申请部门： 云歌工作室 申请日期： 2020年 02月 25日 申请人：高柱

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **基础职位名称** | 2D角色原画美术 | | **二级岗位名称** | 2D角色原画美术 | **招聘人数** | | | 1 | |
| **隶属团队（组）职级** | 云歌工作室 | | **直接主管** | 主美术 | **面试人** | | | 王林 | |
| **需求原因** | □新增职位编制 ☑代替离职员工：龚玉坤 ☑ 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：36 空缺人数：1 | | | | | | | | |
| **招 聘 需 求** | | | | | | | | | |
| 工作内容描述：   1. 从事游戏产品的角色原画设计工作，负责游戏中主角相关、怪物和NPC设计； 2. 从事宣传图片、loading图、宣传图的设计工作； | | | | | | | | | |
| 任职资格描述：   1. 艺术院校设计或造型相关专业，有多年绘画基本功； 2. 有2年以上游戏角色原画设计从业经验，熟悉游戏角色设计套路及原画流程规范，对不同品质不同风格要有适应及掌控能力； 3. 良好的职业和个人素养，有团队精神责任心，追求卓越，擅长沟通； 4. 有丰富的创意想法，对游戏设定有自己独到的理解，能独立完成或根据需求完成相关设计工作； 5. 熟悉2d、3d、手游、端游、H5等不同平台不同类型游戏的角色设计特质，有欧美风格游戏项目设计经验者优先； 6. 有较深的美术功底、良好的审美观，较强的手绘能力，优秀的绘画设计与创意设计能力，能在多种美术风格间熟练转换优先; 7. 熟练使用ps、sai等多种平面绘画软件；了解基础3d软件及unity者优先； | | | | | | | | | |
| 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：￥16000-18000 建议入职时间： 2020 年 03 月 05 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** | | |  | | |