

VLOG 视频博客平台

前景与范围文档

第 27 组

161250030 弓宇德

161250057 李琛

161250094 聂文韬

161120019 丁鹏

目录

1 业务需求	3
1.1 应用背景	3
1.2 业务机遇	3
1.3 业务目标与成功标准	3
1.3.1 业务目标	3
1.3.2 成功标准	4
1.4 业务风险	4
2. 项目背景	5
2.1 前景概述	5
2.2 主要特性	5
2.3 假设与依赖	5
2.3.1 假设	5
2.3.2 系统依赖	6
3. 项目范围	6
3.1 范围列表	6
3.2 限制与排除	6
4. 项目环境	7
4.1 操作环境	7
4.2 涉众	7
4.3 项目属性	7
5. 参考资料	8

1 业务需求

1.1 应用背景

当今中国经济发展迅速，人民自我意识逐渐提高。随着青年人经济实力和生活水平的提高，青年人分享生活、表达自我的需求也愈发强烈，而 VLOG（video weblog，视频博客）就是一种较为优质的表达自我的形式。但目前网络上仍缺少一个统一化的平台，因此 VLOG 形式大多分布在不同的社交软件中，较为离散和随意，对分享者和观众都有不便之处。

出于以上原因，某公司决定推出 VLOG 视频博客平台，为广大青年提供便利的 VLOG 视频博客平台，以契合当下热点，赚取知名度和经济收益。

1.2 业务机遇

该平台上线后，一方面可以有效地聚集喜爱 VLOG 形式展示自我的年轻人，形成圈子文化，使平台人气得以良性提高；优质的 VLOG 内容可以通过社交平台的转发进而吸引更多的用户使用该平台，用户通过自己上传的 VLOG 以及观看其他用户上传的 VLOG，能得到正向反馈，达到娱乐消遣、了解生活万象、结识网上新友的效果。

另一方面，对于优质内容生产者，可以通过平台的广告等获取一定的收入，平台也可通过此途径有效地赚取收益，同时积累的人气和热度有助于平台下一步的推广和发展等。

1.3 业务目标与成功标准

1.3.1 业务目标

业务目标 ID	BO-01
内容	在第一版系统上线之后三个月内，平台在网络上有一定的知名度，有一定的用户注册并积极使用
度量标准（Scale）	用户注册量、VLOG 发布数量
计量方法（Meter）	根据系统后台数据自行统计
理想标准	a) 注册人数达到 8000 人 b) VLOG 发布数量达到 2000 个

一般标准	a) 注册人数达到 5000 人 b) VLOG 发布数量达到 1000 个
最低标准	a) 注册人数达到 3000 人 b) VLOG 发布数量达到 500 个
业务目标 ID	BO-02
内容	在第一版系统上线之后半年内，初步形成 VLOG 热点圈，吸引更多新老用户使用。
度量标准 (Scale)	VLOG 视频播放量、VLOG 视频评论量、热门 VLOG 数量
计量方法 (Meter)	对视频的历史数据进行统计
理想标准	VLOG 视频总播放量达到 200 万，总评论量达到 5 万，播放量超过 1 万的 VLOG 数量超过 50 个
一般标准	VLOG 视频总播放量达到 100 万，总评论量达到 2 万，播放量超过 1 万的 VLOG 数量超 10 个
最低标准	VLOG 视频总播放量达到 50 万，总评论量达到 1 万，播放量超过 1 万的 VLOG 数量超过 5 个
业务目标 ID	BO-03
内容	在第一版系统上线之后一年内，发展为具有普遍规模的平台站点，有固定的用户群体，有广告商进行合作，有效维持项目持续发展。
度量标准 (Scale)	平台 PV (Page View) 量、广告商加盟数量
计量方法 (Meter)	查询平台后台统计数据；广告商直接通过加盟合同统计
理想标准	平台 PV 量达到 30 万，广告商加盟数量达到 20 家
一般标准	平台 PV 量达到 20 万，广告商加盟数量达到 10 家
最低标准	平台 PV 量达到 10 万，广告商加盟数量达到 5 家

1.3.2 成功标准

SC-01：在第一版系统应用之后的 6 个月内，对系统的满意度调查要达到 80%；在第一版应用之后的 12 个月内，满意度要达到 90%

SC-02：在第一版系统应用之后的 6 个月内，每日活跃用户达到 10000 人

1.4 业务风险

风险 ID	风险描述	可能性	影响
RI-01	得知和使用平台的用户太少	0.3	0.9
RI-02	用户对发布 VLOG 参与度低	0.4	0.7

RI-03	VLOG 质量不够高，无法吸引用户留存	0.3	0.6
RI-04	不合规范的 VLOG 内容引发网络热议导致用户抵制	0.1	0.7

2. 项目背景

2.1 前景概述

对于喜爱在网络上展示自我的青年人，VLOG 视频博客平台是多终端（电脑、手机、平板）的平台，方便使用，它为这些年轻人提供了展示自我的优秀平台，获取点赞和评论；而用户也可以通过查看他人 VLOG，了解大千世界，结识新友，娱乐消遣。同时，它也是网络热点的聚集和发现处，在这里可以看到青年人的讨论热点，捕捉网络实时风向，碰撞不同的思想。

2.2 主要特性

- FE-1: 提供上传 VLOG 服务
- FE-2: 提供播放 VLOG 服务
- FE-3: 提供对 VLOG 进行点赞和评论操作
- FE-4: 提供 VLOG 收藏服务
- FE-5: 根据热度和标签为用户推荐 VLOG
- FE-6: 关注用户并在关注的人上传新 VLOG 时进行提醒
- FE-7: 提供 VLOG 和用户搜索功能
- FE-8: 提供私信用户功能，可以进行简单的交际聊天
- FE-9: 系统通过 Internet 访问，也可以通过移动终端进行浏览
- FE-10: 赞助商可以在平台上展示产品广告
- FE-11: VLOG 上传者可以根据自身 VLOG 播放情况赚取收益

2.3 假设与依赖

2.3.1 假设

- AS-1: 用户处于随时可以接入互联网的网络环境下
- AS-2: 用户具有熟练的使用互联网浏览器的能力

2.3.2 系统依赖

DE-1: 系统的服务器托管依赖于第三方云服务提供商

DE-2: 系统的体现需要和第三方支付平台进行集成

3. 项目范围

3.1 范围列表

特性 ID	版本一	版本二	版本三
FE-1	完全实现		
FE-2	完全实现		
FE-3	完全实现		
FE-4	完全实现		
FE-5	实现通过热度进行推荐	初步实现通过用户兴趣标签进行推荐	优化算法, 完全实现推荐机制
FE-6	完全实现		
FE-7	部分实现 (排序暂时为顺序排序)	完全实现 (基于关键词相似度的搜索功能)	
FE-8	如果有时间就实现	完全实现	
FE-9	暂不实现移动终端	如果有时间就实现	完全实现配套移动终端
FE-10	完全实现		
FE-11	暂不实现	完全实现	

3.2 限制与排除

LT-1: 本系统主要服务于国内青年人, 对国外暂不做打算

4. 项目环境

4.1 操作环境

OE-01: 用户在地理上是分散的;

OE-02: 用户每天访问系统的时间没有限制;

OE-03: 数据即时生成, 存储于一个公用的数据库, 通用于 web 和移动端;

OE-04: 访问数据的最大响应时间为 30s;

OE-05: 由于云服务器提供商的问题, 我们的系统服务可能中断, 用户可以容忍;

OE-06: 需要提供访问安全控制和数据保护;

4.2 涉众

涉众	主要目标	态度	主要关注点	约束条件
普通用户	娱乐消遣; 结识新友; 了解其他青年人的每天	愿意使用	新鲜有趣好玩的 VLOG 以及发布者的数量和质量	需要登录;
热点 VLOG 发布用户	分享生活趣事; 讨论网络和生活热点; 结识朋友和粉丝; 通过广告赚取一定的收入	愿意使用	平台风气是否友善和睦; 用户数量及群体; 能否有一定的收入	需要登录; 需要一定的时间和精力投入; 需要自身热爱并擅长发布优质 VLOG
广告赞助商	提高产品曝光度; 增加营收	确保广告能带来正面效应的情况下愿意使用	平台流量; 产品契合度; 有无反作用的风险	需要签订相关合同;

4.3 项目属性

属性	执行者	约束因素	可调整因素
进度			计划 2 个月内完成第 1 版, 3 个月完成第二版, 可能的话 4 个月内完成第三版; 在不包括责任人评审的情况下, 最多可超

			过期限 3 个星期
特性		第一版中要求实现的特性必须完全可操作	
质量		必须通过 95%的用户验收测试；必须通过全部的安全性测试；所有的安全事务都必须遵循安全标准；	
人员	团队规模包括一名项目经理（兼职测试人员），四名开发人员，如果有必要，可在增加开发人员		
费用			在不包括责任人评审的情况下，财政预算最多可超支 15%

5. 参考资料

1. 骆斌，丁二玉.需求工程——软件建模与分析[第二版].北京：高等教育出版社；