< 스포츠 매칭 사이트 >

버전<1.0>



개정히스토리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **날짜** | **버전** | **설명** | **작성자** |
| <2018-08-21> | <1.0> |  | 백 영 재 |
| <2018-08-27> | <1.1> |  | 백 영 재 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

[1.소개 4](#_Toc523148848)

[1.1 목적 4](#_Toc523148849)

[1.2 범위 4](#_Toc523148850)

[1.3 참조 4](#_Toc523148851)

[2. 비즈니스 기회 5](#_Toc523148852)

[2.1 시장 분석 5](#_Toc523148853)

[2.2 비즈니스 비전 5](#_Toc523148854)

[3. AS-IS 문제점 분석 5](#_Toc523148855)

[3.1 사용자 관점 5](#_Toc523148856)

[3.1.1 사이트 첫 방문자 5](#_Toc523148857)

[3.1.2 사이트 이용자 (소수 회원) 6](#_Toc523148858)

[3.1.3 사이트 이용자 (대다수 회원) 6](#_Toc523148859)

[3.1.4 복귀 회원 7](#_Toc523148860)

[3.2 기타 구현 관점 7](#_Toc523148861)

[3.2.1 개발자 7](#_Toc523148862)

[4. 이해당사자(stakeholder) 및 고객 설명 8](#_Toc523148863)

[4.1 고객 프로파일 8](#_Toc523148864)

[4.1.1 사이트 첫 방문자 8](#_Toc523148865)

[4.1.2 회원 (소수) 8](#_Toc523148866)

[4.1.3 회원 (대다수) 8](#_Toc523148867)

[4.1.4 복귀 회원 8](#_Toc523148868)

[4.2 기타 이해당사자 프로파일 9](#_Toc523148869)

[4.2.1 개발자 9](#_Toc523148870)

[4.3 고객환경 9](#_Toc523148871)

[5. KPI 10](#_Toc523148872)

[5.1 사용자 관점 10](#_Toc523148873)

[5.2 기타 이해 관계자 관점 10](#_Toc523148874)

비즈니스 비전

# 1.소개

자신만의 스포츠 팀을 등록하여 보다 쉽게 상대팀과의 경기를 잡아주고 결과를 통해 팀의 랭킹 및 수준까지 알려주는 웹 사이트

## 목적

1차(개인 관점): 배운 기술들을 활용하여 스포츠 매칭 사이트를 제작하고 실무에 필요한 능력을 함양한다.

2차(고객 관점):

* 경기 매칭 게시판, 결과 게시판, 랭킹 게시판 등을 편의에 따라 구성
* 팀 검색으로 전적 등을 확인 할 수 있는 기능 추가

## 범위

이해관계자와 고객환경에 맞게 크게 이해 관계자 와 초기분석으로 나뉜다.

이해관계자에 사용자와 초기 분석의 구매와 검색까지 구현함

홈페이지의 디자인을 구성한 다음 코딩으로 실제 페이지 생성함.

## 참조

* 바로 매치 http://www.baro-match.co.kr/newsite/
* 스폰빵닷컴 <http://sponbbang.com/>

# 비즈니스 기회

## 시장 분석

* 스포츠 ‘O2O(Online to Offline) 매칭 비즈니스’ 쑥쑥 큰다. (http://news.hankyung.com/article/2016092152501)

## 비즈니스 비전

* 최근 컴퓨터 및 스마트폰의 보급으로 IoT 기반의 O2O 서비스의 보급이 점차 빨라지고 있다. 월드컵, 올림픽 등의 특수를 통해 스포츠에 대한 관심이 높아지고 즐기는 사람이 많아지고 있는 요즘 스포츠 매칭 사이트를 통해 좀 더 쉽고 편리하게 같이 스포츠를 즐길 사람을 구할 수 있다.

# AS-IS 문제점 분석

## 사용자 관점

### 사이트 첫 방문자

|  |  |
| --- | --- |
| 문제점 | * 사이트 메뉴들에 상세 카테고리 부제로 직관성이 떨어질 수 있다. * 사이트의 사용방법을 알 수 없어 이용에 불편함을 느낄 수 있다. |
| 적용 | * 사이트를 처음 방문한 이용자 |
| 문제점으로 인한 영향 | * 사이트를 방문하고 둘러보더라도 회원가입까지 이어지지 않아 사이트의 관심도가 점점 떨어지게 된다. |
| 성공적인솔루션 | * 사이트 이용 시 이용 가이드라인을 제공한다. * 최대한 사용자 중심의 메뉴 및 상세 카테고리를 제작한다. |

### 사이트 이용자 (소수 회원)

|  |  |
| --- | --- |
| 문제점 | * 상대팀 검색 시 점수 및 전적 등을 표시하지 않아 비슷한 수준의 팀을 찾기가 쉽지않다. * 상대팀의 정보(성별, 팀원들의 특징 등)이 제대로 표시되지 않아 상대팀을 찾는데 불편사항이 있다. |
| 적용 | * 여성 회원 혹은 신체가 불편한 회원 |
| 문제점으로 인한 영향 | * 스포츠 매칭 사이트에 다소 흔하지 않은 특징을 가진 팀들이 상대팀을 검색하기가 쉽지않아 이용에 불편함을 겪음 |
| 성공적인솔루션 | * 상대팀 검색 후 검색 결과에 팀의 간단한 프로필 등을 보여준다. * 여성 회원 및 기타 신체가 불편한 회원(장애 회원)들을 위한 매칭 게시판을 따로 제공한다. |

### 사이트 이용자 (대다수 회원)

|  |  |
| --- | --- |
| 문제점 | * 경기 후 결과 입력 게시판이 유저들의 제보로만 이루어져 임의로 결과를 입력해 점수를 조작하는 등의 문제가 발생 할 수 있다. * 경기가 성사되었으나 상대편의 노쇼(No Show)로 인해 실제 경기는 치뤄지지 않을 수 있다. |
| 적용 | * 사이트를 이용하는 대다수 회원 |
| 문제점으로 인한 영향 | * 사이트가 유저들의 제보로만 점수가 반영되는 시스템이라 점수 조작 등의 문제가 발생 할 수 있다. * 매치가 성사되어도 실제 경기가 치뤄지지 않아 유저들의 신뢰도가 하락 할 수 있다. |
| 성공적인솔루션 | * 경기 매칭 당사자들이 모두 결과에 동의해야 경기 결과 및 점수가 반영된다. * 한 팀이 결과에 동의하지 않으면 경기 결과가 반영되지 않는다. * 한 팀이 경기결과를 입력했으나, 일정 기간 동안 다른 팀이 결과를 입력하지 않아도 경기결과는 반영된다. * 우수회원, 신뢰도 높은 회원 등 신뢰 지표를 만들어 노쇼(No Show)를 방지한다. * 신고게시판을 만들어 악의적인 유저들을 신고 할 수 있도록 한다. |

..

### 복귀 회원

|  |  |
| --- | --- |
| 문제점 | * 팀이나 팀원을 구할 수 있는 게시판의 부재 * 예전 팀과 현재 팀의 수준 차로 인한 올바른 점수 미 반영 |
| 적용 | * 복귀 회원 |
| 문제점으로 인한 영향 | * 새로운 팀이나 팀원을 구할 수 없다. * 오랜 기간 경기를 하지 않거나 새로운 팀원들로 인해 현재 팀이 예전의 점수에 알맞지 않다. |
| 성공적인솔루션 | * 일정 기간 후 랭킹 점수를 초기화 한다. * 새로운 팀원이나 팀을 구할 수 있는 홍보 게시판을 생성한다. |

## 기타 구현 관점

### 개발자

|  |  |
| --- | --- |
| 문제점 | * 요구분석에서 구현까지의 기간이 약 2개월로 다소 짧은 개발 기간이다. * 랭킹 점수(elo) 시스템을 구현하고 알맞은 예외처리를 하여야 한다. |
| 적용 | * 개발자 |
| 문제점으로 인한 영향 | * 비교적 짧은 제작기간 및 경험부족으로 페이지의 완성도가 떨어질 수 있다. * 누구나 만족할만한 순위 산출 시스템이 필요하다. |
| 성공적인 솔루션 | * 최대한 심플하게 사이트를 제작하여야 한다. * 다양한 사이트들을 참고하여 사용자들이 편리함을 느낄 수 있도록 디자인한다. * 타 게임의 랭킹시스템을 참고하여 랭킹 점수(elo) 시스템을 구현한다. |

# 

# 이해당사자(stakeholder) 및 고객 설명

## 고객 프로파일

### 사이트 첫 방문자

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | 리오넬 호날두 |
| **설명** | 한국 교환학생으로 온 리오넬 호날두씨는 친구를 만들기 위해 고민하던 중 평소 좋아하는 축구를 같이 할 사람을 구하기 위해 스포츠 매칭 사이트를 접속했다. 하지만 편리하지 않은 메뉴와 사이트의 이용법 그리고 부족한 한국어 실력으로 인해 불편함을 겪다가 그만 다른 사이트를 찾으러 갔다. |
| **성공기준** | 누가봐도 편리한 메뉴 구성 및 이용 가이드 라인을 제공한다. 그리고 능력이 된다면 한국어와 동시에 영어 사이트도 제공한다. |

### 회원 (소수)

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | 박부영 |
| **설명** | 평소 여성 스포츠 동호회에서 활동하는 박부영씨는 최근 매칭 상대를 구하기가 점점 어려워 인터넷으로 상대를 구하려고 한다. 하지만 검색결과에 남 녀 구분이 없고 상대팀의 전적등을 표시하지 않아 마땅한 팀을 찾기에 불편함을 느꼈다. |
| **성공기준** | 상대팀을 찾을 시, 팀 뿐만 아니라 상대팀의 특징(나이, 성별, 장애여부 등)을 같이 나타나게 하여 검색에 편리함을 제공 할 수 있어야 한다. |

### 회원 (대다수)

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | 마동성 |
| **설명** | 주말을 이용하여 조기축구를 자주 즐기는 마동성씨는 자주 스포츠 매칭 사이트를 이용한다. 하지만 최근 상대방의 아무런 통보 없는 노소(No Show)로 인하여 경기를 하지 못하는 날이 번번하다. |
| **성공기준** | 상대방의 노쇼(No Show) 횟수등을 표시하여 신뢰도를 상승시키고, 신고 게시판을 만들어 악성 회원들을 관리한다. |

### 복귀 회원

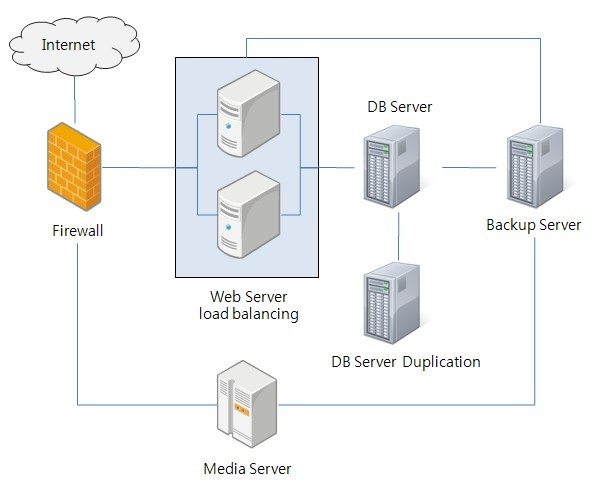
|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | 소농민 |
| **설명** | 얼마전 군대를 전역한 소농민씨는 입대전 친구들과 자주 스포츠 매칭 사이트에서 상대팀을 구해 경기를 했다. 하지만 친구들 중 가장 먼저 전역한 소농민씨는 새로운 팀원이 필요했다. 하지만 매칭 위주의 게시판으로 인해 팀원을 구하기 힘들었고, 새로 구한 팀원과 예전의 팀원들의 수준차이로 인해 낮은 점수대의 상대를 구하려 했지만 이미 예전에 만들어 놓은 높은 점수를 가지고 있어 낮은 상대를 구하기 어려워 불편함을 느꼈다. |
| **성공기준** | 매칭 게시판 뿐만 아니라 여러 홍보게시판을 만들고 일정 기간마다 점수를 초기화하여 다시 랭킹을 산출한다. |

## 기타 이해당사자 프로파일

### 개발자

|  |  |
| --- | --- |
| **대표** | 개발자 |
| **설명** | 스포츠 매칭 사이트를 구축하는 개발 인력 |
| **성공 기준** | 모든 사용자가 쉽게 이용 할 수 있고 직관성이 뛰어난 사이트를 만든다.  누구나 인정 할 수 있는 랭킹 시스템을 제작한다. |

## 고객환경



# KPI

## 사용자 관점

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 항목 | 정의 | 내용 |
| 회원 가입 수 | 1 년에 1 만명 확보 | 회원을 얼마나 확보했는지 측정한다. |
| 전체 팀 수 | 1년에 1000개팀 확보 | 얼마나 많은 팀이 만들어 졌는지 측정한다. |
| 매칭 횟수 | 주당 50경기 이상 매칭 | 어떤 경기가 얼마나 열리는지 측정한다. |
| 머문 시간 | 접속 시 머문 시간 | 얼마나 오래 머무는지 측정한다. |
| 특정 페이지 접속 횟수 | 특정 페이지의 접속 횟수 | 어떤 페이지에 관심이 있는지 측정한다. |

## 기타 이해 관계자 관점

☞ 기술적용 달성률: 달성한 기술 요소/계획한 기술요소

☞ 기술 요소

디자인 툴 프로그램 :

포토샵-레이아웃, 아이콘, GUI 디자인, 마케팅 디자인 가이드

PPT-ppt를 활용한 비전 기획(스포츠 매칭 사이트를 온라인을 통해 고객들에게 차별화된 경험을 제공하는 것을 목표)

코딩- 에디트플러스, 파일질라 웹페이지 구현 (온라인 서비스의 사용자 경험을 새롭게 설계하고 완성도 있는 플랫폼을 구축하고 디자인)