

## 个人基本信息

---

- 教育背景: 华中师范大学, 软件工程系, 本科 2018 届
- 电子邮件: SakuraNekoq@gmail.com
- 电话: [REDACTED]
- GitHub 个人主页: <https://github.com/Equistyre>

## 项目经历

---

### Steam 云挂卡, steamcards.online

2016 年 12 月 – 至今

Steam 平台用户保持游戏在线, 可以获得平台奖励, 但是很多时候用户无法保持长期在线。针对这一问题, 我独立创办了 Steam 云挂卡网站, 使用云技术帮助用户实时在线。作为一款 Steam 平台的衍生技术产品, 现阶段网站月网页浏览量 10w+, 月免费用户 5000+, 月付费用户约 500 人, 用户转化率达到了 10%。

- **产品层面**: 了解身边朋友的云需求之后, 对 Steam 平台用户 20 余人进行调研, 了解其具体需求及可接受价格。产品内测阶段, 对 Google Analytics 数据进行分析, 找出用户流失环节并进行针对性修改, 提高用户产品体验。产品正式运营阶段, 继续对用户潜在需求分析, 挖掘出了用户对 Steam 游戏在线时常的增加的需求, 并增加了相应的功能, 进一步吸引新用户与提高老用户用户粘性, 老用户使用时常提高 4 倍。
- **技术层面**: 针对开源项目 ArchiSteamFarm 进行修改, 使其更加符合云平台的需求。前后端框架选取了轻量级的 Express + Vue-strap 方案, 并对产品进行了手机端适配, 提高用户粘性。在项目测试过程中, 为解决 Steam 平台对 IP 进行封禁与 IO 阻塞的难题, 先后尝试了弹性 IP 方案、多进程代理方案、Docker 方案, 最终通过对内部代码进行修改以及产品交互优化解决了这些问题。
- **运营层面**: 建立 500+ 人数 QQ 群, 积极处理用户反馈。使用分层售卖策略, 获得了稳定的客户群体和优秀的客户体验。
- **推广层面**: 通过与 SteamCN、Steam 贴吧负责人交流, 顺利完成产品在这两大平台推广。产品正式运营阶段并且通过免费试用的方式吸引新人尝试, 用户付费数提高了 50%, 并逐渐建立品牌口碑。

### 优城美市, 国家高技术研究发展计划子项目

2016 年 11 月 – 至今

学校实验室项目, 构建一个基于大数据分析的市民心理监控平台, 在项目我担任了项目经理一职。

- **团队管理**: 为解决实验室成员技术栈不同的问题, 选取 meanjs 开发框架, 降低学习成本。在开发过程中, 将开发任务细分, 对每个成员进行周任务安排。
- **项目排期**: 把控整个项目的进度, 建立可视化项目进度体系, 并通过邮件组每日定时汇报, 保证项目正常推进。

## 其余项目与经历

“学享”, 国家大学生创新创业 A 类项目 负责人

“知”, 2016 武汉 Hackathon 比赛作品 后端开发

《Gulp + Sass + Bootstrap 网页开发实战》, 极客学院网络授课 签约布道师 (讲师)

“Echarts CCNU”, 针对华师的数据可视化 web app(最高日流 5000) 全栈开发

教育大数据研究, 实验室项目 负责数据挖掘与自然语言处理

## 自我评价

---

一个容易自嗨的人, 热爱技术, 热爱产品, 热爱合作, 抗压能力强

本人具有很高的产品热情, 同时具有很强的团队合作能力。Hackathon 的经历让我学会如何在有限的时间内进行团队协作、极客学院签约布道师的经历让我学会如何分享自己的知识与理念、云挂卡产品教会了我最多, 让我体会了一个产品从创意产生到开发, 运营与推广的方方面面。我喜欢产品上线后得到用户的赞许与肯定的感觉, 我坚信“技术为产品服务, 产品为用户服务”。