

Zhu ZheHui



教育背景 (Education)

2017.09-2020.06	南京大学	信息管理学院 (硕士)	图书情报 (电子商务方向)
2013.09-2017.06	南京大学	历史学院 (本科)	历史学
2016.06-2016.08	剑桥大学	交流	
2015.09-2016.01	台湾国立中正大学	交流	

获奖经历: 优秀研究生、国家奖学金、研究生学业奖学金一等奖、廖氏奖学金、88 级校友奖学金、人民奖学金、江西省三好学生



工作经历 (Work Experience)

2021.7-至今	阿里巴巴	淘特事业部	用户增长	杭州	(工作)
<ul style="list-style-type: none">● 通过游戏化玩法提升用户端活跃和 GMV: ①负责淘特游戏合成金萝卜、消消乐等的玩法策划, 通过设计先快后慢的拆红包玩法、实时 PK 玩法等通用玩法, 使用户上瘾上套, 提高用户留存 (+10pt) 和停留时长(12%), 提升 GMV (+2w 订单) ②参与淘特小游戏开放平台从 0 到 1 的平台搭建, 引入 30 多款游戏和多家合作厂商、初步跑通上线流程及制定流量激励机制③负责平台型红包产品天天领红包的玩法策划, 设计签到拿红包、累签提现提升用户留存 (+11pt), 买返红包玩法提升 GMV (+1w 订单), 分享红包玩法促进用户裂变 (+2w 回流)● 参与游戏运营用户增长指标体系搭建, 构建游戏流量矩阵: ①通过分析用户端/场景活跃、用户游戏深度、购买潜力等数据, 参与制定用户标签, 进行用户生命周期运营, 提升 ROI, 提升用户留存 ②通过二三方引流, 构建游戏流量矩阵, 根据流量渠道和优化用户转化链路和用户承接, 提高新增用户留存质量					
2020.6-2021.7	腾讯科技	微信小游戏	平台产品	深圳	(工作)
<ul style="list-style-type: none">● 微信小游戏内容生态建设: ①保护优质游戏: 对平台内外的知名游戏、创意游戏提供名称保护、场景保护、角色形象保护, 提升平台形象降低舆论风险 ②打击低质游戏: 通过图像聚类、文本识别、团伙度分析的方法, 对平台内的低质游戏进行拦截、打击线上作恶游戏, 使低质劣质游戏减少了 20% ③加强游戏内容理解: 根据搜索、广告推荐、监管的不同场景, 制定不同的标签树, 使推荐准确度提升了 8pt● 优化微信小游戏开放平台: ①负责管理、招聘 20 多人的审核外包团队, 优化审核链路和审核后台, 提升审核效率和准确度, 将成熟经验复用到微信红包封面审核中 ②通过从开发者登录到提审到上线的漏斗模型进行小游戏开发者活跃数据分析, 对微信小游戏开放平台进行优化, 提升开发者平台满意度					
2019.4-2019.7	腾讯科技	王者荣耀	产品策划	成都	(实习)
<ul style="list-style-type: none">● 王者营地游戏工具、社区产品策划: 参与王者营地短视频、王者战令计算器、资讯专题、吐槽反馈模块产品策划及功能优化● 游戏社区数据分析、小游戏用户画像分析: 营地第二季度流失用户数据分析, 出发吧网站小游戏与王者荣耀交叉数据分析、游戏反作弊策略、玩家画像调查与分析					



项目经历 (Research)

2020.09-2020.12	PC 场景的小游戏玩法——体感小游戏	创新项目	团队负责人
<ul style="list-style-type: none">● 获得微信毕业生张小龙面对面汇报资格 (仅 5 组)。通过市场分析和用户调研, 发掘体感小游戏在 pc 场景的潜力, 并设计出体感高尔夫小游戏方案			
2018.02-2018.05	基于区块链的供应链应收账款第三方平台	创新项目	团队负责人
<ul style="list-style-type: none">● 参与“链谷杯”首届全国高校区块链应用创新大赛: 利用 Fabric 作为底层区块链平台, 提供共识机制、身份管理等服务, 通过设计以区块链为基础的应收账款信任评分系统, 包括应收账款交易执行状况的自动评分机制以及产品质量评分机制, 从而解决供应链上下游企业间关于应收账款的信任问题			
2017.12-2018.02	基于网络大数据的旅游目的地形象同质化研究	创新项目	团队负责人
<ul style="list-style-type: none">● 获得中国旅游科学年会一等奖, 以及全国高校数据驱动创新研究大赛优秀奖。利用文本聚类、LDA 主题模型和情感分析等方法对江南古镇旅游形象同质化问题进行研究并提出解决方案			
2017.09-至今	论文发表与著作出版	作者	
<ul style="list-style-type: none">● 与虚拟社群、人机交互相关的 2 篇论文《交互记忆系统及其在信息系统研究中的应用与展望》及《技术接受模型及其在信息系统研究中的应用与展望》已经被《现代情报》、《情报科学》两个 C 刊所发表。著作出版: 主编的《信息系统实证研究的 20 种重要理论与应用》以及参与翻译的《电子商务: 商务·技术·社会》和《管理信息系统: 技术与应用》已由清华大学出版社和机械工业出版社所出版			



技能证书 (Skills certificate)

英语: 雅思 (IELTS): 总分 7, 阅读 9; 大学英语四/六级 (CET-4/6): 四级 640, 六级 579
计算机: 获得数据库系统工程师证书, 熟练掌握 SQL、Python、Tableau、Axure 等



作品展示 (Works)

基于Taptap数据的手游分析报告: <https://mp.weixin.qq.com/s/LPx0EOLxzproiDbtKGhD9A>