

2020 年 APUS 郑州基地招聘简章

APUS（麒麟合盛网络技术股份有限公司）是全球发展最快的移动互联网企业之一，2015 年作为《华尔街日报》亚洲“独角兽”代表入选创业公司 10 亿美元俱乐部。截至 2018 年底，APUS 系统及其产品集群全球总用户超过 14 亿，近 70% 的用户分布在“一带一路”沿线国家和地区。

基于平台+生态的战略规划，实现全球化战略布局，发展“北京+郑州”双总部模式，APUS 即在珠海基地之后，在东区设立的全球第二总部，将郑州总部建设成为 APUS 生态平台的重要节点。郑州总部将建设“五个”中心，即国际业务运营中心、创新科技展示中心、技术和产品研发中心、大数据应用和研发中心，以及移动互联网全球孵化中心。

核心优势

国内唯一双料独角兽（2015 年华尔街认证独角兽，2016、2017 年度入选中国独角兽）且唯一从事互联网出海相关业务的上榜企业。

APUS 系统——全球第三大智能手机系统，用户总量突破 12 亿，分布 200 多个国家，“一带一路”沿线 65 个国家用户数占总用户量 69%，产品支持 25 种语言。

创新核心技术，包括操作系统、大数据平台、云平台、人工智能等领域。

践行数字“一带一路”，积极向全球传播中国影响力。

培训成长

APUS 一直坚持与每一位员工共同成长，不断完善培训体系，形成全员学习、共同进步的良好氛围。

公司分别为专业技术人员、应届生员工和管理人员设计了有针对性的内部职业发展通道，定期举办包括大咖讲堂、应届生学习成长计划、专项学习训练营、管理干部远航计划、产品技术创新大赛等活动，让每一位员工看得见自己的“成长”。

公司鼓励员工发现新问题，采纳合理建议，充分营造公司共建、机会共享、人才共赢的氛围。

工作地点

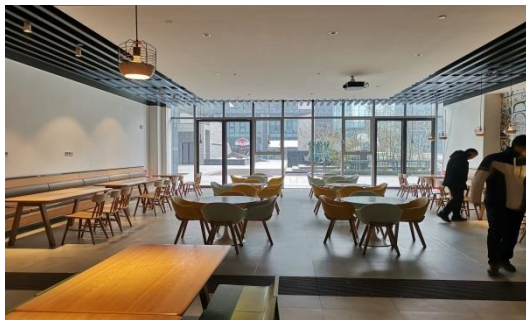
APUS 总部位于中国北京——“独角兽孵化基地”——望京 SOHO，分支机构遍布美国、欧洲、新加坡、印度、印度尼西亚等地。

APUS 郑州基地（郑州阿帕斯科技有限公司）位于如意郑东——金融新城楷林中心，在郑州的“长安街”金水东路上，是郑东商务的核心；坐拥省政府南门户的黄金地段，紧邻地铁一号线农业路站点、公交站，交通出行便捷。

楷林中心总办公占地 5000 多平米，不仅设有室内花园，配备新风 PM2.5 过滤系统，为您提供高品质的办公环境；公司还为员工配备单身公寓，并免费提供；为员工提供工作生活的便利。

期待有梦想、有能力的年轻人汇聚郑州 APUS，一共创造未来！

工作环境图览：



招聘岗位：因公司业务增长，面向社会诚聘以下英才

1. 学历要求：统招本科优先，经验优秀者可以放宽到专科学历
2. 工作地点：河南省郑州市楷林中心 8 号楼 16、17 层。

部门	岗位	人数	人员要求
测试工程师	测试工程师（实习生）	5	软件在线测试、专业能力、沟通能力
视频设计师	视频设计师（实习生）	30	熟练使用 Premiere After Effects 等视频剪辑软件和特效软件，会使用必要的 Photoshop Illustrator 等平面软件；
Mediabuy	广告设计师	15	游戏产品的效果广告、视频广告、广告公司背景者优先、色彩，构图，动态有较高的认知力
	广告优化师	15	广告投放及优化、投放效果分析、广告系统的熟悉、数据分析能力账户（AdWords 或 Facebook）独立操作优化能力
游戏团队	游戏制作人	1	游戏上线经验、海外休闲手游项目经验、策划游戏主体架构、游戏系统规划、3~5 年的管理经验
	游戏主美	1	游戏美术风格、美术的制作方法、流程和规范、2D/3D 游戏美术开发经验
	游戏主策划师	1	游戏数值设计、剧本设计、关卡设计、资源协调及管理
	平面设计师	3	游戏相关网站的主宣设计工作、美术或相关专业毕业、各类平面设计制作软件
	UI 设计师	3	产品 UI 动态效果创意设计、成熟的手绘能力
	游戏原画师	2	欧美休闲游戏、原画的了解，有深厚的美术功底
	3D 模型师	2	人形. 生物. 道具. 场景 3D 模型和贴图、熟练运用 3DMax , Ps 等常用工作软件
	游戏动作特效师	2	场景特效. 技能特效. UI 特效、特效资源优化、色彩搭配感和节奏感
	测试工程师	3	测试用例设计搭建和维护测试环境

	游戏主程/游戏 unity 研发工程师	3	客户端性能优化与改进、客户端把控代码品质，处理线上事故、Unity 架构设计、图形渲染、物理引擎，AI、资源管理，性能分析等模块
--	---------------------	---	--

招聘岗位 JD

一、视频设计师（实习生）

技能要求：

AE, PS, PR, ILLUSTRATOR

1. 有较高的平面设计能力，对色彩，构图，动态有较高的认知力；
2. 热爱广告行业，勤于思考，勇于创新；
3. 本科美术，设计及相关专业；
4. 对海外设计风格和色彩搭配有所了解；
5. 技能要求：熟练使用 Premiere After Effects 等视频剪辑软件和特效软件，会使用必要的 Photoshop Illustrator 等平面软件；
6. 适应能力和学习能力强优先，要有耐心。

二、新产品产品线负责人

岗位职责：

- 1、针对不同属性的用户进行有效的运营维护，及时将发现的问题进行反馈；
- 2、负责美国等部分国家的分国家精细化运营并形成报告；
- 3、策划有效提升用户粘性的线上活动，活动上线并对活动数据跟踪分析。

岗位要求：

- 1、本科以上学历，1 年及以上运营经验，熟悉用户内容运营及分层，对分层用户的精细化运营有见解；
- 2、熟练使用图片制作编辑软件，可简单制作 banner 图等相关运营图片；
- 3、较高的沟通能力及用户服务意识，可用英语作为工作语言；
- 4、有海外运营经验或海外留学背景优先。

三、广告优化师

工作地点：河南省郑州

岗位职责：

1. 负责公司产品的 FACEBOOK 或者 Google AdWords 广告投放，操作广告投放及优化，针对不同产品制定广告投放机制和策略；
2. 对广告数据进行监控，对渠道及广告创意表现进行数据分析与总结，不断优化推广效果，为新的营销方案提供数据支持；
3. 与创意团队协作设计高效的广告创意和推广文案；
4. 定期检测广告投放效果. 分析整理数据，为新的营销方案提供数据支持；
5. 与用户体验团队协作设计高效的广告创意和推广文案。

任职资格：

1. 国家统招本科学历，市场营销，广告学，应用数学等相关专业优先；
2. 有 2 年或以上广告投放经验，熟悉 Facebook 或 Google AdWords 等 RTB 广告系统；

3. 账户（AdWords 或 Facebook）独立操作优化能力，有大账户（单日 5w 美金消耗）管理经验者优先；
4. 深度理解社交媒体和在线广告行业；
5. 优秀的解决问题. 抗压能力，具有较强的数据分析能力；
6. 执行能力强，有较强的创新意识和学习能力. 责任心，细心. 勤快. 易沟通；
7. GCP 认证及英语熟练者优先。

四、广告设计师

岗位职责：

1. 负责在 APUS GROUP 游戏产品的效果广告素材制作，熟悉互联网常规素材要求，广告形式主要为视频，静态图和动态图；
2. 为客户营销策划活动及原生游戏广告提供设计支持；
3. 对广告素材源文件进行整理. 归纳. 保管的工作；
4. 为所设计广告素材的点击率和转化率负责。
5. 有视频素材广告和游戏经验者优先；

任职资格：

1. 熟练使用 Photoshop. Illustrator . AE 等软件；
2. 有较高的平面设计能力，对色彩，构图，动态有较高的认知力；
3. 热爱广告行业，有广告公司背景者优先；
4. 本科以上学历，2 年以上相关工作经验，美术，设计及相关专业；
5. 对海外设计风格和色彩搭配有所了解；

五、互动广告研发：

职位描述：

- 1、负责 Html5 游戏互动广告相关模块的设计与开发；
- 2、与美术、策划沟通配合，理解游戏的设计方案；
- 3、根据游戏功能的需求，负责编辑器等辅助工具的开发；
- 4、与其他技术人员配合共同完成相关模块，并互相交流；
- 5、指导初级开发人员完成平台接入及上线流程。

任职要求：

- 1、1 年以上前端游戏相关开发经验，熟练使用 Egret、Layabox 或 Cocos2D-JS 引擎中的一款；
- 2、熟悉 TCP/IP、WebSocket、HTTP 等网络通信技术，熟悉 H5 游戏前端常用动画及特效的实现；

- 3、具备面向对象开发思想以及良好的编码规范能力;
- 4、了解 Android 与 IOS 移动平台 Web 开发技术标准;
- 5、有较强的执行和规划能力, 善于自主发掘解决方案;
- 6、大学本科以上学历, 计算机相关专业。

六、郑州基地-游戏中心负责人

工作地点: 河南省郑州

岗位职责:

- 1、负责整体游戏设计策划方案, 制订游戏发展方向, 设计相应的游戏系统规划;
- 2、负责策划游戏主体架构, 游戏主体逻辑规则, 以及各大主系统功能策划;
- 3、参与具体游戏数值设计、剧本设计、关卡设计等;
- 4、制定策划的项目进度, 并合理安排、监督、指导下属策划的工作, 提升整体业务能力;
- 5、与主程序以及主美术合作, 协调所需资源, 确保项目顺利进行。
- 6、负责建设和培养高质量的项目开发团队。

任职资格:

- 1、从 0 到 1 游戏上线经验、海外休闲手游项目经验;
- 2、5 年以上游戏策划经验, 主导游戏项目开发;
- 3、拥有很强的逻辑推理和分析能力以及强有力的执行能力, 多元的知识结构和较好的文字功底;
- 4、深度游戏玩家, 对休闲卡牌类游戏感兴趣;
- 5、重视并擅长游戏玩法、体验、表现。

七. 游戏主美

工作地点: 河南省郑州

岗位职责:

1. 设定游戏美术风格, 并保证美术工作进度和质量;
2. 根据游戏策划对产品的描述, 提供创意, 并与策划一同确定产品美术风格;
3. 根据美术风格, 完成角色、UI、场景、动画和道具的创意设计;
4. 负责绘制游戏中的主要角色和宣传图。
5. 确定美术的制作方法、流程和规范, 并负统一美术风格;
6. 与策划、程序人员保持良好的沟通, 保证游戏线上的最终效果。

任职资格:

- 1、美术相关专业, 2 年以上游戏主美经验, 原画基本功扎实, 具有丰富的 2D/3D 游戏美术开发经验;
- 2、有敏锐嗅觉, 对目标市场的审美风格有深刻的理解;
- 3、工作热情, 有责任心, 具备优秀的沟通和管理协调能力;
- 4、热爱游戏, 对海外游戏有一定研究者优先。
- 5.精通 Photoshop、illustrator 等绘图软件;
6. 擅长休闲类游戏美术风格, 具有较强的色彩感觉及美术设计能力;

7. 有良好的沟通协调执行能力，认真 敬业 热爱；

八. 游戏主策划

岗位职责：

- 1、负责整体游戏设计策划方案，制订游戏发展方向，设计相应的游戏系统规划；
- 2、负责策划游戏主体架构，游戏主体逻辑规则，以及各大主系统功能策划；
- 3、参与具体游戏数值设计、剧本设计、关卡设计等；
- 4、制定策划的项目进度，并合理安排、监督、指导下属策划的工作，提升整体业务能力；
- 5、与主程序以及主美术合作，协调所需资源，确保项目顺利进行。
- 6、负责建设和培养高质量的项目开发团队。

职位要求：

- 1、从 0 到 1 游戏上线经验、海外休闲手游项目经验；
- 2、5 年以上游戏策划经验，主导游戏项目开发；
- 3、拥有很强的逻辑推理和分析能力以及强有力的执行能力，多元的知识结构和较好的文字功底；
- 4、深度游戏玩家，对休闲卡牌类游戏感兴趣；
- 5、重视并擅长游戏玩法、体验、表现。

九. 平面设计师

岗位职责

1. 负责手机游戏相关网站的主宣设计工作(包括主 KV、LOGO、ICON、卖场图、各类型创意海报等)，二次元方向；
2. 实时把握当前 web 设计的流行趋势，针对不同游戏产品能够经常提出崭新的创意方案。

任职条件

1. 美术或相关专业毕业,有 1 年以上的游戏公司从业经验；
2. 负责过公司“核心”项目的相关视觉设计及把控,包含但不限于:主 KV、LOGO、ICON、卖场图、各类型创意海报等；
3. 能熟练运用各类平面设计制作软件,色彩感觉强,擅长手绘优先；
4. 熟知日本动漫游戏,对主流的日系画风和设计有一定研究；
5. 了解二次元,擅长女性向清新的设计风格；
6. 良好的沟通理解能力,合作意识强。

十. UI 设计师

工作地点：河南省郑州

岗位职责：

1. 积极参与讨论产品设计，与策划部门对接，合理设定并制作界面图标和按钮等；
2. 负责产品 UI 动态效果创意设计；
3. 输出界面效果图并合理切分 UI 资源，配合适配；
4. 根据产品运营需求，完成相关宣传素材；
5. 与团队沟通和协作，服从团队工作安排。

任职资格：

1. 良好的造型能力及色彩感；
2. 成熟的手绘能力，能绘制精致的素材，icon.button 等；
3. 能清楚的分析 and 理解策划案，并且能独立设定界面交互；

4. 有完整的项目 UI 开发经验；
5. 熟练掌握 Photoshop, Illustrator 等图形设计软件；
5. 3 年以上 UI 工作经验，有卡通项目制作经验优先；
6. 美术相关专业毕业；
7. 有较强的责任心和自我驱动能力，配合团队完成目标，善于交流和分享。

十一. 游戏原画师

工作地点：河南省郑州

岗位职责：

1. 根据游戏风格及规范绘制出高水准的游戏原画；
 2. 制作与游戏风格相符的角色. 场景等等相关工作；
- 简历请务必附带作品！

任职资格：

1. 美术及设计相关专业，3 年以上原画设计经验，有做过欧美休闲游戏的优先；
2. 热爱原画，有深厚的美术功底，以及出色的审美能力；
3. 如果你是个对游戏有自己见解，或者对设计有无比热诚的人，欢迎加入我们；

十二. 3D 模型师

工作地点：河南省郑州

岗位职责：

根据概念设定，制作人形. 生物. 道具. 场景 3D 模型和贴图，还原概念图。

任职资格：

1. 1 年以上的模型师经验，美术专业毕业优先；
2. 熟练运用 3DMax , Ps 等常用工作软件，结构表现，布线准确，手绘贴图绘制能力优秀；
3. 了解熟悉 Unity 引擎优先；
4. 具备良好的沟通能力和优秀的团队协作能力。

十三. 游戏动作特效师

工作地点：河南省郑州

岗位职责：

1. 根据项目需求独立设计制作游戏中各类特效（场景特效. 技能特效. UI 特效等）；
2. 跟进特效的最终表现效果，提出改善意见并实施修改；
3. 配合程序. 策划，进行特效资源优化，并及时处理游戏中出现的相关问题；
4. 同步特效需求后, 结合具体效果制定落地方案, 尽可能的节省资源前提下体现最好效果。

任职资格：

1. 3 年以上游戏特效设计经验；
2. 熟练使用相关设计软件，如 PS, AE（精通），3D MAX 等；
3. 扎实的美术基础，对特效制作中颜色. 图像. 节奏有较强的认知，可以根据定位提升游戏品质；
4. 良好的色彩搭配感和节奏感，能提出自己的见解；
5. 较强的团队沟通协作能力，与其他策划成员. 程序. 美术有效沟通，确保成果符合设计理念；
6. 欧美风游戏特效制作经验者优先；

7. 具有强烈的责任心，积极主动推动工作进展；
8. 投递简历请附带个人代表作。

十四. 测试工程师

岗位职责

- 1、根据产品设计和游戏策划人员提供信息设计测试用例；
- 2、根据测试用例设计搭建和维护测试环境，有效执行测试，保障项目顺利发布；
- 3、编写测试报告和游戏分析报告，协助开发人员跟踪定位 bug，为改善游戏质量提供良好的修改建议；

任职资格

- 1、2年以上手游测试从业经验，对 Android 和 IOS 系统有一定了解；
- 2、熟悉项目开发及测试流程，熟练掌握用例设计的各类方法和技巧；
- 3、具有良好的沟通、学习能力，具有较强的分析和逻辑思维能力；
- 4、热爱游戏，对游戏有良好的认识和理解。

测试工程师（实习生）

岗位职责

- 1、根据产品设计和游戏策划人员提供信息设计测试用例；
- 2、协助根据测试用例设计搭建和维护测试环境，有效执行测试，保障项目顺利发布；
- 3、协助编写测试报告和游戏分析报告，协助开发人员跟踪定位 bug，为改善游戏质量提供良好的修改建议；

任职资格

- 1、对 Android 和 IOS 系统有一定了解；
- 2、掌握基础用例设计的各类方法和技巧；
- 3、具有良好的沟通、学习能力，具有较强的分析和逻辑思维能力；
- 4、热爱游戏，对游戏有良好的认识和理解。

十五. 游戏主程/游戏 unity 研发工程师

工作职责：

- 1、负责游戏产品客户端核心功能开发，并编写相关文档
- 2、负责客户端性能优化与改进
- 3、与策划人员、服务器端人员、美术人员进行有效的沟通协作
- 4、负责客户端把控代码品质，处理线上事故，解决技术问题
- 5、根据公司的中长期规划和战略目标，制定并实游戏产品（休闲手游）的技术发展战略计划

任职资格：

- 1、计算机专业相关专业本科及以上学历，有 5 年以上 Unity 客户端开发经验
- 2、熟悉 Unity 架构设计
- 3、精通 C#、C++ 语言，有较好图形学知识
- 4、熟悉 Unity 的图形渲染、物理引擎，AI、资源管理，性能分析等模块；
- 5、有海外休闲手游研发以及发布经验者，优先
- 6、有带过游戏团队经验者优先