产品运营部门

一、部门技能评分项

**1**、创新能力

考察方法 ：通过提一些开放性的问题，观察面试者能否给出新颖的答案或自己独到的见解

**2**、合作能力

考察方法 ：在无领导小组讨论时观察面试者是否能够较好地融入到其他人的讨论中，对其他人提出的想法是否能理性客观地评价，而不是单独一人在边上，不能与他人顺畅交流。

**3**、洞察能力

考察方法 ：通过提一些产品向的问题观察面试者是否具有看到事物本质的能力，而不是流于表面的评价，对各行业的前景是否有清晰的认识。

**4**、精神面貌

考察方法 ：在整场面试中观察面试者的精神状态，不要萎靡不振，或过分紧张。

**5**、**微信推文编辑能力**

考察方法：关注报名表上的个人介绍和讨论和提问中提到相关的方面，最后可以留一下要一下推文链接。

二、题库

针对1、3评分项：

1.请你从多角度分析王者荣耀成功的原因。

预期解答：

（无脑喷直接按死，无脑粉看其他表现再考虑按死）

游戏本身:操作简化(上手难度低），题材富有中国特色（神话人物）

运营部分:能举例就好（如果本人没有意识到举例，由提问者引导其举例)不限于收集交换岁碎片活动、竞技比赛之类

社会责任:承担文化教育责任（相比于其他游戏做的更好），家长系统（防沉迷）

其他合理部分。

2.（可接上题），在你做校园产品的时候，从《王者荣耀》成功的案例中，有什么可以学习的部分。

预期解答：

用户基础;线下宣传;本身的品质。

其他合理部分。

**3.如何理解张小龙说的“好的产品应该让用户用了就走”，可以追问与盈利方面的冲突。**

万能提问：向XXX推荐某款产品，可以加些情景（比如XXX一直用的是该产品的竞品……），看能不能找出产品的特点，并能有效地表达出来并能结合对方的需求。

**4、很多大牌应用（如Ulysses、Omni系列等）都从买断制改成订阅制，请分析一下收费策略。**

预期解答：无论是通过付费升级还是订阅定价，软件公司需要有不断回头光顾的消费者，才能生存。付出无尽的劳动，而只能换来跳楼价和一次性付费，这在经济上毫无道理。软件开发者和公司需要用户的不断光顾才能生存下去。

**5、请评价苹果在iPhone 6S起增加3D Touch这种新交互方式**

**6、如何看待苹果Mac电脑全线取消USB type-A接口而转向type-C？**

**7、对于部分微商开办线下店的看法？**

**8、对于无人超市的看法？**

预期解答：言之有理即可

9**.选择一个你并不满意的热门app，并说出你的具体理由。**

**10、如何看待B站承包制？**

预期解答：言之有理即可

**11、评价一下iPod nano和shuffle停产**

预期解答：iPod nano和shuffle停产可能与苹果推Apple Music有关，iPod nano和shuffle 功能限制不支持在线试听购买这种形式，所以砍掉

**12、如何看待Android绿色应用公约？（遵循公约的应用，后台不费电，手机不卡顿，跟iPhone一样省心）**

预期解答：积极推动作用

言之有理即可

**13、分析微信小程序的优缺点**

预期解答：优点：小而快，解决小应用的问题，拓展了二维码的能力（扫码即可进入小程序），可满足短时间的需求（餐馆点菜等）

缺点：功能不足，运营架构复杂的大公司并不适合小程序，短期内不适合纯线上产品模式等等.

言之有理即可

14、在**新浪微博和微信公众号中选择一个作为运营自媒体的平台，并分析优缺点。**

15、你觉得你性格上最大的优点是什么？可以举一些例子吗？

16、你最看好国内哪个手机品牌？作为其推销员说服抽总购买你们的手机。

17、你如何看待传统游戏大厂减少大作投资，转向手游、网游开发的情况。

18、你认为Apple Watch作为销量最大的智能穿戴设备，它的成功之处在何处？未来这类设备的发展趋势又是如何？

19、你是怎么准备这次面试的？

20、如果你是面试官，怎么处理霸王面的人？

21.压力面追问：经尝用互联网产品吗？举几个例子，最常用的是什么？假设你是产品经理，你觉得它有哪几类用户？说说这些用户的优先级及其原因。你是哪一类？通常都用哪些功能？描述几个让你你不爽的场景。怎么改进？你觉得他们为什么没这样改？

针对2评分项：

无领导小组讨论

1. 请放在实际中考虑，不要急着给出答案：



1. 公司发布了一款资讯类app，特点是没有广告，已经上架广受好评。但由于没有广告，营收一直不理想。该不该添加广告？如何营收？
2. 阅读下列材料：在淘宝的发展过程中，有一个用了九年才考虑清楚的问题：交易过程中何时减库存？争议的焦点在于买家“拍下减库存”和“付款减库存之间”。拍下即减少库存会导致极端现象”恶拍“，卖家的所有商品被拍完下架却没收到钱，导致其它买家无法继续购买，亲买家；付款即减少库存会导致极端现象"超卖"，但付款买家却发现商品已经售完，出现商家超卖，亲买家。请问你会如何选择？（提示：两种方案的选择受供求关系的影响）
3. 公司想要制作一款笔记应用，需要你进行用户调研，作为产品经理，你会采取哪些形式进行调研？会对哪些方面进行调研？
4. 现在我们需要设计一款基于校园、面向学生的社交软件。你们觉得需要哪些功能或板块，需要怎么分布，并说明理由。