

李伯韬 腾讯游戏 / 海外 UA 算法组长 / T11

求职意向：**海外发行 UA 技术负责人**

Tel : 13760211643

<http://bourneli.github.io>

Email : 524052035@qq.com

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**

- 服务腾讯海外发行的 BR, MOBA 和 MMO 等业务。
- 研发大数据受众挖掘定向算法, 显著提升 UA ROI。
- 发明 SKAN iOS 后链路效果评估算法, 并且申请了技术专利。
- **构建 AIGC 视频素材生产管线, 能够生产混剪/虚拟人/内录/UE/平面等素材; 利多模态模型理解和数据分析等手段进行进行数据驱动素材制作。**
- 管理全球三大时区, 多地技术团队, 规模 20 人。

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

- 开发和维护游戏用户画像体系。
- 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。
- 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 | 中级运营开发工程师**

- 开发腾讯游戏 BI 报表, 以及定制化数据分析。
- 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 | 初级测试开发工程师**

- 开发基于 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。

爱好&习惯

时而 I 人, 时而 E 人。不抽烟, 不喝酒。喜欢篮球, 徒手健身, 游泳和滑雪等体育活动。