

## 抖音介绍

短视频从泛娱乐中突围，反超长视频，活跃用户规模高达6.4亿，现已进入存量厮杀战。短视频商业变现模式成熟，广告和直播打赏收入占比接近90%，营收可观。

而受到用户兴趣转移、商家普及、疫情催化等因素影响，2020年短视频行业与直播电商行业均迎来了势头强劲的增长，在行业关键数据上的变化多次超出市场分析机构的预测，行业格局也迎来了重新洗牌。

抖音的电商业务依托于各自的短视频平台的巨量流量溢出和用户的电商需求而诞生，其发展必然会受到短视频行业发展的一定限制。电商业务细分下来又分为短视频电商和直播电商，其中直播电商是业务核心。

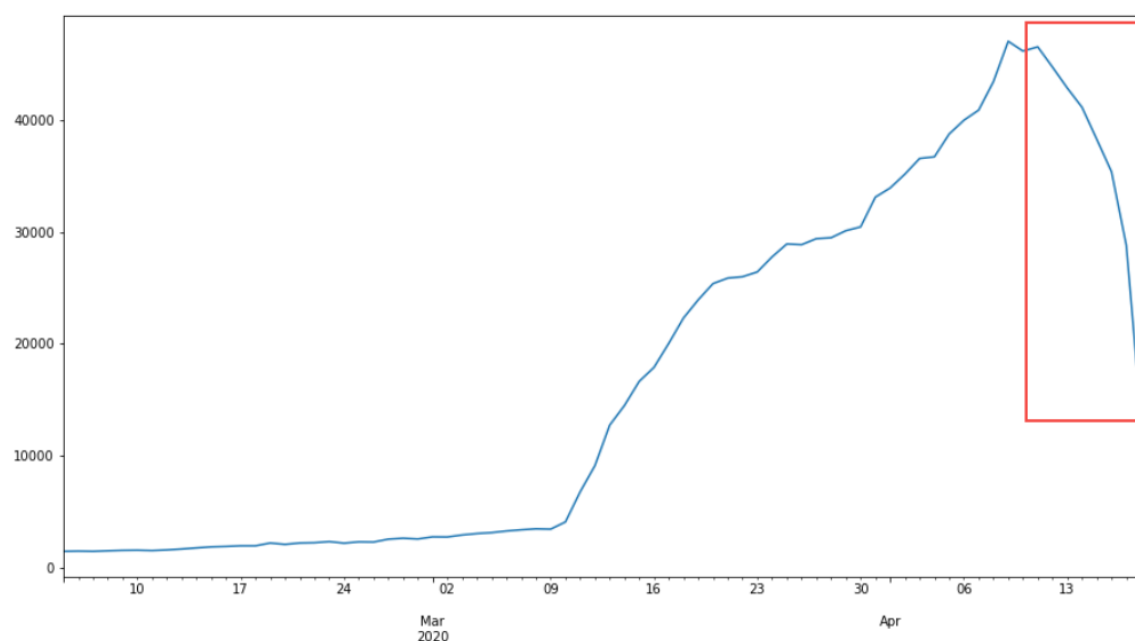
短视频平台本质上是内容平台，使用市场对内容平台来说极其重要的，有了足够的市场才能够投放更多的广告，才能探索更多元化的业务，**DAU对平台极为重要**。

## 业务需求

从20年3月开始，企业进行大力运营拉新，使得日活（新用户+老用户）快速上升，但是最近一周（4月12-4月18）日活极具下降，

拉新运营活动停止对其影响的贡献率为45.6%，另一主要原因是新用户回访的比例只有10%，现需求是提升拉新运营活动所拉来的新

用户的留存(提高日活)，使其日活（DAU）达到35000。



## 数据介绍

字段名	注释
uid	用户id
user_city	用户所在城市
item_id	作品id
author_id	作者id
item_city	作品城市
channel	观看到该作品的来源
finish	是否浏览完作品
like	是否对作品点赞
music_id	音乐id
device	设备id
time	设备id
duration_time	作品时长
public_time	作品发布时间
show_time	观看时间

## 作业要求

---

### 统计现状

1. 统计以每日、小时、周几为维度发布的视频数
2. 统计每日的在线人数
3. 统计各视频的点赞率、观看完成率（点赞人数/ 观看人数）
4. 统计各城市用户数分布

### 业务实现

- 1, 对业务需求进行拆解以脑图的形式进行展现（其中包含为用户推荐好的视频）
- 2, Hql 实现为用户推荐感兴趣的视频（以内容黏住用户）