

Ingen titel än

Fredrik Jonsén
Linköpings universitet
Linköping, Sverige
frejo105@student.liu.se

Alexander Stolpe
Linköpings universitet
Linköping, Sverige
alest170@student.liu.se

SAMMANFATTNING

I dagsläget så använder sig väldigt många människor utav sociala medier, och antalet användare ökar kraftigt varje år[2]. Detta gör det allt mer attraktivt för utvecklare att involvera sociala nätverk i sin mjukvara. Eftersom plattformarna skiljer sig åt i funktionalitet och användarinteraktion kan det vara relevant att studera hur man på bästa sätt binder samman flera olika av dessa. Detta för att nå ut till så många som möjligt, samt möjligheten att använda den plattform som bäst lämpar sig för syftet. För att undersöka vilken lösning som anses lämplig och i vilken mån detta kan vara till praktisk nytta så har vi gjort en studie utav de stora aktörerna inom sociala media. Därefter implementerade vi en mindre prototyp för att visa på hur en lösning av detta kan se ut.

INLEDNING

Motivering

Sociala nätverk ökade mellan 2010 till 2015 från 0,97 miljarder till 2,14 miljarder användare. Som referenspunkt motsvarar detta 29% av Jordens befolkning år 2015 (7,347 miljarder)[1]. År 2018 förväntas antal användare ligga runt 2,67 miljarder[2]. Här räknas dock antalet konton, och inte unika användare. De största aktörerna på marknaden var, i januari 2017, Facebook, WhatsApp, Facebook Messenger, QQ, samt WeChat[3].

Då antalet människor som använder sociala medier ökar så blir behovet allt större att nå ut till alla dessa. För att nå ut till så många som möjligt räcker det inte med att enbart rikta sig mot en av dessa. De flesta av de stora plattformarna har i dagsläget öppna API:er som man som utvecklare kan använda sig av för att utveckla program och applikationer mot.

Syfte

För att ta reda på vilka av de stora plattformarna som hade den önskvärda funktionaliteten, i sina respektive API:er, så gjorde vi inledningsvis en studie av dessa.

För att sedan testa hur det i praktiken kan se ut när man skapar ett ramverk som binder ihop flera sociala nätverk så har vi utvecklat en prototyp för mobilapplikationen Blixtvakt, en applikation som varnar användare om blixtnedslag någonstans

innanför ett valt område. Tanken bakom ramverket vi byggt är att försöka utnyttja sociala nätverk som en kommunikationskanal mellan appen och användare, exempelvis för att skicka ut information, samt mellan användare.

FRÅGESTÄLLNING

Hur utvecklar man ett ramverk för att binda samman olika sociala nätverk utifrån följande faktorer:

- Hur når man ut till så många som möjligt?
- Vilka av plattformarna lämpar sig för direkt, respektive indirekt, kommunikation?
- Föredrar användare att bli kontaktade indirekt eller direkt?

AVGRÄNSNINGAR

Då det finns väldigt många sociala medier måste vi välja en mindre mängd att inrikta oss mot när vi utvecklar vårt program. Vi måste även i vårt arbete fokusera på vad som lämpar sig bäst för att integrera med applikationen Blixtvakt. För att välja dessa så har vi valt att utgå från dessa kriterier:

- Plattformen måste vara en av de 22 största[3].
- Plattformen måste vara relevant att länka samman men Blixtvakt.
- Det måste finnas bra stöd i plattformens API.

REFERENSER

1. World Bank. u.å. Population, total. (u.å). Hämtad 4:e februari, 2017, från <http://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL>.
2. Statista. 2016. Number of social network users worldwide from 2010 to 2020 (in billions). (juni 2016). Hämtad 4:e februari, 2017, från <https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users>.
3. Statista. 2017. Leading social networks worldwide as of January 2017, ranked by number of active users (in millions). (januari 2017). Hämtad 4:e februari, 2017, från <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>.