

# 美丽说大促平台

## 架构演化与挑战

陈晓冲

# 主要内容

- 促销活动
- 从无到有
- 跑男
- 11.11

# 促销活动



玩法·多样

内容·丰富

# 促销活动

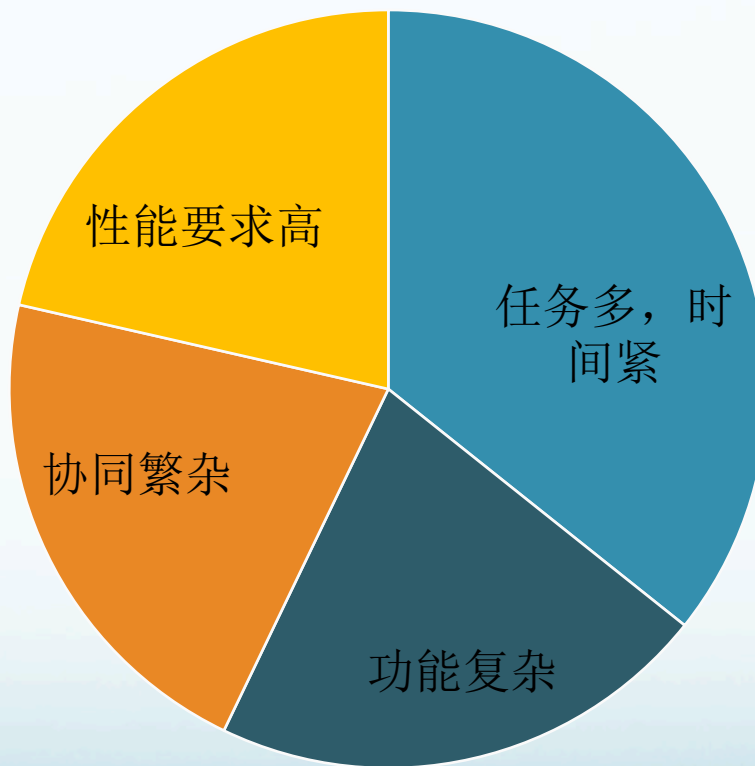
展现·灵活

内容·精确

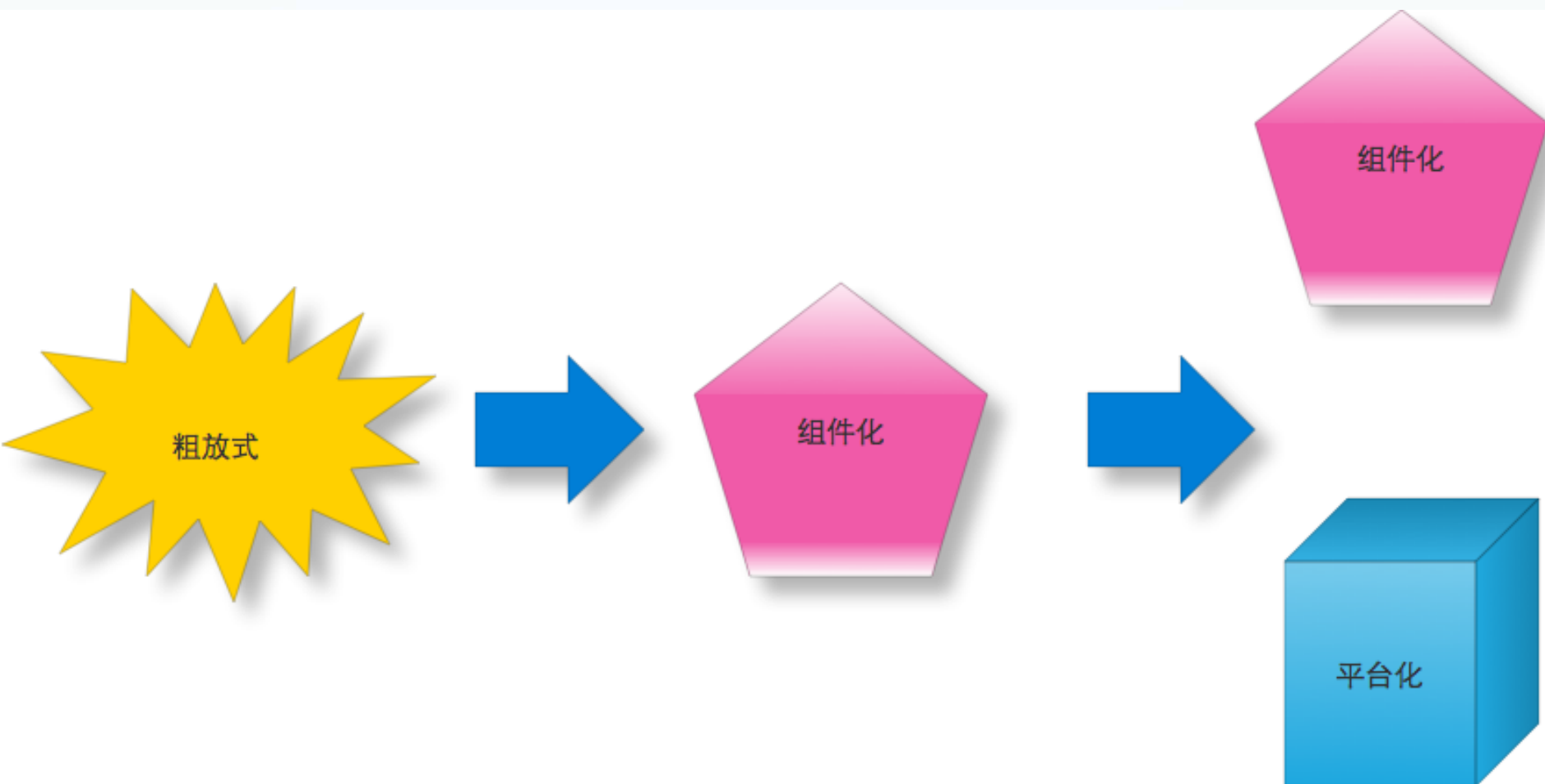


# 促销活动

## 挑战



# 从无到有



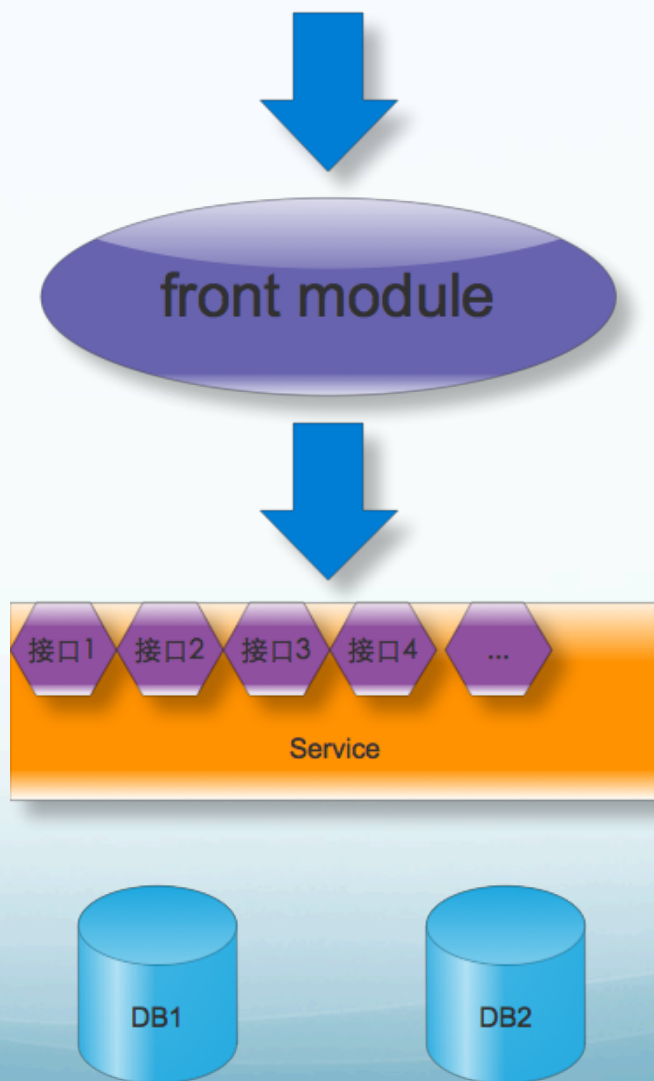
# 从无到有

## 初始阶段



# 从无到有

初始阶段





# 从无到有

初始阶段·问题

重复

效率低


Boring

通用

高性能

# 从无到有


组件化阶段




抽象化



积累



异步化



静态化

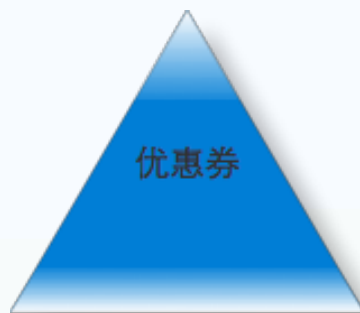
# 从无到有

## 组件化阶段·性能优化

- 静态化
- CDN加速
- 高命中率缓存
- 同步转异步

# 从无到有

组件化阶段



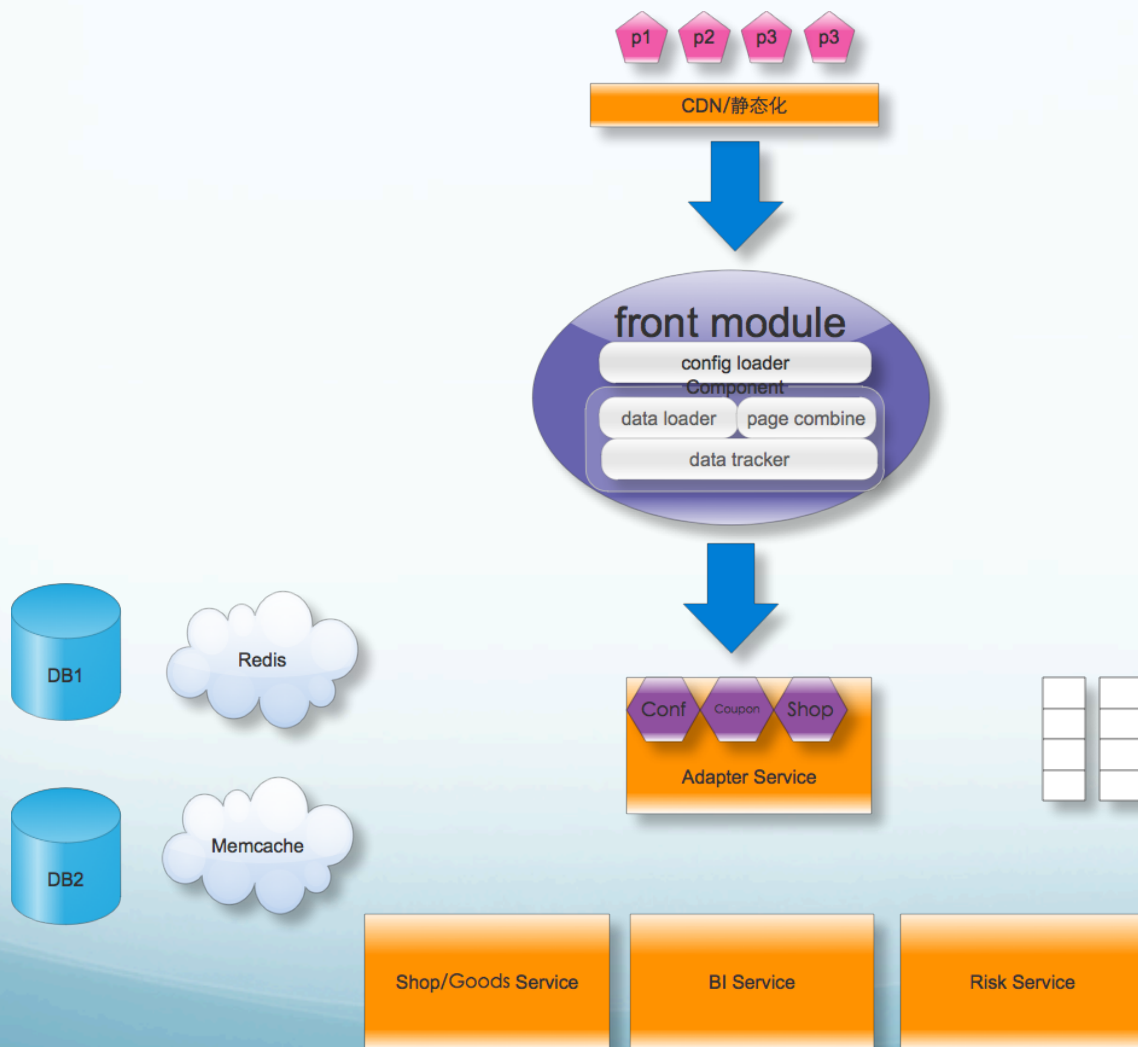
# 从无到有

## 组件化阶段



# 从无到有

## 组件化阶段



# 从无到有

## 平台化阶段

组件开发标准

接入标准

兄弟部门

类目运营

资源位运营

秒杀

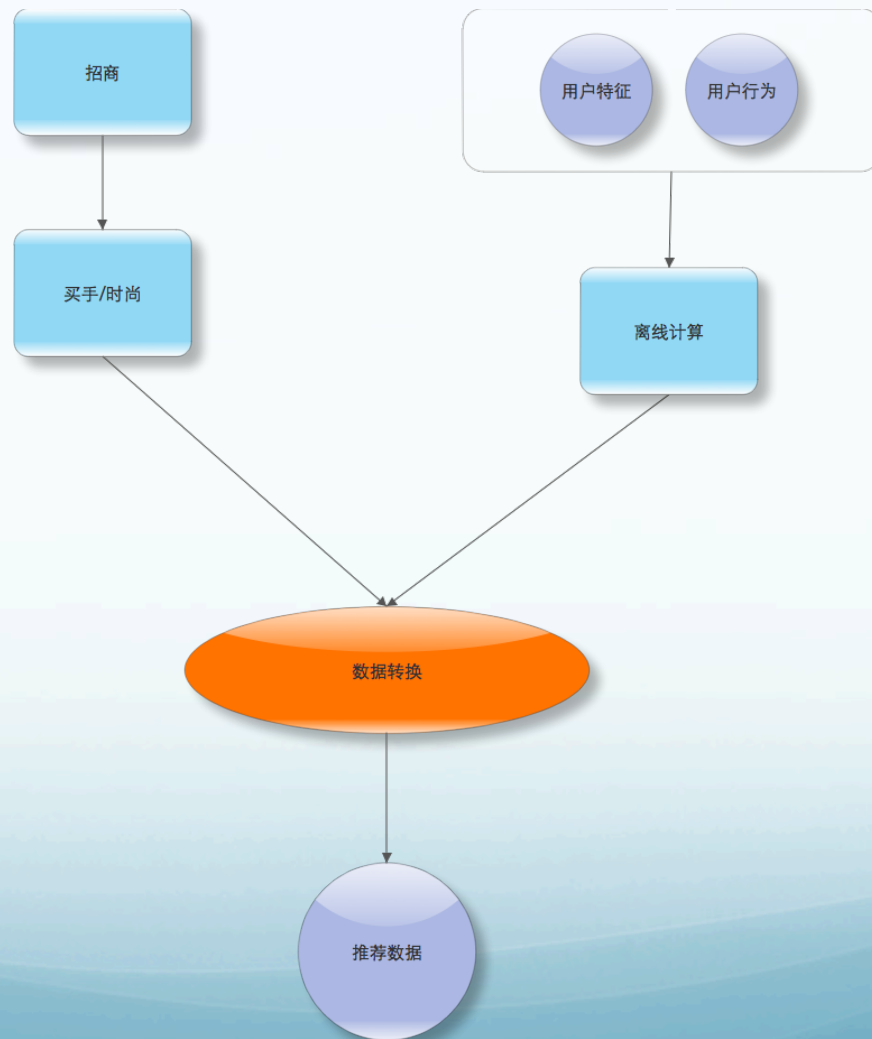
游戏

招商

推荐数据

# 从无到有

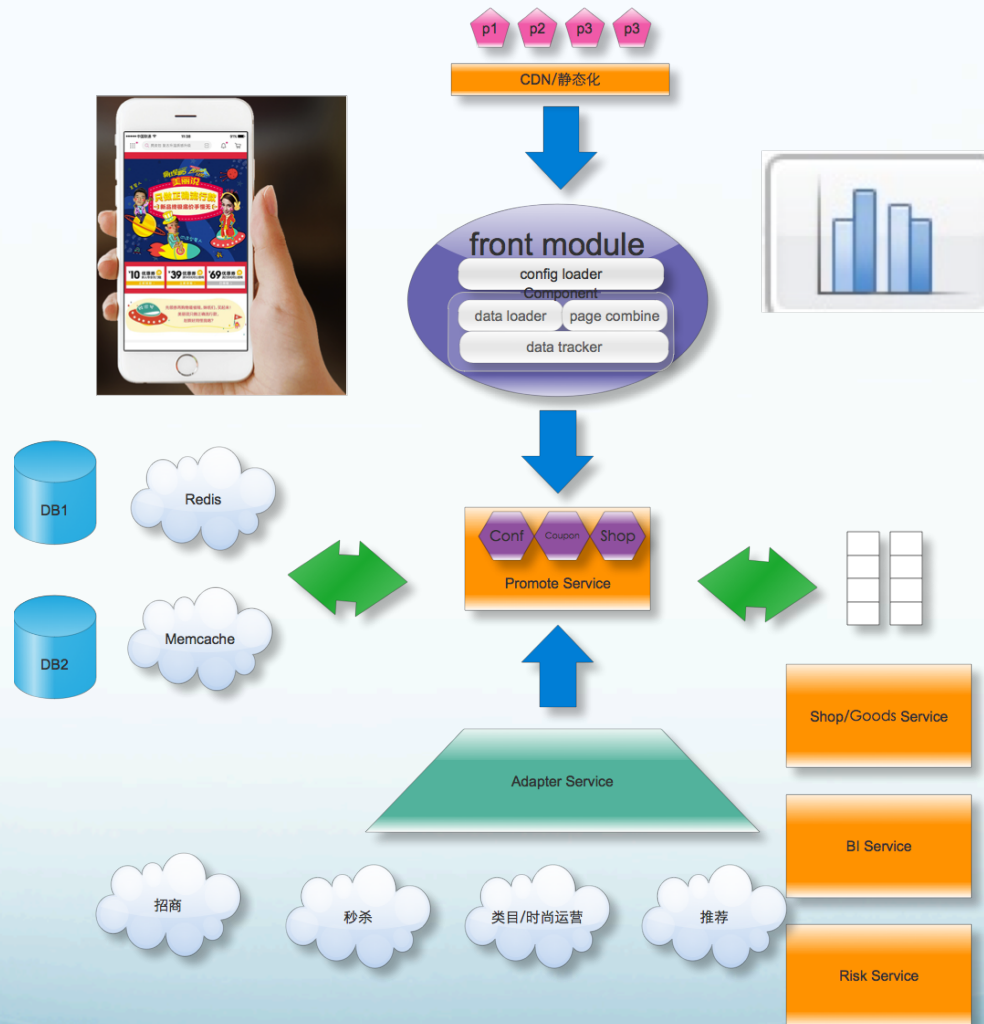
## 平台化阶段·数据打通



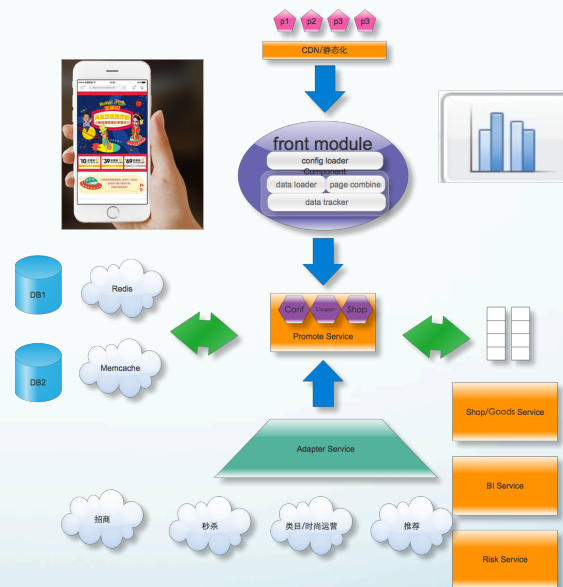
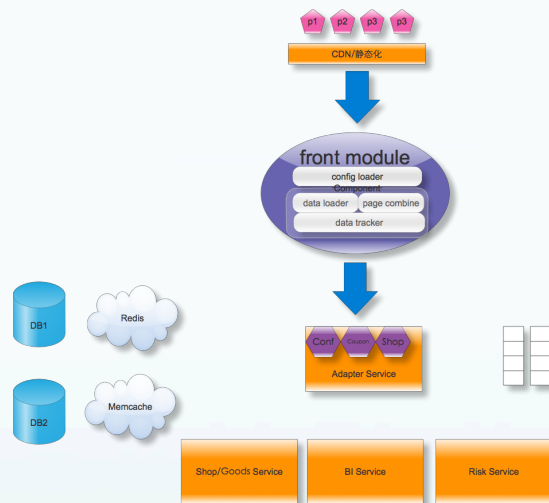
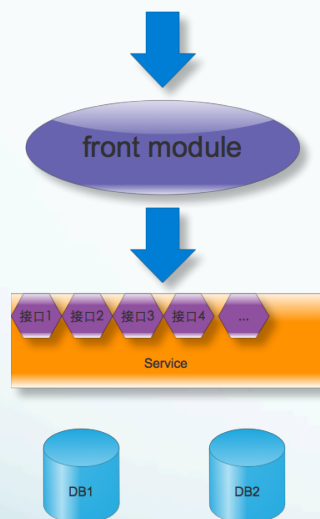


# 从无到有

## 平台化阶段



# 小结



# 跑男

每周五一场活动

做着这周的活，  
拍着下周的方案，  
进行下下周的脑爆

每周30+页面



# 跑男

- 运营:

- 2人

- 时间:

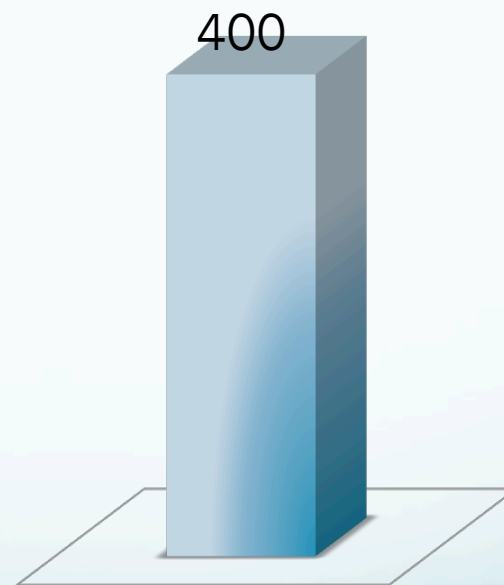
- 历时4个月，10场活动

- 产出:

- 400+

- 效果:

- 场均UV 500w+
- 有效减少设计，研发，数据人力成本



页面数

# 11.11



页面、元素、玩法相对更多、更复杂

几乎全公司各个部门都参与其中  
商品、招商、优惠券、各运营后台、  
数据、风控、商业、运维监控

抢券、秒杀、推荐/赛马、多渠道投放

11点抢券，流量更集中

# 11.11

以抢券为例

- 海量：
  - 瞬时：百万级
  - 场均请求：数千万
- 实时：
  - 90%以上请求在60ms之内
  - 到账时间在1s以内
- 稳定：
  - 99.9%

# Q&A

# Thanks