

杨刚

KOI

游戏买量设计主管 · AI 创意负责人



● 北京 · 在职, 考虑合适机会

130 6722 5994

326325546@qq.com

koivisual.cn ↗

微信同手机号

5 年游戏买量经验, 做过传奇、三国、塔防和 MMORPG。既做素材, 也带团队。在铨豪负责过 30 多份游戏提案, 剪辑团队最多 6 人。
2026 年进入英雄游戏后, 工作重点转到 AI 视频, 目前已独立完成约 10 条。

2600W+

累计个人投放消耗

30+

任职期游戏创意提案

8

累计招聘与带教剪辑

1000W+

参与账号累计播放

工作经历

- **英雄游戏** 运营部 · AI 游戏视频设计师 2026.04 — 至今
- 已独立完成约 10 条 AI 视频和概念 PV, 负责生图、生视频、剪辑和 AE 后期。
 - 项目包括《巅峰战舰》新皮肤概念 PV、中船联动登录视觉和两款保密产品。
- **北京铨豪网络** 星广业务编号 / 剪辑组负责人 2025.08 — 2026.03
- 任职期间做了 30 多份游戏创意提案, 负责 KOL 内容植入、脚本方向、剪辑和成片审核。参与账号累计播放量超过 1000W, 团队投放消耗 300W+。
 - 剪辑团队最多 6 人。招聘需求、简历筛选、面试、试稿、入职带教和评估都由我负责, 前后带过 8 人。
 - 新人入职后, 我会拆解案例、安排试做并逐条反馈, 直到可以独立交付游戏商业内容。
- **搜狐畅游** 游戏广告设计师 2025.05 — 2025.08
- 3 个月完成约 40 条素材。《水滸Q传》抖音内容约 5 条, 其余主要是天龙系列 AE 买量视频。
- **玩心不止** 高级游戏广告设计师 / 小组管理 2024.04 — 2025.05
- 负责塔防项目《雷霆领主》以及传奇、三国项目, 管理 2 人小组; 个人投放消耗 600W+。
 - 日常使用 AE、PS 和 C4D, 也从这段经历开始把生成式 AI 用到买量素材里。
- **高热游戏 / 贪玩系** 游戏广告设计师 2021.04 — 2024.03
- 负责蓝月传奇系列、《热血合击》《凤凰传奇》《龙迹》等项目的买量创意和视频制作, 个人投放消耗 2000W+。

管理实战

LIVE CAMPAIGN / DELIVERY

《向僵尸开炮》直播商单

调动 6 人拆分直播录屏、卖点 B 面与剪辑任务;
直播当晚及次日共交付约 30 条视频。

结果: 单任务累计消耗突破 100W

TEAM SYSTEM / SCALE

新人培养与产能体系

建立测试、入职带教、周培训和月度复盘流程;
新人约一周可独立交付基础合格素材。

结果: 周均约 240 条, 高峰约 300 条

HIRING / DEVELOPMENT

招聘与骨干培养

累计面试约 20 人、录用并带教 8 人; 根据成员能力安排试做、反馈、项目负责与带新人任务。

结果: 3 人可独立交付, 2 人可负责项目

OPERATIONS / REVIEW

多项目排期与数据复盘

同步协调商务、客户和投手, 处理 6 个项目的优先级、审核与加急需求, 并跟进上线后的消耗数据。

结果: 团队月均消耗约 120W, 持续约 3 个月

管理与业务能力

- **团队招聘与带教**
- 在铨豪负责剪辑团队招聘和新人带教。团队最多 6 人, 前后带过 8 人。
- **创意提案**
- 根据游戏卖点和投放场景定方向, 再拆成脚本、分镜和剪辑任务。
- **AI 制作**
- 目前常用 GPT 生图、即梦 / Seedance 2.0、Hermes 和 Codex, 用来找画面、做视频和整理制作任务。

重点账号成果

- **鲤鱼鲤鱼鲤鱼12138**
- 1.5W 粉丝 · 2.7W 获赞

手游热榜推荐

1.4W 粉丝 · 6.0W 获赞

toptop游戏推荐

1.5W 粉丝 · 2.6W 获赞

工具能力

AE · 精通 剪辑 · 精通 PS PR
C4D Unity · 基础 GPT 生图
即梦 / Seedance 2.0 Hermes Agent
Codex

教育与荣誉

中国传媒大学

数字媒体艺术 · 本科在读
预计 2026 年毕业

退役军人 | 31612 部队

2016.09—2018.09, 2017 年获旅嘉奖。