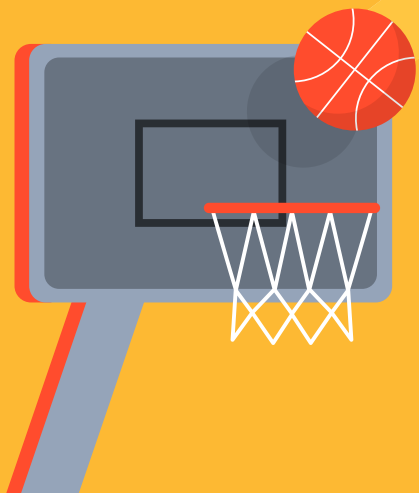


S S A F Y S U B - P J T 2 서 울 5 반 4 팀

BITZ

OSDS - 오순도순





BITZ



Content

1

Planning Background

기획배경

2

Development schedule

개발 일정

3

Market analysis

시장 분석

4

Project For BITZ

BITZ 프로젝트 소개

5

Expected Effect

기대효과

6

Review of development

개발 후기

01

기획배경

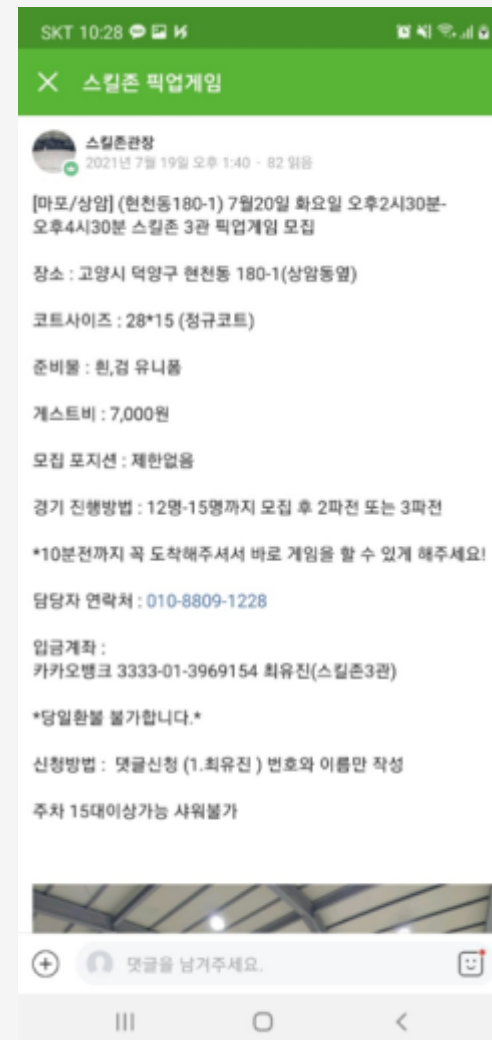


기존픽업게임 예약 방식

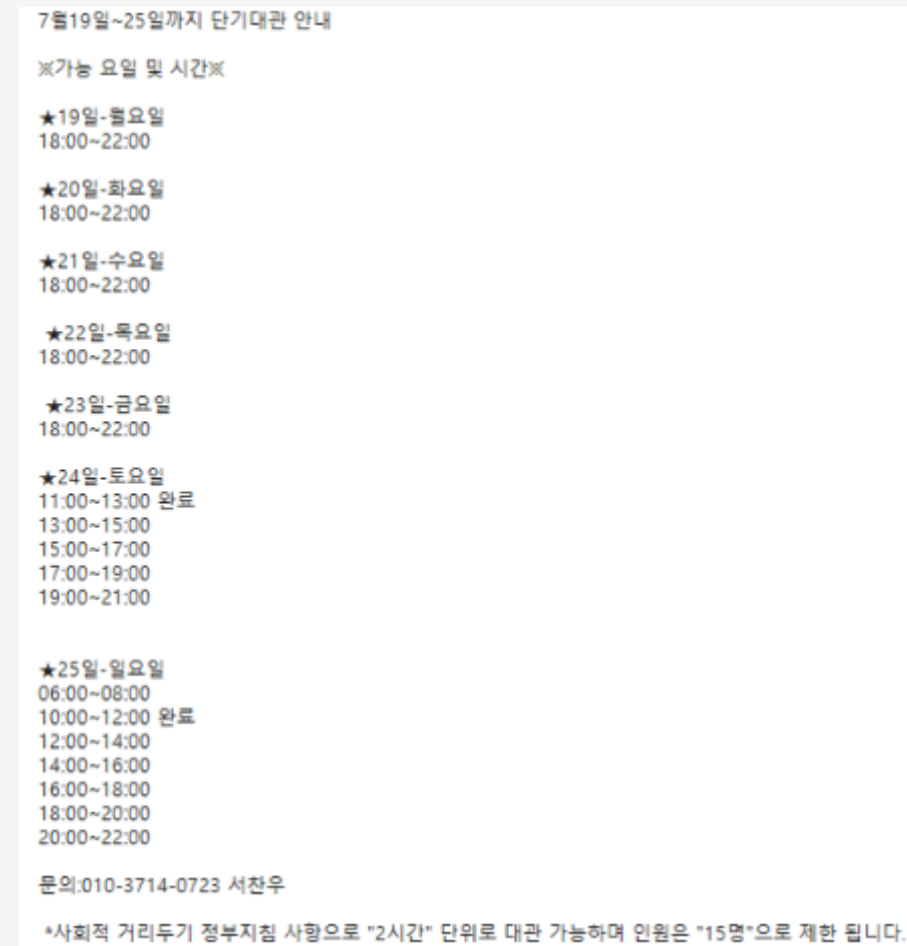
1. 다음카페/네이버밴드/오픈카톡방을 이용하여 픽업게임 공지 (관리자)



다음카페



네이버 밴드



카카오톡 오픈카톡방



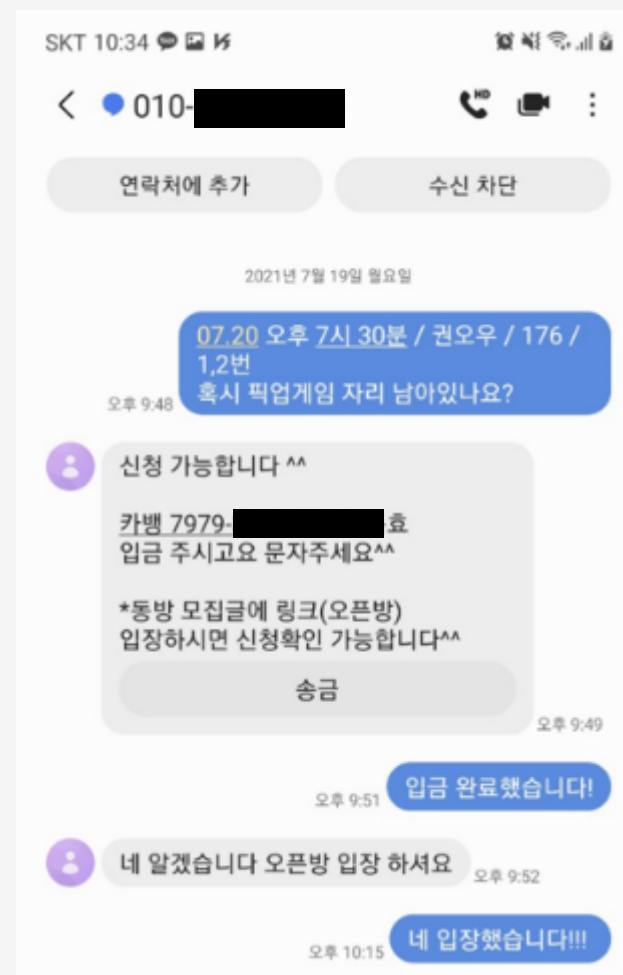
01

기획배경



기존픽업게임 예약 방식

2. 공지를 보고 참여자가 관리자에게 개별 연락 or 댓글 후 입금 (참가자)



기존픽업게임 예약 방식

3. 관리자가 입금 확인 후 참가자의 참가 확정 (관리자)



★7월20일 화요일 성인 픽업게임★

*인원:15명 가능 (5인1팀.6~7인1팀)

*진행방식: 5:5:5 2.3파전 (8분 경기)

*계좌: 카뱅 7979- [REDACTED] 23
ES [REDACTED])

*참가비: 10,000원

*신청방법: 입금 후 성함 복.불

*주소: 김포시 [REDACTED]
[REDACTED]

★오후7시30분~오후9시30분★ (2시간)

최대15명 (10분전 도착)

1.김창영

2.박도현

3.최병주

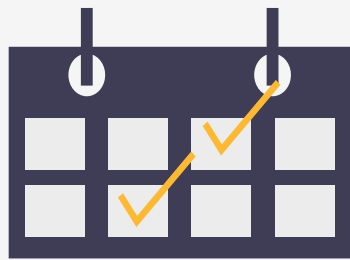
4.신수호

5.권오우

01

기획배경

기존픽업게임 예약 방식



원하는 날짜, 시간 조회 어려움



참가 확정까지 단계가 복잡



불편함

기존픽업게임 예약 방식

기획목적

- 픽업 게임 관리자와 사용자 모두가



픽업 게임에만 집중할 수 있는 시스템 구현
원하는 날짜, 시간 조회 어려움

- 픽업 게임 참가자들의 실력을 나누어



비슷한 실력의 사람들과 게임이
참가 후 실력 차이가 나는 게임 특성

매칭되도록하여 게임 생태계 안정화

불편함

01

기획배경

Mission & Vision

Low Barrier

"낮은 진입장벽"

누구든지 쉽게 픽업게임 서비스 이용 가능

Intuitive UI

"직관적 UI"

단순하며 효율성있는 기능 제공

핵심
키워드

Process Shortening

"과정의 단순화"

기존에는 복잡했던 서비스를 간소화 및 체계화

Gamefication

"흥미 유발"

유저의 실력 및 게임결과 시각화로 플레이 유도

02

개발 일정



개발 일정 관리

Jira를 통한 일정 관리

OSDS 1 스프린트 138 이슈 **활성**



09/8월/21 4:43 오전 • 20/8월/21 4:43 오전

BITZ 서비스 OPEN

배포 버전 관리 (README.md)

✓ ver_0.1_2021.07.30

- 개발문서 및 발표자료 배포
- BITZ 자유시연 (로컬 ver) - 회원가입, 로그인, 비밀번호 찾기, 비밀번호 변경, 회원탈퇴

✓ ver_0.2_2021.08.06

- AWS EC2를 통해 DB, Frontend, Backend 배포
- BITZ 배포 (클라우드 서버 ver) - 경기장 등록, 픽업 게임 등록(백엔드), 일반 사용자/비즈니스 사용자 프로필 출력(백엔드)

✓ ver_0.3_2021.08.13

- AWS S3 구축
- 경기장 CRUD / 게임 CRUD
- 일반/관리자 계정 관련 추가 기능
- 매칭 알고리즘

✓ ver_0.4_2021.08.20

- 최종 버전 배포

03

시장 분석

경쟁사(모티브)



플랩풋볼

plabfootball.com

29	30	31	1	2	3	4
목	금	토	일	월	화	수
14개의 경기						
19:00	부산 팔라시오FC 해운대 풋살장 A구장 *주자1자리*					마감입장
20:00	HM풋살파크 울산 북구청 A구장					마감
20:00	부산 연산동 BS89 풋살센터 (월내) A구장 *주자8자리*					마감입장
20:00	창주 NC백화점 스카이필드					마감
20:00	대구 대일 풋살파크 A구장					마감
20:00	광주 태양 풋살장 C구장					마감입장
20:00	부산 해운대 놀이리클럽 풋살장 A구장 *주자마감*					마감
20:00	경산 이형상 축구센터 풋살장 C구장					마감
21:00	대구 계명문화대학교 풋살장 4번구장					마감
21:00	경산 백전 스포츠 파크 1면					마감입장
22:00	대구 LFC 풋살파크 A구장					마감
22:00	부산 연산동 BS89 풋살센터 (월내) A구장 *주자9자리*					마감입장
22:00	창주 NC백화점 스카이필드					마감입장
...	광주 신화스포츠클럽 구 구장 1면					마감입장



03

시장분석

차별성

VS 플랩풋볼

BITZ

	플랩풋볼	BITZ
종목	풋살	농구
경기 관리	매니저	픽업 게임 참가자 or 관리자
매칭 시스템	매니저 개인 판단	객관적인 자료



Basketball In The Zone

[농구에 미쳐라!]

* In the Zone

: 무언가에 굉장히 집중하거나
빠져 있어 어떤 일을 무아지경으로
잘하게 될 때



로고

Target Setting



Main Target

[20~30대 남성]

: 농구 픽업게임을 주로 즐기는 대상

타겟을 위한 웹사이트 필요

* Sub Target

[10대 남성]

: 지속적인 사용이 가능하도록

추후 웹사이트의 대상 타겟 설정

04

BITZ 프로젝트 소개



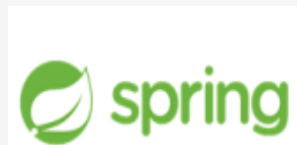
Tech Stack

FrontEnd



React

BackEnd



Spring 프레임워크



Spring Data JPA



MySQL

ETC



Nginx



Amazon EC2



Amazon S3

Communication



Cisco Webex Meetings



Mattermost



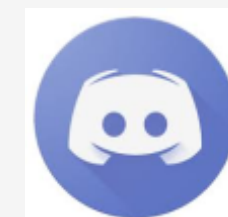
Notion



Jira



SSAFY GIT



Discord

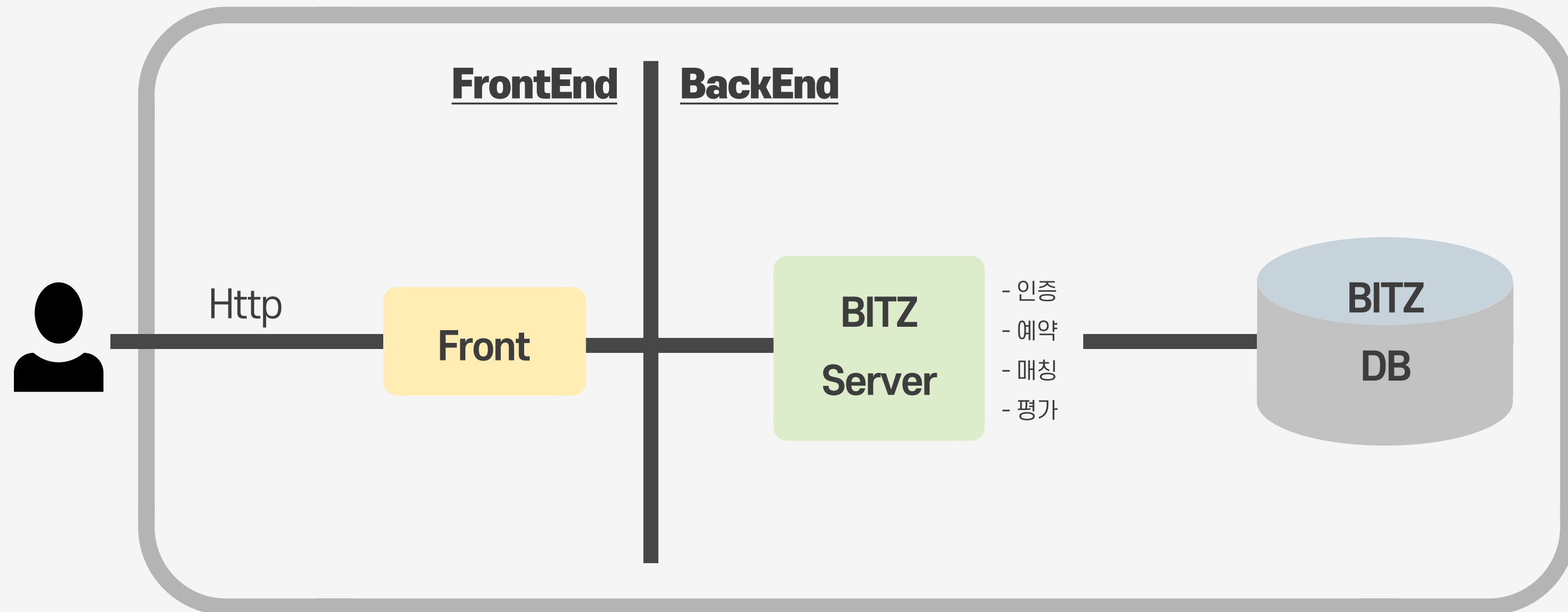
04

BITZ 프로젝트 소개

아키텍처

싱글 서버

AWS EC2/ S3



핵심기능

1. 예약 및 필터링 시스템

예약 과정



필터 우선 순위

1. 날짜
2. 시간



"사용자의 편리성 증대"



핵심기능

2. 참가자 실력/매너 점수 제도

실력 점수



" 실력 점수를 통해 나의 실력 확인 및 상승 욕구로 인한 동기부여 "

매너 점수

- 픽업 게임이 끝난 후 평가
- 일정 매너 점수 이하는 픽업 게임 참여에 제한



핵심기능

3. 매칭 시스템

키, 실력점수, 포지션을 기준으로 팀 매칭

* 키 평균 : $A > B > C$ * 실력 평균 : $C > B > A$

A팀

이름	키	포지션	실력점수
박찬국님	189	C	100
정지환님	187	F	99
이은택님	185	F	98
류영석님	183	F	93
안예진님	170	G	91
<u>평균</u>	182.8		96.2

B팀

이름	키	포지션	실력점수
조다운님	189	C	98
양동혁님	187	F	99
도태욱님	185	F	94
김운서님	183	G	96
당현아님	170	G	95
<u>평균</u>	182		96.4

C팀

이름	키	포지션	실력점수
이소은	183	C	99
장현웅	183	F	97
윤지영	181	G	98
박정웅	181	G	98
권오우	180	G	92
<u>평균</u>	180.8		96.8



BITZ 자유시연

<http://i5a504.p.ssafy.io/>

BITZ UCC

1) Youtube

<https://youtu.be/xx9qydfb-xw>

2) GitLab

S05P12A504 > exec

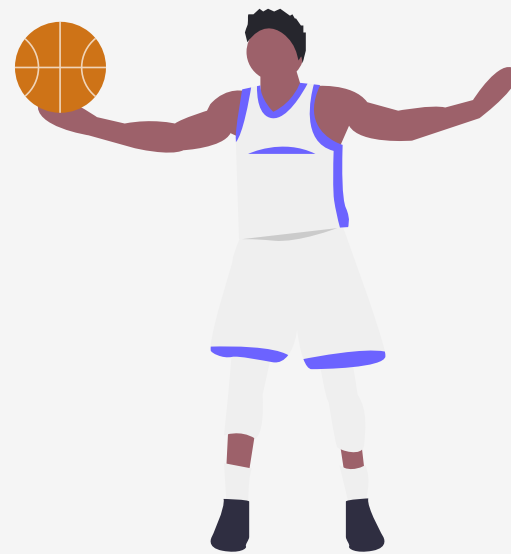
05

기대효과

픽업 게임 참가자



시간과 노력 감소



실력 향상에 대한 동기 부여



경기 기록 데이터 확보

05

기대효과

체육관 관리자



시간과 노력 감소



잠재적 고객 확보



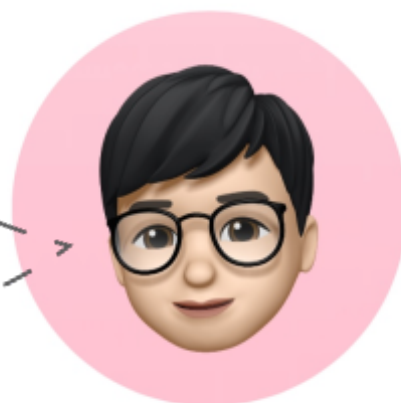
수익 발생

오순도순

의 좋게 이야기하거나 지내는 모양.

: 재미있게 살아가다

꼭 만들어보고 싶었던
웹사이트여서 재미있게
참여했습니다.



권 오 우

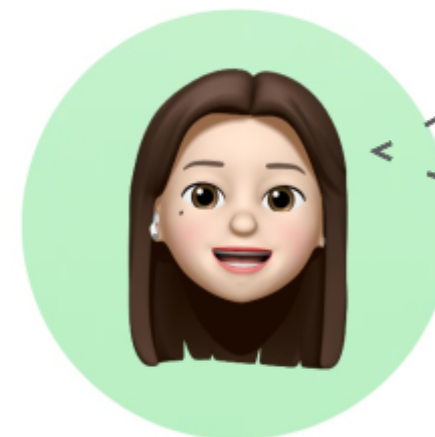
프론트엔드

팀원들과 즐겁게 개발하면서
좋은 마무리를 할 수 있어서
좋았습니다. 다음 프로젝트도
재밋게 즐기면서
화이팅 !!!



이 소 은

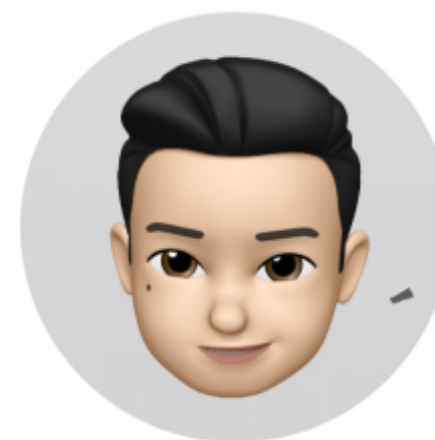
팀장 / 백엔드



윤 지 영

백엔드

5명의 개발자들과 프로젝트를
진행하면서 서로 협업하는 과정
(Jira, API, Git)을 배울 수 있었습니다.



장 현 웅

프론트엔드 / 백엔드

개발만큼 설계와 기획이 매우
중요하다는 것을 배울 수 있는
프로젝트였습니다.



THANK YOU

감사합니다



Q & A

질의응답

