

Table of Contents



1 과제 목표

2 개발 환경

3 기능 구현

4 기대 효과



PART 1 과제목표 **과제 도출 배경**







2019년 글로벌 e스포츠 시장은 1조 2,698억원에 달할 것이다.

-Newzoo(E-sports 시장 전문 조사언론)

가파른 상승세를 보인다.

PART 1

PART 1 과제 도출 배경





대회 운영 시스템이 자동화 되어있지 않아 많은 인력을 필요로 한다.

아마추어 대회와 같은 저예산 대회의 경우 운영에 어려움이 많다.

PART 1 과제목표 **과제 개요**







PART 1 과제목표 **과제 개요**



대회 등록

대회 참가

대회 관리

전적 관리

E스포츠 대회를 진행하는데 꼭 지원해야하는 필수 기능

이 이외에 운영에 도움을 주는 다른 기능들은 없을까?

PART 1 과제목표 **과제 개요**







대회 운영/관리 자동화

스크림 매칭

선수 모집



E스포츠 대회 등합 관리 플랫폼



- 웹 기반 E스포츠 대회 운영 및 관리 플랫폼
- 기존 시스템을 컴퓨터 공학을 이용하여 보다 편리하게 만들어, 누구나 쉽게 대회를 열 수 있도록 한다.



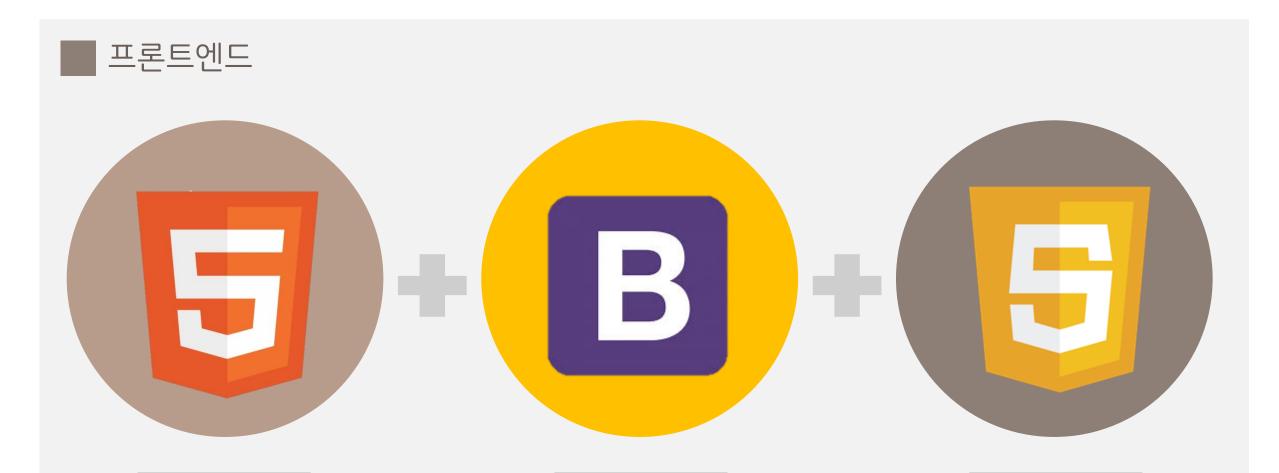


서버 및 크롤러



PART 3 기능구현 **웹 구축**





HTML5

Bootstrap

Javascript



PART 3 역할 분담



팀원 별 개발 사항

	이름	역할
팀장	김연재	개발 총괄 및 백엔드 개발
팀원	김지연	웹페이지 디자인 및 대외협력
팀원	박진영	데이터베이스 설계 및 개발
팀원	신병근	전적 크롤러 및, 프론트엔드 개발
팀원	최희웅	프론트엔드(웹) 개발

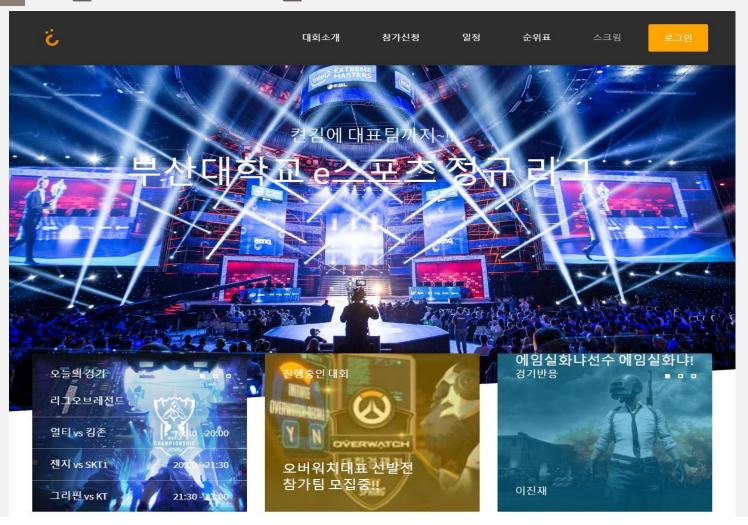
PART 3 기능구현 **웹 개발**

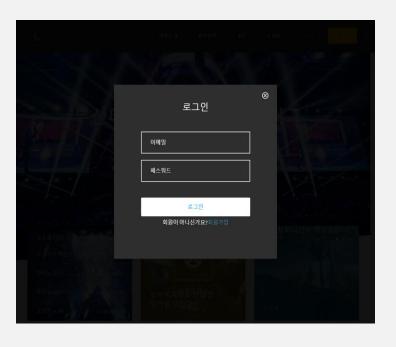
Github 주소:

https://github.com/tensi3165/Esports_platform



메인 페이지 / 로그인





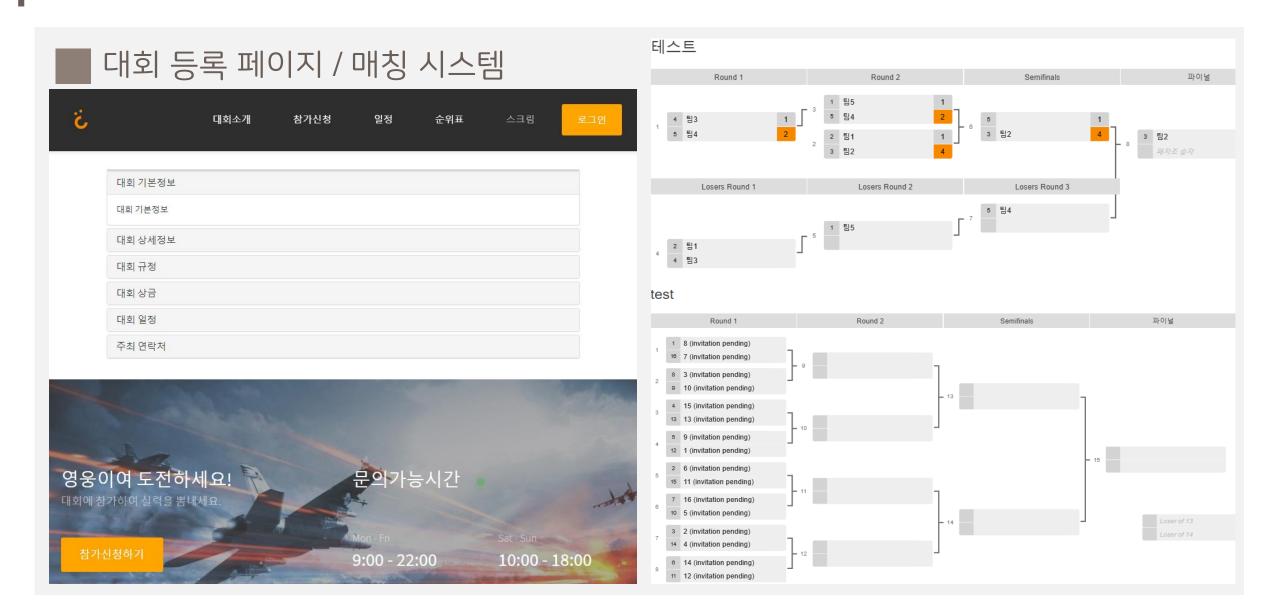
PART 3

PART 3 기능구현 **웹 개발**

Github 주소:

https://github.com/tensi3165/Esports_platform



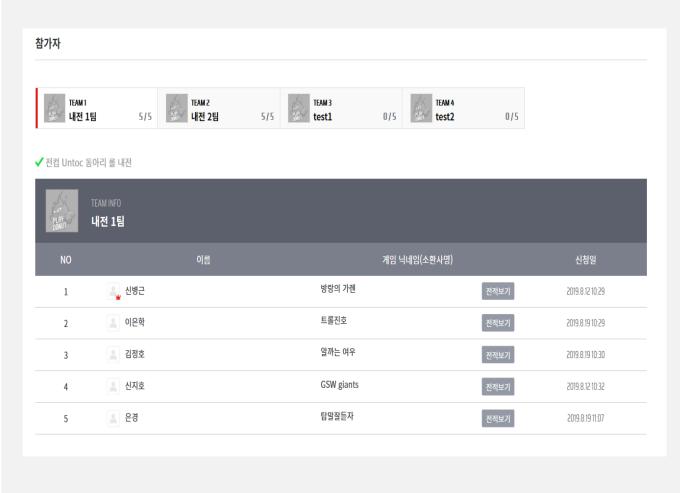


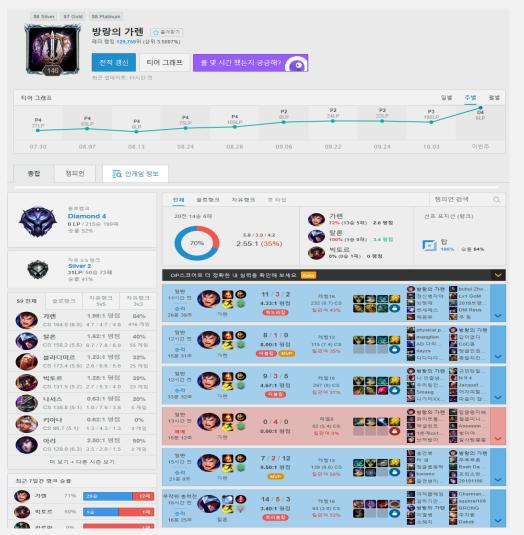
PART 3 기능구현 **웹 개빌**

Github 주소: https://github.com/tensi3165/Esports_platform



대회 참가자 페이지 / 전적 관리





PART 3

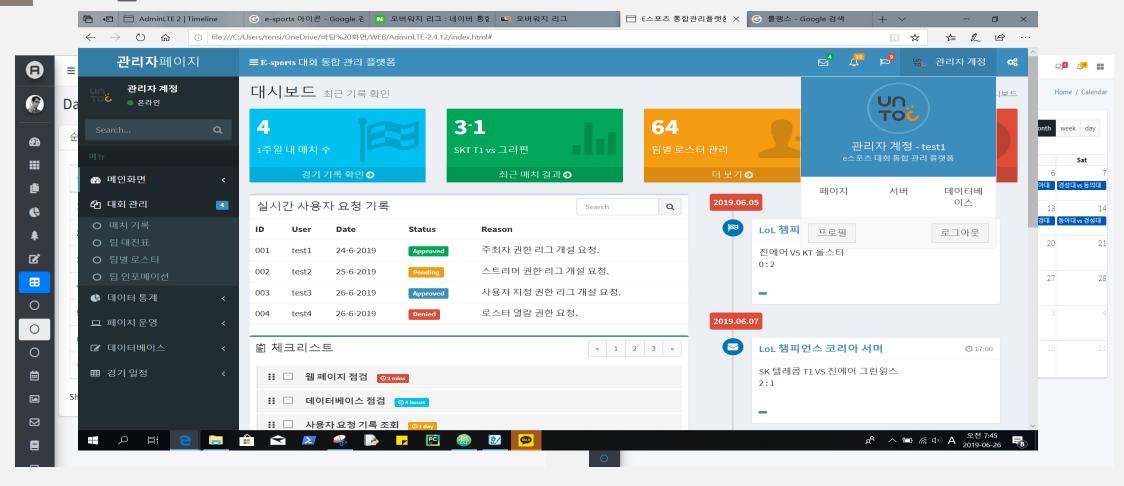
PART 3 기능구현 **웹 개발**

Github 주소:

https://github.com/tensi3165/Esports_platform



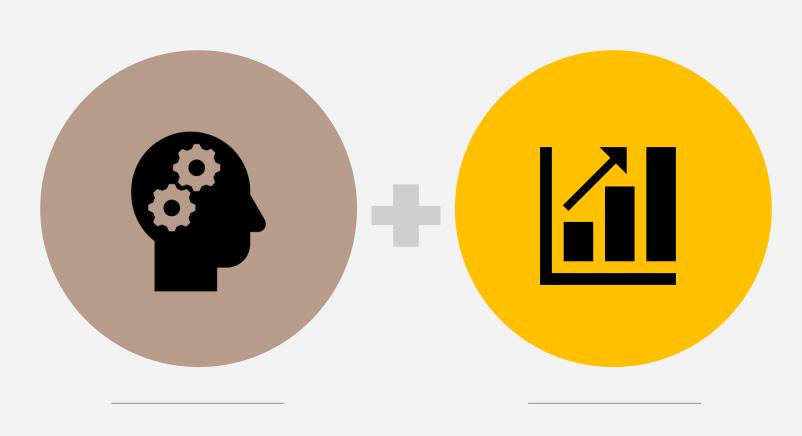
대회 관리 페이지





PART 4 기대효과 기대효과





건전한 e스포츠 문화

e스포츠 산업 활성화

감사합니다 ②