**매치데이**

**프로젝트의 아이템 사업 내용**

매치데이는 일반인 풋살 경기 매칭 모바일 웹 서비스입니다. 풋살은 하고 싶고, 매주 동호회에서 경기하기에는 부담되는 사람들을 위한 서비스입니다. 가까운 거리의 사용자들끼리 경기를 이루어 나갈 수 있게 만들어 줍니다. 게임을 만들 호스트 유저가 장소, 시간, 인원을 정하면 가까운 거리의 사람들에게 푸시 알림이 가고, 이에 참가를 원하는 유저는 게임에 참여하는 방식입니다. 게임에는 참여를 한다고 하였지만, 실제로는 참가하지 않는 상황을 막기 위해 회원가입시 본인인증을 하는 방법과 페널티를 적용하는 방법을 생각하였습니다. 경기를 마치고 유저들은 게임에 참여했던 유저에게 경기 내용을 기반으로 스탯 점수를 책정합니다. 이 스탯은 유저들이 게임에 참여할 때 게임의 수준을 판단할 수 있게 하며, 좋은 스탯을 얻기 위한 유저의 자극을 일으킬 수 있습니다. 이후에는 지역에서 스탯이 높은 사람을 지역 대표로 선발합니다. 대표로 선발된 유저들은 매치데이에서 주관한 대회에 참여하게 됩니다.

**목표시장, 사업전망, 아이템의 강점, 시장기회**

스포츠 게임에는 관중이 필요합니다. 지금까지는 동네 스포츠에 관중이라곤 지나가는 사람들 이였지만, 이제는 달라질 수 있습니다. 매치데이의 게임 호스트가 중계를 원하면 호스트의 핸드폰을 카메라로 사용하여 인터넷으로 중계할 수 있도록 확장할 수 있습니다. 많은 시청자를 기록한 게임의 유저들에게 보상이 주어집니다. 그리고 경기를 시청하는 유저가 경기를 뛰고 있는 특정 유저에게 스탯을 책정하고,

스포츠에 빠질 수 없는 게 또 있습니다. 바로 스폰서입니다. 아디다스, 나이키 같은 스포츠 브랜드와의 광고 제휴를 맺어 매치데이에서 이루어지는 대회, 경기에서 광고를 하여 대회에서 우승, 혹은 일반 경기에서 많은 승리를 얻은 유저에게 상품을 제공할 수 있습니다.

풋살장과의 제휴도 있을 수 있습니다. 유료 시설과 제휴를 맺어 유저들이 풋살장을 대관하는 비용을 절감해주고, 호스트 유저가 게임의 장소를 정할 때 제휴를 맺은 풋살장 들을 노출시켜 줄 수 있습니다.

**개발 계획 및 최종 개발 목표**

먼저 애플리케이션에 필요한 페이지들을 나열합니다. 페이지를 사용자 흐름에 맞게 인덱스를 구성합니다. 만들어진 페이지의 UI들을 sketch를 사용하여 디자인합니다. 만들어진 UI들을 토대로 웹페이지를 구성합니다. 여기서 모바일 웹 앱으로 사용할 것이므로 데스크톱 해상도는 배제합니다. 웹페이지는 기본적으로 html, css, js를 사용하여 개발합니다. vue.js 혹은 React를 사용하여 single view application을 개발합니다. vuetify 프레임워크를 사용하여 별도의 css 코드 작성을 최소화합니다. 백엔드 개발에는 mongoDB, AWS를 사용할 계획입니다. 푸시 알림은 google의 firebase를 사용하여 구현할 계획입니다. 최종 개발 목표는 fuse open을 사용한 웹 기반의 하이브리드 앱을 앱 스토어와 플레이스토어에 배포하는 것입니다.