

软件开发工程师（产品组） 需求：3-5 位

- 1、计算机、软件工程、人工智能、数据科学等相关专业，2025 届本科或硕士应届毕业生；
- 2、了解 Java 或 Python 至少一门编程语言基础语法，有课程项目或实践经历；
- 3、了解 Linux 常用命令，能在 Linux 环境下进行基础操作；
- 4、了解数据库基本概念，熟悉 KV 键值数据库（如 Redis 等）的原理与基本操作；
- 5、具备良好的学习能力、沟通能力和团队协作精神，能积极解决问题；
- 6、具备 Kafka 等大数据/消息中间件的使用经验，了解 Kafka 的架构原理及常见性能调优方法者优先。

加分项（满足以下条件者优先考虑）：

- 1、了解常见向量索引算法（如 HNSW、IVF 等）或向量数据库的使用（如 Milvus）；
- 2、对 AI 大模型相关技术有兴趣，了解大模型部署、应用开发的基本流程；

岗位职责：

- 1、负责向量数据库及相关组件的功能设计、编码实现与单元测试；
- 2、参与向量数据库性能测试、稳定性测试与高可用性方案验证；
- 3、配合完成向量数据库与 AI 应用、数据平台等系统的集成对接；
- 4、编写技术文档，协助排查和解决开发测试过程中遇到的技术问题。

软件开发工程师（方案组） 需求：3-5 位

岗位职责

- 1、根据项目计划参与产品研发，包括系统设计、功能开发、测试部署与上线后的维护优化。
- 2、承担系统的二次开发、功能扩展与性能优化，确保系统的高可用性与稳定性。
- 3、编写项目相关文档，包括接口文档、开发说明、部署文档等，推动项目按时交付。

岗位要求

- 1、熟悉 Vue 、 uni-app 等前端框架，具备小程序开发经验优先。
- 2、至少熟练掌握一门后端开发语言（Java 、PHP 或 Python），熟悉主流开源框架（如 Spring MVC、Spring Boot、Spring Cloud、MyBatis、ThinkPHP、Laravel、Django 等）。
- 3、熟练掌握关系型数据库，具备数据库设计及优化能力，熟悉 MySQL、PostgreSQL、Oracle，了解 NoSQL 技术。
- 4、熟悉前后端联调流程，具备良好的接口设计能力及文档规范意识，熟练使用 Postman 等接口调试工具进行接口测试，有从 0 到 1 的项目经验者优先。
- 5、熟悉 Linux 服务器环境，能熟练使用运维命令，具备服务器安全配置、性能优化及异常排查能力。
- 6、熟练使用 Git，代码结构清晰、命名规范、逻辑严谨，具备良好的团队协作能力。

总经理助理（总裁办） 需求：1-2 位

职位详情：

- 1、业务统筹对接：协助总经理梳理各项业务，明确工作优先级，高效对接公司内部各部门，确保业务流程顺畅衔接。
- 2、目标与项目管理：拆解总经理制定的战略目标及关键任务，协助拟订具体实施计划，全程监控执行进度，把控关键节点，精准识别潜在风险，及时向总经理汇报并提出合理解决方案建议。
- 3、日常运营管理：全权负责总经理日程规划，高效安排各类会晤、会议及差旅行程，根据工作紧急程度动态调整优先级，保障总经理日常工作有序开展。
- 4、跨部门协调沟通：作为公司核心沟通枢纽，做好上传下达工作，协调各部门资源，推动解决部门间协作中的各类问题，提升团队协作效率。
- 5、外部事务与公关：负责安排公司外部重要客户、行业协会等外部资源的拜访及商务接待工作，展现公司高效、专业的对外形象，维护良好的外部合作关系，接受出差安排。
- 6、应急事务处理：完成总经理交办的其他临时性、紧急性任务，灵活应对各类突发情况，确保各项工作闭环。

岗位要求：

- 1、本科以上学历，文秘、行政管理、工商管理、财会等相关专业优先，形象气质佳，举止得体，如具备学生会等组织管理经验，实习生亦可；
- 2、具有良好的职业素养与人际理解力，严谨细致，积极主动，行动力强；
- 3、有严密的逻辑思维能力和分析判断能力，较强的统筹协调能力；
- 4、语言要求：普通话标准，具备英语/韩语等交流能力者优先考虑（可应对高端商务接待、对外沟通），
- 5、能力要求：具备美工/平面设计经验者、具备财务经验者，优先考虑。

加分项

有以下行业经验：计算机/通信/其他电子设备

软件工程师（游戏） 需求：3-5 位

岗位职责：

- 1、SwiftUI 构建游戏化健康体验——拍餐、Match 3 消除、卡牌收集、Rive 动画交互。不是表单 APP，是一个让人想打开的游戏。
- 2、游戏引擎开发：Go 语言六边形架构——创造物系统、资源经济、段位成长（D→S）、抽卡概率引擎。
- 3、后端服务：Java/Spring Boot——用户数据、营养记录、任务系统、事件驱动架构。9 种事件监听器异步处理游戏逻辑。
- 4、AI 集成：Python/FastAPI——多模态饮食分析（Qwen VL）、RAG 知识库、LangChain 管线、五行体质分析。让 AI 不只是功能，是产品体验的一部分。
- 5、架构决策：4 人团队意味着你不只写代码——你要参与服务间通信设计、数据一致性策略、部署流程优化、技术选型讨论。

岗位要求：

- 1、Swift、Go、Java、Python——不要求全栈，但你要跨栈学习的意愿和速度。
- 2、理解系统，不只是功能：能读懂一个服务的代码，理解它在整个架构中的角色，知道改一个接口会影响哪些下游。
- 3、AI 原生工作方式：你已经在日常开发中使用 AI 编程工具——Claude Code、Cursor、Copilot——不是尝鲜，是 workflow 的一部分。
- 4、对产品有感觉：不只是实现需求。你能理解「为什么这个功能会让用户多记一餐」，能在技术方案中考虑用户体验。

游戏设计师（游戏） 需求：3-5 位

岗位职责：

- 1、用户拍一餐饭，AI 分析营养成分，生成 1-4 颗宝石（蛋白质蓝、碳水红、脂肪黄、彩虹万能）。4×4 棋盘，旋转 2×2 方块，三消合成。每周结算→Mana + Mana Stones。这条从「一顿饭」到「游戏奖励」的转化链，每个节点都需要调校。
- 2、抽卡与造物系统：30 个造物，Shuffle Bag 抽卡算法，6 个固定装饰位。造物不是花瓶——每个都有 Mana 加成效果（固定值/百分比/特殊能力）。稀有度分布、保底机制、收集驱动力——这些需要进行设计。
- 3、修炼进阶体系：D→C→B→A→S 段位成长。经验值曲线、阶段感、仪式感——让用户感受到「我在变强」。
- 4、分支叙事系统：每章 3 条路径（孤立/竞争/合作），5 幕结构，6 个结局。NPC 可以永久死亡。选择有真实后果。要编写对话、设计选择、平衡路径——让叙事成为留存的另一个引擎。
- 5、经济系统平衡：Mana（主货币）、Mana Stones（抽卡货币）、WishPower 的产出和消耗节奏。通膨控制、付费点设计（皮肤/通行证/抽卡）——参考成熟手游，适配健康场景。
- 6、行为心理学应用：变动比率强化、损失厌恶、内在动机理论、心流——不是学术概念，是每天要用的设计工具。

岗位要求：

- 1、对 idle game、卡牌构筑、抽卡、叙事游戏有深刻理解。不是「玩过」，是「拆解过它为什么好玩」。能说清原神的抽卡为什么让人上头，Slay the Spire 的构筑为什么让人沉迷，Pokémon Sleep 的习惯养成为什么有效。
- 2、系统思维：能把「让人坚持记餐」拆解成可量化、可调校的机制链。知道改一个数值会对整个经济系统产生什么涟漪。
- 3、数据驱动：22%核心用户率、1.6 倍记餐增长——看到这些数字会兴奋，会想知道背后的原因，会立刻想到下一个实验。每周和核心用户深度访谈，要能从定性和定量两个方向提取设计洞察。
- 4、写作能力：能写 NPC 对话、能写世界观文本、能让一句台词让用户哭。
- 5、AI 工作流：用 AI 工具加速设计迭代：数值模拟、文案快速生成和筛选、用户画像分析、竞品机制拆解。