

戴子坤

手机: +86 15951915081

出生日期: 2002.06.23

邮箱: zikun.dai@smail.nju.edu.cn

个人主页: zikun-dai.github.io

教育经历

南京大学 本科 | 电子信息科学与技术

2020.09 – 2024.06

- 专业成绩: GPA 4.5/5.0, 专业前 10%
- 主修课程: C 程序设计、计算机系统基础、操作系统、数据结构与算法、离散数学、计算机图形学
- 荣誉奖项: 南京大学优秀毕业生、优秀学生、人民奖学金、国家励志奖学金

南京大学 硕士 | 通信工程

2024.09 – 2027.06

- 研究方向: 交互式视频生成世界模型、游戏智能体、计算机视觉
- 荣誉奖项: 南京大学学业奖学金一等奖
- 导师: 姚遥、曹汛

实习与项目经历

生数科技 | 流式数据算法实习生

2026.06 – 至今

- 工作内容: 负责流式 vidu s 系列视频生成基座模型的训练数据 Infra, 搭建面向模型训练的数据生产、处理与质量保障管线, 支撑训练数据持续迭代; 探索交互式视频世界模型的前沿方法, 提升可控视频生成的质量。

蚂蚁集团 | 游戏数据 Infra

2025.09 – 2026.06

- 项目介绍: 训练能够生成、理解并自主探索复杂动态环境的智能模型, 需要兼具场景多样性、统一动作表征与精确空间监督的高质量交互数据, 而现有数据集往往难以同时满足这些要求。为此, 构建覆盖多款主流 3A 游戏的多模态数据集, 将异构游戏交互统一至跨游戏动作空间, 并提供精确空间标注, 可支撑交互式世界模型、通用游戏智能体、空间智能与三维重建等任务。
- 项目成果: 对 80 余款主流 3A 游戏进行了深入逆向, 难点在于不同游戏引擎差异较大, 需要对每个游戏恢复深度尺度、获取相机位姿并统一坐标系、优化性能以高帧率录制, 最终准确重建出场景点云。
相关数据已用于蚂蚁的交互世界模型 (Lingbot-World、Lingbot-World-2.0) 和流式三维重建模型 (Lingbot-Map) 的训练。

学科竞赛

- 全国大学生电子设计竞赛 一等奖

学生工作

- 南京大学毓琇书院 新生朋辈导师
- 南京大学苏州校区融媒体中心 美编、摄影
- 南京大学电子科学与工程学院 研代会常任代表