社交感知驱动下支持移动性的内容共享服务：架构及演进

1. 大背景：内容分发-2跳内的分发（小龙）

考虑social 关系，成立协作组

兴趣可能相同，组内接收内容分发

1. 异构缓存（双双）

完整内容的，duplicate 缓存

Bi-partite 匹配

1. 基于编码的内容缓存（祎楠&华清）

基于MDS MBR MSR

基于超图的多维匹配

1. Socially boosting （祎楠&华清）

（直接关联common interest、间接关联common friend recommendation）

Social interaction

以及协同推荐

1. 契约论pricing进行协作存储（李蒙）
2. 结论

------------关于上述内容的一些解释--------------------------------------------------------------------------------------------------------

3：如何获取社交关系？用户行为？big data analysis？

调研社交感知的论文，采用什么技术进行用户推荐的。

协同过滤等

Big data 等计算机领域，用了什么算法 等进行用户归类的，例如聚类算法

这里主要是研究用户分类方法：考虑社交关系，和来往次数，类似于图论里面的点和边权值

以及 未来关系，预测，

朋友推荐，中间人推荐

当前不是朋友，但是中间有共同 好朋友，又有共同兴趣，是有很高的概率成为好朋友的，所以这属于social 关系扩展的范畴

用户行为，的演进，会有用户行为update

这类研究，要通过什么技术实现呢？

1：无线异构网络下，为了提高频谱效率，降低能耗，以及降低用户获取内容的时延，采用caching

可以cache在small cell的小基站上，也可以cache在devices上

当前研究现状如何？small cell 有，devices 也有。或者 hybrid 也有。

总结当前现状

3：移动用户间协作可以提高谱效和能效，但也带来了安全隐患。因此为了保障安全管控的要求，依托D2D通信，可以考虑用户间的信任度和协作度。

通过相互协作。积累credit，采用契约论和激励机制，鼓励用户参与协作，

Credit 高的用户，可以用相同价格，得到更好标准的qos 保障

4：网络管理 跟qos 分级有关系，这样可以促进计费机制的落地

5：pcc 自定义的计费机制，你查查

3gpp的标准，是不是就可以依托D2D通信，进行分级计费？

6：