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**](#_Toc526939858)

[**1.1 应用背景 3**](#_Toc526939859)

[**1.2 业务机遇 3**](#_Toc526939860)

[**1.3 业务目标与成功标准 3**](#_Toc526939861)

[**1.3.1 业务目标 3**](#_Toc526939862)

[**1.3.2 成功标准 4**](#_Toc526939863)

[**1.4业务风险 4**](#_Toc526939864)

[**2. 项目背景 5**](#_Toc526939865)

[**2.1 前景概述 5**](#_Toc526939866)

[**2.2 主要特性 5**](#_Toc526939867)

[**2.3 假设与依赖 5**](#_Toc526939868)

[**2.3.1 假设 5**](#_Toc526939869)

[**2.3.2 系统依赖 5**](#_Toc526939870)

[**3. 项目范围 6**](#_Toc526939871)

[**3.1 范围列表 6**](#_Toc526939872)

[**3.2 限制与排除 6**](#_Toc526939873)

[**4. 项目环境 6**](#_Toc526939874)

[**4.1 操作环境 6**](#_Toc526939875)

[**4.2 涉众 7**](#_Toc526939876)

[**4.3 项目属性 7**](#_Toc526939877)

[**5. 参考资料 8**](#_Toc526939878)

# 1 业务需求

## 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，对于优质内容产生者，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 |

# 项目背景

## 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

# 项目范围

## 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 |  |

## 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

# 项目环境

## 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；

## 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； |

## 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% |

# 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；