定位、关键亮点、验证口径与在线查看路径，方便面试官先纸面浏览，再按需进入网页查看细节。

Project 01

GankInterview (ToC 实时面试辅助桌面工具)

01

2025 (持续迭代)

个人项目 (非开源): 需求拆解 / 桌面端交互设计 / 权限流程 / 原型验证与交付

面向个人求职者的低干扰实时辅助: 透明悬浮、截图队列、语音转写、流式回答与复盘闭环。

ToC 产品桌面端产品低干扰交互权限引导

Key Highlights

- 把“面试现场”抽象成状态机: 采集 → 生成 → 校对 → 输出, 确保每一步都可控可回退
- 以“低干扰”为第一原则: 透明悬浮、快捷呼出、最少步骤完成一次辅助
- 用截图队列与语音链路承接高频输入, 降低用户在紧张场景下的操作成本

Validation

- 现场指标: 有效辅助完成率、从采集到生成的平均耗时、重试成功率
- 体验指标: 快捷呼出成功率、打断感评分、用户主动编辑/确认占比

在线查看: <https://luyaoxiong-portfolio.pages.dev/projects/gank-interview/>
Project 02

translate-studio (视频/图片/文档统一翻译工作室)

02

2025-2026 (持续迭代)

个人项目 (产品负责人 + Vibe Coding): 需求拆解 / workflow 设计 / 桌面端实现 / 交付验证

把翻译业务做成统一 AI 工作台: 统一入口、统一引擎、统一缓存和可交付输出。

产品规划 workflow 设计 LLM 应用多模态

Key Highlights

- 把视频、图片、文档三类需求收束到同一工作台, 降低学习成本与切换成本
- 统一翻译引擎与缓存策略, 解决多模型接入后的成本、稳定性与一致性问题
- 每条链路都保留可编辑、可回滚、可重试的人工接管点, 避免 AI 黑盒直接交付

Validation

- 任务链路指标：导入成功率、处理中断率、导出成功率、异常恢复路径是否闭环
- 质量与人效指标：缓存命中率、人工编辑次数、回滚率、重复翻译占比

在线查看：<https://luyaoxiong-portfolio.pages.dev/projects/translate-studio/>

陆耀雄 · <https://luyaoxiong-portfolio.pages.dev> 02

Selected Projects

Selected Cases

精选项目 2

每个项目保留项目定位、关键亮点、验证口径与在线查看路径，方便面试官先纸面浏览，再按需进入网页查看细节。

Project 03

ai-resume (AI 简历工作台)

03

2026 (个人项目)

个人项目 (非开源)：产品规划 / 体验设计 / workflow 抽象 / 原型验证与工程落地

把“简历优化”产品化为求职材料工作台：主简历资产、JD 定制、结构化编辑、模板与导出闭环。

AI 产品 workflow 结构化生成 Prompt 设计岗位匹配

Key Highlights

- 用“主简历”作为单一事实源，把重复投递场景变成可持续维护的内容资产
- 把 LLM 建议落到结构化章节和可编辑界面，而不是只返回一段不可控文本
- 用模板系统把内容与版式解耦，适合不同岗位和不同投递策略复用

Validation

- 漏斗指标：建议采纳率、导出率、再次编辑率、投递完成率
- 匹配指标：JD 关键信息覆盖度、技能命中率、内容重复率与冗余率

在线查看：<https://luyaoxiong-portfolio.pages.dev/projects/ai-resume/>

Project 04

AI_Interactive_Games (Unity 交互式 AI Agent)

04

2025-2026 (实验性项目)

交互式 Agent 产品验证：场景设计 / 行为流程 / Unity demo / 调试面板

把“对话式 AI”做进可玩的场景：多 Agent、意图识别、行为规划、反馈 UI 和可视化调试。

Agent 设计 Unity Agent 交互意图识别

Key Highlights

- 不是只做聊天 NPC，而是把 Agent 放进“状态 → 目标 → 行动 → 反馈”的完整循环
- 从单 Agent 扩展到多 Agent 场景，观察角色之间的状态与行为耦合
- 用调试面板和可视化反馈把 Agent 行为暴露出来，便于验证与调参

Validation

- 行为指标：意图识别成功率、任务完成率、异常状态回退率
- 体验指标：玩家是否能理解 NPC 当前状态、反馈是否足够及时、错误是否可纠正

在线查看：<https://luyaoxiong-portfolio.pages.dev/projects/ai-interactive-games/>

陆耀雄 · <https://luyaoxiong-portfolio.pages.dev> 03