

# T-Holdem 실행 중심 사업 요약서

## 1. 핵심 기능 요약

**토너먼트 진행 화면 예시:** T-Holdem 플랫폼은 텍사스 홀덤 토너먼트 운영에 필요한 핵심 기능들을 원스톱으로 제공합니다. 예를 들어, **블라인드 타이머**를 통해 현재 레벨의 남은 시간을 표시하고 다음 블라인드 상승까지 남은 시간을 자동으로 계산합니다. 화면에는 남은 참가자 수, 평균 스택 크기, 다음 휴식 시간, 전체 상금 풀 및 순위별 상금 분배 예정액 등이 실시간으로 표시되어 **토너먼트 진행 상황**을 한눈에 파악할 수 있습니다. 이러한 통합 인터페이스 덕분에 운영자는 대회 상황을 정확히 모니터링하고 참가자들에게 **실시간 정보**를 제공할 수 있습니다 <sup>1</sup>.

- **참가자 등록 및 관리:** 참가자 명단 등록, 재등록(리바이) 및 탈락 처리 등 **참가자 관리**를 효율화합니다 <sup>2</sup>. 참가자의 스택(칩 보유량)을 기록하여 현재 칩 카운트와 순위를 파악할 수 있고, 참가자 정보와 테이블 배치를 손쉽게 조회할 수 있습니다.
- **테이블 및 좌석 배치:** 시스템이 **무작위 좌석 배치**를 지원하여 공정하게 테이블과 좌석을 배정합니다. 참가자 탈락으로 테이블 간 인원이 불균형해지면 테이블 통합이나 **밸런싱**이 필요하며, 플랫폼은 이에 따른 재배치도 도와줄 수 있습니다.
- **딜러 배치:** 여러 테이블을 운영할 경우 **딜러 인원 배치 및 스케줄 관리** 기능이 있습니다. 운영자는 각 테이블에 딜러를 지정하고 교대 일정을 계획할 수 있어 원활한 진행을 돕습니다 <sup>3</sup>.
- **블라인드 타이머 및 레벨 관리:** 블라인드 구조와 타이머를 설정하여 레벨 진행을 자동화합니다. 예를 들어 레벨 시간 종료 시 다음 블라인드(스몰/빅 블라인드와 앤티)로 **자동 상승**하고 알람/사운드로 공지되며, 휴식 시간도 타이머에 포함되어 관리됩니다.
- **칩 및 스택 계산:** 시작 칩(스타팅 스택) 설정, 애드온/리바이 시 추가 칩 계산, 현재 **전체 칩량**과 **평균 스택** 산출 등의 기능을 제공합니다. 이를 통해 운영자는 남은 칩 총량과 플레이어당 평균 스택을 실시간 파악하고, 경기 진행에 따른 **스택 변동**을 관리할 수 있습니다.
- **상금 풀 및 분배 계산:** 참가 인원과 **총 상금 풀(prize pool)**을 기준으로 우승부터 순위별 상금 분배를 **자동 계산**합니다. 토너먼트 구조(프라이즈 페이아웃 구조)에 따라 1등~N등 상금을 책정하고, ITM(In The Money) 비율에 따른 커트라인을 명확히 합니다 <sup>1</sup>. 운영자는 수작업 없이도 정확한 **상금 분배 내역**을 얻을 수 있습니다.
- **대회 히스토리 저장:** 각 토너먼트의 결과를 데이터베이스에 **저장**하여, 우승자 및 순위 기록, 상금 내역, 참가자 통계 등을 보관합니다. 이를 통해 **대회 히스토리**를 관리하고, 추후 참가자들의 전적이나 포인트를 조회하거나 리그 랭킹 시스템과 연동할 기반을 마련합니다.
- **실시간 참가자 페이지:** 참가자와 관중을 위한 **온라인 실시간 정보 페이지**를 제공합니다. 참가자는 자신의 현재 칩량, 남은 참가자 수, 현재 블라인드 수준, 대회 진행 상황 등을 모바일 기기나 웹을 통해 실시간으로 확인할 수 있습니다 <sup>2</sup>. 이를 통해 **정보 투명성**을 높이고 참가자들의 몰입감을 향상시킵니다.
- **공지 및 규정 안내:** 대회 규정, 공지사항을 참가자들에게 **즉각 전달**할 수 있는 공지 기능이 있습니다. 예를 들어 휴식 시간 공지, 테이블 이동 안내, 규칙 위반 경고 등을 앱 푸시나 화면 표시를 통해 전달하여 모든 참가자가 동시에 확인할 수 있게 합니다. 또한 사전에 토너먼트 규정(TDA를 등)을 플랫폼에 게시하여 **규정 준수**를 돕습니다.
- **운영자 권한 관리:** 마스터 운영자, 보조 운영자, 딜러 등 **사용자 역할에 따른 권한 설정**이 가능합니다. 이를 통해 중요한 설정은 관리자만 변경할 수 있고, 딜러나 스태프는 제한된 범위 내에서 참가자 관리나 블라인드 타이머 조작 등을 수행하게 할 수 있어 **운영상의 보안과 효율성**을 확보합니다.

이와 같이 T-Holdem은 **토너먼트 라이프사이클 전반**에 걸친 기능을 제공하여 수작업을 최소화하고 정확도를 높여줍니다. 실제로 전문 포커 플랫폼 소프트웨어들은 참가자 등록부터 좌석 배치, 블라인드 관리, 상금 분배까지 대부분의 과정을 자동화하여 대회 진행을 원활하게 돕고 있습니다 <sup>4</sup>. T-Holdem도 이러한 핵심 기능을 모두 포함함으로써 소규모 친선 경기부터 대규모 공식 토너먼트까지 폭넓게 활용될 수 있는 **올인원 솔루션**을 지향합니다.

## 2. 대상 고객 및 사용자 흐름

T-Holdem의 주요 고객층은 텍사스 홀덤 토너먼트를 운영하거나 참가하는 모든 주체들입니다. 구체적으로는 **오프라인 홀덤 펍이나 포커 클럽의 운영자**, 지역/온라인 포커 대회를 주최하는 **토너먼트 디렉터**, 그리고 동호회나 사설 리그를 운영하는 **주최자** 등이 플랫폼의 직접적인 사용자입니다. 더불어 대회에 참여하는 **포커 플레이어**들도 실시간 정보 제공 등 서비스를 통해 간접적인 고객으로 고려됩니다. 초기에는 국내 홀덤pub 및 소규모 대회 운영자를 중심 타겟으로 하여, 이들이 별도 개발 인력 없이도 전문적인 토너먼트 운영을 할 수 있도록 돕는 것이 목표입니다. 이후에는 카지노의 포커 룸이나 국제 포커 투어 대회 등 **대규모 운영자**까지 아우를 수 있도록 확장할 계획입니다.

이용자의 역할별로 플랫폼 사용 흐름을 정리하면 다음과 같습니다:

- **운영자(주최 측):** 웹 또는 앱에서 토너먼트를 생성하고 기본 정보를 입력합니다 (대회 이름, 일정, 장소 또는 온라인 방, 참가비/상금 등). 대회 시작 전 참가자 등록을 받고, 플랫폼에 참가자 명단을 업로드하거나 참가자가 온라인 사전등록을 하도록 합니다. 토너먼트 시작 시 **좌석 배정**을 자동으로 실시하고, 블라인드 구조를 설정하여 **타이머를 시작**합니다. 진행 중에는 탈락자 발생 시 해당 플레이어를 제거 처리하고 필요한 경우 테이블 재배치를 확인합니다. 또한 **공지사항 전송**이나 규정 위반 페널티 적용 등의 상황 관리도 플랫폼을 통해 수행합니다. 운영자는 노트북뿐 아니라 모바일 기기로도 참가자 등록, 블라인드 일시정지 등의 **주요 통제 작업을 실시간 처리**할 수 있어 장소에 구애 없이 대회를 관리합니다 ②. 대회 종료 후에는 플랫폼이 제공하는 결과 리포트를 확인하고 저장하여, 추후 랭킹 포인트 반영이나 히스토리 관리를 이어갑니다.
- **딜러/스텝:** 딜러나 진행요원은 운영자가 부여한 **권한 범위 내의 전용 화면**을 사용합니다. 예를 들어 딜러는 자신이 맡은 테이블의 좌석 명단과 플레이어 칩 카운트를 확인하고, 플레이어 탈락이나 재구매가 발생하면 해당 이벤트를 시스템에 기록합니다. 딜러에게는 블라인드 타이머 정보와 다음 휴식 시간 등이 공유되어 **현장 진행에 참고**할 수 있습니다. 또한 딜러 교대 시간이나 테이블 이동 지시 등의 공지를 실시간으로 받아 원활히 대응합니다. 이처럼 딜러들은 플랫폼을 통해 **운영자와 실시간 연동**되어, 수기 전달 없이도 대회 상황을 파악하고 업무를 수행합니다.
- **참가자:** 토너먼트 참가자는 사전에 온라인으로 **대회 등록 신청**을 할 수 있으며, 현장 등록 시에도 신속하게 본인 정보가 시스템에 반영됩니다. 경기 진행 중 참가자는 스마트폰이나 대회장 화면을 통해 **실시간 대회 정보를 확인**합니다. 예를 들어 현재 블라인드 레벨과 남은 시간, 자신의 테이블과 좌석, 현재 추정 칩 카운트 순위, 남은 참가자 수, 현재 상금권 진입 여부 등을 볼 수 있습니다. 또한 플랫폼에서 제공하는 **공지/메시지**를 받아 휴식 시간이나 자리 이동 등을 안내받게 됩니다. 참가자는 이러한 정보를 통해 전략을 조정하거나 긴장감을 유지할 수 있고, **대회 후에는 본인의 성적 기록**을 프로필로 확인하여 다음 대회 참여에 참고할 수 있습니다. 실시간 정보 제공과 기록 저장 기능은 참가자들에게 부가가치를 제공하여 **플랫폼에 대한 긍정적 경험**을 남깁니다 ②.

요약하면 **운영자**는 플랫폼으로 모든 대회 운영을 통제하고, **딜러**는 보조 도구로 현장 진행을 원활히 하며, **참가자**는 정보 공유와 기록을 통해 더 나은 경험을 얻게 됩니다. 이러한 흐름을 통해 T-Holdem은 **모든 이해관계자에게 편의와 효율**을 제공하는 것을 목표로 합니다.

## 3. 개발 단계 및 기능 구현 순서

T-Holdem 플랫폼은 **MVP**(Minimum Viable Product) 개발을 우선으로 하여, 점진적으로 기능을 확장할 계획입니다. 단계별 로드맵과 각 단계의 핵심 구현 내용은 다음과 같습니다:

1. **1단계: MVP 개발 (필수 핵심 기능 구현)** - 우선 토너먼트를 **정상적으로 운영하는 데 반드시 필요한 기능**들에 집중합니다. 참가자 등록 및 목록 관리, 무작위 좌석 배정, 블라인드 타이머/구조 설정 및 진행, 플레이어 탈락 처리, **기본 상금 분배 계산** 등이 이에 포함됩니다. 이 단계에서는 하나의 토너먼트를 수동 개입 없이 운영할 수 있어야 하므로, 실시간 시계 및 알람, 종료 조건 설정(예: 최종 우승자 결정)과 같은 기능도 포함됩니다. 데이터 베이스에 대회 결과(순위, 상금)를 저장하는 **기록 기능**도 MVP 범위에 넣어, 최소한 대회 결과를 나중에 조회할

수 있도록 합니다. UI/UX는 단순하지만 **직관적인 인터페이스**로 구현하여, 운영자와 딜러가 바로 사용할 수 있는 상태를 목표로 합니다.

2. **2단계: 고도화 및 편의 기능 추가** – MVP 완료 후, 사용자 피드백을 반영하여 **운영 편의성과 사용자 경험**을 향상시키는 기능들을 추가합니다. 예를 들어, **테이블 자동 밸런싱**(남은 인원 수에 따라 테이블 수 자동 조정 및 이동 안내), **딜러 배정 및 교대 알림 기능**을 구현하여 다중 테이블 운영을 지원합니다. 또한 참가자를 위한 **실시간 정보 페이지**(웹/모바일 뷰어)를 본격적으로 탑재하여, 참가자들이 자신의 칩 카운트나 순위, 블라인드 정보를 볼 수 있게 합니다. 운영자를 위한 **공지사항 일괄 전송 기능**, 대회 중 규정 위반/페널티 관리 도구, 그리고 관리자와 스태프 간 **채팅/메모 기능** 등도 이 단계에서 고려합니다. 권한 관리 측면에서는 멀티 운영자(공동 주최자) 계정 지원이나, 딜러 계정 권한 분리 등 **사용자 역할 관리** 기능을 완성시킵니다. UI 측면에서는 브랜드 아이덴티티를 반영한 디자인 개선과 **다국어 지원**(필요시)을 추가하여 사용자 풀을 넓힙니다.

3. **3단계: 정식 출시 및 확장 기능 구현** – 핵심 기능이 안정화되면 플랫폼을 정식 출시하고, **부가 가치 기능**들을 개발합니다. 예를 들어 누적 포인트를 부여하는 **리그전/랭킹 시스템**을 구축하여 여러 대회를 시리즈로 연결하고, 플레이어별 전적을 쌓을 수 있게 합니다. 사용자들의 요구가 높은 **모바일 앱**(안드로이드/iOS)을 출시하여 운영자와 참가자 모두 스마트폰에서 대회 관리 및 정보 확인을 할 수 있도록 합니다. 추가로, 대회 일정 관리 캘린더, 사전 예약/티켓 결제 시스템 연동, **푸시 알림** 기능 등 **서비스형 플랫폼(SaaS)**으로서 갖추면 좋은 요소들을 구현합니다. 이 단계에서는 외부 제휴도 고려하여, 예를 들어 포커 관련 커뮤니티 API나 다른 매장 관리 시스템과 연동을 검토합니다. 성능 및 보안 최적화도 지속적으로 진행하며, 사용자 수 증가에 대비한 **서버 확장**과 **안정화** 작업을 거칩니다. 최종적으로 3단계까지 완료되면 T-Holdem은 기본적인 토너먼트 운영 툴을 넘어 **포커 대회 운영 생태계 전반을 지원하는 플랫폼**으로 자리매김하게 됩니다.

각 단계별로 우선순위를 명확히 함으로써, 제한된 자원 내에서 **빠른 출시와 품질 확보**를 동시에 추구합니다. 먼저 **MVP로 시장의 피드백**을 얻고, 이후 단계적으로 기능을 확장하는 전략을 통해 개발 리스크를 낮추고 사용자 만족도를 높일 계획입니다.

## 4. 수익 모델 구성

플랫폼 비즈니스에서는 구독, 수수료, 광고 등 다양한 **수익화 모델**을 조합하여 활용하는 것이 일반적입니다 <sup>5</sup>. T-Holdem 역시 **복합 수익 모델**을 채택하여 안정적인 수익 기반을 마련하고자 합니다:

- **구독제 모델**: 기본적으로 **월간/연간 구독 요금제**를 도입합니다. 예를 들어 소규모 클럽 대상의 Standard 플랜, 대규모 운영사 대상의 Pro 플랜 등으로 구분하여 **플랫폼 사용권**을 판매합니다. 구독 고객은 일정 수 이상의 토너먼트를 관리할 수 있고, 프리미엄 기능(예: 리그 랭킹, 커스텀 디자인 등)을 사용할 수 있습니다. 구독 모델은 꾸준한 **반복 매출(Recurring Revenue)**을 확보하여 서비스 운영을 지속 가능하게 합니다.
- **기능별 유료화(프리미엄 기능 판매)**: 플랫폼의 기본 기능은 무료 또는 저렴하게 제공하되, **고급 기능은 유료**로 제공합니다. 예를 들어 실시간 참가자 모바일 페이지나 상세 리포트 출력, 또는 다중 토너먼트 동시 운영 기능 등을 별도 **인앱 구매**나 추가 요금으로 잠금 해제하게 할 수 있습니다. 이를 통해 다양한 규모의 고객층을 확보하면서도, **필요에 따라 지불**하는 구조로 사용자 만족과 수익화를 균형 있게 달성합니다.
- **광고 및 스폰서십**: **무료 사용자층**이나 참가자용 페이지에서는 광고 노출을 통한 수익을 모색합니다. 예를 들어 참가자 실시간 순위 페이지 하단에 포커 용품 또는 스폰서 브랜드의 광고를 게재하거나, 토너먼트 종료 후 리포트 이메일에 **스폰서 메시지**를 포함하는 방식입니다. 무분별한 광고로 사용자 경험을 해치지 않도록 조절하되, **타겟팅된 광고**로 부가 수익을 얻습니다. 또한 포커 관련 용품 업체나 협회와 제휴하여 프로모션을 진행하고 후원금을 받는 등의 **스폰서십 모델**도 고려합니다.
- **수수료 기반 모델**: 향후 플랫폼이 **토너먼트 매칭**이나 참가비 결제까지 아우르게 될 경우 **중개 수수료** 모델도 적용 가능합니다. 예를 들어 온라인으로 대회 참가권을 판매하거나, 유료 리그에 참가비를 결제받는 기능이 생기면, 그 거래액의 일부를 플랫폼 수수료로 취하는 방식입니다. 혹은 우승 상금 지급을 플랫폼이 대행하고 일정 비

을 수수료로 받는 형태도 구상할 수 있습니다. 다만 현재 초기 단계에서는 직접적인 금전 거래 중개보다는 **소프트웨어 사용료** 중심으로 수익을 내고, 거래 수수료 모델은 추후 사용자 풀이 충분히 커졌을 때 적용합니다.

이러한 수익 모델들을 **병행함**으로써, T-Holdem은 단일 수입원에 의존하지 않고 다각화된 매출 구조를 만들 예정입니다. 예를 들어 **기본 구독제로 안정적 수익**을 확보하고, 프리미엄 기능 판매로 부가수익을 올리며, 무료 사용자 기반을 통한 광고 수익으로 **시장 점유율을 확대**하는 식입니다. 이후 규모가 커지면 수수료 모델까지 더해져 **플랫폼 생태계 내에서의 거래 흐름**에서도 수익을 창출하게 될 것입니다. 이러한 단계적 수익 모델 적용 전략을 통해 **초기 진입장벽은 낮추고 장기 수익은 극대화**하고자 합니다.

## 5. 시장 진입 전략

T-Holdem의 시장 진입은 **초기 핵심 사용자 확보**와 **커뮤니티 입소문 형성**에 중점을 두어 전개됩니다. 구체적인 실행 전략은 다음과 같습니다:

- 1. 초기 타겟 고객 선정:** 먼저 국내 홀덤 토너먼트 시장에서 **니즈가 높은 세그먼트**를 공략합니다. 예를 들어 수도권 지역의 홀덤 펍 운영자들과 온라인 포커 동호회 리더들이 초기 타겟이 될 수 있습니다. 이들은 전문 운영 도구에 대한 수요는 있지만 비용이나 기술적 부담으로 도입을 망설이는 층이므로, 우리의 **MVP 사용자**로 적합합니다.
- 2. 무료 베타 배포 및 시범 운영:** 초기 고객에게는 **베타 버전**을 무료 또는 파격적인 할인 가격으로 제공하여 **시범 운영** 사례를 만듭니다. 몇몇 선정된 홀덤 클럽이나 소규모 대회를 지원하여, 실제 현장에서 플랫폼을 사용해보도록 합니다. 이때 발생하는 피드백과 버그 리포트를 빠르게 반영해 제품을 개선함과 동시에, **성공 사례(케이스 스터디)**를 확보합니다. 예를 들어 “A클럽에서 T-Holdem 도입 후 대회 운영 시간이 20% 단축되었다”와 같은 스토리를 만들어 향후 마케팅에 활용합니다.
- 3. 지역 커뮤니티 및 온라인 채널 확산:** 포커 플레이어 및 운영자들이 활동하는 **커뮤니티**에 적극 참여하여 입소문을 유도합니다. 국내 포커 관련 네이버 카페, 페이스북 그룹, 카카오톡 단톡방 등에서 플랫폼 소개글과 베타 사용기를 공유합니다. 초기 베타 사용자들에게 **후기 작성 인센티브**를 제공하여 긍정 경험이 온라인에 퍼지도록 합니다. 또한 자체적으로 블로그나 브런치에 개발 스토리와 운영 팁을 포스팅하여 **콘텐츠 마케팅**을 전개합니다. SEO 최적화된 랜딩 페이지를 만들어 관련 키워드(예: 홀덤 대회 운영 툴) 검색 시 상단에 노출되도록 준비합니다.
- 4. 오프라인 이벤트 및 파트너십:** 포커 관련 오프라인 모임이나 대회에 **직접 찾아가는 마케팅**도 실시합니다. 예를 들어 포커 대회에 스폰서로 참여하여 현장에서 T-Holdem을 **공식 운영 도구로 사용**하게 하고, 배너나 안내지를 통해 참가자들에게 플랫폼을 노출합니다. 포커 협회나 연맹과 협력하여 **공인 소프트웨어**로 추천받는 것도 신뢰 구축에 도움이 됩니다. 또한 포커 용품업체, 카드 제작사 등 관련 업계와 파트너십을 맺어 **상호 홍보**를 추진합니다.
- 5. 지속적인 고객 지원과 업셀링:** 초기에 확보한 사용자들의 요구에 민감하게 대응하여 **두터운 충성 고객층**을 만듭니다. 예를 들어 24시간 문의 대응, 운영 가이드 제공, 커뮤니티 Q&A 운영 등을 통해 사용자 만족도를 높입니다. 만족한 초기 사용자들이 자연스럽게 주변에 추천하도록 유도하며, 구독 플랜 업그레이드나 유료 기능 사용을 권장하는 **업셀링 전략**도 개인화 마케팅으로 전개합니다. 충분한 레퍼런스와 입소문이 쌓이면, 이후에는 보다 보수적인 대형 고객(카지노, 대형 토너먼트 시리즈 등)에게도 접근하여 시장을 넓혀갑니다.

요약하면 “**타겟 집중 → 성공 사례 확보 → 커뮤니티 확산 → 브랜드 신뢰 구축**”의 흐름으로 초기 시장에 진입할 계획입니다. 이를 통해 큰 마케팅 비용 없이도 **현장 경험과 사용자 추천**을 바탕으로 성장 기반을 마련하고자 합니다.

## 6. 브랜딩 방향

T-Holdem의 브랜딩은 **포커 토너먼트 운영의 표준 플랫폼**으로 자리매김하는 것을 지향합니다. 이를 위해 다음과 같은 방향으로 브랜드 이미지를 구축합니다:

- **표준 운영 톨로서의 포지셔닝:** T-Holdem을 사용하면 누구나 **공식 토너먼트 기준**에 맞게 대회를 운영할 수 있다는 신뢰감을 주는 것이 중요합니다. 예를 들어 국제적으로 통용되는 토너먼트 디렉터 협회(TDA)의 룰을 준수하고, **전문 대회에서 요구되는 기능**(예: 칩 계산 정확성, 페이아웃 구조 표준화)을 모두 갖추고 있음을 강조합니다. "Tournament Operations Powered by T-Holdem"과 같은 슬로건으로, **업계 표준 톨**이라는 이미지를 심어줍니다.
- **빠른 셋업과 사용 편의성:** **사용자 친화적 디자인**과 간편한 설정으로 “빠르게 대회를 시작할 수 있다”는 인상을 줍니다. 복잡한 메뉴 없이 필요한 기능을 바로 사용할 수 있는 직관적인 UI를 제공하고, 초보 운영자도 10분 이내에 첫 토너먼트를 개설할 수 있도록 **온보딩**을 설계합니다. 브랜드 커뮤니케이션에서도 "3 Clicks to Start a Tournament" 등 **신속한 셋업**을 키워드로 내세워, 기존 수작업 대비 현격한 편의 향상을 부각시킵니다.
- **신뢰성과 정확성 강조:** 포커 대회 운영에서 가장 중요한 **공정성과 정확성**을 T-Holdem의 아이덴티티로 삼습니다. 소프트웨어 오류나 계산 실수가 없도록 철저한 테스트와 검증을 거쳤다는 점을 어필하고, **안정적인 서버 운영과 데이터 백업**으로 대회 중단이나 정보 유실 위험이 없음을 약속합니다. 또한 기존 사용자의 후기를 통해 신뢰성을 입증(예: "T-Holdem으로 운영한 이후 실수로 인한 논쟁이 사라졌다")하여, **신뢰할 수 있는 파트너**라는 이미지를 구축합니다.
- **프로페셔널하면서도 친근한 브랜드 톤:** 디자인 면에서 **프로페셔널하고 세련된 느낌**을 주되, 포커 커뮤니티 특유의 게임적 재미와 열정을 반영하여 친근함도 놓치지 않습니다. 로고와 색상은 카드 게임의 무게감을 전달하면서도 **현대적 감각**으로, 예를 들어 딥블루나 블랙+골드 계열로 신뢰감을 주고, 아이콘이나 일러스트에는 카드 슈트(suit) 모양 등을 활용해 포커 분위기를 살립니다. 콘텐츠 어투는 전문 용어를 사용하되 이해하기 쉽게 풀어 **친절한 전문가**의 느낌으로 다가갑니다.

이러한 브랜딩 방향을 종합하여, T-Holdem은 “**믿을 수 있는 토너먼트 파트너**”로 인식되도록 합니다. 결국 사용자들이 대회 운영하면 자연스럽게 떠올리는 **대표 플랫폼**이자, 처음 사용하는 사람도 부담 없이 쓸 수 있는 **친근한 도구**로 브랜드를 자리잡게 하는 것이 목표입니다.

## 7. 향후 확장 계획

T-Holdem은 기본 플랫폼 출시 이후, **지속적인 기능 확장**과 **비즈니스 영역 확대**를 계획하고 있습니다. 주요 향후 확장 아이디어는 다음과 같습니다:

- **랭킹 시스템 도입:** 개별 대회를 넘어 **장기적인 랭킹 포인트 시스템**을 구축합니다. 이를 통해 플레이어들은 여러 대회에 참여하면서 포인트를 누적하고 **순위 경쟁**을 펼칠 수 있습니다. 예를 들어 월간/분기별 누적 포인트 랭킹을 산정하여 우수 플레이어를 보상하거나, 리더보드를 공개해 **커뮤니티 내 경쟁 심화** 및 참여 유도를 꾀합니다. 이미 일부 온라인 서비스에서도 리그전을 관리하며 **순위를 실시간 업데이트**하는 기능을 제공하고 있으며 <sup>6</sup>, T-Holdem도 이러한 리그 관리 기능을 탑재하여 동호회나 지역 리그에 어필할 예정입니다. 향후에는 국가 단위의 공식 랭킹이나 프로 선수 포인트와도 연동하여 **전문 대회 플랫폼**으로 발전할 수 있습니다.
- **모바일 앱 강화:** 웹 기반 관리와 별도로 **모바일 네이티브 앱**을 출시하여 접근성을 높입니다. 운영자용 앱에서는 푸시 알림으로 대회 진행 상황을 받고 긴급 조치를 할 수 있으며, 딜러용 앱으로 테이블별 실시간 정보 입력과 확인을 지원합니다. 참가자용 앱에서는 개인 **대시보드**를 제공하여 본인의 경기 결과, 랭킹, 예정된 참가 대회 일정을 한 곳에서 관리하도록 합니다. 예를 들어 스마트폰 앱으로 마일리지나 랭킹 포인트를 조회하는 기능은 이미 **스마트홀덤 서비스**에서도 제공되고 있습니다 <sup>7</sup>. 이러한 모바일 경험 강화를 통해 사용자들은 **언제 어디서나 대회와 연결**될 수 있고, 알림과 소셜 기능으로 재참여율을 높일 수 있습니다.

• **대회 리그 연동 및 시즌제 운영:** 여러 개별 토너먼트를 묶어 **리그전 또는 시리즈**로 운영하는 기능을 확충합니다. 플랫폼 상에서 대회들을 그룹화하고, 시즌 포인트 계산이나 **시드권 부여**(예: 랭킹 상위자에게 결승 진출권) 등을 자동화합니다. 이를 통해 포커 투어나 챔피언십 시리즈를 **원활하게 조직**할 수 있어, 동호회 리그부터 전국 규모 리그까지 활용 범위를 넓힐 수 있습니다. 예컨대 월례대회를 연간 리그로 연결하고, 최종 챔피언을 가리는 구조를 플랫폼이 지원하게 됩니다. 향후에는 국제 포커 투어 대회들과 연계하거나, 글로벌 랭킹 포인트 (예: 글로벌 포커 인덱스 등)와 **데이터를 연동**하여 국내 플레이어들의 국제 랭킹 산정에 기여하는 등 **외부 시스템과의 통합**도 고려합니다.

• **협회 인증 및 공식 파트너십:** 대한포커협회 등 관련 단체와 제휴하여 **공인 플랫폼**으로 인증받는 전략을 추진합니다. 예를 들어 협회에서 주관하는 공식 토너먼트에 T-Holdem을 사용하게 하거나, 협회의 규정 업데이트를 플랫폼에 신속히 반영하여 **규정 준거성**을 유지합니다. 또한 국제 토너먼트 디렉터 협회(TDA)의 **공식 규정집**을 내장하고, 주요 포커 대회 운영자들의 자문을 받아 플랫폼을 지속 개선함으로써, **산업 표준에 부합하는 솔루션**이라는 외부 인증을 얻습니다. 이러한 신뢰 기반이 쌓이면 신규 고객 유치와 해외 시장 진출에도 큰 도움이 될 것으로 기대됩니다.

• **기타 확장 아이디어:** 장기적으로는 **AI 및 데이터 분석** 기능을 접목하여 토너먼트 진행 최적화나 참가자들의 플레이 성향 분석 등 **부가 서비스**를 제공할 수 있습니다. 예를 들어 AI가 추천하는 블라인드 구조 최적화, 참가자 체류 시간 예측 등의 기능은 운영 효율을 더욱 높여줄 것입니다. 또한 포커 외에 다른 **카드 게임 토너먼트**(예: 오마하, 배드ugi 등)에도 응용하거나, **온라인 플랫폼 버전**을 만들어 전 세계 유저들이 가상 토너먼트를 개최할 수 있게 하는 등 사업 확장의 기회도 모색합니다.

향후 확장 계획들은 **사용자 커뮤니티의 성장과 요구**에 맞추어 우선순위를 조정할 것입니다. 핵심은 T-Holdem이 단순한 대회 운영툴에 머무르지 않고, **포커 대회 문화를 연결하고 발전시키는 플랫폼**으로 진화하는 것입니다. 이를 통해 장기적으로는 포커 생태계에서 없어서는 안 될 **필수 인프라**로 자리잡는 비전을 그리고 있습니다.

---

1 2 Tournament Director - Google Play 앱

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.acekingsuited.td&hl=ko>

3 7 스마트 홀덤 서비스

<https://www.smartholdem.co.kr/>

4 Tips on How to Configure and Run Poker Tournament Software

<https://evenbetgaming.com/blog/articles/profitting-from-poker-tournaments-tips-for-running-a-successful-tournament-in-your-poker-room/>

5 플랫폼 비즈니스 모델 이해 - 투이컨설팅

<https://2e.co.kr/news/articleView.html?idxno=162163>

6 Blind Valet - 블라인드 구조 계산기, 토너먼트 시계, 포커 리그:

<https://blindvalet.com/ko>