

关于社交化资源分享(管理)平台的一些想法

面向人群

具有简单的资源共享\管理需求的人群, 如高中\大学的师生群体.

需求分析与现状分析

以下的分析基于一个这样的结论: 高校师生具有收发文档的需求, 例如任课老师向学生共享课件\作业说明的需求, 学生又向老师提交作业的需求, 学生之间有简易的共享文档需求.

对于普通用户, 尤其是非计算机学科的用户而言, 目前并没有很好的互联网产品可以满足这种“社群化”共享文件的需求, 从而导致必须通过一个“信使”来收集\传递这些文档. 以师生群体为例, 需要学生中派出一位代表来进行相关资料的分发与收集工作. 这种资源管理方式具有相当多的问题, 如收集方式困难, 文档格式无法控制, 难以进行信息统计, 需要额外信道传输信息等问题. 事实上, 现在已经存在很多专业化的版本管理工具, 如Git等, 可以解决这类型的资源管理难题, 但其学习成本太高以至于难以推广.

目前可以勉强满足上述需求的互联网产品有两类, 论坛类工具(以QQ邮箱为例), 网络硬盘类工具. 目前, 并没有很好的网络硬盘类工具可以很好的满足上述需求.

目前网络硬盘的资源分享(管理)方式大体可分为三类:

1. 一些网络硬盘(以微云为例)的分享方式是“单级广播式”的, 即用户可以将自己上传的文档通过某种方式分享给他人, 这类型网络硬盘只能提供单个或多个没有层级结构的文件分享服务;
2. 一些网络硬盘(以百度云为例)可以提供“层级广播式”的服务, 用户可以将自己上传的文件夹通过某种方式分享给他人, 这类型网络硬盘只能提供具有层级结构的文件分享服务;
3. 一些网络硬盘(以dropbox, google doc为例)可以提供多用户共同对某一文件夹进行上传\下载服务, 但由于操作上的原因(具体之后会分析), 这类网络硬盘的用户接受度并不高.

可以很简单的看出, 前两类网络硬盘并不能满足我们的需求, 下面重点分析第三类网盘的用户接受度问题. 我认为第三类网盘用户接受度不高的原因在于:

1. 政治因素. 这些网络硬盘的服务器均假设在国外, 由于某种不能说的原因, 这些网络硬盘的速度与稳定性都得不到保证. 但这并不是用户接受度低的主要原因, 就像技术人员离不开google, 科研人员离不开IEEE一样, 半数用户还是可以通过某种不能说的方式相对正常的使用这些服务.
2. 网络硬盘的文档组织思路. 可以看出, dropbox, google doc的文档组织形式是以individual(单个的人)为中心的. 举个例子, 我如果想要满足一个群体间的文档管理需求, 首先我得建立一个project, 然后让群体中的其他人加入这个project, 最后才能进行相关

的文档管理操作. “以individual为中心”主要体现在群体组织project的过程中, 需要要每一个人执行进入project”的操作. 可想而知, 这种操作的执行成本是很大的, 需要公开加入方式, 对成员加入申请进行验证, 需要通过其他信道对群体的文档管理行为(如上传某项作业)进行引导等. 我认为, 这种思路是影响用户接受度的主要因素.

对于论坛类工具, 由于其缺点包含并超出网络硬盘服务, 结合个人一年来的作为班级学习委员的糟糕的用户体验, 在此不做详细分析. 基于以上的分析, 可以得出一个结论, 即目前没有很好的满足上述需求的互联网产品, 原因在于关联产品的文档管理思路与上述需求的契合度太低.

产品思路

我认为, 如果需要满足社群化”共享文件的需求, 首先需要从文档的组织结构入手. 为了解决上述网络硬盘中出现的问题, 我认为需要建立一个以group为中心的文档组织形式. 以group为中心意味着存在一个独立于project组织结构的用户组织结构, 举个例子, 在文档操作区域(文件夹)之外, 同一个班级的学生可以组织为一个group, 然后以group为单位参与project, 并且同一个group可以参加多个project(多对多关系). 简单来说, 以往是现有project后有group, 两者是一对一关系, 而我们要做的是先有group后有project, 两者是多对多关系. 这种以group为中心的文档组织形式可以降低用户的操作成本, 举个例子, 如果某个老师想要向一个班的同学共享文件, 他只要创建一个project, 然后让group的管理员将整个group加入这个project就可以了.

在这个基础上, 就可以有太多改善用户体验的东西可以做了, 比如加入SNS元素, 例如一个学生可以动态的, 像新浪微博的信息流一样, 看到有哪些老师上传了哪些资料, 发布了哪些通知等等.

技术可行性

这个产品的主要难题, 即大容量文档存储, 已经有比较低成本的解决方案了, 如aliyun的OSS, amazon的S3. 技术方面的困难会有, 但不会太过麻烦. 前端的美工可能会是个问题.