

ICS

CCS 点击此处添加 CCS 号

团 体 标 准

T/QGCML XXXX—XXXX

门店会员积分平台

Store Member Points Platform

XXXX—XX—XX 发布

XXXX—XX—XX 实施

全国城市工业品贸易中心联合会 发 布

目 次

前言 II

1 范围 1

2 规范性引用文件 1

3 术语和定义 1

4 平台功能要求 2

5 性能要求 3

6 平台开发管理 4

7 架构设计 4

前 言

本文件按照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由××××提出。

本文件由全国城市工业品贸易中心联合会归口。

本文件起草单位：

本文件主要起草人：

本文件为首次发布。

门店会员积分平台

1 范围

本文件规定了门店会员积分平台的术语定义、平台功能要求、性能要求、平台开发管理、架构设计。本文件适用于门店会员积分平台的设计及应用。

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 25000.51-2016 系统与软件工程 系统与软件质量要求和评价（SQuaRE） 第51部分：就绪可用软件产品（RUSP）的质量要求和测试细则

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1

门店会员积分平台 Store Member Points Platform

门店会员积分平台是指由门店建立并运营的一种线上系统，旨在通过积分制度激励会员在门店进行消费和参与活动。该平台记录会员的消费行为、积分累积情况，并提供积分查询、兑换商品或服务等功能，以增强会员与门店的互动和黏性。

3.2

会员 member

会员是指在门店完成注册流程，享受门店提供的会员权益和服务的消费者。会员通常通过提供个人信息（如姓名、联系方式、电子邮箱等）完成注册，并可以在门店会员积分平台上进行积分查询、兑换商品或服务等操作。

3.3

积分 integral

积分是门店会员积分平台中用于衡量会员活跃度和贡献度的虚拟货币。会员通过消费、签到、参与活动等方式获得积分，积分可以在平台上兑换商品、服务、优惠券等奖励。积分的获取和兑换规则由门店制定，并在平台上进行公示。

3.4

积分获取 Points acquisition

积分获取是指会员在门店会员积分平台上通过消费、签到、参与活动等方式，按照门店制定的规则获得积分的行为。不同的行为可能对应不同的积分奖励，门店可以根据自身情况和市场需求调整积分获取规则。

3.5

积分查询 Points inquiry

积分查询是指会员在门店会员积分平台上查看自己积分累积情况的功能。会员可以通过登录平台，进入积分查询页面，实时查看自己的积分余额和积分明细，确保积分准确无误。

3.6

积分兑换 Redemption of points

积分兑换是指会员在门店会员积分平台上使用积分兑换商品、服务、优惠券等奖励的行为。门店会提供丰富的兑换选项，并明确兑换规则与流程。会员可以根据自己的积分余额和需求，选择合适的兑换选项进行兑换。

3.7

活动发布与参与 Event Release and Participation

活动发布与参与是指门店在门店会员积分平台上发布各类会员活动，如限时折扣、会员日等，并允许会员在线参与的功能。门店可以通过平台发布活动信息，吸引会员参与，增加会员的活跃度和黏性。同时，会员也可以通过平台了解活动详情，参与活动并享受相应的优惠和奖励。

4 平台功能要求

4.1 会员注册与登录

4.1.1 支持多种注册方式

门店会员积分平台应支持会员通过手机号、邮箱、社交媒体账号等多种方式进行注册，并提供简单的注册流程，降低会员注册门槛。

4.1.2 账户安全验证

门店会员积分平台应提供验证码、密码强度提示等安全验证措施，确保会员账户的安全性和隐私保护。

4.1.3 登录便捷性

门店会员积分平台应提供快速登录功能，如记住密码、自动登录等，方便会员随时登录查看自己的积分和兑换情况。

4.2 积分获取与查询

4.2.1 积分获取途径明确

门店会员积分平台应清晰展示会员积分的获取途径，如消费、签到、参与活动、推荐好友等，让会员了解如何快速累积积分。

4.2.2 实时积分查询

会员可以在平台上实时查询自己的积分余额，了解积分累积情况，以便及时进行兑换。

4.2.3 积分明细记录

门店会员积分平台应提供积分明细记录功能，展示会员每一次积分获取或消耗的详细情况，确保积分变动的透明性。

4.3 积分兑换

4.3.1 兑换选项丰富

门店会员积分平台应提供多样化的积分兑换选项，包括但不限于商品、服务、优惠券等，满足会员不同的兑换需求。

4.3.2 兑换规则明确

门店会员积分平台应明确积分兑换的规则和流程，包括兑换条件、兑换比例、兑换限制等，避免会员在兑换过程中产生疑问。

4.3.3 兑换流程简便

门店会员积分平台应提供简便的兑换流程，支持会员在线提交兑换申请，并实时更新兑换状态，让会员轻松享受兑换乐趣。

4.4 活动发布与参与

4.4.1 活动发布功能

门店会员积分平台应支持门店发布各类会员活动，如限时折扣、会员日、满额赠礼等，并通过推送通知、首页展示等方式吸引会员参与。

4.4.2 活动参与便捷

会员可以在平台上直接参与活动，无需额外操作，提高活动参与度和用户体验。

4.4.3 活动效果评估

门店会员积分平台应提供活动效果评估功能，帮助门店了解活动效果，优化活动策略。

4.5 会员互动与反馈

4.5.1 互动社区建设

门店会员积分平台应设立会员互动区，鼓励会员分享购物心得、评价商品等，增加会员之间的互动和交流。

4.5.2 反馈渠道畅通

门店会员积分平台应提供畅通的反馈渠道，如在线客服、意见箱等，方便会员随时提出意见和建议。

4.5.3 反馈处理及时

门店应及时处理会员反馈的问题和建议，并在平台上进行公示和回应，提升会员满意度和忠诚度。

4.6 个性化推荐与营销

4.6.1 数据分析与挖掘

门店会员积分平台应收集和分析会员的消费数据和行为数据，了解会员的购物偏好和需求。

4.6.2 个性化推荐

基于数据分析结果，平台可以向会员推荐符合其购物偏好的商品或服务，提高销售转化率和会员满意度。

4.6.3 精准营销

门店会员积分平台可以根据会员的积分情况、消费频率等信息，进行精准的营销活动推送，提高营销效果。

4.7 会员等级与权益

4.7.1 会员等级制度

门店会员积分平台可以设立会员等级制度，根据会员的积分累积情况划分不同的等级，并赋予不同等级的会员不同的权益和优惠。

4.7.2 会员权益明确

门店会员积分平台应明确各等级会员的权益和优惠内容，并在平台上进行公示，让会员清楚了解自己的权益和待遇。

4.7.3 会员升级激励

门店会员积分平台可以设置会员升级的条件和奖励，激励会员积极累积积分、提升等级。

5 性能要求

5.1 功能性

门店会员积分平台的功能性应符合GB/T 25000.51-2016中5.3.1的规定；能够快速的对大量数据的收集整理并经过筛选后精准的归类，极大地节约人力成本提高数据整理的效率和准确率。

5.2 可靠性

门店会员积分平台的可靠性应符合 GB/T 25000.51-2016中5.3.2的规定；系统按照设定的数据分类标准进行精准分类。

5.3 易用性

门店会员积分平台的易用性应符合 GB/T 25000.51-2016中5.3.3的规定。

5.4 效率性

门店会员积分平台的效率应符合 GB/T 25000.51-2016中5.3.4 的规定:通过系统高速运算识别，能够高效率的进行数据的收集整理。

5.5 维护性

门店会员积分平台的维护性应符合GB/T 25000.51-2016中5.3.5的规定。

5.6 可移植性

门店会员积分平台的可移植性应符合 GB/T 25000.51-2016中5.3.6的规定；该系统兼容性能够在不同设备之间进行数据及系统的移植，不会出现数据的丢失和错乱。

5.7 使用质量

门店会员积分平台的使用质量应符合软件操作手册的规定。

6 平台开发管理

6.1 开发计划

6.1.1 项目经理负责制定《开发计划》并分配任务给开发人员。

6.1.2 项目经理对开发人员的计划执行进行控制，分析偏离原因，解决问题。

6.1.3 项目经理必须严格执行《开发计划》，及时提交测试。

6.2 计划控制

6.2.1 计划的制定与变更需要在产品开发组内进行讨论、评审，计划的制定要符合实际，并得到开发人员认可。

6.2.2 计划评审后开发经理负责提交《评审报告》（并在标题中说明是计划评，内容必须包括评审结果及评审人员签字。

6.3 源码管理

6.3.1 源码的编写必须符合编码规范。必须加上适量的注释。

6.3.2 项目经理经理每周至少一次对源码进行检查，对不符合编码规范的应该及时指正。

7 架构设计

7.1 目标

为软件模块的设计和实现提供依据和指导。

7.2 概述

软件架构设计是把软件需求变换为软件表示的过程,采用相应的设计方法进行结构设计、接口设计、数据设计和过程设计实现软件的各项需求。为了确保软件架构设计获取必要的信息,使随后的开发正确和有效的进行,应当通过适当的抽象水平描述软件架构设计。

7.3 要求和建议

- 7.3.1 软件架构设计须确认软件组件，满足软件需求定义。
- 7.3.2 将软件需求合理分配给相应的软件组件。
- 7.3.3 定义软件组件的内外接口。
- 7.3.4 定义软件组件动态表现及资源消耗目标开发详细设计，描述可实现可测试的软件单元。
- 7.3.5 建立软件需求及架构设计的一致性及双方的可追溯性要求。
- 7.3.6 建立软件结构设计及软件详细设计间的一致性及双方的可追溯性。
- 7.3.7 软件设计过程需考虑软件组件可能包含客户提供的软件、第三方软件及外包软件的情况。

7.4 软件架构设计阶段

需要考虑以下几方面：

- a) 软件架构设计的可验证性和可追溯性；
- b) 软件为适应不同项目的功能可配置性；
- c) 软件模块设计和实现的合理性；
- d) 集成测试中软件架构的可测试性；
- e) 可维护性；
- f) 对硬件平台的可移植性；
- g) 功能扩展性；
- h) 软件的复用度。

7.5 软件架构设计应当遵循原则

- a) 模块化要求；
- b) 封装性要求；
- c) 一至性要求。

7.6 输入信息

- a) 模型和编程语言的设计和编码指南；
- b) 软件需求规范；
- c) 软硬件接口规范。

7.7 阶段输出

需符合软件架构设计要求。
