

光核个人课题三 · AI 赋能游戏项目管理

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

以《火影忍者手游》式角色制动作竞技产品为蓝本

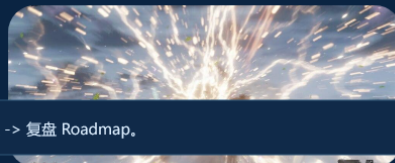
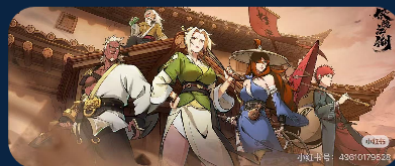
本方案为虚拟项目推演，不假设掌握真实商业项目内部数据。

阅读提示

阅读顺序：选题依据 -> 48h 接手 SOP -> 冲突决策 -> Codex 风险监控 -> 复盘 Roadmap。

左涵俊 | 四川大学 2029 届

01



写作摘要

本方案围绕光核共创营个人课题三《AI 赋能游戏项目管理》展开，选择“IP 改编动作 PVP 手游”作为主蓝本，以《火影忍者手游》式角色制动作竞技产品作为核心参考。虚拟项目被设定为已运营半年、约 60 人团队、中型版本更新在即。方案核心不是分析真实商业项目内部数据，也不是展示 AI 能生成什么，而是模拟新人 PM 如何借助 AI 完成快速认知、冲刺决策和复盘规划。

写作处理上，PDF 不再承担展示讲稿功能，而是把 PPT 中被压缩的项目背景、答题边界和管理链路补齐。选题的关键不是证明自己熟悉某款游戏，而是把熟悉的品类转化成一个可管理的版本场景：新人 PM 进入项目后，需要在信息不完整的情况下快速确认目标、用户、需求、风险和后续复盘方式。

因此，PDF 的阅读重点是回答三个连续问题：新人 PM 如何在 48h 内建立项目认知，冲刺期如何处理范围、人力和需求争议，上线后如何把结果转成复盘和 Roadmap。每个问题都对应项目管理产物，而不是单纯观点陈述。

提交稿最终要让老师直接看出：方案不是“玩过游戏”的经验展示，而是把玩家经验转译为 PM 接手版本的判断路径。

材料依据

原文摘录：写作摘要：本方案选择“IP 改编动作 PVP 手游”为主蓝本，以《火影忍者手游》式角色制动作竞技产品作为核心参考；虚拟项目为已运营半年、约 60 人团队、版本更新在即。方案核心不是展示 AI 能生成什么，而是模拟新人 PM 借助 AI 完成快速认知、冲刺决策和复盘规划。

答题框架

题目拆解：快速接手、冲刺决策、复盘规划

本方案回答项目管理问题：新人 PM 如何借助 AI 接手、推进并复盘一个运营中版本。

快速认知构建

先把项目从“游戏印象”变成“可管理对象”：项目蓝本、认知地图、用户分层、竞品压力和 48h SOP。

冲突决策与协作

围绕冲刺期最常见的三类压力做判断：核心人力被抽走、冻结后新增需求、测试超预期但已对外预告。

复盘规划与制作人思维

把上线结果拆成用户、玩法、流程和团队状态，再落到 3 个月 Roadmap 与 PM/制作人边界。

AI 的价值放在资料整理、结构化和风险提示上；版本目标、优先级、沟通路径与最终取舍仍由 PM 负责。

02

题目理解与答题边界

课题要求以项目经理视角完成“快速接手、冲刺管理、复盘规划”的完整链路。AI 可以辅助信息收集、文档梳理、风险提示和沟通表达，但最终评估的是方案质量、决策逻辑和 PM 判断。本方案不是火影机制研究报告或 AI 工具介绍；而是由火影式 IP 动作 PVP 手游提供具象项目蓝本，AI 用于放大 PM 的认知与协作能力，落点回到版本目标、风险取舍、团队沟通与复盘规划。

报告以 PM 接手版本为主线：前半段建立项目认知和 48h SOP，中段处理 A/B/C 三类冲突，后段讨论 Codex 风险监控、上线复盘和 Roadmap。AI 只作为信息加工和协作提效工具，不替代 PM 对目标、范围和风险的判断。

最终提交中，AI 的角色被限定为辅助生成结构、整理材料、提示风险和起草表达；本人负责判断内容是否符合题目、是否越界、是否有 PM 视角。这个边界也是后续所有章节的共同前提。

因此后文所有 AI 使用都围绕 PM 链路展开：认知、决策、追踪、复盘。工具能力只是辅助条件，不是作业主体。

材料依据

原文对应：题目理解与答题边界：课题要求以项目经理视角完成“快速接手、冲刺管理、复盘规划”的完整链路。AI 可以辅助信息收集、文档梳理、风险提示和沟通表达，但最终评估的是方案质量、决策逻辑和 PM 判断。本稿不写成火影机制研究，也不写成 AI 工具介绍。

选题依据

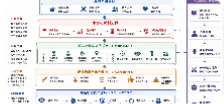
主蓝本选择：IP 动作 PVP 手游

这个品类同时包含玩法、用户、竞品、指标、舆情和跨职能冲突，适合承载完整 PM 推演。

为什么适合本题

- IP
改编：角色还原、粉丝预期、原创边界会直接影响口碑。
- 动作 PVP：手感、平衡、技能机制、QA 成本都很敏感。
- 长线运营：活动、回流、DAU、WAU 和社区舆情会互相拉扯。
- 跨职能冲突明显：策划、程序、QA、运营都需要 PM 做取舍整理。

我的基础



- 长期体验《火影忍者手游》决斗场，理解角色制 PVP 的强度争议和社区表达。
- 做过动作 PVP、IP 角色设计与战斗框架拆解，能把体验拆成可讨论维度。
- 有 Emotion Mask、H5 统筹、UE5 Demo、C++ 协作等经历，能对应到小团队交付。

本页结论

个人游戏经验只作为判断基础，重点是把玩家体验转成可讨论、可取舍、可推进的项目管理问题。

03

选题立场

最终定案为以“IP 改编动作 PVP 手游”为主蓝本，以《火影忍者手游》式角色制动作竞技产品作为核心参考。该品类同时具备 IP 内容供给、动作 PVP 博弈、长线版本运营、社区舆情反馈与测试复杂度，能够完整承接新人 PM 的项目认知、冲突决策和复盘规划。真实性边界是：不假设掌握真实项目内部数据，指标和版本场景均为合理化推演。

选择 IP 动作 PVP 手游，是因为它同时包含内容、战斗、运营和社区四类压力。IP 改编决定角色还原和粉丝预期，动作 PVP 决定操作手感和平衡争议，长线运营决定版本节奏和回流效率，社区舆情决定反馈如何扩散。这个品类比单一玩法分析更适合承载项目管理题目。

报告保留火影式产品作为核心参照，但不把真实产品数据当作论据。所有指标、团队规模和版本场景均是课程作业中的虚拟项目推演，用于呈现管理方法，而不是对真实商业项目作结论。

选题边界越清楚，后续内容越不容易跑偏。虚拟项目只承担管理推演，不承担真实项目评价。

材料依据

原文对应：最终选题与个人立场：最终选题收束为“IP 改编动作 PVP 手游版本管理方案”。该品类同时包含 IP 内容供给、动作 PVP 博弈、长线运营、社区舆情反馈与测试复杂度，能承接新人 PM 的项目认知、冲突决策与复盘规划。真实边界是合理化推演，不假设掌握真实项目内部数据。

广度支撑

动作游戏经验是 PM 判断参照，不是多个蓝本分散展开

主线仍是 IP 动作 PVP 手游，其他动作游戏只提供手感、难度、节奏和范围控制的参照。

经验来源	对 PM 判断的价值
火影式动作 PVP	IP 转译、PVP 平衡、社区反馈
魂系 / 艾尔登法环	高门槛玩法、风险管理、长期学习
只狼	减法设计、反馈清晰、攻防节奏
怪物猎人	动作模组长期淬炼、对象学习
空洞骑士	基础动作完整性与构筑扩展
Emotion Mask / 亚舍拉挽歌	小团队交付、状态机制、范围控制

本页结论 广度的作用是提供参照系：遇到难度、手感、平衡、范围控制问题时，PM 能更快识别风险。

04

个人基础与广度支撑

选择该品类不是因为它看起来更“大厂”，而是因为它是我目前最有深度理解的商业化动作品类。长期体验和拆解火影式动作 PVP 产品，使我关注的不仅是角色强度，还包括 IP 还原、角色机制、玩家社区、动作手感、行动权与资源交换。魂系、只狼、怪物猎人、空洞骑士等经验用于补充动作游戏理解广度，Emotion Mask、亚舍拉挽歌、UE5 Demo、H5 统筹与 C++ 协作则提供项目交付参照。

个人经历在报告中的作用是建立理解基础，而不是证明商业项目内部经验。长期游玩火影式动作 PVP 产品，使我能理解角色机制、强度争议和社区反馈；魂系、只狼、怪猎、空洞等经验补充动作游戏学习曲线和反馈设计；个人项目经历则提供小团队协作、任务拆解和交付边界的参照。

个人材料进入正文时需要克制：游戏经历证明我能理解动作 PVP 和社区语境，项目经历证明我接触过协作与交付问题。它们支撑选题可信度，但不替代专业 PM 的组织流程。
该部分对应的证据不需要炫耀数据，而是说明我为什么有能力理解动作 PVP 产品的玩家语境。

材料依据

表格对应：个人基础：火影式动作 PVP：行动权、资源交换、角色机制、IP 还原与社区反馈。魂系、只狼、怪物猎人、空洞骑士：学习曲线、动作反馈、模块完整性和高门槛体验。Emotion Mask、UE5 Demo、H5/C++ 协作：小团队交付、范围控制、任务拆解与状态同步。

项目蓝本

已运营半年的 IP 动作 PVP 手游

新人 PM 的首要任务不是立刻提出新方向，而是先搞清项目状态。

项目类型	IP 改编动作 PVP 手游	运营状态	上线半年	团队规模	约 60 人
当前阶段	中型版本更新前夕	核心内容	新主题角色、版本活动、新手/回流优化、平衡调整、社区传播		
		PM 身份	新人 PM，需在最短时间建立项目认知		

阅读提示

这个蓝本让后文 SOP、A/B/C 冲突、Codex 监控和复盘 Roadmap 都有同一个项目语境。

05

虚拟项目蓝本

项目设定为一款已运营半年的 IP 改编动作 PVP 手游，团队规模约 60 人，当前处于中型版本更新前夕。版本内容包括新主题角色、版本活动、新手与回流优化、平衡调整和社区传播。新人 PM 刚加入项目组，需要在最短时间内搞清楚项目做什么、为谁做、对手是谁、当前版本风险在哪里，并形成可指导后续冲突决策和复盘规划的管理方案。

虚拟项目设定必须具体，否则 SOP 和冲突决策会没有落点。运营半年意味着已有数据、舆情和老玩家预期；60 人团队意味着跨部门协作复杂但仍有明确负责人；中型版本前夕意味着需求冻结、QA 压力、运营预告和社区期待会同时出现。新人 PM 的目标不是立刻掌握全部细节，而是产出能进入版本会的认知材料。

该蓝本也让后续 A/B/C 冲突更自然：团队人数有限，版本已预告，QA 时间受限，社区反馈活跃。PM 需要在这些约束中推进共识，而不是在理想条件下写一个无摩擦流程。

项目设定的作用是给 SOP、冲突决策和 Roadmap 一个统一对象，避免后文变成泛泛项目管理模板。

材料依据

表格对应：虚拟项目蓝本：项目类型：IP 改编动作 PVP 手游；运营状态：上线半年；团队规模：约 60 人；当前阶段：中型版本更新前夕。版本内容包括新主题角色、版本活动、新手与回流优化、平衡调整、社区传播。PM 身份为刚加入项目组的新人 PM。

认知地图

四层理解：同一版本会同时影响四类问题

新人 PM 不能只把项目看成格斗游戏或角色对战游戏。

IP 层

角色是否像原作、演出是否到位、原创内容是否越界；这决定粉丝的第一情绪。

动作 PVP 层

普攻、技能、替身、连招和克制关系是否公平；这决定核心玩家是否留下。

长线运营层

活动节奏、资源投放、回流入口和版本目标是否匹配；这决定 DAU / WAU 是否能撑住。

社区舆情层

强度争议、攻略扩散、短视频传播和负面情绪是否放大；这决定版本是否需要快速回应。

同一个版本内容，往往同时影响 IP 情感、PVP 平衡、运营指标和社区舆情；PM 要把四层关系一起管理。

06

项目认知地图

新人 PM 不能只把项目理解为“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。IP 层关注角色还原、粉丝期待和原创边界；动作 PVP 层关注手感、技能机制、资源交换和平衡测试；运营层关注活动节奏、回流节点、DAU 与留存；社区层关注玩家呼声、强度争议和传播情绪。

认知地图的价值在于防止 PM 只盯需求池或排期表。IP 层决定内容承诺和粉丝情绪，动作 PVP 层决定核心体验和测试难度，运营层决定活动节奏和用户回流，社区层决定口碑传播和风险升级。四层并不是并列资料，而是后续需求取舍、风险判断和复盘分析的基础。

对新人 PM 来说，四层地图还可以转化为提问清单：角色和主题是否符合 IP 预期，PVP 机制是否有平衡风险，运营节奏是否支撑回流，社区是否存在提前爆发的争议点。

四层地图后续会反复使用：需求优先级、舆情判断和复盘归因都要回到这四类压力中定位。

材料依据

表格对应：项目认知地图：IP 层：角色还原、粉丝期待、原创衍生边界。动作 PVP 层：手感、技能机制、起手反手、资源交换、平衡与测试复杂度。长线运营层：版本活动、角色供给、回流节点、DAU 与留存。社区舆情层：玩家呼声、强度争议、短视频传播和主播/赛事影响。

核心体验

玩家为什么进入、留下并回流

不把普攻、替身、保护值等细节放正文，正文只讲 PM 需要管理的体验层级。



07

核心体验拆解

核心玩法拆解不应只写战斗系统细节。对于 IP 动作 PVP 手游，核心吸引力由 IP 情感入口、角色制动作对抗、收集养成、版本运营和社区讨论共同构成。玩家先因为“认识这个角色、想操作这个角色、想看到名场面还原”进入，再通过手感、机制上限、反制空间、养成价值、版本活动和社区讨论形成留下或回流的理由。

核心体验拆解应从玩家动机出发，而不是只写战斗系统。玩家可能因为 IP 角色和名场面进入，因为手感、机制上限和公平性留下，因为新角色、活动福利和社区话题回流。PM 需要把这些体验动机转成版本目标：哪些内容必须保，哪些体验风险需要提早暴露，哪些反馈可能影响上线口碑。

拆解核心体验后，PM 才能判断需求优先级。新角色演出可能服务 IP 情绪，技能判定服务 PVP 核心体验，回流福利服务活跃和留存，社区话题服务传播。不同需求不能用同一种价值标准判断。

核心体验拆解的管理意义，是把玩家感受变成版本目标和风险项，而不是只停留在玩法描述。

材料依据

表格对应：核心体验拆解：IP 情感入口对应角色还原、奥义演出、剧情与主题包装；角色制动作 PVP 对应手感、技能机制、平衡性、起手反手和对局学习成本；收集养成对应获取路径、资源压力、角色价值；版本运营对应新角色、新活动、回流福利；社区生态对应强度争议、攻略传播和二创舆情。

用户画像

IP 粉丝与玩法玩家并存，同一版本评价标准不同

“核心玩家认可但新手劝退”不是矛盾，而是用户分层错位。

用户类型	进入原因	评价标准	流失原因
IP 粉丝	原作角色与名场面	还原度、演出、角色气质	角色失真或原创边界过大
核心 PVP 玩家	操作、段位、强度研究	平衡、手感、上限、反制	环境失衡或强度通胀
收集养成玩家	角色获取与长期培养	资源投入、保值、活动收益	养成压力或资源断层
新手/回流玩家	IP、活动、朋友带回	教学、资源、匹配保护	信息量过大或被老玩家碾压
社区围观用户	短视频、攻略、赛事	话题性、争议点、观看性	负面舆情持续扩散

本页结论 后文复盘里“核心玩家认可但新手劝退”要用用户分层解释，不能简单判定版本好或坏。

08

目标用户画像

该品类不是单一 PVP 用户，而是由 IP 粉丝、核心竞技玩家、收集养成玩家、新手/回流玩家与社区围观用户共同构成。IP 粉丝重视还原度、角色气质和演出；核心 PVP 玩家重视平衡性、手感、机制深度和竞技环境；新手/回流用户重视教学清晰、资源补足和匹配体验。同一版本被不同用户以不同标准评价，PM 需要先识别反馈来源。

用户画像的意义在于解释同一版本为什么会被不同人群以不同标准评价。IP 粉丝关心还原与演出，核心 PVP 玩家关心强度和平衡，新手关心教学和匹配，回流玩家关心资源补足和进入成本，社区围观用户关心话题性。PM 处理反馈时必须先判断声音来源，再决定是否进入需求或风险清单。

用户画像还决定沟通顺序。面对争议时，PM 不应只看声音大小，而要判断反馈是否来自本版本目标用户、是否覆盖关键路径、是否有数据佐证，以及是否会影响后续留存或口碑。用户画像让反馈进入分类处理：同一句差评如果来自不同人群，对 PM 的意义并不相同。

材料依据

表格对应：目标用户画像：IP 粉丝重视原作角色、剧情、名场面和演出；核心 PVP 玩家重视操作、强度、对抗、段位和平衡；收集养成玩家关注获取成本和角色价值；新手/回流玩家关注教学、资源、匹配体验；社区围观用户通过话题、主播、攻略和争议参与版本传播。

竞品格局

竞品不只是同类产品，而是谁在争夺同一批玩家

PM 要看 IP 情感、操作成就、日常时间和社区注意力。

IP 改编竞品

不是只看题材，而是看它如何处理角色还原、原创内容和粉丝情绪。输出应是“哪些期待不能踩雷”。

动作 / PVP 竞品

重点看手感反馈、匹配节奏、平衡调整频率和高水平玩家内容生态。输出应是“玩家为什么愿意练”。

长线运营与社区竞品

关注日常时间、活动密度、版本宣发和舆情处理。输出应是“本版本要抢回哪类注意力”。

竞品分析的产出不是“竞品名单”，而是外部压力如何影响本版本取舍：抢谁的时间、回应谁的期待、避开什么风险。

09

竞品格局

竞品对象应重点包含其他 IP 改编游戏，但不能只限于此。该项目同时竞争玩家的 IP 情感、角色收集、竞技成就感、日常时间与社区注意力。IP 改编竞品提供角色还原和粉丝情绪参照，动作/PVP 竞品提供手感、对抗深度和匹配公平参照，长线运营手游提供活动节奏与回流策略参照，社区内容竞品则影响话题传播、攻略扩散和负面舆情。

竞品分析不应停留在找同类游戏。对这个品类来说，竞品压力包括情感压力、操作压力、运营压力和注意力压力：其他 IP 游戏抢角色期待，动作/PVP 产品抢手感和公平性，长线手游抢日常时间，社区内容抢讨论入口。PM 关注的是这些外部压力是否会改变当前版本取舍。

竞品信息最终要进入版本判断：如果竞品近期强化 PVP 公平，当前版本就要更关注平衡和匹配；如果外部 IP 内容强势，当前版本就要检查角色还原和活动包装是否足够支撑讨论。

竞品格局用于识别外部压力，不是为了堆产品名；关键是外部变化是否改变当前版本的取舍。

材料依据

表格对应：竞品格局：IP 改编游戏竞争角色还原、粉丝情绪、剧情演出和角色供给；动作/PVP 游戏竞争操作手感、对抗深度、匹配公平和竞技成长；长线运营手游竞争日常任务、付费节奏和版本回流；社区内容竞品竞争话题传播、攻略、争议和二创注意力。

版本指标

从热度回到可管理信号

新人 PM 不能只看 DAU，也不能只看社区骂声，要把信号分类。

指标类别	观察指标	PM 用途
活跃	DAU、WAU、回流人数、活动参与	判断版本是否把用户拉回来了，而不是只看开服热度
留存	次日 / 7 日、新手完成率、教学完成率	判断新用户是否被信息量或匹配体验劝退
PVP	排位参与、胜率分布、退出率、禁用率	判断玩法健康度和新角色是否破坏环境
角色	获取率、使用率、争议热度、内容产出	判断角色是否既有商业吸引力又有可持续口碑
质量	Bug、崩溃、阻塞问题、QA 返工量	判断交付风险是否影响提测、审核和版本承诺
舆情	正负面反馈、热词、攻略/视频传播	判断是否需要运营回应、热修或下版本补救

本页结论 48 小时内不追求完整数据分析，而是先抓出能指导会议、排期和风险升级的管理信号。

当前版本核心指标

新人 PM 不应只看 DAU，也不应只看社区评价，而要把版本状态拆成活跃、留存、玩法、内容、质量和舆情六类指标。DAU、WAU、回流人数和活动参与用于判断版本是否拉动用户进入；次日/7 日留存、新手完成率用于判断用户是否留下；排位参与率、胜率分布、退出率用于判断 PVP 环境；Bug、崩溃和阻塞问题用于判断交付风险。

指标体系要服务管理动作。DAU、WAU、回流人数说明用户是否进入；留存和新手完成率说明是否留下；排位参与率、胜率分布、退出率说明 PVP 环境是否健康；Bug、崩溃、阻塞问题说明交付风险；投诉热度和情绪词说明是否需要运营或制作人介入。指标不是装饰，而是版本会判断依据。

这些指标应形成一个 48h 内可用的简版仪表盘。新人 PM 不需要立刻追求完整 BI 系统，但要知道哪些数据能支持版本会判断，哪些只能作为后续追踪项。

指标最终要落到会议动作：继续观察、组织评审、升级风险、调整范围或同步运营口径。

材料依据

表格对应：核心指标：活跃：DAU、WAU、回流人数、活动参与人数。留存：次日/7 日留存、新手完成率、回流后留存。PVP：排位参与率、场均对局数、胜率分布、投降/退出率。角色：获取率、使用率、胜率、投诉和争议热度。质量与舆情指标用于判断交付风险和口碑风险。



48h SOP 定义与目标

SOP 即 Standard Operating Procedure，标准作业流程。在本课题中，它不是简单的 48 小时时间表，而是新人 PM 在信息不完整、版本更新在即的情况下，按照一套可复用流程完成项目扫盲、信息归档、风险识别、干系人梳理和下一步行动计划。目标不是 48 小时内完全理解项目，而是形成可对齐、可追踪、可行动的项目认知。

48h SOP 的核心产物应是材料包，而不是学习笔记。新人 PM 在 48 小时内不可能完全理解项目，但可以形成项目 1 页速览、用户画像、核心体验地图、需求池分层、负责人表、Top 风险清单和下一场版本会问题清单。AI 的价值在于加速整理，PM 的价值在于确认哪些材料真的能支持决策。

SOP 的交付标准是“下一场版本会能用”。如果 48h 后仍只是散乱笔记，就没有完成 PM 接手；如果能拿出问题清单、风险分层、需求负责人和待确认事项，就能进入协作推进。

48h SOP 的验收标准是能否支持下一次版本会，而不是新人 PM 自己是否觉得已经读懂项目。

材料依据

原文摘录：SOP 定义：SOP 即 Standard Operating Procedure，标准作业流程。本课题中，它不是简单的 48 小时时间表，而是新人 PM 在信息不完整、版本更新在即的情况下，按照可复用流程完成项目扫盲、信息归档、风险识别、干系人梳理和下一步行动计划。目标是形成可对齐、可追踪、可行动的项目认知。

SOP 前半段

0-20h：建立项目认知与版本范围

把“项目为什么成立”和“当前版本要交付什么”先看清。

0-4h 项目整体认知

输入：立项文档、版本会议纪要、指标简报、当前需求池。
AI：压缩项目定位、版本目标、已知风险和关键词。
PM：确认 IP / PVP / 运营三类目标是否被混在一起。
输出：项目 1 页速览。

4-12h 用户与吸引力

输入：玩家评论、社区热词、核心玩法体验、竞品舆情。
AI：把反馈按用户类型和情绪归类。
PM：区分 IP 粉、核心 PVP、新手/回流各自诉求。
输出：核心体验地图 + 用户画像。

12-20h 需求池

输入：版本需求、负责人、依赖、排期和 QA 范围。
AI：生成需求表、依赖关系和缺口提醒。
PM：判断必保、可降级、可延期，识别谁需要拍板。
输出：需求清单 + 负责人表。

本页结论 前 20 小时的关键不是提建议，而是把项目、用户、版本范围先整理到团队可共同确认的状态。

12

0-20h：建立项目认知与版本范围

0-4h 通过立项文档、版本会议纪要、指标简报和需求池建立项目整体认知，产出项目 1 页速览。4-12h 整理玩法文档、玩家反馈和社区评论，区分 IP 粉、PVP 玩家、新手/回流用户诉求差异，产出核心体验地图与用户画像。12-20h 读取需求表、排期、负责人和 QA 范围，判断核心需求、可降级需求和可延期需求，形成版本需求清单与负责人表。

0-20h 是从项目扫盲走向版本范围确认。先读立项、版本会议纪要和指标简报，是为了建立整体轮廓；再整理玩法文档、玩家反馈和社区评论，是为了识别用户对象和核心体验；最后读需求表、排期和负责人，是为了判断哪些需求支撑版本目标，哪些可以降级或延期。

0-20h 阶段不急于做判断，是为了避免新人 PM 被单个需求或单个部门意见带偏。先建立项目、体验、用户和版本范围的基本关系，后续风险判断才有坐标。

前 20h 的核心是建立坐标系。坐标系没建立前，过早判断需求优先级容易被局部信息误导。

材料依据

表格对应：SOP 前半段：0-4h：汇总立项文档、项目介绍和版本会议纪要，产出项目 1 页速览。4-12h：整理玩法文档、玩家反馈和社区评论，产出核心体验地图与用户画像。12-20h：读取需求表、排期、负责人和会议纪要，产出版本需求清单与负责人表。

SOP 后半段

20-48h：外部舆情、风险判断与团队对齐

后半段重点是把信息转化为风险排序和下一场版本会的问题。

20-30h 竞品与舆情

看外部压力不是为了写竞品分析，而是判断当前版本是否需要调整表达、补充教学或提前解释。

输出：竞品/社区摘要 + 影响判断。

30-40h 风险识别

把风险分成当前版本风险和长期产品风险：提测、QA、运营预告、核心体验、新手门槛、原创方向。

输出：Top 风险清单 + 优先级。

40-48h 对齐与行动

把前 40 小时的信息整理成团队能用的认知包，明确下一场会要问什么、找准确认、何时升级制作人。

输出：版本推进计划。

本页结论

后 28 小时要把信息转成行动：哪些风险马上影响提测，哪些问题需要会议确认，哪些取舍要升级。

13

20-48h：舆情、风险与团队对齐

20-30h 收集竞品更新、社区舆论和玩家争议点，判断哪些反馈影响当前版本，哪些只是噪音。30-40h 梳理提测状态、Bug、阻塞问题、临时需求和人力风险，形成 Top 风险清单。40-48h 将项目认知、核心体验、用户画像、需求池和风险清单整理成版本认知包，并明确下一场版本会需要确认的问题、对应负责人和升级路径。

20-48h 开始进入风险判断和跨部门对齐。竞品与舆情用于识别外部压力，Bug、QA 反馈、提测状态和临时需求用于识别内部风险。最终产出不应只是风险列表，而是能进入会议讨论的问题清单、升级路径和行动项追踪表。这个阶段要求 PM 把信息转化为下一步协作动作。

20-48h 阶段要把外部舆情和内部风险放到同一张表里看。社区呼声可能是真需求，也可能只是短期情绪；QA 阻塞可能影响交付，也可能只影响低优分支。PM 要把二者转成可讨论的优先级。

后 28h 的核心是把风险推进到负责人和截止时间。只列风险而没有行动项，仍然无法管理版本。

材料依据

表格对应：SOP 后半段：20-30h：收集竞品更新、社区讨论和玩家争议点，判断哪些反馈影响当前版本。30-40h：读取 Bug、QA 反馈、提测状态、临时需求和人力风险，形成 Top 风险清单。40-48h：整理简报、版本会问题清单、会议纪要模板和行动项追踪表。

AI 与 PM 边界

AI 负责放大信息处理能力，PM 负责判断和取舍

难点不在生成表格，而在判断当前版本服务谁、保什么、砍什么、何时升级风险。

环节	AI 更适合做	PM 必须判断
文档整理	摘要、结构化、提取重复信息	哪些与版本目标相关，哪些只是背景材料
用户舆情	分类、热词、正负面聚合	反馈是否来自目标用户，是否被社区情绪放大
需求池	表格、依赖、负责人缺口	优先级、取舍、谁需要承担结果
风险识别	生成候选风险和提醒	是否升级、降级、延期，何时影响推测和上线
会议材料	纪要、行动项、待确认清单	沟通对象、拍板路径和会后推进节奏

本页结论 AI 可以扩大信息处理速度，但版本目标、用户取舍、风险升级和责任沟通必须由 PM 承担。

14

AI 与 PM 分工边界

AI 更适合承担摘要、结构化、提取重复信息、用户舆情分类、需求表整理、候选风险生成和会议纪要初稿等工作。PM 必须判断哪些信息与版本目标相关、反馈是否来自目标用户、需求优先级如何取舍、风险是否需要升级、沟通对象是谁以及会后如何推进。真正困难的不是生成表格，而是判断当前版本服务谁、保什么、砍什么，并对结果负责。

AI 与 PM 的边界必须写清。AI 擅长摘要、归类、提取重复信息、整理需求表、聚合舆情和生成候选风险；PM 必须判断反馈是否来自目标用户、风险是否影响版本目标、需求是否值得打破冻结、沟通对象是谁以及谁承担结果。真正困难的不是生成表格，而是对取舍负责。

这一边界也防止作业被写成“AI 万能”。AI 可以把信息整理得更快，但无法替 PM 承担对团队、玩家和版本结果的责任。课程题目评估的核心仍是判断链路。

AI/PM 边界写清后，后续 Codex 方案才不会显得像自动项目经理，而是 PM 的信息处理工具。

材料依据

表格对应：AI 与 PM 分工：文档整理：AI 做摘要、结构化和重复信息提取，PM 判断目标相关性。用户舆情：AI 做分类、热词、正负面聚合，PM 判断反馈是否来自目标用户。需求池：AI 整理表格、依赖和负责人缺口，PM 判断优先级、取舍和责任。风险识别：AI 生成候选风险，PM 判断是否升级、降级或延期。

冲突原则

冲刺期 PM 的判断原则：保目标、控范围、护关系

PM 不一定拥有最终拍板权，但必须把信息、风险和备选方案整理清楚。

优先级	判断标准	PM 动作
P0	影响提交或严重质量事故	立即升级制作人，冻结低优需求，明确责任人和时间点
P1	影响核心玩法、PVP 平衡、新角色体验	组织战斗/程序/QA 评审，给出保底方案和降级方案
P2	影响运营承诺、社区口碑	同步运营话术，判断是否热修、延期或拆分承诺
P3	优化体验但不影响主目标	进入需求池排队，避免冲刺期扩大范围
P4	价值不明确或证据不足	暂不排队，要求补充数据或用户证据

本页结论 这个优先级表的意义，是把冲刺期的临时争论变成可解释、可升级、可复盘的判断过程。

15

冲突决策统一原则

冲刺期争议需要先被放进同一套优先级框架，再讨论具体方案。A、B、C 三类问题表面不同，本质都在考验 PM 是否能守住版本目标：人力不足时不硬顶原范围，需求争议时不绕过冻结流程，已预告功能出问题时不牺牲质量也不无声失约。判断顺序应从交付风险、核心体验、运营承诺、社区口碑和团队关系依次展开。

冲突决策部分统一围绕“保目标、控范围、护关系”。A 是资源冲突，B 是需求冲突，C 是范围与质量冲突。三类问题都不能只靠口头协调解决，而要转成优先级、责任人、截止时间和升级路径。PM 的价值在于把临时争议变成可解释、可执行、可复盘的决策过程。

冲突决策还需要维护团队关系。PM 不能只说“不行”，也不能为了关系承诺不可交付内容；更合理的做法是承认各方诉求，再用共同评审标准把争议引向证据、成本和风险。

A/B/C 的统一原则使决策可复盘：当时为什么保、为什么砍、为什么延期，都能回到同一套标准解释。

材料依据

表格对应：A/B/C 冲突优先级：A 人力危机：保核心、降范围、补交接、升风险。B 需求争议：变更评审、数据验证、保证交付、分级处理。C 范围博弈：降级交付、守住承诺、质量优先、后续补全。三类问题都要进入可解释、可升级、可复盘的优先级框架。

A 人力危机

核心程序被借调：不硬顶原计划

采取“保核心、降范围、补交接、升风险”。

决策结论

保留核心体验闭环；暂缓高风险分支；拆分可接手模块；立即升级资源风险。

不承诺“照原计划做完”，而是承诺“核心体验可交付”。

决策依据

核心程序影响战斗机制、技能判定、联调和 QA；距提交仅 3 周。

继续硬顶会把风险推迟到提测阶段爆发。

关键风险

手感不完整、QA 时间压缩、接手程序返工、团队责任归因。

风险不是少一个人，而是知识、代码和责任交接同时断裂。

沟通对象

制作人：确认取舍。
程序负责人：重排资源。
QA：缩小测试范围。
运营：调整对外承诺。

本页结论

A 场景的 PM 判断是：用范围降级换核心体验确定性，并把资源风险尽早摆到制作人面前。

16

A 场景：核心程序被借调

A 场景的处理重点是快速确认“哪些内容必须保，哪些内容可以降级”。核心程序离开会影响战斗机制联调、技能判定细节、QA 覆盖和责任交接，因此 PM 不能只做排期表上的平移，而要把版本范围重新拆成核心闭环、可替代模块和延期模块，并把资源缺口升级给制作人确认。

A 场景要避免把问题简化为“少一个程序”。核心程序通常掌握战斗机制、技能判定、联调经验和隐性上下文，被借调后会同时影响开发、QA 和责任交接。PM 应推动核心程序留下交接清单和答疑窗口，程序负责人重排资源，QA 缩小测试范围，运营同步可能影响对外承诺的内容。

A 场景的输出应包括调整后的必保范围、延期范围、交接清单、QA 缩减边界和升级记录。这样即使最终范围被砍，也能说明砍掉的是非核心分支，而不是让团队无序救火。

A 场景最终应交付的是范围重排和交接闭环，而不是一句“资源不够所以延期”。

材料依据

表格对应：A 人力危机：核心程序被借调时，不硬顶原计划；拆分必保与可延期范围，保留核心体验闭环，补交接文档和答疑窗口。沟通对象包括制作人、程序负责人、被借调程序、战斗/系统策划、QA 和运营。PM 承诺核心体验可交付，而不是承诺所有内容照原计划完成。

B 需求争议

需求冻结后想加新功能：走变更评审，不预设具体功能

玩家呼声是重要输入，但不是直接排期。

评估维度	关键问题
版本目标相关度	是否服务当前版本目标；如果只是锦上添花，不应挤占核心交付
用户证据强度	是否有数据支撑，是否来自目标用户，而不是单一社区情绪
市场与竞品压力	是否影响外部声量，是否需要运营解释或下版本承接
研发 / QA 成本	是否新增多职能工作，是否扩大测试范围，是否影响提测节点
运营 / 审核 / IP 风险	是否回应玩家情绪，是否涉及授权、审核或原作边界
机会成本	会挤掉什么内容；被挤掉的内容是否更接近版本目标

本页结论 B 场景的 PM 判断是：尊重玩家声音，但必须经过证据、成本、风险和机会成本的变更评审。

17

B 场景：需求冻结后新增功能

B 场景最容易变成策划、运营、社区声音和研发排期之间的拉扯。PM 的处理不是替任何一方站队，而是把新增诉求转成变更评审材料：需求证据是否足够、是否服务本版本目标、MVP 能否压低实现成本、QA 是否还有覆盖空间、运营和审核是否会产生连锁风险。只有评估口径统一，讨论才不会停留在情绪层面。

B 场景的关键是建立冻结后变更机制。新增功能不能因为社区呼声高就直接插入，也不能因为版本冻结就一概拒绝。会议纪要要求先确认需求是否真实存在，再评估用户价值、研发成本、QA 覆盖、运营价值和审核风险。若目标强相关且风险可控，可以考虑轻量 MVP；否则进入下版本或暂不采纳。

B 场景的输出应是一张冻结后需求变更评审表。表中至少包含需求来源、目标相关度、用户证据、研发成本、QA 成本、运营价值、审核/IP 风险、机会成本和当前版本处理建议。

B 场景最终应交付的是变更评审结论，而不是在玩家呼声和研发排期之间反复争执。

材料依据

会议纪要对应：B 会议目标与处理原则：会议主题：需求冻结后玩家高呼声新增功能的评估与处理。会议目标：在保证当前版本稳定交付的前提下，评估新增功能的用户价值、研发成本、测试风险、运营价值与审核风险。不采用“直接做/直接拒绝”的二元处理，冻结后的新增需求先进入变更评审。

C 范围博弈

测试超预期但功能已预告：降级交付、守住承诺、后续补全

不为非核心功能牺牲质量，也不直接伤害运营承诺。

要保什么	要砍什么	要同步什么
玩家可感知承诺	高测试成本分支	运营话术与补偿预案
基础入口 / 奖励 / 主流程	多结局、随机交互、额外小游戏	QA 优先级与测试边界
核心体验与版本目标	非核心复杂内容	延期补全计划和社区解释

本页结论 C 场景的 PM 判断是：保玩家已经感知到的承诺，同时把复杂分支拆到后续版本或补充计划里。

18

C 场景：测试超预期但功能已预告

C 场景需要把“对外承诺”和“内部质量”拆开处理。已经预告的内容要保留玩家能感知到的主路径和奖励闭环，但高测试成本的分支、随机交互、多结局或额外小游戏可以进入延期补全。PM 的重点是同步 QA 边界、运营话术、客服解释和后续补全计划，避免团队为了面子保范围，最后损害版本可信度。

C 场景考验 PM 是否能同时守住承诺和质量。已预告内容代表运营承诺，不能无声砍掉；但测试超预期说明完整交付可能破坏版本质量。可行方案是保留玩家可感知的入口、奖励、主流程和核心体验，砍掉高测试成本分支，并同步 QA 边界、运营话术、客服解释和后续补全计划。

C 场景的输出应包括降级版本说明、测试边界、运营口径、玩家补偿或后续补全计划。关键不是“砍”或“不砍”，而是让玩家感知到承诺仍被尊重，同时让团队有质量底线。

C 场景最终应交付的是降级方案和对外解释，而不是让 QA 在不可控范围里继续硬测。

材料依据

表格对应：C 范围博弈：测试量超预期时，不无声砍掉已预告功能，也不强行完整保留；保留玩家可感知承诺，砍掉高测试成本分支。需要同步 QA、运营、策划、制作人、客服/社区和数据，明确保留入口、奖励、主流程与核心体验，延期补全复杂分支。



B 场景会议纪要

会议纪要应把争议沉淀为下一步可执行动作，而不是记录每个人说了什么。B 场景中，会议材料需要同时覆盖背景、目标、共识、决策、行动项和最终拍板人。尤其要写清楚：当前版本不直接完整接入新增功能，先进入冻结后变更评审；各部门在 T+1/T+2 前补齐证据、成本、风险和建议，由制作人最终判断。

B 场景会议纪要应沉淀为可追踪动作。背景是版本已冻结且策划基于社区高呼声提出新增功能；目标是在稳定交付前提下评估价值和风险；共识是玩家反馈要重视但不能绕过评审；结论分为轻量接入、下版本评估和暂不采纳；行动项明确到策划、数据、程序、QA、审核、PM 和制作人。

会议纪要还要避免只写“大家达成一致”。真正有用的纪要要写清每个行动项的负责人和截止时间：策划补 MVP，数据验证真实需求，程序和 QA 评估成本，审核确认风险，PM 汇总，制作人拍板。

会议纪要的价值在于会后能追责和推进；没有负责人、截止时间和输出物的纪要，对 PM 没有实际帮助。

材料依据

会议纪要对应：B

结论与行动项：会议结论：新增功能不直接完整插入当前版本，先进入冻结后需求变更评审；若目标强相关且风险可控，允许以轻量 MVP 形态进入当前版本；价值明确但风险较高，进入下版本需求池；证据不足或影响交付，本版本暂不采纳。行动项：策划 T+1 补 MVP，数据 T+1 验证需求，程序/QA/审核 T+1 评估成本，PM T+2 汇总，制作人 T+2 拍板。

选做加分项

Codex 辅助风险监控与进度追踪轻量方案

方案不增加团队填报负担，而是把已有协作痕迹转成 PM 可读的风险信号。

输入

需求文档、进度表、GitHub 提交 / PR、Issue / Bug、会议纪要、运营舆情摘要。

原则：不额外制造填报负担，优先读取团队已有协作痕迹。

Codex 自动处理

每日进度摘要、红黄绿风险列表、需求—提交对应表、冻结后变更提醒、QA 风险摘要、行动项追踪。

输出应短、可追踪、能被版本会直接使用。

PM 判断

风险是否真实；是否影响提测 / 提交 / 承诺；私下确认、版本会讨论还是升级制作人。

Codex 只提供信号，PM 负责判断信号是否值得改变计划。

本页结论

Codex 的定位是把协作痕迹变成风险信号；是否改变排期、升级风险或调整承诺，仍由 PM 决定。

20

Codex 辅助风险监控与进度追踪

Codex 的价值不在于多生成一份日报，而在于从已有协作痕迹中发现 PM 容易漏看的信号。需求文档、进度表、PR、Issue、QA 记录、运营摘要和会议纪要本来就存在，AI 只负责把它们汇总成风险提示和行动项追踪。是否升级、是否改排期、是否调整范围，仍由 PM 根据版本目标和团队状态判断。

Codex 方案的定位是从协作痕迹中提取风险信号，而不是新建一套填报系统。团队继续在需求文档、进度表、PR、Issue、QA 记录、会议纪要和运营摘要中工作，Codex 定时汇总进度、红黄绿风险、冻结后变更、QA 阻塞和行动项。PM 再判断信号是否真实、是否影响排期、是否需要升级。

为了不增加填报负担，Codex 不要求团队改变协作方式。它只读取已有痕迹并生成提醒。这样工具不会变成新的管理负担，也能让 PM 更快发现需求变更、测试阻塞和行动项未闭环。

Codex 的输出必须能被 PM 直接用于日报、版本会或风险升级，否则就只是另一份自动生成文档。

材料依据

表格对应：Codex 风险监控：Codex 读取需求文档、进度表、PR、Issue、QA 记录、运营摘要与最近会议纪要，生成进度摘要、红黄绿风险列表、需求与提交对应表、冻结后变更提醒、QA 风险摘要和行动项追踪。PM 负责判断信号是否真实、是否影响排期、是否需要升级给制作人。

光核课题三 | AI 赋能游戏项目管理 | 左涵俊

PDF 第 20 页，对应 PPT 第 20 页

复盘框架

上线结果不是简单失败，而是暴露了用户与流程问题

DAU 85%、核心玩家认可、新手劝退、团队士气下降，需要一起看。

维度	核心问题	参与角色	数据来源
目标达成	DAU 为何只有 85%，是拉新不足、回流不足还是留存断点	PM、数据、运营	DAU、WAU、留存、活动参与
核心玩法	核心玩家认可什么，是手感、强度、上限还是竞技公平	战斗策划、QA	PVP 参与、胜率、使用率、退出率
新手体验	劝退发生在哪里，是教学、资源、匹配还是信息量	系统、数据、社区	教程完成率、流失节点、评论
IP 内容	是否符合粉丝期待，是否存在角色失真或原创边界争议	IP、美术、运营	舆情、视频、问卷、热词
研发过程	冲刺为何高压，是需求变更、人力不足还是 QA 范围失控	PM、程序、QA	排期、Bug、变更记录
团队状态	士气为何下降，是否需要调整节奏、复盘方式和沟通机制	各负责人	匿名反馈、复盘会、行动项完成率

本页结论

复盘不能只找一个原因；它要同时解释数据结果、用户分层、研发过程和团队状态。

21

版本复盘框架

上线结果假设为 DAU 达成 85%、核心玩家认可、新手劝退、团队士气下降。复盘不能简单判定版本失败或成功，而要同时看目标达成、核心玩法、新手体验、IP 内容、研发过程和团队状态。核心玩家认可可能说明高阶体验成立，新手劝退说明进入路径或信息密度有问题，团队士气下降说明冲刺流程也需要修复。复盘结果必须转化为下轮 Roadmap。

复盘不应只问版本成功还是失败。DAU 只达成 85% 需要拆成拉新不足、回流不足还是留存断点；核心玩家认可说明高阶体验成立，但新手劝退说明入口或信息密度存在问题；团队士气下降说明冲刺流程也需要修复。复盘结果必须转化为下一轮 Roadmap，而不是停留在总结。

复盘产物应包括问题归因和下一步动作。新手劝退不能只写“优化新手体验”，而要定位是教学过长、资源不足、匹配挫败还是信息过密，再进入 Roadmap 的具体任务。

复盘的目标是找到下一版要修什么，而不是给当前版本贴成功或失败的标签。

材料依据

表格对应：版本复盘维度：目标达成：DAU 为什么只有 85%，是拉新不足、回流不足还是留存断点。核心玩法：核心玩家认可的是手感、强度、上限还是竞技公平。新手体验：劝退发生在教学、资源、匹配还是信息量。研发过程：冲刺高压来自需求变更、人力不足还是 QA 范围失控。团队状态：士气为何下降。

Roadmap 与制作人思维

3 个月规划要同时回应口碑分化和团队士气

PM 保障路径可达，制作人判断方向是否值得抵达。

时间	目标	核心交付	口碑分化	团队士气
第 1 月	止血复盘	热修、数据复盘、新手问题清单、强舆情回应	先修最明显流失点，避免继续放大口碑分化	暂停非必要需求，给团队恢复和复盘时间
第 2 月	新手专项	教学重构、匹配保护、回流补足、资源节奏调整	降低理解门槛，但不削弱核心 PVP 深度	建立变更评审 + 风险日报，减少临时插单
第 3 月	稳定迭代	新主题内容、平衡补丁、社区反馈闭环、版本预告	保核心深度，顺滑进入路径，给社区可预期节奏	提前冻结需求，控制测试范围，恢复交付信心

开放题摘要

优秀 PM 的核心价值，是在目标、时间、人力、质量和风险之间建立可执行的秩序；优秀制作人则承担更高层的产品判断：项目最终要成为什么、当前版本真正服务谁、多个正确选项中选哪一个并对结果负责。这也是本方案从 PM 执行走向制作人视角的收束。

3 个月 Roadmap 与制作人思维

未来 3 个月规划应同时回应用户结果和团队状态。第 1 月以止血复盘为主，完成热修、数据复盘、新手问题清单和强舆情回应；第 2 月做新手专项，重构教学、匹配保护、回流补足和资源节奏；第 3 月恢复稳定迭代，推进新主题内容、平衡补丁、社区反馈闭环和版本预告。优秀 PM 建立可执行秩序，优秀制作人判断方向是否值得抵达。

3 个月 Roadmap 要同时回应用户结果和团队状态。第 1 个月先止血复盘，处理热修、数据复盘、新手问题和强舆情；第 2 个月做新手专项，优化教学、匹配保护、回流补足和资源节奏；第 3 个月恢复稳定迭代，推进新主题内容、平衡补丁和社区反馈闭环。PM 关注执行秩序，制作人承担更高层方向判断。

Roadmap 还需要控制节奏：第 1 个月处理风险和口碑，第 2 个月修复关键体验，第 3 个月恢复内容迭代。这样安排能避免团队在士气下降后继续高压堆需求。

Roadmap 不是愿望清单，而是把复盘结论按时间和资源约束排序后的执行方案。

材料依据

表格对应：3 个月 Roadmap 与 PM/制作人区别：第 1 个月止血复盘：热修、数据复盘、新手问题清单、强舆情回应。第 2 个月新手专项：教学重构、匹配保护、回流补足、资源节奏调整。第 3 个月稳定迭代：新主题内容、平衡补丁、社区反馈闭环、版本预告。PM 建立可执行秩序，制作人承担更高层产品判断。

附录 A

AI 使用说明与人工修正摘要

AI 用于过程协作，最终判断由本人完成。

AI 用途	人工判断与边界
发散选题、梳理结构	收束为火影式 IP 动作 PVP 手游，不让多个品类分散作答
生成阶段性草稿	改成先认知地图、再 48h SOP、再冲突与复盘
整理冲突决策	B 类冲突不假设具体功能，改为通用变更评审机制
生成会议纪要与工具方案	保留 PM 判断、沟通对象、升级路径和 Codex 边界

本页结论

附录 A 说明 AI 参与的是结构整理与方案迭代；所有题目收束、人工修正和最终判断均由本人完成。

AI 使用说明与人工修正

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。关键人工修正包括：收束为 IP 动作 PVP 主蓝本，先做项目认知地图再设计 48h SOP，B 类冲突不擅自设定具体功能。

AI 使用说明应证明过程，而不是展示 AI 输出。关键在于本人如何提出约束、发现偏差并要求修正：例如把选题从泛泛项目管理收束到 IP 动作 PVP 手游，要求 SOP 先建立认知地图，要求 B 场景不要虚构具体新增功能，要求 PDF 从页面分析改为母版正文补充。这些输入体现人工判断。

AI 使用说明中最重要的是人工修正记录。它证明我不是接受 AI 初稿，而是在多轮对话中发现“语言太 AI”“竞品分析不适配”“截图不对应”“PDF 不是页面分析”等问题，并不断收束方向。

AI 使用说明要证明我有主动判断和修正能力，而不是证明 AI 能把内容写得很完整。

材料依据

AI 使用说明对应：使用过程与人工修正：GPT 用于发散思路、梳理结构、生成阶段性草稿、制作 Word/PPT 输出，并在持续追问和纠偏后进行二次修正。AI 没有替代选题判断、品类取舍、风险边界定义和最终结论。人工修正包括收束为 IP 动作 PVP 主蓝本、先做项目认知地图再设计 48h SOP、B 类冲突回到通用变更评审机制。

附录 B

关键输入截图：我如何使用 AI

截图保留我的输入、补充和纠偏过程，用来说明 AI 是协作工具，不是最终判断来源。

是的，SOP 环节下来没有什么特别大的问题，则先对游戏的整体认知——核心驱动力与玩法，然后是利用 ai 整合项目自立项又指地最近的会议纪要等等，让 pm 能够对我对游戏有一定的认知，然后是关于游戏本身——它对外部的吸引力在哪里，它核心能卖的对象是谁，比如对于我们这个 ip 改编的游戏，那么就发发给 pm 的受众与媒体受众，因为我们目前的项目是尽量可适配于对外，这个也是需要斟酌的一点，ai 在这个过程中担任输出提示与方案对齐，进而再是关于我们本版本的版本更新范围需求池——包括每个需求的责任人，利用 ai 生成对应文档表格，在此基础上再是对外部与外部媒体——这一部分是由开发团队的成本进行修改，ai 来收集包括玩家侧与社区讨论等的内容，然后再是综合的风险分析与各个部门的外部协调，包括优先级的提醒——而不只是当前版本，而是要从更长远的多版本进行规划，而且比那和火部的运营上的策略创新（长期持续运营）也是在多个版本确定与运行下来的策略的

收起 ^

关于 b 这里，这个提出来切题，关于新功成本身并没有定义，这是一个什么具体功能，你这里直接说切题死了，实际上我们是有相对通用化的操作标准太对应不同功能共性——也就是关于风险定义与识别风险的解决，我个人理解还是以保证交付为主，然后关于数据收集与运营方面要具体收集 ai 提供的市场数据与竞品分析，再决定如何推进，包括审核风险，我们一个需求，现在主要 b

这选择用 Codex (GPT)，它的记忆力与综合能力较强，然后关于它编辑与风险信号生成策略，可以使用 Codex 的自动化进行输出与策略策略+提示策略，然后输入的系统是利用 Github 库（代码库和策略）实现策略与策略内容与需求文档对应并修改，同时 Codex 自动化策略也可以使策略与策略内容对应并修改，不用进行再再花多步策略策略

使用方式

- SOP：我先补充整体认知、用户对象、需求池
- B 冲突：我纠正 AI 不应替题目设定具体新功能
- Codex：我限定它做风险信号，不替代 PM 判断

本页结论 这些截图保留的是我的输入和纠偏过程，用来证明我如何提出约束、补充背景、修正 AI 偏差。

24

关键输入与纠偏过程

关键交互截图用于呈现我的输入、补充和纠偏过程。SOP
相关输入体现我主动补充整体认知、用户对象、需求池、舆情、风险路径和跨部门对齐；B 类冲突输入体现我要求 AI 不要替题目虚构具体新增功能，而是回到通用变更评审机制；Codex
相关输入体现我把工具边界限定为读取协作痕迹、生成风险信号和进度摘要，不替代 PM 判断。

关键截图应优先展示本人输入的大段约束和纠偏内容。SOP
截图证明我要求补全项目认知、用户对象、需求池、舆情、风险路径和跨部门对齐；B 冲突截图证明我要求回到通用变更评审机制；Codex
截图证明我把工具限定为读取协作痕迹、生成风险信号和进度摘要，不替代 PM。

因此附录截图应优先选择输入框、长段指令和纠偏节点，而不是 AI 输出结果。老师需要看到的是我如何使用 AI 推进思考，而不是 AI 替我写出了什么。

截图选择标准应服务“我如何使用 AI”，所以输入、限制和纠偏比 AI 的完整回答更重要。

材料依据

AI 使用说明对应：关键输入与纠偏：关键截图优先证明本人如何输入、补充限制和纠偏：SOP
输入体现主动补全整体认知、用户对象、需求池、舆情、风险路径和跨部门对齐；B 冲突输入体现要求 AI
不要替题目虚构具体新增功能，而是回到通用变更评审机制；Codex 输入体现工具边界限定为风险信号和进度摘要，不替代 PM 判断。

附录 C

战斗策划与个人经历证据截图

证据只用于支撑品类理解和项目实践，不代表真实商业项目内部数据。



火影长期体验 角色制 PVP、强度争议、长期养成。



线下赛事与社区观察 竞技氛围、玩家讨论、版本情绪扩散。



PVP 方法论沉淀 角色、机制、反馈、运营压力的拆解维度。



Emotion Mask 项目
小团队交付、范围控制、状态管理与项目沟通经验。

本页结论 附录 C 只作为证据材料：支撑我具备动作游戏理解、PVP 方法论和小团队项目经验。

证据材料与提交边界

个人经历证据用于支撑品类理解和项目实践，而不代表真实商业项目内部数据。火影长期体验支撑角色制 PVP、强度争议和社区表达理解；线下赛事观察支撑竞技氛围与玩家讨论理解；PVP 方法论沉淀支撑角色、机制、反馈和运营压力的拆解维度；Emotion Mask 项目支撑小团队交付、范围控制、状态管理和项目沟通经验。证据服务论证，不替代 PM 推演本身。

证据材料只服务可信度边界。火影数据和赛事截图证明我对角色制 PVP、强度争议和社区讨论有长期观察；PVP 方法论和动作游戏截图证明我有品类理解来源；Emotion Mask 等项目截图证明我有小团队交付、范围控制和沟通经验。它们不能替代真实商业项目数据，也不承担商业项目背书。

证据页最终服务于提交边界：我有足够理由选择这个品类，也能解释自己的理解来源；但所有商业判断仍属于虚拟项目推演。这样写更稳，也更符合课程作业的真实性要求。

证据边界写清后，个人经历既能增强可信度，也不会让报告越界成真实商业项目分析。

材料依据

个人背景材料对应：证据边界：个人经历证据只用于支撑品类理解和项目实践，不代表真实商业项目内部数据。火影长期体验支撑角色制 PVP、强度争议和社区表达理解；线下赛事观察支撑竞技氛围与玩家讨论；PVP 方法论支撑角色、机制、反馈和运营压力拆解；Emotion Mask 项目支撑小团队交付、范围控制、状态管理和项目沟通经验。