

축구 동호회 어플리케이션 구현

차태훈, 한정훈, 이준석, 조주은, 임영호, 권순각
동의대학교 컴퓨터소프트웨어공학과
e-mail : xogns4931@naver.com

Implementation of Soccer Club

Cha-Tae hun, Han-Jung Hun, Lee-Jun Seok, Jo-Ju Eun,
Young-Ho Im, Soon-Kak Kwon
Dept. of Computer Software Engineering, Dong-eui University

1. 서론

해외 선진화된 나라들의 경우 체계적으로 통합된 리그 시스템을 통해 우리나라의 동호회에 해당하는 아마추어 리그에서 시작하여 최상위 리그와 국가대표에서 활약하는 선수들이 나타나곤 한다. 이러한 해외 사례들을 통하여 국내에서도 아마추어 및 동호인 리그의 활성화에 대한 필요성을 느낄 수 있었다. 하지만 국내에서는 이런 사례를 찾아볼 수 없다. 2012년 체육백서에 등재된 자료에 근거하면, 국내에는 클럽이 9,982개, 회원이 564,139명에 달한다. 그러나 다수의 인원이 함께하는 종목 특성상, 일정 숫자 이상의 선수 수급은 필수이다. 이때 대부분의 팀들은 선수 모집에 어려움을 겪을 뿐 아니라, 상대 팀 모집과 구장 대여에도 어려움을 겪고 있다. 이러한 제한사항들을 해결하고, 국내 동호인들의 고충을 덜기 위한 어플리케이션을 구현한다.

2. 축구 동호회 어플리케이션 구현

회원가입, 로그인 기능으로 각 회원들의 개인정보를 수집할 수 있다. 또한 게시판을 이용하여 동호회를 홍보할 수 있고 팀원모집도 가능하게 한다. 지역별로 경기가 가능한 곳들을 하고 게임을 원하는 팀들은 원하는 시간에 원하는 경기장을 미리 예약하여 사용할 수 있도록 한다.

풋살을 예로 들면, 5 vs 5 게임에서 하나의 동호회원들로만 10명을 꾸려서 경기를 할 수 있도록 하는 경기장 빌리기탭, 다른 동호회 팀과의 경기를 할 수 있도록 하는 팀 매칭 경기장 빌리기탭 두 개를 만들어 예약을 할 수 있도록 한다.

경기장 빌리기탭을 사용했을 시, 예약자가 바로 경기장을 사용할 금액을 지불할 수 있도록 결제창을 띄워준다. 팀 매칭 경기장 빌리기탭을 사용할 경우에는 두 팀이 사용하는 것이기 때문에 경기장 사용금액의 절반씩 분담하여 결제할 수 있도록 한다.

또한, 예약을 하는 날짜의 날씨정보도 함께 제공하여 경기를 하는 것에 차질이 없도록 도와주고자 한다.

3. 결론 및 향후 연구

지역의 축구 동호인을 하나의 커뮤니티로 모을 수 있는

좋은 기회가 될 것이다. 이는 공익적으로 상당한 영향력을 가질 수 있게 된다. 사업적으로 보았을 때, 스포츠 음료나 브랜드들과의 제휴를 통해 다양한 이벤트를 유치하게 되면 사용자, 사업자, 어플리케이션 제작자 모두에게 윈윈이 될 수 있다. 또한, 축구 경기장과 풋살장들을 섭외함에 있어, 사용자들에게는 보다 값싼 이용료를 제공할 수 있고, 사업자의 경우 빠른 회전율을 통해 많은 수익을 창출할 수 있다. 포괄적으로 트래픽수가 증가할 경우, 관련 사업체나 브랜드의 광고 효과를 통해, 어플리케이션 자체 수익 창출 또한 가능하다.

참고문헌

[1] 송은지, “위치기반서비스(LBS)를 이용한 모바일 어플리케이션 시스템 개발 사례”, 한국디지털콘텐츠학회 논문지, 제13권, 제1호, pp. 53-60, 2012.