申请部门： 云歌工作室 申请日期： 2018年 03月 07日 申请人：高柱

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **基础职位名称** | 主策划 | | **二级岗位名称** | 主策划 | **招聘人数** | | | 1 | |
| **隶属团队（组）职级** | 云歌工作室 | | **直接主管** | 曹丽梅 | **面试人** | | | 曹丽梅 | |
| **需求原因** | * 新增职位编制 ☑代替离职员工： 吕创 □ 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. 负责休闲游戏立项，主体框架设计，核心玩法设计，制定游戏方向 2. 把控策划输出设计案的思路和品质，参与撰写文档，细化功能，能够以良好的沟通方式与程序、美术和测试等部门共同推进项目； 3. 对项目阶段目标进行验收和审核，把控产品质量； 4. 参与具体游戏数值设计、剧本设计、关卡设计等； | | | | | | | | | |
| 任职资格描述：   1. 本科及以上学历，三年以上休闲游戏开发经验； 2. 有完整上线（立项-研发-商业化）的项目经验者，有0-1的过程； 3. 精通各类休闲、轻度数值策略、轻度竞技游戏。储备大量玩法原型； 4. 性格稳定，工作积极主动，热爱游戏，有较强的抗压能力。 | | | | | | | | | |
| 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-￥25000 建议入职时间： 2020 年 4 月 15 日 | | | | | | | | | |
| **任 职 要 求** | | | | | | | | | |
| **工作经验** | 3年以上 | **性 别** | | * ☑男/□女   / □ 不限 | | **年 龄** | | | 23（以上） |
| **专 业** | 理工相关 | **学 历** | | 本科（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** | | |  | | |