
Tel : 13760211643 <http://bourneli.github.io>

Mail : 524052035@qq.com

姓名：李伯韬

求职意向：海外市场用户获取技术负责人

教育经历

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

工作经历

2023.09 - 现在 腾讯（深圳） | 游戏海外买量 | 算法组长 T11

- 完成海外搭建团队使命，转岗国内，继续游戏出海买量的工作。
- 推动 Gen-AI 技术在视频素材制作方面的应用，并取得显著业务效果。
- 落地 iOS-SKAN 评估技术，并且申请技术专利。
- 深入研究动态受众优化技术，并且在留存和付费等目标下持续提升买量效果。

2021.09 - 2023.08 腾讯（新加坡） | 游戏海外买量 | 算法组长 T11

- 转岗新加坡，继续游戏出海买量相关的工作。
- 继续重点研发受众挖掘，尤其是基于隐私保护背景下的优化策略。
- 推动素材 CV 能力在买量中落地，提升用户工作效率。尤其是 Gen-AI 技术在素材制作上面的落地。
- 尝试广告 campaign 自动优化方面的尝试，尤其是预算优化分配，bidding 调整等策略。

2020.05 - 2021.08 腾讯（深圳） | 游戏海外买量 | 算法组长 T11

- 游戏出海，内部创业，组建全球四地团队，个人晋升组长。
- 研发基于受众挖掘的定向买量策略，取得了包括 PUBG Mobile 在内的多款业务的认可，探索素材理解能力在游戏买量过程中的可行性。
- 推动搭建机器学习开发和生产环境。

2017.09 - 2020.04 腾讯（深圳） | 游戏商业化推荐 | 算法工程师 T11

- 开始带团队，规模 4 人。
- 针对 MMO，MOBA 和休闲品类游戏进行定制化游戏商业化推荐。
- 协助梳理一套游戏推荐开发系统，并且基于该系统开发了多套推荐框架，显著提升了开发效率和质量，减少维护成本。

2016.09 - 2017.08 腾讯（深圳） | 游戏社交网络挖掘 | 算法工程师 T10

- 利用游戏内用户社交关系进行挖掘，主要研究用户社交关系度量，以及用户好友推荐。
- 沉淀一套游戏好友推荐方案，涉及冷启动，熟人扩圈，陌生人交友，兴趣匹配等场景。
- 自主研发一套 LSH（基于 spark）算法，可在数小时内对亿级别的用户进行相似推荐。

2014.07 - 2016.08 腾讯（深圳） | 游戏用户画像 | 算法工程师 T9

- 数据挖掘的第一份工作。
- 开发游戏用户画像和标签体系，以用于下游数据挖掘任务。

2013.03 - 2014.06 腾讯（深圳） | 游戏数据分析 | 运营开发工程师 T9

- 基于职业发展兴趣转投机器学习方向，此岗位为中间过渡工作。
- 开发腾讯游戏的经营分析报表，以及定制化数据分析工作。
- 熟练掌握大数据相关技术栈，以及基础的机器学习理论和工具。

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

- 校园招聘进入腾讯。
- 从事基于 LAMP 技术栈的内部系统开发，以及 Python/C++ 为主的工具开发。

其他信息

- 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 4 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。