

内部推荐管理办法

(2016年第4期)

一、目的

内部招聘是公司选拔人才的一个重要途径，公司鼓励员工向公司推荐优秀人才，激励员工关心公司的发展与建设。同时为了规范内部推荐的操作流程，特制定本办法。

二、适用范围

1. 公司高管有组建各部门团队的职责，不参与此奖励制度；
2. 人力资源部有招聘任务的职责，不参与此奖励制度；

除以上两点外，所有员工均适用内部推荐奖励制度。

三、推荐流程

1. 人力资源部定期公示目前正在招聘的岗位及当期奖励额度；
2. 员工利用个人资源获得应聘者信息后，请将推荐人简历发送至附件所对应的HR邮箱并在邮件标题上注明“推荐人+推荐部门+推荐职位”，并附上候选人电子版简历；
3. 人力资源部根据公司招聘流程进行简历筛选、预约、面试等环节，如面试合格，将按公司相关招聘程序进行；人力资源部会及时将结果反馈给推荐人。

四、奖项设置

现金奖励：采用浮动金额制，即依据不同时期所招聘岗位的需求紧急程度、季度性人才紧缺程度、招聘难易程度等综合因素评估且确定推荐奖励额度，具体奖励金额以每期人力资源部门发布的《内部推荐奖励金额表》为准。

五、奖金发放

1. 被推荐人正式入职且顺利通过试用期后则视为推荐成功，推荐人即可一次性领取对应推荐奖金；
2. 推荐奖金将由人力资源通知领取，需员工本人自行提供发票，由财务部核发。

六、附则

1. 本制度由人力行政部负责解释及修订；
2. 本制度自发布之日起开始执行。

北京智游网安科技有限公司

人力资源部

二零一六年十一月二日

附件一：内部推荐奖励金额表

| 序号 | 待招岗位名称 | 奖金额度 | HR 招聘负责人及邮箱 |
|----|---------------|----------------------------|---------------------------|
| 1 | 移动安全研发工程师 | 2000 元（中/高级） 1000 元（初级） | 李庭进 litingjin@ijiami.cn |
| 2 | Cocos2D 开发工程师 | 2000 元（中/高级） 1000 元（初级） | 李庭进 litingjin@ijiami.cn |
| 3 | U3D 开发工程师 | 2000 元（中/高级） 1000 元（初级） | 李庭进 litingjin@ijiami.cn |
| 4 | 游戏 3D 动作师 | 1000 元 | 曾曼媛 zengmanyuan@ijiami.cn |

附件二：

| 待招岗位名称 | 岗位要求/职责 |
|-----------|---|
| 移动安全研发工程师 | <p>（方向一）</p> <p>岗位职责：</p> <p>1.对新产品或新技术进行技术研究，研发新的安全产品。</p> <p>任职要求：</p> <p>1.熟悉 ARM/X86、ASM 汇编、精通 C/C++/Java 语言，对逆向工程有浓厚兴趣；</p> <p>2.熟悉 android 各种调试，反调试手段</p> <p>3.熟悉 Android 底层运行机制；</p> <p>4.熟悉 elf linker。</p> <p>（方向二）</p> <p>岗位职责：</p> <p>1.对新产品或新技术进行技术研究，研发新的安全产品。</p> <p>任职要求：</p> <p>1.精通 C/C++/Java 语言，对逆向工程、安全防护有浓厚兴趣；</p> <p>2.精通 android 开发，有逆向能力，并且熟练掌握 NDK 开发；</p> <p>3.对 android 系统运行机制有基本的了解，熟悉 Android 底层运行机制者优先。</p> |

| | |
|----------------------|---|
| <p>Cocos2D 开发工程师</p> | <p>岗位职责： 1.负责公司产品的开发与维护； 2.负责公司产品相关技术研究和难点攻关。</p> <p>任职要求： 1.扎实的 C/C++基础，C++ 11 语法，C/C++游戏项目开发经验，熟悉多线程、图形编程、常用的算法和数据结构； 2.对游戏的模块化，代码的分类比较有深刻的了解； 3.熟悉 cocos 的内存管理机制，事件处理，渲染机制，性能优化，理解 cocos 的各种设计模式； 4.熟悉 cocos 的配套工具，Cocos creator, TiledMap, ParticleEditor, TexturePacker； 5.对游戏设计有独特的见解，乐于学习新知识。</p> |
| <p>U3D 开发工程师</p> | <p>岗位职责： 1.负责公司产品的开发与维护； 2.负责公司产品相关技术研究和难点攻关。</p> <p>任职要求： 1.扎实的 C/C++基础，C++ 11 语法，C/C++游戏项目开发经验，熟悉多线程、图形编程、常用的算法和数据结构； 2.对游戏的模块化，代码的分类比较有深刻的了解； 3.有丰富的 u3d 项目经历，熟悉 u3d 开发； 4.对游戏设计有独特的见解，乐于学习新知识。</p> |
| <p>游戏 3D 动作师</p> | <p>岗位职责： 1.负责游戏中 3D 角色和各类怪物已经场景动画的设计与制作。 2.精通 3DMax，会进行角色怪物等各类骨骼绑定。 3.配合主美与策划完成角色的动作设计。 4.熟悉 U3d 引擎和 U3d 特效系统者优先考虑。</p> <p>任职要求： 1.2 年以上游戏动作工作经验。 2.熟悉动作制作流程和 U3d 输出规范。 3.具有对角色性格有着深刻的理解和分析能力。 4.认真负责，有团队合作精神。有独立解决问题的能力。</p> |