**腾讯北京游戏研发基地（永航科技）校园招聘宣讲会预告**

你想参与一款百万在线游戏的研发么？

你想为钟爱的游戏策划一个有趣的故事么？

你想在游戏行业获得一份超额收益么？

这些，我们都可以满足你！

这是一家由国内顶级高校人才创立的企业，强大的执行力与奋斗的基因促使我们不断成长。

公司研发的QQ炫舞游戏注册人数超过3亿，同时在线突破600万人。

日益火爆的视频直播项目月活跃超过200万人，同时在线超过50万人。

这是我们的实力！现在，我们想邀请你，一起攀登新的高峰！

**[关于永航]**

北京永航科技有限公司成立于2005年， 是一家拥有资深技术基础的专业网络游戏开发制作商。公司秉承“自主研发最前沿的三维引擎，并以此开发制作最优质的网络游戏”的经营理念，以“致力于为全球玩家提供最健康、最时尚、最快乐的游戏体验“为战略目标，不断开拓进取，自我创新。

2007年，腾讯游戏和永航科技结合，使公司在市场运营方面拥有绝对优势，并有“腾讯北京游戏研发基地”之称号。

明星产品：QQ炫舞、全民炫舞、炫舞时代、炫舞梦工厂

公司官网：[www.h3d.com.cn](http://www.horizon3d.com.cn)

**[人才吸引力]**

极具行业竞争力的薪资与丰厚的年终福利：技能突出者年薪最高可达**30万**哦~

多达10余项的生活与工作福利：只有想不到，没有给不到！

朝气蓬勃的工作团队：员工的平均年龄只有28岁！

温馨简单的人际关系：团结务实是我们的DNA!

优越的地理位置：东直门或东四十条地铁下车步行5分钟即达。

**[宣讲行程]**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **宣讲院校** | **校区** | **宣讲日期** | **宣讲时间** | **宣讲地点** |
| 北京理工大学 | 本部 | 10月18日（周二） | 18:30-20:30 | 信息科学实验楼202报告厅 |
| 北京航空航天大学 | 本部 | 10月19日（周三） | 19:00-21:00 | 三号楼215 |
| 中国传媒大学 | 本部 | 10月20日（周四） | 18:30-20:30 | 48教A306 |
| 北京科技大学 | 本部 | 10月25日（周二） | 19:00-21:00 | 逸夫楼301 |
| 北京交通大学 | 本部 | 10月26日（周三） | 18:30-20:30 | 第二就业宣讲厅  （九教东101） |

***说明：现场收集简历并赠送精美礼品哦~***

**[校招流程]**

线上申请：**9月20日-10月31日**

宣讲会：10月17日-10月28日

笔试&面试：10月24日-11月10日

offer签发：面试后两周内

**[校招职位]**

**1.客户端程序员**

-根据策划需求负责客户端的功能实现

-实现UI、3D、特效等各种效果

-解决现网出现的问题

职位要求：

-统招大学4年制本科及以上学历

-熟悉C++

-有良好的抗压能力，善于与人沟通，乐于接受有挑战性的任务

-有大型互联网或游戏公司实习经验者优先

工作地点：北京

**2.服务器开发工程师**

-负责游戏服务器功能实现

-解决现网出现的问题

-优化服务器，维持高稳定性，高扩展性

职位要求：

-统招大学4年制本科及以上学历

-熟悉常用数据结构和C++

-有良好的抗压能力，善于与人沟通，乐于接受有挑战性的任务

工作地点：北京

**3.3D渲染引擎开发工程师**

-3D图形引擎核心设计开发和工具编写

-3D图形渲染技术开发

**职位要求：**

-统招大学4年制硕士及以上学历  
-熟练掌握C++，有2-3年C++开发经验   
-熟练掌握数据结构和游戏开发常用算法  
-有良好的计算机图形学基础，熟练掌握3D编程，热爱游戏开发  
-有游戏引擎开发经验者优先考虑

工作地点：北京

**4.游戏策划**

-负责游戏内容创意，系统设计和执行，与产品团队的沟通

-负责游戏数据的制作和维护

-负责与程序，美术沟通沟通和协助进行内容开发

-发福利玩游戏，跟玩家打交道

**职位要求:**

-喜欢玩游戏，热爱游戏，对游戏研发行业有热情

-性格开朗，时尚，喜欢了解和接触新鲜事物，想法多

-逻辑思维清晰，有较强的沟通能力和团队合作精神

-能承受一定的工作压力

-具有一定美术，艺术特长能力者优先考虑

工作地点：北京

**[职位申请]**

应聘者投递简历至campus2017@h3d.com.cn，邮件主题及简历名称均需命名为：应聘XX职位-姓名-院校-专业。最多可投递两个职位。

欲了解更多详情，请扫描下方二维码，或关注“永航科技招聘”官方微信号，诸多优势为您一一揭晓。

