



서비스 개발

대회를 누구나 쉽게 만들고, 쉽게 이용한다

스마트 대회관리 플랫폼 **우리들의 대회**



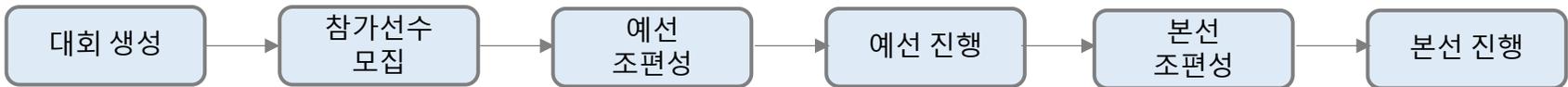
강가루웍스



목차

- 1.서비스 소개
- 2.서비스 필요성
- 3.서비스 특징
- 4.서비스 기술적 차별성
- 5.서비스 사업 모델
- 6.서비스 활성화
- 7.시연 시나리오

1.서비스 소개



스마트 대회관리 플랫폼 우리들의 대회를 통한 자동화

2.서비스 필요성

1 건강한 생활습관을 위한 시민 체육, 문화활동

- ✓ 정부에서 생활체육의 중요성을 인식하고 클럽 활동을 장려
- ✓ 전국적으로 다양한 종목의 체육 동호회 클럽 활동
- ✓ 다양한 취미, 문화활동에 대한 대회를 개최하는 붐 조성

2 코로나 이후 시대를 대비한 비대면 언컨택트 서비스

- ✓ 코로나 발생으로 인한 마스크 쓰기 와 거리 두기의 생활화
- ✓ 일상회복으로 사회 시스템의 비대면으로 변화
- ✓ 최대한 대면을 피하기 위해서 IT 기술을 이용 자동화 필요

3 오픈 서비스 플랫폼을 통한 다양한 대회 참가 기회

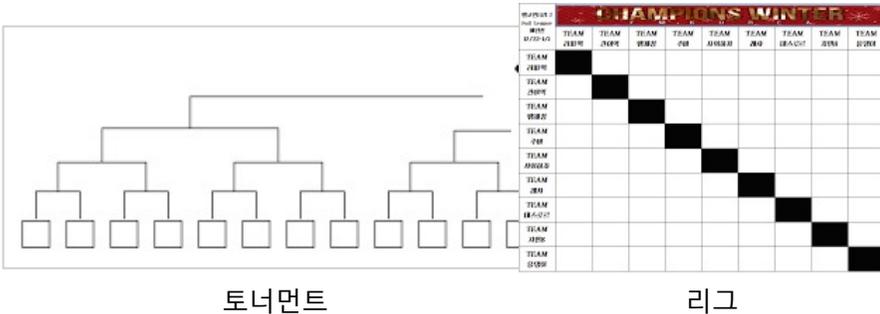
- ✓ 체육, 문화활동을 즐기기 위한 일환으로 대회 개최 증가
- ✓ 큰 대회부터 , 간단한 대회 까지 쉽게 대회를 개최하여 진행
- ✓ 오픈 플랫폼으로 원하는 대회를 검색하여 참가신청 가능

3.서비스 특징

다양한 대회 운영 자동화

- 다양한 종목에 맞출 수 있는 여러가지 경기 방식(단식, 복식, 단체전) 과 대회 타입을 사전에 자동화 된 프로세스로 정의해서 편리하게 대회운영이 가능

No	대회 타입	내용
1	리그전	<ul style="list-style-type: none"> • 모든 팀과 경기를 치르는 방식 • 일반 대회 예선에서 많이 사용하는 경기방식 • 승점이나 점수 제를 통해 최종 등수를 평가
2	토너먼트	<ul style="list-style-type: none"> • 승자끼리 계속 경기를 통해 최종 우승자 가림 • 본선대회에서 사용하는 경기방식 • 예선 성적이나 시드를 통해 편성
3	토너먼트 (패자부활전)	<ul style="list-style-type: none"> • 토너먼트 방식에 2번 패하면 탈락 • e스포츠에서 많이 사용하는 경기방식

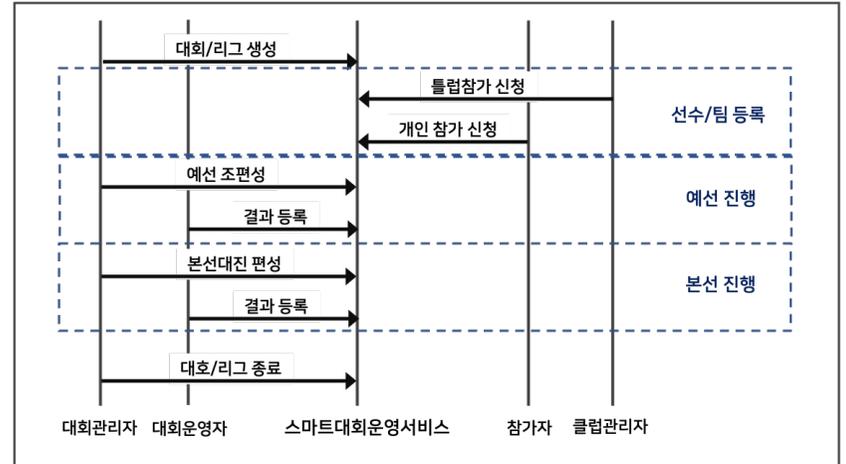


토너먼트

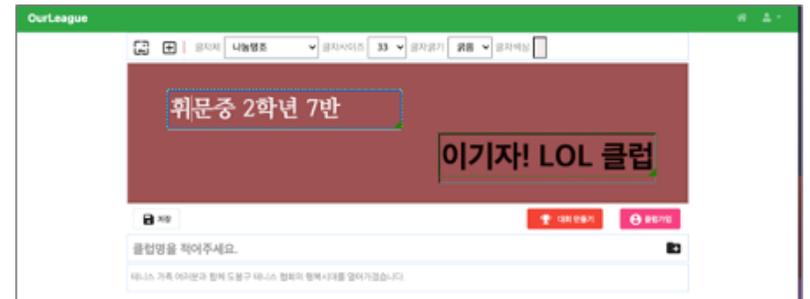
리그

역할에 따른 구분된 프로세스

- 역할을 대회관리자, 대회운영자, 클럽관리자 선수로 나눠서 서비스를 각 역할의 홈페이지에서 시작



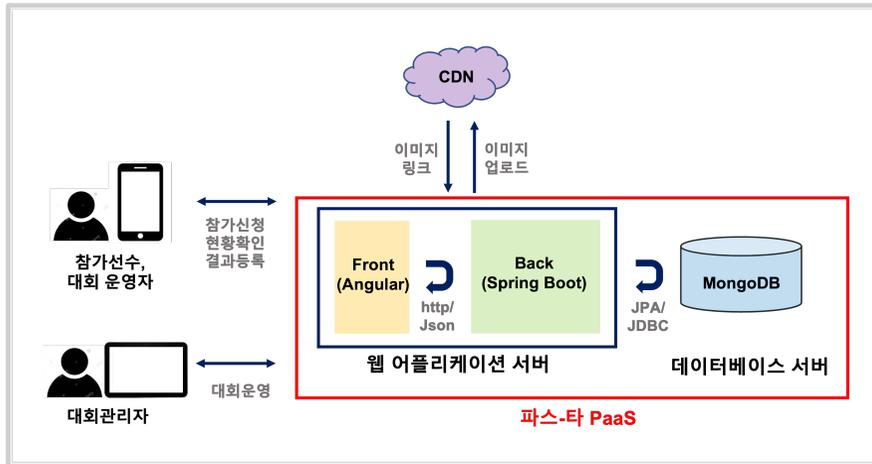
- 역할의 홈페이지는 편집기능을 통해서 홈페이지를 꾸밀 수 있고, 유튜브 등 SNS 와 연동이 가능



3.서비스 특징 - 계속

설치가 필요 없는 서비스

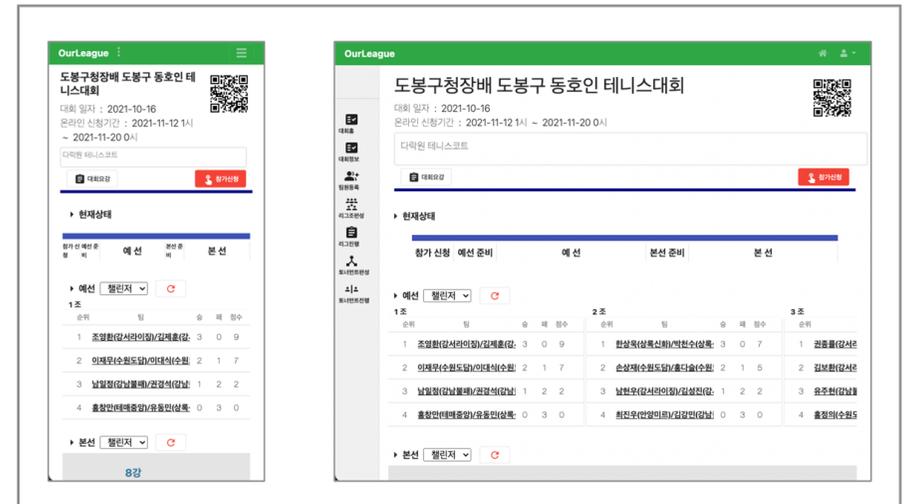
- 기존 앱처럼 설치할 필요 없이 기존 웹 브라우저를 이용
- 구글의 앵귤러 프레임워크를 이용하고 다양한 라이브러리를 통해서 앱과 비슷한 기능과 효과
- 웹 브라우저를 이용하기 때문에 네이버나 구글 등 검색이 가능하여 마케팅이나 검색을 통한 고객의 유입이 가능



설치가 필요없는 앵귤러 프레임워크

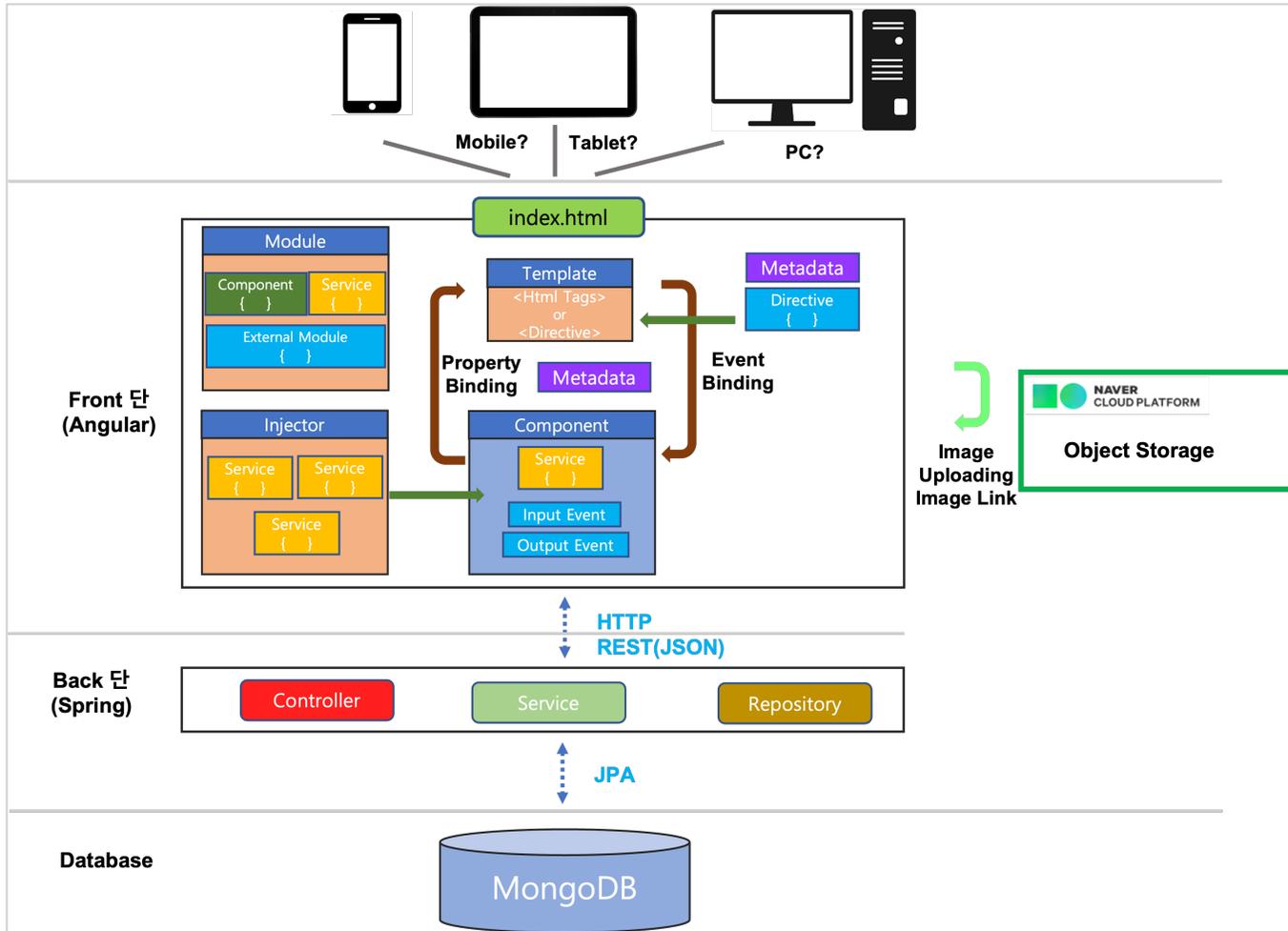
다양한 디바이스에 적용가능

- 모바일이나 PC에서 알맞게 웹 콘텐츠를 볼 수 있는 반응형 웹 디자인 기술을 이용
- 본인의 스마트폰을 이용하여 편리하게 대회 참가신청, 대회 상황을 확인, 결과를 등록 가능



반응형 웹 디자인 기술 적용

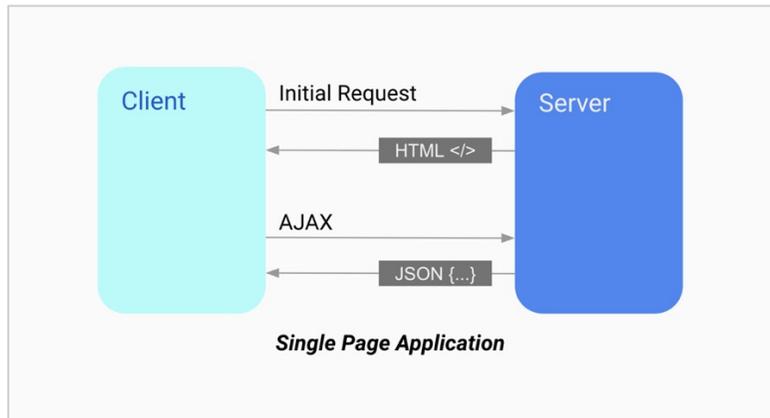
4.서비스 기술적 차별성 – 전체 시스템 구성도



4. 서비스 기술적 차별성

Single Page Application

- 로딩 될 때 단 한번만 리소스를 로딩하고, 그 후에는 데이터를 받아 올 때만 서버와 통신하므로 서버 리소스 소모 감소
- 필요한 부분만 갱신하기 때문에 앱과 비슷한 사용자 경험



SPA 동작 원리

1. 장점
 - 자연스러운 사용자 경험
 - 서버의 연산을 클라이언트로 분산해서 서버의 성능에 도움
2. 단점
 - 초기 구동 속도가 비교적 느림
 - 보안 이슈(프론트 단 민감한 로직은 서버에서 계산)

Mongo DB

- 관계형 데이터베이스가 아닌 SQL로 느슨한 정규화를 추구
- 불필요한 Join을 없애서 성능 저하를 방지
- Json 형태의 key value



MongoDB Json 형태의 데이터 구조

1. 장점
 - 속도가 빠르다.
 - 스키마에 대한 구속이 약해서 어떠한 형태도 저장가능
 - Json 형태라 직관적이다.
2. 단점
 - Join이 없어서 복잡한 쿼리를 사용하기 어렵다.
 - 정합성이 좋지 않아서 개발시 유의해야 한다.
 - 메모리 사용량이 크다.

5.서비스 사업모델

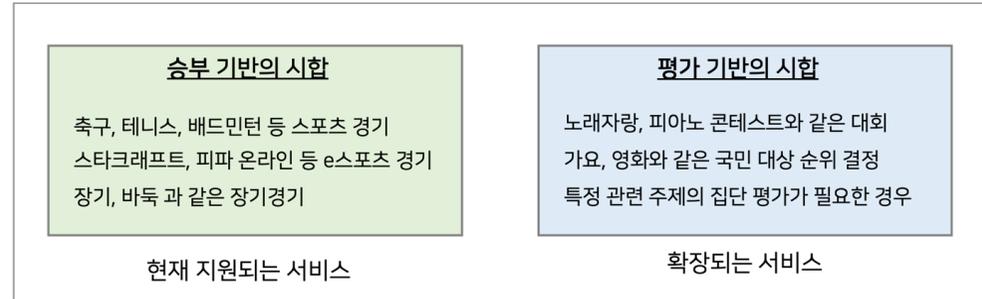
서비스 사업 모델

- 유료와 무료로 분리하여 서비스 제공을 원칙
- 무료는 회원 유치를 위한 이메일 계정 당 제한 된 서비스 제공 (대회를 열기 위한 포인트 제공 등)
- 유료는 구독 개념의 서비스 제공
- 정확한 서비스 비용에 대해서는 파일럿 진행과 피드백 후 결정

구분	서비스 타입	내용
무료	익명 이용	<ul style="list-style-type: none"> • 간단한 토너먼트나 리그 편성 기능 제공 • 배너 광고를 통한 수익 서비스
	회원 가입	<ul style="list-style-type: none"> • 참가자 30명, 16강 이내의 제한 • 대회를 열기 위한 포인트 5개 제공 • 대회 결과 저장은 3개만 가능
유료	년 단위	<ul style="list-style-type: none"> • 1년 단위로 계약 해서 서비스 제공 • 모든 대회 기능 이용 가능 • 대회 커스텀마이징이 가능
	시즌 단위	<ul style="list-style-type: none"> • 1시즌(리그)로 계약해서 서비스 제공 • 모든 대회 기능 이용 가능

서비스 확장 계획

- 승부 기반 시합이외 평가 기반의 시합 기능 추가



- 대회나 클럽과 관련된 티셔츠나 굿즈를 판매할 수 있는 쇼핑몰과 연계하여 추가 수익 기대
- 유튜브를 이용한 전문적으로 대회를 중계하는 서비스 오픈

6.서비스 활성화

- 서비스 활성화를 위해 후원 기업과 함께 스포츠 대회를 본 서비스를 이용하여 직접 유치
 - 본 서비스 홍보에 도움이 되고, 여러 대회의 주체가 되서 그 분야의 주도권 획득
- 온라인 뿐만 아니라 오프라인 단체에 직접 영업을 통해 고객을 유치
- 고객의 관심을 끌 수 있는 다양한 콘텐츠를 기획하여 서비스
 - 여러가지 이벤트를 만들어서 고객의 이목을 집중

온라인 마케팅	오프라인 마케팅
<ul style="list-style-type: none"> • 네이버, 구글 검색 랭킹 올리기 • 네이버 블로그 마케팅 활동 • 타겟 사이트/카페 배너 광고 	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 주요 종목 대회를 본 서비스에 유치하기 위한 영업활동 • 직접 리그를 개최하여 운영 • 큰 규모의 동호회/클럽 영업 • 학교 내 체육활동 영업
<p>가장 많이 사용하는 대회운영 플랫폼</p>	



서비스 시연