申请部门： 云歌工作室 申请日期： 2018年 01月 25日 申请人：高柱

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **基础职位名称** | 特效美术 | | **二级岗位名称** | 特效美术 | **招聘人数** | | | 1 | |
| **隶属团队（组）职级** | 云歌工作室 | | **直接主管** | 3D主美 | **面试人** | | | 陈曦 | |
| **需求原因** | * 新增职位编制 □代替离职员工： □ 其他： | | | | | | | | |
| **人员编制统计** | 本年度部门编制总数（含本次申请）：含 现在职人数：0 空缺人数：1 | | | | | | | | |
| **招 聘 需 求** | | | | | | | | | |
| 工作内容描述：   1. 独立设计与制作游戏中角色技能，场景特效等各种效果； 2. 与UI负责人协调制作UI、ICON特效。 | | | | | | | | | |
| 任职资格描述：  1、2年以上工作经验，能独立完成项目需要的设计需求；   1. 熟练使用Unity 3D，3DMax，Maya，AE等软件制作，对色彩敏感，对2D、3D各种类型的特效都能应对自如；至少具有一个完整的游戏项目开发经验； 2. 3、有热情、有责任心、能够吃苦耐劳。 | | | | | | | | | |
| 胜任能力素质标准：□ 高级（含以上） ☑ 中级 □ 一般（含以下）  建议薪资范围：￥15000 建议入职时间： 2018 年 2 月 7 日 | | | | | | | | | |
| **任 职 要 求** | | | | | | | | | |
| **工作经验** | 2年以上 | **性 别** | | * ☑男/□女   / □ 不限 | | **年 龄** | | | 28（以上） |
| **专 业** | 美术 | **学 历** | | 不限（以上） | | **英文/其他语言** | | | □需要 /☑ 不需要 |
| **工作权限** | □人员管理权□建议权 □预算/编制权 □考核/评价权 □解聘权 □其 他： | | | | | | | | |
| **招聘流程审批** | | | | | | | | | |
| **部门经理审批** |  | | | **部门总监审批** | | |  | | |
| **主管副总审批** |  | | | **人力资源审批** | | |  | | |
| **常务副总审批** |  | | | **总经理审批** | | |  | | |
| **招聘内部管理** | | | | | | | | | |
| **难度系数** |  | | | **紧急程度** | | | 5 | | |
| **招聘主管** |  | | | **负责招聘人** | | |  | | |