

履 歴 書

2024 年 5 月 28 日 現在

ふりがな	ら こうねん		
氏 名	羅 浩然		
生年月日	1998 年 3 月 11 日生（満 26 歳）	性別	男性
E-MAIL	stxlhr@gmail.com		
ふりがな	とうきょうと いたばしく なかだい1-46-15		
現住所	〒 174-0064 東京都板橋区中台1-46-15		
電話番号	+819029152828	携帯番号	09029152828
ふりがな			
連絡先	〒 同上		
電話番号		携帯番号	



年	月	学 歴 ・ 職 歴 ・ 免 許 ・ 資 格
		学 歴
2016	9	Nanjing University Jinling College 入学
2020	6	Nanjing University Jinling College 卒業
2020	9	University of Wollongong School of
		Computer Science (Master) 入学
2022	6	University of Wollongong School of
		Computer Science (Master) 卒業
2022	10	早稲田大学 創造理工学部 経営システム工学科 （博士後期） 入学
		現在に至る
		職 歴
2022	1	Tencent (internship) 入社
2022	3	Tencent (internship) 退社
2022	3	ByteDance (internship) 入社
2022	9	ByteDance (internship) 退社
2023	7	Lilith Game (internship) 入社

2023	10	Lilith Game (internship) 退社
		以上
		免許・資格
2015	1	取得
2021	5	TOEIC公開テスト745点 取得

実務経験（インターンシップ）

1. テンセント（Tencent）でのアルゴリズムエンジニア/2022年1月 - 2022年3月
Tencent Oteam-OCRオープンソース共同プロジェクトにおいて、画像の歪み補正、検出、認識のためのアルゴリズムの共同開発を担当。リモートサーバーのLinuxシステム上でコードデバッグ、統合、テストも実施。
Tencent NLG（テーブルテキスト生成）スタートアッププロジェクトにおいて、テーブル分析モード、テキスト前処理、構造設計、テーブル前処理のアルゴリズム化を担当し、Tencentの各種ゲームデータの効率的な処理と分析を実施。

2. バイトダンス（ByteDance）でのゲームマネージャー 2022年4月 - 2022年10月
南アジアのNo.1 MOBAゲーム「MLBB」のパキスタン、ネパール、バングラデシュなどでの現地イベントを組織。
南アジアにおけるローカライズされたコミュニティ運営を担当。約100人のクリエイターチームのオーガナイザー兼マネージャーとして、南アジアにおけるクリエイタープロジェクトの運営も担当。データ建模と予測モデルを用いた商業データ分析により、ユーザーのニーズを掘り下げました。

3. リリスゲームズ（Lilith Games）での戦略アナリスト 2023年7月 - 2023年10月
社内AIネイティブ管理ゲームのプロジェクト立ち上げに参加し、会議議事録、ブレインストーミング、プロジェクトBPなどを担当。業界の財務報告書や年次報告書の分析、ゲームの競合製品の監視、AI駆動のゲーム市場予測などを実施。ゲームの種類には、FPS、マッチ3、SLGなどが含まれる。ヨーロッパ、アメリカ、韓国などの主要ゲーム企業や新興スタジオとのプロジェクト投資および協力交渉を実施。

特技・趣味等の自己PR

私は早稲田大学創造理工学研究科の博士課程の学生です。修士課程および博士課程を通じて、コンピュータサイエンスに基づく研究を産業と統合し、イノベーションと経済発展を推進することに専念してきました。特に、AI技術とIoT技術を活用したスマートリテールシステムの開発に注力しており、労働力不足や高齢化社会の課題に対処することを目指しています。また、CV（コンピュータビジョン）やNLP（自然言語処理）技術を通じて消費者行動分析を行います。 さらに、私はバイトダンスやテンセントを含む中国の大手インターネット企業でインターンシップを経験し、アルゴリズムエンジニア、ゲーム 運営、戦略分析など多岐にわたる役割を担いました。英語環境での仕事経験もほぼ1年あり、グローバルチームとの共同開発や管理、ビジネスデータのローカライズ分析などを行ってきました。私の人生目標は、技術革新を活用して生活の質を向上させ、人々に実感できる幸福をもたらすことです。

学術出版物

Luo H. The Personalized Customized Framework Built with Implicit Feedback and Features[C]//2021 International Conference on Electronic Information Engineering and Computer Science (EIECS). IEEE, 2021: 642-648.

Luo H. Bi-LSTM based sentiment analysis on the reviews of several mobile phone brands[C]//2nd International Conference on Computer Vision, Image, and Deep Learning, SPIE, 2021, 11911: 440-452.

He Z, Luo H. Hybrid image classification model based on AEGAN and pseudo-label[C]//2021 6th International Symposium on Computer and Information Processing Technology (ISCIPT). IEEE, 2021: 515-520.

Utilizing Band-Channel Fusion Mechanism as a Regulator for Feedback Attention in EEG based Sentiment Classification, 2024 13th International Conference on Software and Computer Applications. (Accepted)

Luo Haoran, Yang Qing. Sentiment analysis of bidirectional long short-term memory network based on emotional dictionary and stacked residuals [J]. Journal of Computer Applications, 2022, 42(4):1099-1107. DOI:10.11772/j.issn.1001-9081.2021071179.

FSAMT: Face Shape Adaptive Makeup Transfer, IEICE Transactions on Information and Systems.

Text Affective Computing Model based on SR-XLNET and Adaptive Weight Cross-Language VA Sentiment Lexicon. IEICE Transactions on Information and Systems (Under review)

AGO-I: A real-time consumer intelligent guidance system based on IoT and multi-tasking user portraits. IEICE Transactions on Information and Systems(Under review)

First Name: HAORAN

Last Name: LUO

PhD student at Waseda University CSE

Email : stxlr@gmail.com

Birth : 1998/03

Country of Citizenship : China



Education

Waseda University

Doctor's Degree, Artificial Intelligence, September 2022 - June 2025

University of Wollongong

Master's degree, Computer Science, September 2020 - June 2022

Summary

I am a doctoral student at Waseda University's Graduate School of Creative Science and Engineering. Currently, I'm working on the development and industrialization of business digital transformation technologies for Japan's Society 5.0. This research is funded by the Japan Science and Technology Agency (JST) (not an employment relationship). During my master's and doctoral period, I have been focusing on combining computer science-based research with industry to promote the innovation and development of business economy, which is also the research topic of my doctoral period.

I have tried different types of jobs, from algorithm positions that focus on personal research to game operations and game strategy positions that require communication with people. It seems that I have a destiny for Internet companies or game companies. Actually I don't intend to limit my job content to a specific position or industry, the most important thing is to use my skills to create value.

Experience

Strategy Analyst at Lilith Games

July 2023 - October 2023

1. Participate in the project establishment of the company's internal AI native pet management game , including meeting minutes , brainstorming, project BP, etc.
2. Industry financial reports and annual report analysis , game competitive product monitoring , AI-driven game market forecast , etc. Game types include but are not limited to: FPS, match-3 and SLG.
3. Conduct project investment and cooperation talks with leading game companies and new power studios in Europe , the United States, South Korea and other regions.

Game Manager at MOONTON GAMES

October 2022 - July 2023

Continuing operations for MLBB events, but target is moving to Russia.

Game Manager at ByteDance

April 2022 - October 2022

1. Organize the No. 1 MOBA game in South Asia "MLBB" local events in Pakistan, Nepal, Bangladesh and more.
2. Responsible for localized community operations in South Asia .
3. Responsible for the operation of creator projects in South Asia, and is the organizer and manager of a creator team of about 100 people.
4. Use data analytics to analyze and predict game user data and calculate return on investment

Algorithm Engineer at Tencent

January 2022 - March 2022

1. Tencent Oteam-OCR Open Source Collaborative Project: responsible for the collaborative development of some algorithms for image distortion correction , detection , and recognition , and at the same time for code debugging , integration, testing under the remote server linux system.
2. Tencent NLG (table text generation) start-up project : responsible for table analysis mode , text preprocessing , structure design and algorithmization of table preprocessing , for efficient processing and analysis of Tencent's various game data.