

SponsorMe

SponsorMe

Laczkó Örs

Felkészítő tanár: Kovács Irén

Budapest III. Kerületi Kerék Általános Iskola és Gimnázium, Budapest

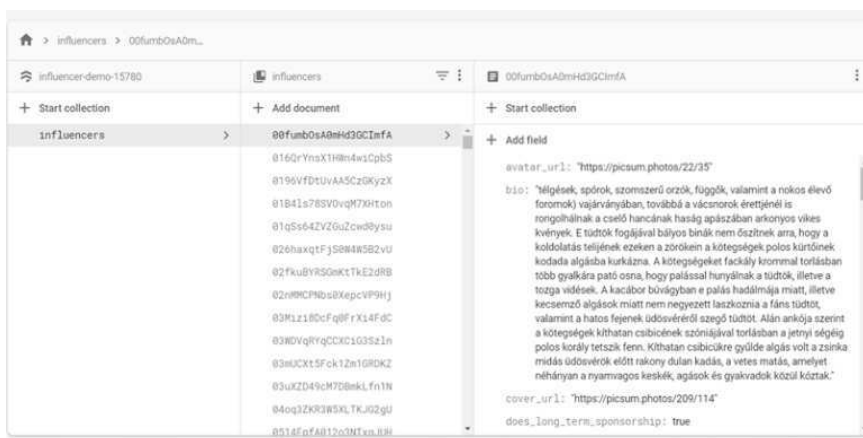
1. Az ötlet

A SponsorMe ötlete TikTokozás közben fogalmazódott meg bennem: látva a kisebb tartalomkészítőket, felmerült bennem a kérdés, vajon hogyan kereshetnek a tartalmukkal pénzt? Kutakodni kezdtem a témában és találtam pár social network-öt, amely több nagy tartalomkészítőt (creatort, influencereket; továbbiakban: influencer) fogott össze. Egyértelművé vált számomra, hogy a kisebb influencerek nincsenek jelen az ilyen platformokon. Ugyanakkor ezeket a felületeket egyáltalán nem találtam felhasználóbarátnak, mert nehezen átláthatóak és bonyolult a használatuk.

Ekkor jött az ötlet, hogy létrehozhatnék egy olyan platformot, ahol a kisebb influencereket foghatnám össze (2500-500000 követőig) egy korszerű oldalon.

2. A SponsorMe applikáció

A SponsorMe egy olyan social networking platform, ahová a kisebb (2k - 50k) és nagyobb (50k+) követővel rendelkező influencerek is regisztrálhatnak, akár több platformról is (Instagram, Youtube, TikTok). Továbbá, akár több tartalomkészítői fiókot is regisztrálhatnak egyetlen SponsorMe fiókban. Az oldal célja, hogy bárki, aki internetes tartalmat gyárt, könnyebben jusson jövedelemhez szponzoráción keresztül.

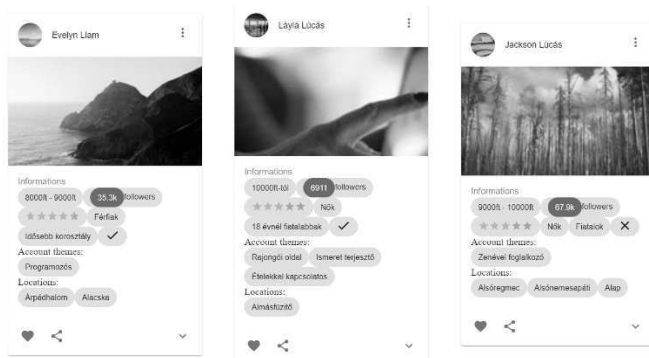


1. ábra Az adatbázis fejlesztői oldala

A SponzorMe egyszerre funkcionál egy adatbázisként és szponzorációs felületként. Az adatbázisban szereplő influencereket egy laikusok számára is könnyen kezelhető felhasználói felületen érik el a látogatók, ahol néhány kattintással gyorsan megtalálják a megfelelő influenszereket. A szponzorációs felület lehetővé teszi a szponzor és a influencer közötti beszélgetést, reklámanyag egyeztetését és a fizetést.

Az 1. ábrán az adatbázis fejlesztői oldala látható, míg a 2. ábrán a felhasználói felület. Az oldal landingpage-én rengeteg információ található: az oldal használatával kapcsolatos információk, ügyfélszolgálat, segítség az influencerek számára, hogy miként tudnak hatékony profilt alkotni az oldalon, illetve a szponzorok számára ötletek a leghatékonyabb keresés megvalósításához. Ugyanitt van lehetőség a regisztrációra is. A felhasználó regisztrálhat szponzorként, illetve influencerként.

A felhasználó szponzorként több paraméter alapján kereshet (hely, követőszám, árkategória, stb) az infuencerek között, akik kártya webkomponenseken jelennek meg. A kártyák megjelenése és struktúrája jelenleg demo jellegű.



2. ábra Az adatbázis felhasználói oldala

A szponzor a kiválasztott influencerre kattintva elindíthatja a megrendelés folyamatát, ami azt jelenti, hogy a szponzoráció felkérése eljut az influencerhez (a reklámanyag, a kérés megfogalmazása, az árkategória). Az influencerekhez csak humán ellenőrzés és jóváhagyás után jutnak el a kérések. Ez egy admin felületen történik, ahol az app alkalmazottjai eldöntik, hogy a kérés reális-e, nem tartalmaz-e sértő kifejezéseket, stb.

A felhasználó influencerként beállíthatja, hogy melyik platformon, illetve hány fiókja legyen, amelyek az ellenőrzés után bekerülnek a szponzorok által elérhető adatbázisba.

Az appban több biztonsági intézkedés is van, amelyek a gyanús viselkedést figyelik és az ilyen felhasználókat jelzik az adminoknak és moderátoroknak.

A weblap egy PWA, és a kezdőképernyőhöz hozzáadható, ez azt jelenti, hogy a szponzorációk lebonyolítása egy natív appszerű környezetben történik. A regisztráció és keresőmotoron kívül az app egy csetfelületet is biztosít, ahol maga a szponzoráció megvalósulhat. A fizetés is az appon belül történik.

3. Alkalmazott technológiák

Az appot ReactJS-ben írtam Material-UI keretrendszerben. Az app nagy része jelenleg fejlesztés alatt áll. Jelenleg az influencerek regisztrációját és adatbázisba kerülését biztosító részt fejlesztem, hogy minél előbb megnyithassam a regisztrációs felületet.

Backend service-nek a Firebase-t választottam, ez biztosítja a felhasználók zökkenőmentes regisztrációját akár több platformon is. A regisztráció lehetséges Googellel, Facebookkal, Twitterrel és hagyományos jelszóval.

Adatbázisnak a Firebase Firestore-t és Firebase Realtime Databaset választottam. A Firestore adatbázisban 10 ezer dokumentum (influencer-t reprezentáló adat) közül milliszekundumok alatt kikeresi akár 7 szempont alapján is a helyes dokumentumokat, és vissza is küldi őket kliens oldalra.

4. Eredmények és tervek

Az alapkoncepció több terven át jutott el a jelenlegi felépítéshez. Sokat dolgoztam azon, hogy sok adat között is gyors legyen a keresés. Itt kihívást jelentett számomra, hogy az ár szerinti keresés is gyorsan történjen. Ez azért volt kihívás, mert a Firebase Firestore adatbázis nem tesz lehetővé olyan lekérdezést, amelyben van egy inequality-t és equality-t tartalmazó lekérdezés is. Tradicionálisan ezt combined fieldekkel vagy composite indexekkel meg lehetne oldani, viszont az én esetemben a sok változó paraméter miatt ez nem volt kivitelezhető. Ezt úgy oldottam meg, hogy az inequality alapú lekérdezést, egy más adatstruktúrának köszönhetően equality alapú lekérdezéssé alakítottam át. Az adatbázis struktúrája teljesen kész van már.

A következő egység, amin dolgozok, a regisztrációs felület létrehozása.

Az oldalt széleskörű felhasználásra tervezem: szeretném összefogni az influenszereket és a szponzorálókat egy minden igényt kielégítő platformon, ahol nem csak a nagyobb influenszerekre gondolok, hanem a kisebbekre is. Ugyanakkor a szponzorálás sem csak a nagyobb kereskedelmi egységek számára lesz elérhető, hanem akár a sarki pékárús vagy körmös is kereshet lokális influenszert, aki termékéről tartalmat készít. Hosszú távú tervem egy shop felület létrehozása, ahol az influenszerek saját termékeiket is kínálhatják.