

AI 使用说明与关键交互记录

光核共创营个人课题三《AI 赋能游戏项目管理》

作者：左涵俊 | 四川大学 2029 届

一、使用概述

本次课题写作中，我使用 GPT 作为过程型协作工具，主要用于发散思路、梳理结构、生成阶段性草稿、制作 Word/PPT 输出，并在我持续追问和纠偏后，对方案进行二次修正。AI 没有替代我完成选题判断、品类取舍、风险边界定义和最终结论。

我首先让 GPT 基于过往记忆、我提供的课题 QA、课题要求、以及此前《动作游戏博弈体系搭建及 IP 角色设计》背景文档，发散课题三的可能方向；随后通过多轮问答，将主题从“独立游戏/小团队项目管理”收束为“以《火影忍者手游》式角色制动作竞技产品为蓝本的 IP 动作 PVP 手游项目管理方案”。

整个过程中，我多次对 AI 输出进行人工修正：例如要求先做项目认知地图再设计 48h SOP，要求核心玩法拆解不能只写战斗系统而应回到游戏整体吸引力，要求 B 类冲突不能擅自假设新增功能的具体形态，而应建立通用的需求变更评估机制。

二、AI 工具与使用方式

工具 / 能力	具体用途	人工判断与边界
GPT / ChatGPT	基于课题要求、QA 与我的过往项目经历，协助发散选题、生成页面结构、整理 48h SOP、冲突决策与复盘规划初稿。	所有关键结论均由我追问、筛选和修正；对 AI 过度具体化或偏题内容进行回收。
过往记忆与背景文档	调用我此前动作 PVP、IP 角色设计、Emotion Mask、亚舍拉挽歌、UE5 Demo、H5 统筹等经历作为素材基础。	不将个人经验等同于商业项目内部数据；项目设定均为虚拟推演。
文档 / PPT 生成能力	将阶段性讨论整理为 Word 文档与 PPT/PDF 草稿，便于检查结构完整性。	文档仅作为阶段性整理，内容仍需人工判断和再修改。
Codex (GPT) 设想方案	在选做加分项中，被设计为读取 GitHub 协作痕迹、生成进度摘要和风险提醒的轻量自动化 PM 助手。	仅作为“AI 辅助风险监控”方案设想，不表述为 AI 自动替代 PM 对齐各岗位。

三、关键人工修正与二次加工

- 选题修正：最终确定“主蓝本为火影式 IP 动作 PVP 手游，动作游戏广度作为支撑”，避免多个品类分散作答。
- 项目认知地图顺序修正：先分析项目特异性、核心体验、目标用户、竞品格局和当前指标，再设计新人 PM 48h SOP。

- 核心玩法拆解修正：不只写普攻、替身、保护值等战斗细节，而是上升为 IP 情感入口、动作 PVP、收集养成、版本运营和社区生态。
- SOP 修正：将“看文档/开会”改为可执行流程，包含输入材料、AI 辅助、PM 判断和阶段产出。
- B 类冲突修正：拒绝 AI 直接假设某个具体新功能，改为通用的需求冻结后变更评审机制。
- 选做项修正：将 Codex 表述为轻量自动化 PM 助手，强调 AI 生成进度摘要和风险提醒，PM 仍负责判断与沟通。

四、关键交互截图记录（按对话推进顺序）

以下截图按本次课题讨论中“实际对话推进顺序”排列，而不是按照截图文件名或截图截取时间排列。每张图对应某一次关键对话，用于说明 AI 输出如何被我追问、判断、修正并转化为最终方案内容。

截图记录 1

图 1 | 选题对齐：在课题 QA 启发下，确认主蓝本为“火影式 IP 动作 PVP 手游”，动作游戏广度作为支撑。

这一轮对话用于解决最开始的选题纠结：不是把魂系、类银河恶魔城、平台跳跃等拆成多个蓝本分别写，而是以火影式 IP 动作 PVP 手游作为主蓝本，用其他动作游戏经验补充广度。AI 给出初步判断后，我进一步确认“深度和广度”的关系，并将最终方案收束为一个统一项目蓝本。

再回头看一下qa，深度和广度？我可能更偏广度中又有深度，主要集中在魂系类银火影这些品类，但是对于选题来说貌似还是做火影？蓝图？你对齐一下看看，如果没问题差不多能正式开始了

已思考 16s >

对齐 QA 后，我建议**正式定案：主蓝本做火影式 IP 动作 PVP 手游，广度作为支撑，不作为多蓝本分散写。**

QA 里其实给了我们两个信号：

第一，导师希望“越具象越好”，可以选择某一款游戏做拆解；如果在宽泛品类里能说出共识特点，也可以，核心看深度和广度。  课题QA

第二，课题本体要求仍然是选择一个熟悉品类作为蓝本，并围绕同一个项目完成“快速接手 → 冲刺管理 → 复盘规划”的完整链路。  课题要求与介绍

所以最稳的结构不是“三道题分别写火影、魂系、类银、平台跳跃”，那样会散；而是：

一个主蓝本：火影式 IP 动作 PVP 手游

一个广度来源：你长期玩的动作游戏谱系，包括魂系、类银河恶魔城、平台跳跃、怪猎、只狼等

一个落点：PM 如何用 AI 快速建立项目认知、做冲刺取舍和复盘规划

也就是说，火影负责“具象深度”，魂系/类银/平台跳跃负责“动作游戏广度”。

最终选题建议

主标题：

从核心玩家到项目管理者：AI 赋能 IP 动作 PVP 手游版本管理方案

副标题：

以《火影忍者手游》式角色制动作竞技产品为蓝本

正式说明：

本方案选择“IP 改编动作 PVP 手游”作为核心品类蓝本，并以本人长期深度体验与拆解过的《火影忍者手游》式产品作为主要参考对象。与此同时，方案会适度引入本人对魂系、类银河恶魔城、平台跳跃、怪猎、只狼等动作游戏的理解，作为判断动作游戏核心循环、资源设计、新手门槛与长期学习目标的横向参

原始截图文件：屏幕截图 2026-07-10 011606.png

截图记录 2

图 2 | 认知地图优先：确认应先做“项目认知地图”，再基于认知地图设计新人 PM 48h SOP。

这一轮对话用于修正答题顺序。AI 最初容易直接进入 SOP 时间表，但我指出题目要求是先产出项目认知地图，再在此基础上设计新人 PM 48 小时上手 SOP。该截图记录了最终对“先认知地图，后 SOP”的确认。

项目认知地图的基础上设计的“新人PM 48小时上手SOP”，而关于我们的项目认知地图，则需包含关于该游戏的特异性特点，比如以这种格斗游戏为蓝本，那么他其实先是与ip有着强相关关系，受众包括粉丝群体（还原度）与玩法吸引群体，核心玩法拆解与竞品的话，竞品对象应当是其他的ip转换游戏？



已思考 5s >

对，你这个理解是正确的，而且要调整顺序：

先做“项目认知地图”，再基于认知地图设计“新人 PM 48 小时上手 SOP”。

题目原文的逻辑也是这样：先产出项目认知地图，包含核心玩法拆解、目标用户画像、竞品格局分析、当前版本核心指标；在此基础上，再设计新人 PM 48 小时上手 SOP。  课题要求与介绍

所以我们接下来不要直接跳 SOP，而是先把“项目认知地图”做扎实。

第 4 页 | 项目认知地图：这个项目的特异性是什么

页面标题

项目认知地图：IP 动作 PVP 手游的四层理解

页面核心句

新人 PM 不能只把该项目理解为“格斗游戏”或“角色对战游戏”，而要同时理解它的四重属性：
IP 改编产品、动作 PVP 产品、长线运营产品、社区舆情产品。



认知地图四层

原始截图文件：屏幕截图 2026-07-10 011528.png

截图记录 3

图 3 | SOP 逻辑整理：将 SOP 从简单待办清单，调整为“从不了解项目进入能参与版本推进”的流程。

这一轮对话中，我补充了 SOP 的完整逻辑：先理解游戏整体吸引力与玩法，再利用 AI 整合立项文档、会议纪要、需求池、竞品舆情和风险信息。AI 在此基础上将 SOP 收束为“项目整体认知 → 用户与吸引力 → 版本范围 → 舆情竞品 → 风险判断 → 跨部门对齐”的路径。

是的，SOP环节看起来没有什么特别大的问题，即先对游戏的整体认知——其核心吸引力与玩法，然后再是利用ai整合当项目立项文档与最近的会议纪要等，让pm能够快速对全流程有一定的认知。然后是关于游戏本身——它对玩家的吸引力在哪里，它核心服务的对象是哪些，比如对于我们这个ip改编动作游戏，那么就需要清楚ip粉的受众与整体受众，因为我们的项目是要尽可能服务于对象的，这个也是需要斟酌的一点，ai在这个进程中担任信息搜寻与方案对齐；进而再是关于我们本版本的版本更新范围需求池——包括每个需求的负责人，利用ai生成对应文档表格；在此基础上再是对竞品与外部舆情——这一部分是用来反哺我们的版本进程修改，ai来收集包括玩家侧与社区舆论导向的情况；最后再是综合的风险分析与各个部门的对齐协调，包括优先级与排期——而不只是当前版本，而是要从更长远得多版本进行规划，而且比如类似火影已有ip上的原创创新（长期持续运营）也是在多个版本逐渐确定与运行下来的稳定的

收起 ^



已思考 23s >

对，你这段已经把 SOP 的逻辑讲顺了。我们现在要做的不是再增加内容，而是把它整理成 **PPT 里能直接呈现的 SOP 逻辑**。

我建议 SOP 部分改成这条主线：

新人 PM 48h 上手 SOP，不是让 PM 在 48 小时内完全理解项目，而是让 PM 从“不了解项目”进入“能参与版本推进”的状态。

具体路径是：

+ 有问题，尽管问

高级 v



原始截图文件：屏幕截图 2026-07-10 011451.png

截图记录 4

图 4 | 阶段性整合与进入冲突模块：完成认知地图与 SOP 后，先固化 Word 文档，再进入 A/B/C 冲突决策。

这一轮对话发生在完成前半部分内容后。我要求 AI 将已经讨论过的选题、认知地图和 48h SOP 整合成 Word，避免后续写作时上下文丢失；随后我贴出冲突决策原题，要求 AI 按题目范围进入 A/B/C 分析。

可以，一个是当前版本的风险与优先度，一个是后面的三个月 roadmap，你说的没问题；接下来先基于我们的对话生成从头到现在整合一份word文档，再进一步我们来进行下一步的冲突决策与团队协作

已思考 4m 16s >

已整合成 Word 文档，包含目前确定的：

选题立场、项目认知地图、核心体验拆解、用户画像、竞品格局、核心指标、48h SOP、AI 与 PM 分工、多版本视角，以及下一步冲突决策入口。

[下载 Word 文档](#)

接下来我们可以进入 **冲突决策与团队协作 A/B/C**。

     ...

好的，防止幻觉我们先引用一下冲突问题：冲突决策与团队协作项目进入版本冲刺期，距提交还有3周，你同时面对三个棘手状况：

A.人力危机——团队核心程序员被公司另一个高优先级项目临时借调，你负责的功能面临延期风险。

B. 需求争议——版本需求已冻结，但策划同事拿着玩家社区的高呼声数据，提出要加一个新功能，团队内部意见分裂。

C. 范围博弈——测试团队反馈测试工作量远超预期，建议砍掉一个运营侧已经对外预告过的非核心功能。

请分别给出三个状况的应对方案，每个方案需包含你的决策结论、决策依据、关键风险和涉及的沟通对象。然后从A/B/C中选一个，撰写一封沟通邮件或一份会议纪要，体现“如何在推进目标的同时维护团队关

展开 ▾

 

已思考 28s >

对，先按你引用的题目原文来，不扩写偏题。



这一部分的核心不是“谁对谁错”，而是展示 PM 在版本冲刺期如何做三件事：

原始截图文件：屏幕截图 2026-07-10 011437.png

截图记录 5

图 5 | B 类冲突纠偏：指出新增功能不应被 AI 擅自具体化，应建立通用需求变更判断机制。

这一轮对话是关键人工修正。AI 曾将 B 中的“新增功能”具体设定为某个功能，我指出题目并未定义该功能类型，真正需要回答的是需求冻结后如何处理“玩家高呼声 + 团队分歧 + 版本冲刺”的通用场景。因此，最终方案改为围绕准入标准、风险边界、数据依据、运营舆情和审核风险建立变更评审机制。

↳ B. 需求争议：需求冻结后策划想加新功能 ===== 场景具体化 ----- 版本需求已冻结，但策划同事基于社区高呼声，提出新增一个功能：> **新角色专属连招试炼 / 机制教学入口** 社区理由是：玩家担心新角色机制复杂、上手成本高，希望版本内提供更清晰的试用和教学。这个需求..

关于B这里，这个提出新功能，关于新功能本身并没有定义一定是什么具体功能，你这里直接给他划定死了，实际上我们要有相对通用的操作标准去对应不同功能共性——也就是关于风险定义与团队分歧的解决，我个人理解还是以保证交付为主，然后关于数据收取与运营方面要具体收集当前游戏的市场数据玩家社区舆论等，再去决定和推进，包括审核风险，我们一个个来，现在主要看b

已思考 17s >

对，这里你纠偏得很准。B 不能先假设“新功能是什么”，否则就变成我们在替题目补设定。题目真正考的是：

需求冻结后，面对“玩家高呼声 + 团队分歧 + 版本冲刺”的场景，PM 如何建立一套通用变更判断机制。

所以 B 的核心不是“这个功能做不做”，而是：

如何定义新增需求的准入标准、风险边界、数据依据和沟通机制。

B. 需求争议：需求冻结后策划想加新功能

一、场景重新定义

版本需求已冻结，但策划同事拿着玩家社区的高呼声数据，提出新增一个功能。团队内部出现分歧：

- 策划侧认为：玩家需求明确，当前版本不回应会扩大口碑；
- 程序 / QA 侧担心：新增功能会破坏排期、扩大测试范围；
- 运营侧预计：加用该需求能形成传播点，可能提升版本热度。

+ 有问题，尽管问

高级 ▾



原始截图文件：屏幕截图 2026-07-10 011415.png

截图记录 6

图 6 | 选做加分项工具选型：提出以 Codex (GPT) 作为轻量自动化 PM 助手。

这一轮对话用于确定选做加分项方向。我提出选择 Codex (GPT)，利用其上下文理解、综合能力和自动化能力，读取 GitHub 协作中的需求文档、进度表、提交记录、Issue/Bug 和会议纪要，生成每日进度摘要、风险提醒与排期对齐材料。AI 随后提醒应避免表述为“完全自动替代 PM”。

选型选择Codex（GPT），它的记忆能力与综合能力较强，然后关于它辅助项目风险监控和进度追踪，可以使用Codex的自动化进行每日的进度监控与排表输出，然后输入的话就是利用GitHub协作多端（包括程序和策划）实时跟进表格内容与需求文档对应并提交，同时Codex自动化进程也可以便捷查阅对齐各个岗位并做下一步规划，不用执行者再花多余时间对齐

已思考 6s >

这个选做项可以按你说的方向做，而且会比“泛泛 AI 看板”更贴合你自己的工具使用经验：**以 Codex（GPT）作为轻量自动化 PM 助手。**

不过表述上要稍微谨慎一点：不要写成“Codex 可以完全自动替 PM 对齐各岗位”，而是写成：

Codex 用于读取仓库、文档与表格中的项目上下文，定时生成进度摘要、风险提醒和排期对齐材料；执行者仍然只需维护自己负责的需求文档、表格或提交记录，PM 再根据 Codex 摘要进行判断和沟通。

这样比较真实，也符合“AI 辅助而非替代决策”。

我查了一下官方资料，Codex 被 OpenAI 定义为可以帮助写、审查和交付代码的 AI agent；Codex app 也支持并行线程、Git/worktree 和 automations 等工作流；ChatGPT 也可以连接 GitHub 仓库并读取代码、README 和文档进行分析。  OpenAI Help Ce... +2

所以我们把它设定为“基于 GitHub 协作资料 + 自动化摘要”的轻量 PM 风险追踪方案是合理的。

选做加分项 | Codex 辅助项目风险监控与进度追踪轻量方案

方案定位

本方案选择 Codex（GPT）作为 AI 辅助工具。原因是它具备较强的上下文理解、代码/文档读取、Git 工作流适配和自动化任务能力，适合在版本冲刺期对 GitHub 内容、需求文档、进度表、会议纪要和提交记录进行持续整理。

原始截图文件：屏幕截图 2026-07-10 004409.png

截图记录 7

图 7 | Codex 方案边界补充：将工具能力收束为“读取协作痕迹、生成摘要、辅助 PM 判断”。

这一张是同一轮 Codex 工具讨论的补充截图，保留了对表述边界的修正：Codex 用于读取仓库、文档与表格中的项目上下文，定时生成进度摘要、风险提醒和排期对齐材料；执行者仍维护自己的需求文档、表格或提交记录，PM 再根据 Codex 摘要进行判断与沟通。

选型选择Codex（GPT），它的记忆能力与综合能力较强，然后关于它辅助项目风险监控和进度追踪，可以使用Codex的自动化进行每日的进度监控与排表输出，然后输入的话就是利用GitHub协作多端（包括程序和策划）实时跟进表格内容与需求文档对应并提交，同时Codex自动化进程也可以便捷查阅对齐各个岗位并做下一步规划，不用执行者再花多余时间对齐



已思考 6s >

这个选做项可以按你说的方向做，而且会比“泛泛 AI 看板”更贴合你自己的工具使用经验：**以 Codex（GPT）作为轻量自动化 PM 助手。**

不过表述上要稍微谨慎一点：不要写成“Codex 可以完全自动替 PM 对齐各岗位”，而是写成：

Codex 用于读取仓库、文档与表格中的项目上下文，定时生成进度摘要、风险提醒和排期对齐材料；执行者仍然只需维护自己负责的需求文档、表格或提交记录，PM 再根据 Codex 摘要进行判断和沟通。

这样比较真实，也符合“AI 辅助而非替代决策”。

我查了一下官方资料，Codex 被 OpenAI 定义为可以帮助写、审查和交付代码的 AI agent；Codex app 也支持并行线程、Git/worktree 和 automations 等工作流；ChatGPT 也可以连接 GitHub 仓库并读取代码、README 和文档进行分析。 OpenAI Help Ce... +2

所以我们把它设定为“基于 GitHub 协作资料 + 自动化摘要”的轻量 PM 风险追踪方案是合理的。



选做加分项 | Codex 辅助项目风险监控与进度追踪轻量方案

+ 有问题，尽管问

高级 ▾



原始截图文件：屏幕截图 2026-07-10 011336.png

五、最终方案的 AI 使用说明摘要

本次课题使用 GPT 作为过程型辅助工具，主要用于基于课题要求和本人过往项目经历进行选题发散、结构梳理、页面要点整理、风险框架生成、会议纪要初稿与阶段性 Word/PPT 输出。AI 生成的内容均经过本人逐段判断和修改，尤其在选题边界、项目认知地图顺序、核心玩法拆解、B 类冲突通用处理机制、Codex 风险监控方案等关键部分进行了人工纠偏。

本人独立完成的判断包括：选择“IP 动作 PVP 手游”作为主蓝本，决定以《火影忍者手游》式产品作为具象参考，确定动作游戏广度仅作为支撑而不分散蓝本，提出 SOP 应围绕项目认知地图展开，要求冲突 B 不假设具体功能而建立通用变更评审机制，并明确 AI 在 PM 工作中是信息整理、风险提示与沟通材料生成工具，而不是决策责任承担者。

在选做加分项中，Codex（GPT）被设想为轻量自动化 PM 助手，用于读取 GitHub 协作仓库中的需求文档、进度表、会议纪要、提交记录和 Issue/Bug 信息，定时生成进度摘要、风险提醒和排期对齐材料。该方案强调执行者仍维护各自负责内容，PM 再根据 AI 摘要进行判断与沟通。