

明媚

1989年出生于湖南，北京理工大学工商管理专业毕业。



邮箱：343602548@qq.com

电话：186-6456-6567



2024年4月 - 至今

腾讯光子工作室《热血美职篮》项目组

- 负责《热血美职篮》双平台（微信&手Q）社交能力功能接入及平台社交能力挖掘，能力验收流程跟进，从品管、协同到平台侧等流程把控；
- 负责手Q渠道合作对接，负责游戏测试期宣发、玩家招募预约，根据游戏特色协调公司资源进行推广招募，负责广告素材文案策划，分析资源投放效果，并制定有效投放策略，其中上线倒计时5天活动成功预约玩家60W，完成预约目标；
- 针对不同运营节点制定主题类关系链活动方案策划、执行及跟进，通过平台关系链等形式达成拉新或回流需求；
- NBA竞品手游运营+投放节奏监测，竞品游戏玩法更新及热门活动参考，分析玩家舆情走势，并提出合理有效建议。

2023/09 - 2024/03

QQ手游游戏产品中心

- 负责天涯明月刀、欢乐麻将、欢乐斗地主、奇迹暖暖，魂斗罗等成熟精品游戏的手Q渠道运营；
- 负责游戏在手Q渠道各场景的推广素材对接与落地（资源配置、投放安排、数据分析等），并能结合游戏与用户特色不断提升资源效率，保障产品在渠道侧的新增&活跃；
- 制定不同阶段的渠道推广事件和活动，提升产品在渠道的推广意愿与流量；

2019/04 - 2022/01

腾讯光子工作室《金铲铲之战》项目组

- 负责《金铲铲之战》基础平台社交能力功能接入及平台社交能力挖掘，结合游戏上线、版本更新等平台验收流程跟进，从品管、协同到平台侧等流程把控；
- 基于平台社交能力，结合游戏特色，搭建微信《开黑小程序》及手Q《ark组队小程序》工具，提升游戏传播分享；其中《登顶福袋》作为常驻游戏内功能，结合游戏玩法触发福袋分享好友，从上线至今累计分享率79%；除此外，搭建数据类工具《战绩小程序》和《弈士周报》稳固活跃；
- 针对不同的运营节点制定主题类关系链活动方案策划、执行及跟进，通过平台关系链拉人、裂变、或组队、瓜分红包等形式达成拉新或回流需求，从页面设计、开发到测试等流程把控，监控活动运营效果，跟踪数据动态，对活动效果进行分析并总结出报告；其中游戏上线首期关系链活动累计拉新101万，活动分享率15%；
- 各渠道合作对接，负责游戏测试期宣发，根据游戏特色协调公司资源进行推广招募，负责广告素材文案策划，分析资源投放效果，并制定有效投放策略；
- 竞品手游分析&玩家舆情监测，负责监控国内外时政新闻事件、社会热点舆情；竞品手游及重点手游最新动态，包含游戏玩法更新及热门活动等，分析玩家舆情走势，并提出合理有效建议，定期撰写舆情分析报告；
- 版署申请材料筹备及执行落地。

2018/03 - 2018/09

腾讯理财通

- 负责权益类产品的机构合作对接，包括产品上线、运营、推广等日常合作衔接；产品售前-售中-售后服务工作对接；
- 负责对外的机构合作对接，包括创意策划、方案输出、需求分解和需求跟进、效果反馈等；
- 负责对内联合运营项目管理，包括项目进度管理、跨团队沟通、会议组织安排、资源协调等；
- 负责浮动收益产品相关数据分析工作，分析观点和优化意见；
- 协助推进商务拓展支持相关工作。包括机构经费管理、商务对接方案制作，商务对接支持等。

2015/05 - 2017/06

腾讯光子天玑智趣工作室《英雄杀》项目组

- 负责腾讯自研桌游《英雄杀》运营活动的策划、执行和跟进，从页面设计、开发到测试等流程把控，保证活动上线质量，基于项目运营需求达成KPI落实；实现活跃和收入两项指标持续增长，月活跃峰值突破400万，月流水峰值突破4000万，达到业内桌游

产品的活跃和营收最高水平；

2. 针对不同的运营目标或配合不同的运营节点，制定不同的活动方案，监控活动运营效果，跟踪数据动态，适时调整提升数据目标，对活动效果进行分析并总结出报告；实现通过活动成功拉回流用户65%并稳定活跃的好成绩；
3. 负责页游《英雄传奇》的日常运营，包括游戏活动策划和配置，用户管理、社团管理，官网搭建等；
4. 各渠道合作对接，活动策划和活动中线落地等流程，根据游戏特色协调公司内外部资源进行推广，对活动效果分析利用平台资源优化提升活动质量；
5. 负责广告素材文案策划，跟进美术设计及后续优化工作，提取广告数据报表，分析投放效果，并制定有效的投放策略；
6. 游戏商城英雄皮肤更新负责，原画、动画的审核与上架，以及流程把控；
7. 负责用户管理和外团管理，游戏官网搭建、社区、论坛、部落及游戏公众号等平台的管理与运营。

2013/07 - 2015/04

腾讯互动娱乐运营部 心悦俱乐部

1. 配合心悦客服组、各游戏产品BG单据日常分析处理；
2. 业务处理后台BUG、建议、优化类问题处理跟踪；
3. 组内权限需求接口人，按业务及处理查询后台的更新需求权限申请及跟进工作；
4. QQ炫舞、炫舞时代组内专家，并承接各手游业务主负责人；
5. 处理客服投诉工单、活动、版本发布等流程问题跟进等接口工作；

2012/05 - 2013/06

腾讯TEG 数据分析知识运营组

1. 负责应用软件组内病例库的维护及用户疑难点确认及回复；
2. 联动BG、一线运营优化处方库的使用，并推动业务流程、更新业务流程；
3. 产品业受管理后台优化及工作，使用数据分析，反馈至产品部门，推动业务流程优化。

2010/04 - 2012/04

腾讯客户服务部 互联内容运营组

1. 负责QQ音乐、QQ空间、QQ秀等业务知识的梳理及客服网站的自助推动建设；
2. 业务知识熟悉并独立运营业务并有明显提升，其中QQ音乐FAQ解决率上升10%；
3. 跟进官网用户反馈，BUG处理、内部BBS、微博反馈接口、突发事件处理及跟踪。

沟通、理解能力佳，抗压能力强，具有优秀的文案撰写能力和活动页面设计经验，脑洞大，创新强，工作态度认真负责，良好的学习能力并且环境适应能力强。因活泼外向兼具耐性细心的性格，与同事、工作接口伙伴一直保持着良好的合作关系。旺盛的好奇心使我对学习新事物永保激情，清晰自己想要的方向，喜欢活跃的工作气氛和工作方式。每个选择的同时也在被选择，希望你在看到我的时候，我也正在走向你.....

掌握技能：熟练Office软件、Axure、Photoshop图片处理。

腾讯手游玩家：《王者荣耀》、《天涯明月刀》、《龙族幻想》、《奇迹暖暖》、《金铲铲》、《元梦之星》、《QQ炫舞》

竞品深度体验：《逆水寒手游》、《以闪亮之名》、《恋与深空》、《森之国度》、《蛋仔派对》

游戏专业性：热爱网络游戏，20年的网络游戏经历，对主流游戏公司的产品及公司内的多款游戏产品均有体验。