李资

男 | 15757180210 | 260183876@qq.com
求职意向：AI产品经理 | 期望城市：杭州

个人优势

5 年互联网产品经验，深耕AI 应用领域与用户增长，兼具业务从 0 到 1 冷启动与规模化运营双重能力。主导过百万级知识付费产品落地，累计贡献营收 430W+。负责过千万级新闻客户端的AI应用落地，并建立AI自动化测评机制；对AI技术在商业化落地上有完整实战，可运用AI Coding工具独立完成MVP验证。

- 产品与战略：用户洞察、市场调研、产品规划、商业模式设计、0→1 冷启动
- 增长与商业化：付费转化、续费率提升、留存体系搭建、定价策略
- AI 应用能力：Workflow搭建、Agent架构设计、Eval评测、Harness系统构建
- 工具使用能力：Dify、Coze、Figma、Claude Code、Codex

工作经历

北京腾信软创科技股份有限公司　AI产品经理　2024.09-至今

省级传媒集团官方客戶端"蓝新闻APP"（下载量1600W+、融媒矩阵粉丝4300W+）长期技术服务方，负责AI及用户增长相关产品建设，深度参与集团创研部AI应用落地。

- 【AI智慧空间】负责AI智慧空间从0到1搭建，围绕资讯消费、生活服务和内容创作三个方向，设计8大AI功能模块（日活渗透率27.6% / 日平均使用时长37mins / 累计使用人数180W+）
- 【智能客服agent】作为项目负责人，主导智能客服agent的规划与落地，设计订单查询、商品推荐等核心功能（AI自解决率94.7% / 月咨询量级5300+ / 客服人力下降61.2%）
- 【Eval体系搭建】建立标准测试集和Eval自动化评估体系，通过收集Bad Case及线上数据，持续优化客服agent问答效果。（用户问题解决率75.2%→94.7%）
- 【用户留存及增长】负责用户留存及增长相关产品建设，围绕用户激励体系与互动游戏矩阵持续优化用户数据（次日留存率32.1%→39.5% / 游戏功能渗透率28.3% / DAU提升17.6%）

北京好希望教育科技有限责任公司　产品经理　2020.10-2024.06

国内头部少儿美术教育品牌（300+城市、800+校区、170W+学员），涵盖线下教培、在线教育、课程研发、教研支持等业务。

- 【双师教学平台】负责线下校区的"希望双师课堂"从0到1搭建，围绕教师的“课前备课—课中授课—课后点评”，设计全链路教学流程。（覆盖705所线下校区 / 6100+美术教师投入使用）
- 【在线教育产品】作为核心成员，参与少儿美术在线教育产品“画可印象”多个版本迭代，围绕学生的“课前预习—课中学习—课后回顾”，持续优化产品功能。（作业上传率提升17.3% / 试听课报名率提升11.8%）
- 【知识付费产品】作为项目负责人，主导知识付费产品"手抄报老师"产品线，搭建"内容课程+会员订阅+分销裂变"三层变现结构。（ARPU值 61.4元 / 累计下载量110W+ / 付费用户7W+ / 营收430W+）

达内时代科技集团有限公司　院校经理　2018.09-2020.05

国内首家在美国纳斯达克上市的IT职业教育公司（50+城市、300+校区、120W+学员），与华为、阿里巴巴、百度、美团、亚马逊、Adobe等名企深度合作。

● 【招生转化】面向浙江省高校策划执行IT培训招生宣传活动，基于学生画像数据实施定向转化与全程跟踪。

● 【渠道开拓】开拓并运营浙江省内5所新合作院校实训基地；参与促成与浙江财经大学共建联合学院，新增800+学员。

项目经历

智能客服agent 产品负责人 2026.02-2026.09

● 业务背景：集团电商业务客服重复性咨询占比大，存在明确的降本增效需求。

● 工作职责：基于集团知识库与历史工单构建RAG问答链路，接入商品查询等Tool use能力，实现多轮问答、用户偏好记忆、Agent自主规划与人工兜底的人机协同机制；建立300条标准测试集及自动化Eval流水线，形成"AI自动化评测→Bad Case归因→Prompt/链路迭代→回归评测"的闭环。

AI智慧空间 AI产品经理 2024.09-2026.09

● 业务背景：集团AI应用落地战略下的C端AI功能矩阵建设需求。

● 工作职责：通过用户调研与高频场景数据分析，按"资讯消费→生活服务→内容创作"的用户路径分3期规划，设计完整功能架构、交互方案与AI技术路线，落地8大AI功能模块（AI智搜、AI助理、AI创作助手等）。

用户留存与增长 产品经理 2024.09-2026.09

● 项目背景：资讯平台用户新手期缺少回访动机与活跃抓手，DAU增长承压。

● 工作职责：基于平台用户行为数据复盘，定位流失环节并重构用户激励体系（积分任务、卡券礼包、签到月历、图鉴卡包、用户成就等）；搭建互动游戏矩阵（莫干山车神、Game超能营、城市争霸赛等），创造高频回访场景，协同运营、研发、设计团队多期迭代，持续优化奖励投放策略与玩法难度曲线。

手抄报老师 项目负责人 2020.11-2024.06

● 业务背景：少儿美术细分品类下的知识付费机会验证。

● 工作职责：以"刚需作业场景+家长代际传播"为切入点，进行产品定位验证。MVP阶段以小程序+H5低成本试错，首月付费转化率达12.6%。验证通过后决策投入APP端，随后搭建"内容课程+会员订阅+分销裂变"三层变现结构；推进多个关键版本迭代（在线创作、机构分销、课程拼团、积分商城等），结合埋点数据分析，持续优化VIP转化路径和效率。

希望双师课堂 产品经理 2020.10-2024.05

● 项目背景：集团线下校区的教学标准化与教师教学提效需求。

● 工作职责：负责在希望双师课堂整体规划与设计，围绕"课前备课—课中授课—课后点评"的核心教学场景搭建业务链路，包含在线教学平台（教师端）、教学管理后台（校长端）和美术作品小程序（学生端）。针对美术教学场景设计多个功能模块（在线备课、云课堂、素材库、学生作品等），并基于师生反馈及业务数据持续优化教学效率与产品体验。

画可印象 产品经理 2020.11-2022.09

● 项目背景：集团为开拓线上教育市场，所打造的少儿美术在线教育平台。

● 工作职责：参与“画可印象“多个版本迭代与优化，围绕"课前预习—课中学习—课后回顾"的学习链路设计产品功能，包含学生端（课程学习、公开课、作品档案等）和教师端（课程表、班级管理、作品管理、学员管理、考勤管理等）的多个功能模块。搭建"课程预习—课程回顾—作品上传—作品点评—作品档案—作品分享"的核心业务闭环。

教育经历

华中科技大学 本科 计算机科学与技术