申请部门： 云歌工作室 申请日期： 2020年 07月 03日 申请人：高柱

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **基础职位名称** | 主美术 | | **二级岗位名称** | 主美术 | **招聘人数** | | | 1 | |
| **隶属团队（组）职级** | 云歌工作室 | | **直接主管** | 高柱 | **面试人** | | | 高柱 | |
| **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. 负责所在项目整体美术风格把控，确定游戏美术风格，为美术提供总体风格等方面的指引、视觉美化； 2. 负责项目的美术资源调配，制定统一的美术规范并严格验收执行； 3. 负责美术团队的工作计划制定，工作统筹安排，项目美术的进度及质量监控； 4. 负责美术团队的日常业务管理工作及人员业务能力的培养工作； 5. 负责美术团队的建设与人员招聘工作。 | | | | | | | | | |
| 任职资格描述：  1、5年以上工作经验、3年以上团队管理经验；   1. 对游戏制作流程和游戏的风格把控有丰富的经验；   3、有完整上线（立项-研发-商业化）的二次元项目经验者优先；  4、对手机游戏的性能效率控制有深入了解；有热情，有责任心；  5、工作认真踏实、能够吃苦耐劳，富有团队协作精神。 | | | | | | | | | |
| 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：￥25000-30000 建议入职时间： 2020 年 7 月 18 日 | | | | | | | | | |
| **任 职 要 求** | | | | | | | | | |
| **工作经验** | 5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** | | |  | | |