
Tel : 137-6021-
1643

<http://bourneli.github.io>

Email : 524052035@qq.com

李伯韬 腾讯游戏海外 UA 技术算法组长/职级 T11

求职意向：海外市场 UA 技术负责人

教育

2009 - 2011 武汉大学 | 国际软件学院 | 硕士

2005 - 2009 武汉大学 | 国际软件学院 | 学士

工作

2020.05 - 现在 腾讯（新加坡/深圳）| 游戏海外买量算法组长

- 组建全球三大时区，多地技术团队，团队规模 20 人。
- 研发大数据受众挖掘定向算法，给游戏买量 ROI 带来了显著提升。并且发明了 SKAN iOS 后链路效果评估算法，并且申请了技术专利。
- 搭建数据驱动的 AIGC 视频素材生产管线，涉及混剪/虚拟人/内录/UE/平面等素材，提升素材制作效率，降低素材制作成本，效果显著。

2014.07 - 2020.04 腾讯（深圳）| 游戏商业化推荐 | 算法工程师

- 开发和维护游戏用户画像和标签体系。
- 研发游戏好友推荐方案，涉及冷启动，熟人扩圈，陌生人交友，兴趣匹配等场景。
- 搭建游戏推荐框架，显著提升了开发效率，并减少维护成本。
- 针对 MMO，MOBA 和休闲品类游戏进行定制化游戏商业化推荐。带团队，规模 4 人。

2013.03 - 2014.06 腾讯（深圳）| 游戏数据分析 | 运营开发工程师

- 开发腾讯游戏 BI 分析报表，以及定制化数据分析工作。
- 构建和维护 BI 数据工程底层计算框架。

2011.03 - 2013.02 腾讯（深圳）| 互联网产品测试开发 | 测试开发工程师

- 开发 LAMP 技术栈的内部测试系统。
- 开发协议测试工具，以及 CI/CD 工具。

其他

- 英语：流利阅读英文专业文献，熟练使用英文编写文档。近几年开展海外业务以来，可以使用英语进行工作和日常交流。
- 团队建设：目前带领全球多地团队，积累了较为丰富的团队协作，沟通，目标对齐等团队管理和建设的经验。
- 生活习惯：不抽烟，不喝酒。爱好徒手健身，篮球，游泳和滑雪等体育活动。

