附件：

MetaApp秋季2023届校园招聘岗位详情

|  |  |
| --- | --- |
| 游戏程序类 | |
| 游戏开发工程师  北京/成都 | 工作职责：  1.负责游戏各个功能模块方案的实现。  2.负责游戏功能模块的开发,游戏版本迭代。  3.负责解决开发过程中的技术问题。  4.配合负责人，积极提出优化方案，助开发高质量产品。  任职要求：  1. 对消息或事件机制熟练掌握，能分清消息在客户端内传递和多端传递的区别。  2. 掌握常用的数据结构（树/哈希表...）。  3. 对所有逻辑执行的性能开销完全掌握，知道如脏标记/对象池等性能优化方案。  4. 对常见的游戏类型（MOBA/FPS/TPS/MMO）的各种常见功能（角色/背包/道具/属性/等级...）要比较熟悉。  5. 良好的编程习惯(清晰的文档及注释)及较强代码规范意识，有高度责任心，能承受较大压力，有较强的自驱力。 |
| UE研发工程师  北京 | 职位描述：  1、负责角色相关系统开发维护，游戏性模块对象开发，性能优化，等Gameplay层相关开发工作  职位要求：  1、985 - 211 计算机软件本科及以上学历  2、熟练掌握数据结构和算法，熟练掌握常用的架构设计  3、熟练使用Unity 或者 Unreal Engine, 对其中一个模块有深入的了解  4、热爱游戏设计，在游戏设计上有实践  5、在开源社区有代码贡献者优先  6、分析过出名开源框架者优先 |
| TA（技术）  成都 | 工作职责：  1. 各种风格（写实、卡通）角色材质、场景材质。包括：“美术标准定制”、“材质制作” 与 “性能优化”； 2. 移动端特效制作。包括：“资源制作”、“变体归纳与性能优化”； 3. 图形、图像算法，渲染Feature研发； 4. 引擎渲染性能优化； 5. 内部自动化工具、美术工具； 6. 编辑器工具，地编、天空天气、季节等系统研发。  任职要求：  1. 有良好的图形学基础优先、算法硬核优先； 2. 熟悉Unreal Engine 优先； 3. 了解常用的DCC工具和美术工作流。 |
| 互联网程序类 | |
| Web开发工程师  北京 | 工作职责：  1.参与公司web相关页面的开发；参与实现各种动画效果。  2.参与到团队日常版本的维护工作。  岗位要求：  1.熟悉了解过Vue.js/React.js；熟练使用js和css，并对Es5和Es6语法有一定了解。  2.熟练使用脚手架创建一个新项目，并了解一些基本的配置。  3.熟练代码管理工具Git；良好的编码习惯。  4.学习能力强，乐观积极，富有责任使命感，较好的沟通协作能力，较强的主动性和推动能力，持续改进和优化现有的业务需求。 |
| 数据研发工程师  北京 | 工作职责  1、负责公司 海量 数据开发、数据ETL、数据服务 开发运维与调优工作。  2、参与研究并发现系统性能瓶颈、设计缺陷、提出改进方案并实施。  3、能够与产品经理、管理团队进行良好的沟通合作、按时按质保量完成开发任务。  职位要求  1. 本科及以上学历，计算机，软件工程相关专业；  2. 热爱计算机技术，掌握至少一门编程语言（包括但不限于 Python/Go/Rust/Java/Sql）；  3. 扎实的计算机专业基础，包括算法、数据结构、操作系统、体系结构等；  4. 优秀的学习和沟通能力。  加分项：  1. 具有可观测性、分布式、缓存、消息队列、Docker、K8s、微服务等任意一个后端技术的实践经验；  2. 热爱开源，为开源项目贡献过代码；  3. 参加过重要计算机类竞赛并获奖，有实习或者项目经验。 |
| Java开发工程师  北京 | 职位描述  1. 负责公司业务研发和维护工作；  2. 负责根据产品需求，分析技术要点，并梳理出技术方案；  3. 具有良好的编码习惯，提供不断学习设计模式和技术框架，完善项目；  4. 有关注数据、监控的意识，并通过日志等分析问题原因，快速定位。  职位要求  1. 具有良好的编码习惯，优秀的编程思想；  2. 熟悉数据结构和算法，对网络相关知识要有一定理解；  3. 熟悉Java底层数据类型，常用的list、set、map等组件；  4. 熟悉spring全家桶的技术要点；  5. 有强烈的责任心和团队精神，善于沟通；  6. 有过优秀项目经验者优先。 |
| 初级iOS开发工程师  北京 | 工作职责：  1. 负责公司 iOS 客户端的研发和维护工作;  2.负责产品的详细技术架构设计与技术难点攻关;  3.负责 iOS 平台产品的核心框架的设计和改进;  .设计良好的代码结构，不断迭代重构;  5.负责基础模块和组件的研发和维护;6.关注多个性能指标，不断优化提升用户体验；  职位要求：  1.熟练掌握常见的开源框架及其设计原理，优秀的编程思想;  2.熟悉常用算法及数据结构;  3.丰富的 iOS 平台开发经验，比较多的系统架构能力和经验;  4.能够创造前所未有的方案解决新问题，代码整洁;  5.有多个完整的 iOS App 项目经验，至少参加过一个完整的 iOS APP 的技术框架搭建、关键技术选型工作;  6.有强烈的责任心和团队精神，善于沟通;  7.加分项:有性能优化相关经验的优先； |
| 游戏策划类 | |
| 游戏策划  北京/成都 | 工作职责：  1.协助主策进行数据配置和维护工作；协助主策进行策划案的撰写和跟进工作。  2.进行游戏资源.文档.数据收集及整理。  岗位要求：  1.热爱游戏，熟悉市面上各种游戏的玩法与设计。  2.具备较好的逻辑思维能力和学习能力，有一定的抗压能力。  3.有一定的审美水平，对自我要求高；计算机相关专业或文学艺术类优先。 |
| 产品运营类 | |
| 创作者社区运营  北京 | 职位描述 1、负责创作者社区/社群的管理与服务工作，包括但不限于论坛、知乎/B站、微信/QQ群组的日常维护管理，构建活跃互助的平台社区氛围； 2、通过数据观测、热点预判、社区社群合作等方式，挖掘与引入有潜力的创作者； 3、通过运营活动、教培、资源扶持等方式，提升创作者能力水平与活跃度，最终达至更佳的创作者的留存和产出； 4、协助策划、组织线上线下的创作者社区活动； 5、梳理不同阶段与群体的创作者核心指标，并且进行有效监控与反馈流程。提出切实可行的运营方案。  任职要求 1. 热爱游戏、有动手创作游戏的欲望，喜欢和游戏创作者相处； 2. 性格有耐心，需要有很强的沟通能力和同理心； 3. 具有较强的组织和项目协作能力，能够在复杂环境下灵活调整策略，推进项目顺利进行； 4. 熟悉UGC平台（如B站、小红书、抖音等）的创作生态，对创作者群体及其消费内容有较强的认知。能够深入创作场景并抽象出需求与痛点； 5. 较好的文字能力。能熟练运用PPT、EXCEL、和图片/视频编辑工具优先。 加分项 1. 有生产力工具运营经验，或内容创作类产品达人/KOC运营经验； 2.B站、小红书、抖音快手等UGC内容平台/社区运营经验，或者游戏社区相关经验者优先； 3.有一定的游戏行业从业经验和资源，或有独立游戏、游戏企划开发与重度参与经验优先。 |
| 海外游戏用户社区运营  北京/美国/新加坡 | Role & Responsibilities:   1. Raise product awareness among target user communities, and bring high potential seed users onto our platform 2. Manage and maintain highly active user communities (Discord, Reddit, Twitter, etc.). Build community rules, cultivate the right vibe and culture, frequently interact with users, organize community events, etc. 3. Guide our core users to create UGC content (including UGC rooms, props, videos, etc.), and actively share them within and outside the community 4. Serve as the bridge connecting gamers & product team. Collect and track users' feedback, and closely work with product team to see to the end of bugfixes 5. Operate official social media channels (Youtube, Tiktok, Instagram, etc.) that fit our community. Create and organize production of original video content, and expand our influence via KOL partnerships on Youtube/Tiktok/Instagram   Job Requirements:   1. Native level English language capability. Familiar with local cultures, and can easily get along with our users in the regions. Long-term living or studying abroad experience in United States preferred 2. Gaming enthusiast. Solid experience with Roblox/ Minecraft/ game mods, or highly familiar with UGC gaming, sandbox games, gameplay around avatar design, or anime communities; Candidates with experience being active contributors/creators of interest communities are preferred 3. Familiar with community platforms like Discord, Youtube, Reddit, TikTok, Instagram, 4chan, etc. |
| 游戏数据分析师（内容产品） | 职位描述  1. 作为内容中心的中台角色，对平台自研与第三方游戏数据进行持续监控与分析，及时发现趋势并定位问题，持续提升内容大盘整体的数据表现 2. 作为BP深入游戏项目，与负责人一同从研发到上线运营各阶段夯实数据工作，包括根据游戏玩法进行埋点、设计吸量转化测试、在上线后对用户时长、留存、变现及行为漏斗进行分析；精准的诊断数据、形成结论和优化建议、并跟进迭代动作及后续实验 3. 结合业务特点，建设合适的通用分析框架，并推进平台数据产品（自动化、可视化）的实现与优化 4. 作为公司专家代表，通过文档、讲课等方式对内部同事及外部创作者进行分享和能力输出，提升整体内容生态的数据分析能力  职位要求  1. 全日制大学本科及以上学历。计算机、数学、统计学等相关专业优先 2. 有数据相关工作经验（产品经理、数据分析），兼具数据敏感度及业务理解能力。能够独立分析数据，并站在业务角度解读并正确归因 3. 热爱并能积极体验相关游戏，熟悉游戏运营各项指标。有游戏行业经验优先 4. 掌握常用的数据分析工具和互联网用户数据分析工具 5. 有较强的沟通与团队合作能力。愿意耐心和多项目及外部用户进行支持输出 |
| 项目管理 | 职位描述  1. 维护多个项目管理工具的正常运行 2. 负责追踪工作流的闭环落地 3. 根据追踪情况定期输出分析总结 4. 参与项目监控、结项验收等项目管理工作  职位要求  1. 23届及以后理工科毕业生 2. 每周到岗至少4天，至少实习4个月 4. 有较强的理解能力、沟通能力、学习分析能力 5. 有极强的责任心 6. 对常见的项目管理工具熟悉者优先 |
| 校园合作运营 | 职位描述  1. 负责全国各高校渠道拓展，与计算机/数媒类院校或者学生俱乐部达成合作，帮助游戏编辑器产品在大学生群体的推广普及，达到UGC创作者群体引入和培养的目的 ； 2. 维护常规的学生创作者训练营，包括每期学员招募、跟进学习进度及创作者转化、以及训练营结果校园向的宣传传播 ； 3. 定期举办校园向活动（如俱乐部成立、线上下分享、校际比赛等），促进校园创作者的活跃，并达到向其周边大学生用户分享扩散的效果 ； 4. 维护院校关系，打造标杆性的认证体系、教程合作、导师合作等。  职位要求  1. 本科及以上学历，有2C产品或者创作者相关行业经验更佳（如微博/小红书/B站、Makeblock等） ； 2. 掌握全国高校市场动态，有丰富高校市场渠道资源（计算机院校更佳），熟悉院系架构及运作 ； 3. 为人细心，愿意跟进项目和活动的策划细节，以及具体落地执行；非纯商务性岗位 。 |
| 设计/美术类 | |
| 场景原画设计师  成都 | 工作职责：  1.负责产出项目内场景概念.物件.建筑.载具等原画设定。  2.根据项目场景原画标准及工艺流程，审核并跟进外包资源，针对外包制作的资产进行反馈和修改。  3.负责项目场景方向宣传图的设计与绘制。  岗位要求：  1.美术设计相关专业毕业，具备优秀的美术功底及审美。  2.具备良好的沟通能力与团队协作能力，高度的工作责任心和敬业精神。  3.精通各类2D绘制软件的使用和流程工艺。  4.熟悉主流二次元风格特征特点，能快速的适应项目细分风格。  5.对潮流敏感，能快速抓住当下流行元素，合理运用进角色原画设计里。 |
| 3D场景设计师  (物件or地编方向)  成都 | 工作职责：  物件方向：  1.根据原画设计或参考图制作3D场景物件相关资产，还原并升华原画设计的3D效果。  2.根据项目要求拆分规则，对场景物件进行拆分，并测试组件化组合效果。  3.根据项目3D场景物件标准及工艺流程，审核并跟进外包资源，针对外包制作的资产进行反馈和修改。  4.对项目内3D场景物件资产进行管理和维护。  地编方向：  1.配合总监及TA制定项目3D场景关卡相关美术标准，并定期维护更新标准内容。  2.配合产品和程序开发关卡编辑器，归纳总结专业地编工具，将地编工作系统化小白化，满足小白用户的UGC需求。  3.制定3D场景地编工艺流程，对灯光系统.碰撞系统.寻路系统.天空环境.引擎环境等进行专业的分析，制定相应标准。  4.关注并学习行业3D场景地编相关技术发展，保持公司在3D场景地编技术积累跟紧行业发展步伐，不断提高场景渲染效果，优化场景渲染效率。  岗位要求：  1.美术设计相关专业毕业，具备优秀的美术功底及审美。  2.具备良好的沟通能力与团队协作能力，高度的工作责任心和敬业精神。  3.熟练各类标准的3D场景物件资产制作工艺流程和软件使用，包括但不限于NPR，PBR，手绘等。  4.具备高模，低模的制作能力，对新的建模工艺有一定的了解和使用。  5.至少熟悉一款常用商业引擎UE4/Unity。  6.熟练二次元风格建模和贴图制作，熟悉其他主流风格。 |
| 日常实习岗位（接受24届、至少实习三个月） | |
| golang开发实习生  北京 | 工作职责：  1. 负责公司 海量 数据开发、数据ETL、数据服务 开发运维与调优工作。 2. 参与研究并发现系统性能瓶颈、设计缺陷、提出改进方案并实施。 3. 能够与产品经理、管理团队进行良好的沟通合作、按时按质保量完成开发任务。  职位要求：  1. 本科及以上学历，计算机，软件工程相关专业；  2. 热爱计算机技术，掌握至少一门编程语言（包括但不限于C/C++/Python/Go/Rust/Java）； 3. 扎实的计算机专业基础，包括算法、数据结构、操作系统、体系结构等；  4. 优秀的学习和沟通能力。  加分项：  1. 具有可观测性、分布式、缓存、消息队列、Docker、K8s、微服务等任意一个后端技术的实践经验； 2. 热爱开源，为开源项目贡献过代码；  3. 参加过重要计算机类竞赛并获奖，有实习或者项目经验。 |
| 项目管理实习生 | 职位描述  1. 维护多个项目管理工具的正常运行 2. 负责追踪工作流的闭环落地 3. 根据追踪情况定期输出分析总结 4. 参与项目监控、结项验收等项目管理工作  职位要求  1. 24届及以后理工科毕业生（或已保研同学） 2. 每周到岗至少4天，至少实习3个月 4. 有较强的理解能力、沟通能力、学习分析能力 5. 有极强的责任心 6. 对常见的项目管理工具熟悉者优先 |