



## 欢聚时代 2018 校招 游戏运营 真题 1

1. 3, 3, 5, 7, 9, 13, 15, ( ), ( )

A. 19, 21

B. 19, 23

C. 21, 23

D. 27, 30

参考答案: C

2. 4, 2, 12, 28, 80, ( )

A. 124

B. 96

C. 216

D. 348

参考答案: C

3. 大, 行, 易, ( ), 须

A. 笑

B. 厌

C. 香

D. 篆

参考答案: A



4. 某网购平台发布了一份网购调研报告，分析亚洲女性的网购特点。分析显示，当代亚洲女性在网购服饰、化妆品方面的决定权为 88%，在网购家居用品方面的决定权为 85%。研究者由此认为，那些喜爱网购的亚洲女性在家庭中拥有更大的控制权。
- 以下哪项如果为真，最能反驳上述结论（ ）

- A. 喜爱网购的亚洲女性的网购支出只占其家庭消费支出的 25%
- B. 亚洲女性中，习惯上网购物的人数只占女性总人数的 30%左右
- C. 亚洲女性在购买贵重商品时往往会与丈夫商量，共同决定
- D. 一些亚洲女性经济不独立，对家庭收入没有贡献

参考答案：A

5. 派出所民警讯问公共汽车上的一桩盗窃案的嫌疑人甲、乙、丙、丁的笔录如下：甲说：“反正不是我干的”乙说：“是丁干的。”丙说：“是乙干的。”丁说：“乙是诬陷。”他们当中只有三人说真话，扒手只有一个，是（ ）

- A. 甲
- B. 乙
- C. 丙
- D. 丁

参考答案：B

6. 流感病毒的变异速度相当快，即使疫苗每年更新，也不能保证疫苗接种覆盖全部的“当季流行款”。接种流感疫苗，既不能保证百分之百不得流感，还可能导致接种人群出现低烧等副作用。因此，没有必要接种流感疫苗。
- 以下选项如果为真，能有效反驳上文结论的是：

- A. 接种流感疫苗可以减少儿童、慢性病患者等高危人群因流感而发生严重并发症的风险
- B. 接种季节性流感疫苗可以降低易感人群感染流感病毒的概率
- C. 接种流感疫苗后只有极少数人会出现全身反应，且一两天可以缓解，比流感的症状要轻很多



D. 从疾病中恢复过来的人可以获得一定的免疫力, 1 年内不会再次被同样的流感病毒感染

参考答案: ABC

7. 烟草业仍然是有利可图的。在中国, 尽管今年吸烟者中成人的人数减少, 烟草生产商销售的烟草总量还是增加了。

问: 以下哪项可以用来解释烟草销售量的增长和吸烟者中成人人数的减少?

- A. 今年中国生产的香烟中用于出口的数量高于往年。
- B. 今年中, 开始吸烟的少年数量多于同期于戒烟的成人数量。
- C. 今年, 非吸烟者中咀嚼烟草及嗅鼻烟的人多于戒烟者。
- D. 今年和往年相比, 那些有长年吸烟史的人平均消费了更多的烟草。

参考答案: ABCD

8. 与一名开发 GG 沟通产品需求, 开发 GG 很不耐烦的说: “这个需求毫无意义, 我不接”, 这时你可以采取的方法有哪些?

- A. 直接找他 Leader 投诉
- B. 换个时间再详细与他沟通产品需求的分析过程
- C. 威胁他的人身安全
- D. 私下找人打听他的个人喜好, 投其所好

参考答案: B

9. 以下哪些项可以作为产品需求成立判断标准?

- A. 通过常识推导
- B. 通过用户/竞品调研和分析
- C. 老板说



D. 不触犯法律法规

参考答案: AB

10. cookie 有什么用?

A. 记录用户的 ID

B. 记录用户的密码

C. 记录用户浏览过的网页

D. 记录用户的浏览器设置

参考答案: ABC

11. 以下哪些属于编程语言

A. MFC

B. Html5

C. Swift

D. Go

参考答案: CD

12. AI 目前已在以下哪些领域或方向得到应用?

A. 教育

B. 公共安全

C. 医疗

D. 交通

参考答案: ABCD



13. 比特币的核心技术是什么？

- A. AI
- B. 区块链
- C. VR
- D. CDS

参考答案：B

14. 一般来说，app 的次日留存、7 日留存、30 日留存分别要达到多少才算合格？

- A. 0.5
- B. 0.4
- C. 0.2
- D. 0.1

参考答案：BCD

15. 常用的第三方数据统计平台有哪些？

- A. APP Annie
- B. 友盟
- C. 百度统计
- D. Talking Data

参考答案：BCD

16. 列举一款你常用的移动 APP（除微信、QQ、微博、淘宝外），并分析他的最核心功能、满足的需求、超预期的功能以及竞争优势和发展趋势。





17. 列举 3 个获取用户需求的方法并简述其应用的局限性

18. 2017 年是“小视频”风口，你有幸负责一款小视频产品的运营工作。请问：

- (1) 通过哪些手段可以激励用户生产小视频内容？
- (2) 怎样提高首页内容的点击转化率？
- (3) 怎样提高整个 App 的用户留存？

参考答案：本题主要有两个考察点

考察点一：考生是否有解决问题的基本套路，思路是否清晰没逻辑是否严禁。（5 分）

- 1、回答过程中包含对现有问题的分析和定位，例如试图分析现有数据不好的原因是什么（2 分）
- 2、对锁定的问题做假设，形成初步套路和打法，打法是否直接聚焦需要解决的问题（2 分）
- 3、有总结和复盘意识（1 分）

考察点二：考生对三个运营问题是否有感觉，能否理解运营指标，并找到有效的打法。下面各问题的答题点，答对 1 个计 2 分，满分 10 分。（10 分）

- 1、引导观看用户点赞或评论；优化内容分发让好的内容生产者浮现；给生产者各种形式的补贴；建立虚拟身份体系让优质内容生产者有荣誉感；给内容生产者社交出口
- 2、推荐图片优化；优化算法投其所好；调整内容方向；引入头部内容生产者；做贴合热点的内容活动
- 3、鼓励用户关注或订阅；优化 push 召回机制；优化短信召回机制；不定期热点活动策划；优化内容结构；尝试社交性玩法用户相互召回

19. 为 YY 设计一款新的工具类产品，可以结合 YY 现有的优势和资源，专注解决游戏用户的某个需求痛点，请给出主要页面设计（1-2 个页面）。

请说明你的产品解决了游戏用户在什么场景下的什么痛点，为什么选择这个痛点方向，并分析这个需求的强度和频率，如何保证你的竞争优势，如何推广给你的第一批启动用户。

