

# 崔乐

13810393066 | i@cuile.com

男 | 180cm | 汉 | 北京理工大学 | 计算机 | 本科

## 个人概况

- 15年移动互联网产研经验，10年团队管理经验。
- 经历过公司从0到1的创业过程，深知创业难点。
- 拥有软件开发、运营商服务、大数据业务等多领域的工作经验。
- 具备产品、技术、运营、数据、商务等多岗位职业技能。
- 熟练使用 Linux, Docker, Python, H5, Javascript, MySQL, PostgreSQL 等开发工具。
- 熟悉网络架构，拥有CCNA证书。

## 工作经历

2020/02-2024/05 智能数据技术有限公司 - 部门总监

运营商大数据及联合运营服务商

作为运营商大数据服务与精准营销服务领域的先驱者，本公司深耕行业，凭借卓越的数据服务能力，累积了丰富的市场实战经验、广泛的客户基础以及坚实的合作伙伴网络。在2019年至2020年间，公司实现了超过一亿元的收入规模，彰显了其在数据服务领域的领先地位与强劲的市场竞争力。

### 工作职责：

- 用户画像研究与精准营销建模，帮助企业降低营销成本。
- 负责拓展运营商关系，达成大数据合作目标。
- 制定5G消息发展策略，探索5G消息业务发展路径。

### 工作内容：

- 通过深入企业调研与数据建模，为特殊类化妆品商户精准构建用户画像并优化营销策略。
  - 实现短信点击率提升至10%。
  - 同时基于投后数据洞察，提出区域投放优化与重点城市分层运营方案，助力企业降低营销成本并提升复购效能。
- 深化与各大运营商的战略伙伴关系，携手推进基于深度包检测（DPI）数据的精准营销业务合作，共同探索数据驱动的营销新境界。
  - 成功携手中移动互联网公司及中国电信云公司，签订了大数据联合建模项目合作协议，并顺利推进项目实施，致力于通过数据融合与模型创新，挖掘数据价值，赋能业务发展。
  - 在全国范围内，与山东、江西、江苏、广东、广西、重庆、北京、河北、湖北、湖南、福建等超过十个省份的移动省公司建立了精准营销业务合作关系，形成了广泛而深入的业务联动网络，共同推动营销精准化与效率提升。

- 制定公司5G消息业务的发展规划，探索5G消息的商业模式。
  - 凭借我在中国移动ODM项目服务中积累的深厚经验，以及在主导5G消息预研项目期间对5G消息业务的深刻理解，我参与了泰岳集团5G消息云平台的能力布局工作。
  - 不仅如此，我还亲身投入到5G消息订阅号商业模式创新策划中，并全面参与了5G消息预付平台的整体设计规划。这些经历不仅极大地拓宽并深化了我对5G消息技术运用及其商业变现潜力的认知，更为我在为中移互联网公司构思并设计“数智5G消息”业务方案时，提供了坚实的实践基础与无限的灵感启迪。
  - 我基于对中移互联网公司内在业务资源与数据能力的洞察，结合我个人对运营商多种业务形态及数据优势的全面理解，并遵循数据安全与合规性的要求，为中移互联网公司设计了“数智5G消息”这一创新业务，帮助中移互联网公司月均创收50万+。
  - 同时也帮助公司成为“数智5G消息”业务的合作代理商，为公司在5G消息业务上的发展铺平了道路。

2012/10 - 2020/02 北京新媒传信科技有限公司 - 高级总监

中国移动ODM服务提供商

公司主要做为中国移动ODM服务的提供商，负责中国移动飞信业务的研发与运营工作，累计达成注册用户5亿+，活跃用户9000万+。

#### 工作职责：

- 负责与甲方沟通制定项目规划，维护甲方客户关系，
- 带领项目团队工作，进行项目全流程管理，保证项目按期完成。
- 同时交付多个中国移动项目，项目共金额达到亿级。

#### 工作内容：

- 融合通讯数据分析平台：
  - 对融全通讯客户端与后台业务数据的收集与分析平台，为公司培养数据分析人才，输出数据分析方式与成果。
  - 重建了融合通讯的产品运营与用户体验跟踪系统，提升运营效率70%以上，提升产品体验反馈率100%。
- 飞信同窗游戏平台：
  - 我接手飞信同窗游戏专区后，对社区能力与资源进行了全面分析，通过整合飞信同窗的用户体系、社区互动功能、短信服务以及通讯录数据资源，打造了一个以移动手机号码为核心的游戏生态系统，旨在为用户提供更加丰富、便捷的社交游戏体验。
  - 经过精心打造的同窗游戏平台“社交SDK”，凭借其出色的性能和广泛的应用场景，赢得了市场的广泛认可。
  - 在上线仅一个月的时间内，便成功与超过60家游戏开发商签署了合作协议，展现了强大的市场吸引力和广阔的发展前景。
- 中移互运营支撑平台：
  - 为中移互联网公司全业务线的，产品运营、业务控制、计费信控等环节，提供统一的控制与管理能力，加速各业务线的日常运营速度、降低操作复杂度。

- 5G新通话能力研发：
  - 我带领团队依托先进的WebRTC技术架构，成功开发出了一对一高清音视频通话、多人音视频会议以及会议白板等全面的语音视频通讯功能。
  - 在此过程中，我们与中兴展开激烈竞争，共同角逐5G新通话的标准技术方案。
- RCS客户端、5G消息预研：
  - 我带领产研团队，根据GSMA的设计规范，设计与开发一系列基于RCS及MAAP协议的前沿功能，包括富媒体消息传递、音视频通话功能以及chatbot智能人机交互等，为中国移动的5G新通话与5G消息业务奠定了坚实的技术基石，探索通信服务迈向更加智能化、多媒体化的业务形态。
- 飞信APP iOS端：
  - 带领产研团队，开发飞信APP的iOS版本，为移动用户提供优秀的融合通信产品。

2011/09 - 2012/10 北京金山云网络技术有限公司 - 团队负责人

公司做为国内首批云存储服务提供商，为市场提供低成本的云存储解决方案。

#### 工作职责：

- 带领并管理 Android 团队，达成公司业务目标。

#### 工作内容：

- 管理快盘APP的产品设计与研发工作。
- 与小米合作，研发设计 MIUI 专用的网盘。

2007/09 - 2011/09 北京畅享互联科技有限公司 - 部门经理

MTK手机平台游戏开发商、福彩彩票平台开发运营服务商

#### 工作职责：

- 手机游戏团队的搭建与管理。
- 福利彩票系统开发团队的管理。

#### 工作内容：

- 游戏研发与运营：
  - 为国内MTK平台手机方案商提供游戏产品。
  - 年研发游戏60+款，月收入流水达到1000万。
- 福彩线上投注系统：
  - 规划福利彩票官方网络投注平台的功能及业务流程，设计手机端、WEB端彩票销售软件。
  - 福彩线上投注系统在北京、天津、青海等多地上线，并向淘宝彩票提供投注接口。



## 项目经历

2020/02 - 2020/06 电商用户研究项目（特殊类化妆品） - 项目负责人

#### 项目背景：

- 为一特殊类化妆品商户提供用户消费行为研究。

#### 项目经历:

- 深入合作企业内部,了解产品特点、用户群体特征,并据此建立用户模型。
- 优化产品宣传落地页,突出产品优势。
- 跟踪营销数据反馈,对投后数据进行复盘。

#### 项目成果:

- 对运营商数据进行建模分析,筛选后的精准用户使短信点击率上升到 $\approx 10\%$ 左右。
- 对投后数据进行分析,发现 $\approx 50\%$ 的订单来自全国 $\approx 8\%$ 的城市地区,建议优化广告投放区域。
- 对复购数据进行分析,发现1次复购率为 $\approx 25\%$ (符合商家预期),但2次复购率急速衰减为 $\approx 2\%$ ,建议加强持续的用户管理与运营。
- 进一步分析后,双发现新一线城市的1次、2次复购率均为最高,建议重点关注这部分地区的用户。

2019/06 - 2019/12 社群营销(公众号) - 项目负责人

#### 项目背景:

- 搭建了社群营销业务线、组织开展了面向幼儿教育方向的社群营销业务。

#### 项目经历:

- 带领2名市场同事,搭建公众号运营团队。
- 安排市场同事进行KOL的招募工作,我负责订单结算、公众号、商城系统搭建等工作。
- 通过微信群营销、线上会销等方式销售幼儿教育产品的销售。

#### 项目成果:

- 完成社群营销月收入达到10万+的阶段性目标。

2015/04 - 2015/07 飞信同窗游戏SDK - 项目负责人

#### 项目背景:

- 飞信同窗游戏平台被APP游戏强烈冲击,原有的网页游戏与互动社区用户活跃严重下跌,平台面临被行业淘汰的危机。

#### 项目经历:

- 深入研究手机游戏推广模式,抓住游戏粘性与推广成本这两个痛点。
- 基于中国移动手机号码这个用户体系,将飞信同窗的用户ID、社区能力、短信能力、通讯录数据,这四者打通,包装成“一键登录->好友邀约->社区互动”的裂变传播链,为游戏厂商的用户运营赋能。
- 带领十几名产开测人员,用时一个半月完成SDK的开发。
- 带领7名运营同事,进行2B的市场推广。

#### 项目成果:

- SDK上线1个月,就与60+家游戏厂商签约合作。

2007/09 - 2010/06 游戏研发与运营 - 团队负责人

### **项目背景：**

- 公司从运营商SP业务转向手机内置应用业务，重新组建团队，与手机方案商配合，完成手机游戏内置与计费能力。

### **项目经历：**

- 重新组建游戏研发组队，招聘产品、开发、运营、测试人员≈30人，分为5个研发小组，每小组独立负责一个游戏项目的研发。
- 安排每个小组的游戏选题、审核策划方案，制定开发方案、开发计划、测试进度，游戏上线等日常工作。
- 处理日常运营数据，与各手机方案商同步运营数据、协调内置需求。
- 根据每个游戏的反馈数据，迭代更新游戏研发计划。

### **项目成果：**

- 形成了自有知识产权的游戏编辑器。
- 年研发游戏65款，月收入流水达到300万。
- 率先推出了国内第一款在线斗地主游戏，成为当时国内第二大MTK手机游戏提供商。