

## 2024 SHINHAN HACKATHON 개발 기획서

## 1. 요약서

팀 명	SSYRIAL (Shinhan bank with SSAFY : tutoRIAL)
팀 장	신동욱
팀 원	김의중, 박수연, 송명석, 신용현
프로젝트 명	SOL뱅크 연습 앱
프로젝트 개요	디지털 서비스 적응에 어려운 고령층의 디지털 금융 활동 진입장벽을 낮추기 위한 직접 체험형 연습 앱

## 2. 제안 내용

기획 배경	<p>은행 지점의 소멸 및 출장소 전환:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>은행 업무를 보기 위해 지점 창구를 찾아가는 고령자의 비율이 75.1%에 달함(조선경제, 2021)</li> <li>신한은행의 경우 21년 총 855곳의 지점, 출장소(이하 설비라 칭함) 설치에서 23년 총 722곳의 설비 설치로, 130여 곳의 설비가 폐점(신한은행 사업 반기 보고서 2021~2023)</li> <li>지방의 설비가 사라짐에 따라, 고령층의 금융 접근성이 떨어졌음</li> </ul> <p>디지털 금융 서비스의 확산과 디지털 서비스 적응에 어려운 고령층:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 이후 8.2% 증가한 모바일 금융서비스 이용률(한국은행 모바일금융서비스 이용 행태 조사 결과, 2022)</li> <li>하지만 모바일뱅킹 이용자 중 60대 이상 사용자는 10.3%로, 상대적으로 낮게 나타남(대한경제, 2023)</li> </ul> <p>디지털 금융 서비스 교육의 필요성과 정부정책 방향:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>고령층의 디지털 접근성은 뛰어나지만, 디지털 역량 및 활용 능력은 젊은 층에 비해 상당히 부족함(금융위원회, '디지털 금융이해력', 2024)</li> <li>금융위원회에서는 은행권과 함께 「고령자 친화적 모바일 금융앱 구성지침」을 마련하여 고령 금융소비자의 금융접근성을 개선하고자 함</li> </ul> <p>따라서, 신한은행의 모토인 'Everywhere Bank'를 "누구나" 실현 가능하게 하려면, 고령층의 디지털 금융 교육이 필수적임</p>
핵심 기능 설명	<p>기본 난이도 미션</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>회원가입 및 로그인 과정</li> <li>계좌 개설</li> <li>계좌 조회 및 거래 내역 확인 방법</li> <li>송금</li> <li>공동인증서 발급 및 사용법</li> <li>보안인증 (핀번호/지문등)</li> <li>개인정보 및 보안 설정 관리</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>● 개인 자산 관리 도구 활용법</li></ul> <p>중급 난이도 미션</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 신용/체크카드 발급 신청 과정</li><li>● 자동이체 설정 및 관리 방법</li></ul> <p>고급 난이도 미션</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 대출 상품 신청 과정</li><li>● 펀드, 주식 등 투자 상품</li><li>● 외화 계좌 개설 및 환전 서비스</li></ul> <p>금융 용어 사전</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 어려운 금융 용어를 쉽게 설명하는 통합 사전 기능</li><li>● 미션 진행 도중 사전에 용어 클릭 시 팝업을 통한 설명 제공</li></ul> <p>게이미피케이션 요소</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 미션 달성 시 마일리지 적립 및 마일리지를 통한 혜택 부여 (실제 신한은행 포인트 등)</li></ul>															
아이디어 차별성	<table><tr><th>구분</th><th>신한 학이재 (교육용 SOL 사용 추정)</th><th>SSYRIAL</th></tr><tr><td>학습환경</td><td>오프라인</td><td>온라인</td></tr><tr><td>강의장 소재지</td><td>인천 1</td><td>자율</td></tr><tr><td>학습 방식</td><td>강사 수업</td><td>자기주도 학습</td></tr><tr><td>소요예산</td><td>건물 대관료, 교육 강사 인건비</td><td>어플 관리 및 서버 운영비용</td></tr></table>	구분	신한 학이재 (교육용 SOL 사용 추정)	SSYRIAL	학습환경	오프라인	온라인	강의장 소재지	인천 1	자율	학습 방식	강사 수업	자기주도 학습	소요예산	건물 대관료, 교육 강사 인건비	어플 관리 및 서버 운영비용
구분	신한 학이재 (교육용 SOL 사용 추정)	SSYRIAL														
학습환경	오프라인	온라인														
강의장 소재지	인천 1	자율														
학습 방식	강사 수업	자기주도 학습														
소요예산	건물 대관료, 교육 강사 인건비	어플 관리 및 서버 운영비용														
아이디어 실현 및 구체화 방안	<p>사용자 경험(UX) 설계</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 타겟 사용자(디지털 서비스 적응에 어려운 고령층) 페르소나 설정</li><li>● 고령층의 니즈와 특성을 고려한 직관적이면서 큰 크기의 폰트를 적용한 UI/UX 디자인</li></ul> <p>단계별 개발 접근</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 1단계: 기본 기능(회원가입, 계좌 조회, 이체 등)</li><li>● 2단계: 중급 기능(카드 발급, 자동이체 등)</li><li>● 3단계: 고급 기능(대출, 투자 상품 등)</li></ul> <p>실제 은행 앱과의 연동</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 신한은행 API를 활용하여 실제 데이터와 유사한 환경 제공</li><li>● 보안을 고려한 더미 데이터 사용으로 안전한 학습 환경 제공</li></ul> <p>게이미피케이션 요소 통합</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 포인트 시스템 획득 등의 보상 체계 설계</li></ul> <p>보안 시스템 구축</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 개인정보 보호를 위한 암호화 시스템 적용</li></ul> <p>추후 개발 방향</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 외국인, 미성년, 장애인, 저소득, 저학력자 등 다양한 디지털 금융 취약계층을 대상으로 맞춤 서비스 확장</li></ul>															

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● AI를 통한 스팸 메일 학습 및 금융 사기 예방 미션 확장</li> </ul>
기대 효과	<p>금융 포용성 증대:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 디지털 서비스 적응에 어려운 고령층의 디지털 금융 서비스 접근성 향상</li> </ul> <p>금융 이해도 향상:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 사용자들의 금융 지식 및 디지털 금융 활용 능력 제고</li> </ul> <p>은행 이미지 개선:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 사회적 책임을 다하는 기업으로서의 이미지 구축</li> <li>● 고객 신뢰도 향상 및 브랜드 가치 제고</li> </ul> <p>신규 고객 유치:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 튜토리얼 앱 사용자의 실제 은행 서비스 전환율 증가</li> <li>● 신규 고령층 고객 확보</li> </ul> <p>운영 비용 절감:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 대면 서비스 및 콜센터 문의 감소로 인한 비용 절감</li> <li>● 디지털 채널 이용 증가에 따른 효율성 제고</li> </ul>
활용할 금융 API (다중 선택 가능)	<p>개발:</p> <p>앱 APP KEY 발급, 앱 APP KEY 재발급, 사용자 계정 조회, 공통 HEADER API, 상품 등록, 상품 조회, 계좌 출금, 계좌 입금, 예금 상품 등록, 1원 송금, 1원 송금 검증</p> <p><b>APP(사용자):</b></p> <p>사용자 계정 생성, 공통 HEADER API, 은행 코드 조회, 상품 조회, 계좌 생성, 계좌 목록 조회, 계좌 조회(단건), 예금주 조회, 계좌 잔액 조회, 계좌 이체, 계좌 이체 한도 변경, 계좌 거래 내역 조회, 계좌 거래 내역 조회(단건), 계좌 해지</p>

### 3. 개발 내용

사용 언어 및 프레임워크	<p>프론트엔드: Flutter (Dart)</p> <p>백엔드: Spring Boot (Java)</p> <p>데이터베이스: MS SQL</p>
개발 세부내용 (플로우차트, ERD, 간트 차트 등 이미지 첨부 가능)	<p>화면 구성도</p> <p>1. 기본 화면</p> 

## 2. 미션 수행 화면

초급 단계

인증서 발급

회원 가입

로그인

계좌 개설

계좌 조회

계좌 이체

핀번호 설정

지문 등록

초급 단계

신용카드

계좌 조회

핀번호 설정

인증서발급<sup>①</sup>

이름<sup>①</sup>  
〇 〇 〇

주민등록번호<sup>①</sup>  
123456-1234567

휴대폰 번호<sup>①</sup>  
010-1234-1234

다음

인증서발급

인증서

금융거래를 위한  
온라인 인감증명

123456-1234567


휴대폰 번호  
010-1234-1234

다음

지문 등록<sup>①</sup>

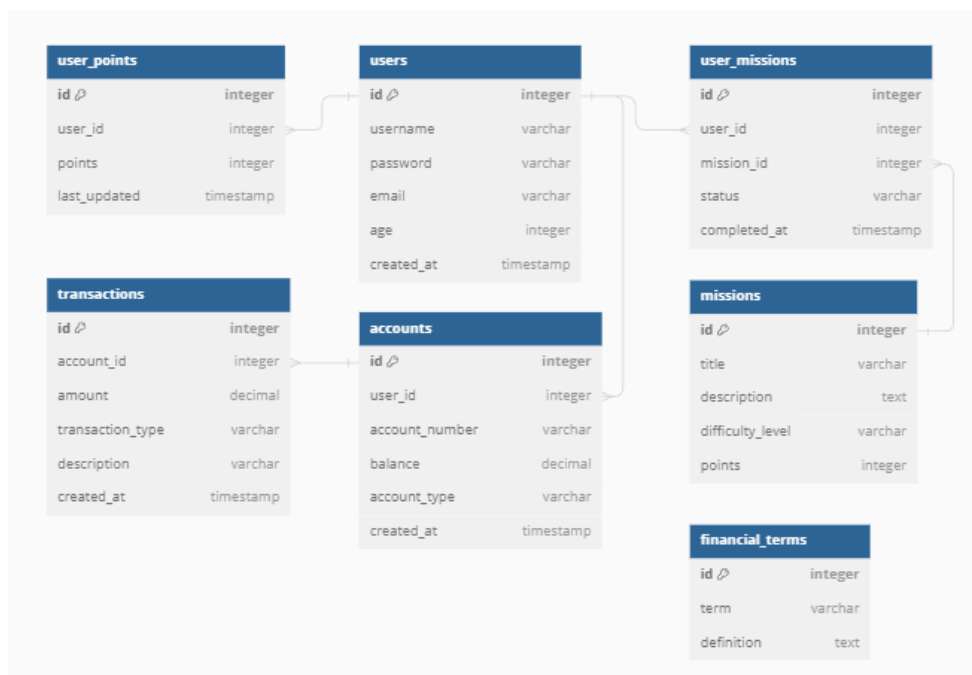
다음은 지문을  
등록하는 페이지입니다.

화면에 손가락을  
꾸욱 눌러  
지문을 인식해주세요.

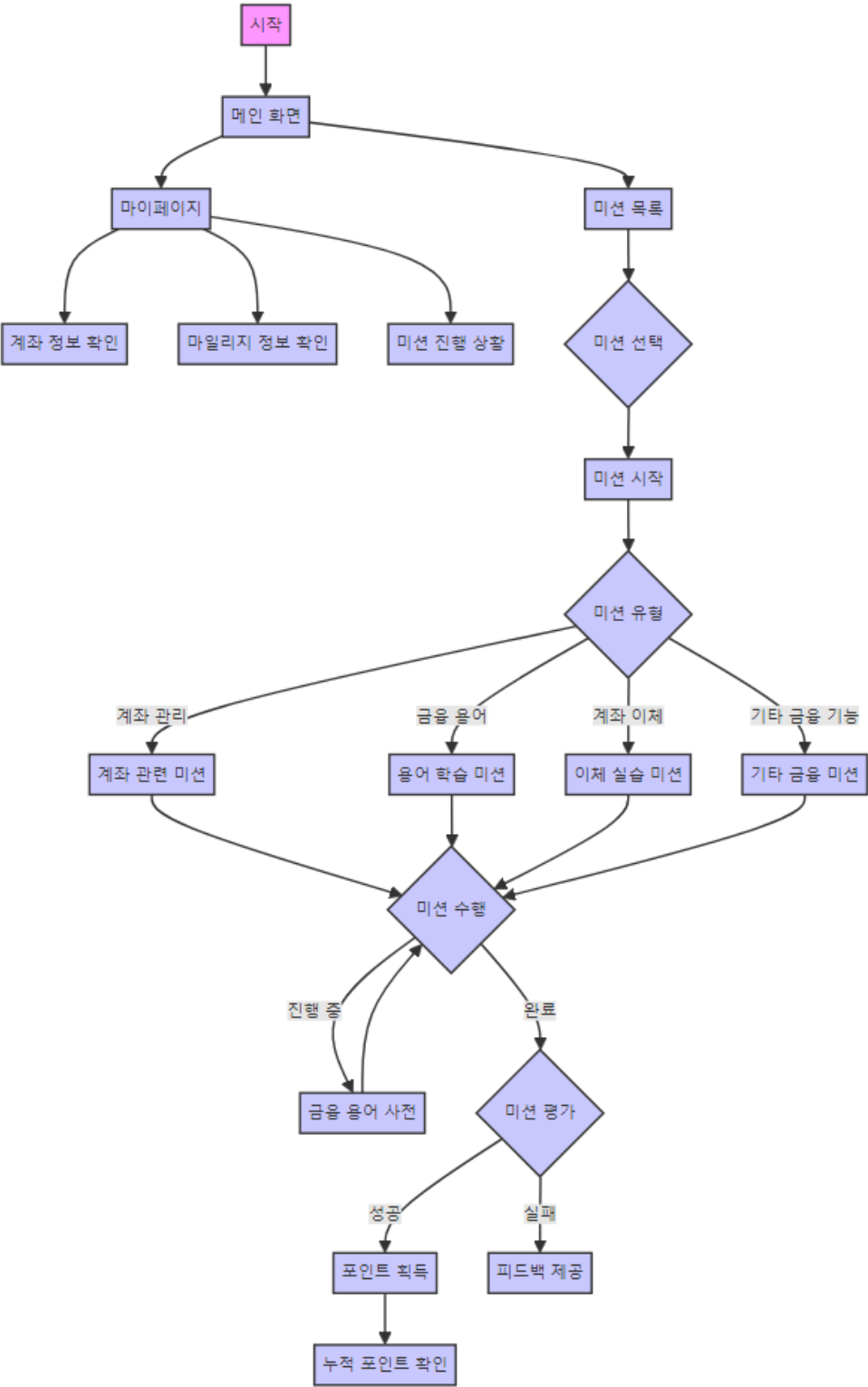


다음

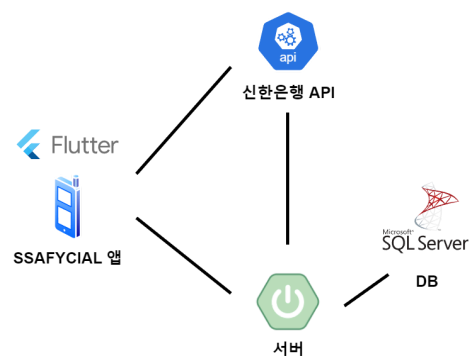
## ERD



Flow chart



## 시스템 아키텍처



## 간트 차트

ID	작업 이름	자원 이름	시작	완료	기간	8 2024																	9 2024	
						14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1
1	PJT-SSYRIAL		2024-08-15	2024-09-01	18d	<div></div>																		
2	프로젝트 개발 환경 설정	*	2024-08-15	2024-08-15	1d	<div></div>																		
3	DB		2024-08-16	2024-08-16	1d	<div></div>																		
4	DB설계 및 구현	송명석	2024-08-16	2024-08-16	1d	<div></div>																		
5	프론트엔드		2024-08-16	2024-08-26	11d	<div></div>																		
6	레이아웃 배치 및 디자인	김의중	2024-08-16	2024-08-20	5d	<div></div>																		
7	앱 기능		2024-08-17	2024-08-26	10d	<div></div>																		
8	일반기능	박수연, 송명석, 신용현	2024-08-17	2024-08-22	6d	<div></div>																		
9	Gamification	박수연, 송명석, 신용현	2024-08-20	2024-08-26	7d	<div></div>																		
10	백엔드		2024-08-16	2024-08-23	8d	<div></div>																		
11	설계	송명석, 신동욱	2024-08-16	2024-08-18	3d	<div></div>																		
12	API 개발	송명석, 신동욱	2024-08-19	2024-08-23	5d	<div></div>																		
13	튜토리얼 콘텐츠 설계 및 개발	김의중, 박수연, 신동욱, 신용현	2024-08-21	2024-08-27	7d	<div></div>																		
14	PJT 마무리		2024-08-28	2024-09-01	5d	<div></div>																		
15	통합	신동욱	2024-08-28	2024-08-28	1d	<div></div>																		
16	테스트 및 디버그	*	2024-08-29	2024-08-31	3d	<div></div>																		
17	최종 마무리 및 발표 준비	신동욱	2024-08-30	2024-09-01	3d	<div></div>																		

## 4. 역할 분담

이름	역할 및 수행 업무
신동욱	미션 콘텐츠 개발, 서버 기능 개발
김의중	미션 콘텐츠 개발, 디자인 및 레이아웃 개발 및 관리
박수연	미션 콘텐츠 개발, 어플 기본 기능 구현
송명석	뱅크 API 로직 설계 및 관리, 서버 기능 개발, 어플 기본 기능 구현
신용현	미션 콘텐츠 개발, 어플 기본 기능 구현