Shinhan Bank Hackathon with SSAFY 개발기획 서

1. 요약서

팀명	바니바니당근당근거북목
팀장	이담비
팀원	권재현, 유혜승, 전예은
주제	소비습관 재구축 서비스(Re-Habbit)
프로젝트 개	소비습관과 적금, 두 마리 토끼를 잡을 수 있는 적금 연계형 챌린지 서비스
요	오마옵션의 역급, 구 마다 모시할 입할 구 있는 역급 선계형 열단시 시마으

2. 제안 배경 및 활용방안

[Re-Habbit]

Re-Habbit은 습관의 영어인 'Habit'과 토끼 'Rabbit'의 합성어로, 소비 습관을 적금 연계형 서비스를 통해 재(Re-)정의하겠다는 의미이다.

시간 개념이 철저한 이상한 나라의 앨리스의 토끼 이미지를 착안하였다. 의미 추구와 자아실현을 중시하며, 제품(서비스)의 스토리 및 캐릭터성에 주목하는 MZ 세대의 건강한 소비생활을 유도하기 위한 Re-Habbit 서비스를 제안한다.

기획 배경

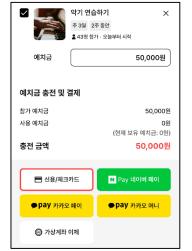
한국은행의 자료에 의하면, 전체 가계부채 중에서 2030 청년층의 빚이 차지하는 비중이 지난 1분기 역대 최고치로 치솟았다. 최근 더욱 얼어붙은 취업 시장과 고금리로 인해 건강한 소비 습관의 중요성이 대두되고 있는 시점이다. 따라서 "갓생" 챌린지 문화에 열광하는 MZ세대들 타깃으로 색다른소비 습관 챌린지를 기획하고자 한다.

기존 챌린지들은 사용자가 직접 인증하는 과정을 거쳐야 하고, 참가비혹은 페널티의 명목으로 비용이 발생한다. 그러나 소비 습관의 경우, 특정한 행동을 하지 않음으로써 성공하는 특성이 있으며 기존의 서비스를 이용할 경우 절약하는 소비 습관 형성을 위해 비용을 지불해야하는 모순에 맞닥뜨린다.

따라서 두 가지 습관(소비 및 적금 습관)을 한 번에 기를 수 있는, 적금 연계형 챌린지 서비스를 기획하였다. Re-Habbit 서비스는 소비 습관 형성과 적금을 연계하는 서비스를 도입했다. 기존의 챌린지 진행 시 발생할 수 있는 부정적 경험(챌린지 목표 달성 실패, 벌금 지불 등)을, 적금 연계 시스템을 활용하여 긍정적 경험으로 전환한다. 첫 번째 목표인 소비 습관 형성을 달성하지 못하더라도, 적금 연계를 통해좋은 소비 습관 형성과 동시에 저축 습관 또한 들일 수 있다.

[기존 챌린지 서비스와 비교]

- 1. 기존 챌린지 서비스(챌린저스)의 한계
 - 챌린지 시작 시 신청을 위해 카드/간편결제 또는 계좌 이체 등 매번 비용이 발생한다.



(챌린저스 챌린지 신청 화면)

챌린지 목표를 달성하지 못하면 벌금을 내야 하기에 금전적인
 손실이 발생한다.



(챌린저스 벌금 현황 화면)

 챌린지 달성 여부 확인을 위해서는 사용자가 수동으로 인증을 해야 한다.

아이디어 차별성



(챌린저스 인증 대기 화면)

2. Re-Habbit 개선 방안

- 챌린지를 위한 비용이 요구되지 않는다.
- 챌린지 목표를 달성하지 못하더라도, 플랫폼과 타 사용자에게 벌금을 지불하는 대신 본인 계좌에 적금할 수 있다. (챌린지 페널티를 긍정적 경험 기회로 전환한다.)
- 마이데이터를 활용하여 결제 내역 분석을 통해 자동으로 챌린지 목표 달성 여부를 체크한다.

아래 3단계를 통해 아이디어 실현 및 서비스 구체화가 가능하다.

1. Re-Habbit 생성 단계

사용자의 평소 거래 내역과 소비 패턴을 분석하여 소비 습관 형성 Re-Habbit을 추천한다.

사용자는 소비 내역 중 지출을 줄이고 싶은 항목을 선택할 수 있으며 유사한 내역의 기록 또한 해당 항목으로 지정하여 분류 가능하다. 이후 사용자의 예적금 계좌 내역 중 타깃 적금 계좌를 선택하도록 유도한다. 사용자는 특정 소비 항목과 적금 통장 선택을 통해 Re-Habbit 챌린지를 생성한다. 사용자는 챌린지 기한과 적금 금액설정 등 주도적인 챌린지 설정이 가능하다.

아이디어 실 현 및 구체화 방안

2. Re-Habbit 진행 단계

Re-Habbit은 지출 카테고리와 적금 내역을 점검한다. 상시로 소비 내역을 확인한다. 사용자의 계좌 거래 내역 중 사용자가 Re-Habbit 생성 시 지정한 소비 항목을 확인한다.

해당 소비 항목이 하루 동안 미발생한 경우 DAY당근스탬프를 제공한다. (당근 스탬프는 해당 날짜의 성공을 의미한다.) 해당 항목에 대한 소비 내역이 발생한 경우 적금 입금 요청 알림을 전송한다. 팝

업을 통해 재미있는 문구로 적금 안내 요청을 보낸다. 일정 시간(다음날 등) 내에 목표로 설정한 적금 금액 입금이 발생하면 소비내역 발생 적금 성공스탬프로 변경한다. (적금 입금 시 해당 날짜의 챌린지는 성공으로 취급한다.)

해당 소비 항목의 지출 내역 발생, 일정 기간 내 적금 입금 미발생 시 DAY스탬프를 미지급한다.(해당 날짜의 실패를 의미한다.)

3. Re-Habbit 효과 강화 단계

- 1) 개인적 범위 데이터 제공
 Re-Habbit을 통해 (1) 기존 소비 내역과 대비한 절약 비용,
 (2) 성공률, (3) Re-Habbit을 통한 적금액 등 개인적 차원에서의
 데이터 시각화 제공을 통해 사용자의 효능감을 높인다.
- 2) 서비스 이용자 범위의 통계 제공 성별/나이 등 사용자 정보를 기반으로 서비스 이용자의 통계를 제공한다. 성공률과 절약 비용 등을 공개하며, 사용자는 자신이 집단에서 어디쯤인지 확인 가능하고, 이는 서비스 이용의 원동력 이 될 수 있다
- 3) 공유 서비스 제공 사용자 간 데이터 교류 서비스를 통해 사용자들 간의 Re-Habbit 달성도를 상호 확인할 수 있는 기능을 제공한다. 친밀감과 소속 감을 더불어 고취하면서 챌린지의 효능을 더할 수 있는 방안이 다.

1. 소비자 측면

- 소비 습관 형성을 위해 또 다른 '챌린지 비용'을 지불해야하는 기존의 시스템과 달리 **벌금을 적금으로 치환하여 절약하는 습관** 형성이 가능하다.
- 계좌 거래 내역 확인을 통한 좋은 소비 습관 형성이 가능하다.
 이때 자동적으로 거래 내역을 확인하는 강제성을 통해 습관 형성을 서비스가 효과적으로 도울 수 있다.
- 거래 내역 확인을 통해 챌린지 달성 여부를 수동으로 기록하지 않아도 되기 때문에 습관 형성 목적 기록에 있어서 불필요한 테 스크를 줄일 수 있다.
- 추후 은행 연계를 통한 적금 상품 개설, 우대 이율 등을 통해 도
 전을 지속할 수 있는 긍정적인 원동력을 얻을 수 있다.

2. 사업적 측면

- Re-Habbit 달성률에 비례한 우대 이율 조건 제공 등을 통한 전용 적금 상품 제공을 통해 서비스를 금융 상품으로 연계한 확장가능성이 있다.
- 생활 밀착형 챌린지와 귀여운 캐릭터로 금융 상품의 딱딱한 이

기대 효과

미지를 탈피하고 친숙한 이미지를 얻을 수 있다.

- 소비 패턴 확인을 위해, 고객들로 하여금 신한 마이데이터 서비 스 가입을 장려한다. 이를 통해 개인화된 서비스 제공이 가능하 다.
- Re-Habbit 달성률 이미지 공유, 친구 초대 기능을 통해 사용자의 소셜 활동이 증가하면 서비스 이용자가 증가하는 선순환이가능하다.



Re-Habbit 개설 기능

줄이고자 하는 소비 습관을 계좌거래에서 선택하여 선정한다. (계좌 거래 내역 확인 API 사용)

실패 시 납입할 적금 금액 설정 및 적금 통장을 설정한다. (적금 통장 내역 확인 기능을 활용하여 구성한다.)

핵심 기능 설명



Re-Habbit 진행 기능

[Re-Habbit 메인 화면]

달성률 이미지의 시각화를 통해 현재의 현황을 사용자에게 알려준다.

[현황 상세], [랭킹 알아보기] 기능을 통해 사용 자의 챌린지 진행률과 전체 사용자의 데이터에 접근할 수 있도록 화면을 구성한다.

Re-Habbit 진행 기능

[Re-Habbit 스탬프 화면]

개인의 Re-Habbit 달성 현황을 확인할 수 있는 페이지를 구성한다.

당근: 사용자의 토끼가 지켜낸 당근(설정한 소비 내역을 지출하지 않았음) 아이콘을 의미한



다.

토끼가 먹은 당근: 사용자를 토끼에 비유하여 설정한 소비 내역이 발생했음을 의미한다. 해당 날짜에는 적금 납입을 요청한다.



Re-Habbit 진행 기능

적금 납입 요청이 발생할 경우 팝업을 통해 공지한다. 해당 날짜의 챌린지 스탬프는 토끼가 먹은 당근으로 바뀐다. 사용자가 적금 납입에 성공할 경우 토끼가 먹은 당근을 새로운 아이콘으로 변경하여 적금 성공을 알린다.



Re-Habbit 현황 제공 기능

[개인 페이지]

1) 절약 금액

Re-Habbit을 통해 소비하지 않은 내역을 일자 기준으로 계산하여 제공한다. 해당 절약 금액 공지를 통해 사용자의 만족도를 높인다.

2) 적금 금액

Re-Habbit은 양방향 습관 형성을 목적으로 한다. 따라서 적금 납입 성공 내역을 별개로 제공하며 이를 통해 사용자의 효능감을 고취한다.

3) 달성률

절약 성공과 적금을 모두 성공한 내역을 제공

한다. 이를 기반으로 소비 절약에 실패해도, 해당 기회를 적금 습관 형성에 도움이 될 수 있도록 돕는다.

4) 예상 우대이율

연계 적금 상품을 개설할 경우 해당 이율에 대한 정보 제공을 통해 사용자의 효능감을 높인다.



[통계 제공 페이지]

나이, 성별을 기반으로 달성 데이터를 수집하고 해당 데이터를 통계-시각화하여 제공한다.

Re-Habbit 서비스가 개인화되어 제공된다는 한 계점을 보완하기 위한 기능이다. 이를 통해 사 용자의 지속적인 참여와 Re-Habbit 습관 형성 을 유도한다.

활용할 신한 은행 API (다중 선택 가 능)

전체 계좌 목록 조회 / 계좌 거래내역 조회 / SOL 앱푸시 알림 / 예적금계 좌 내역 및 상세 조회

3. 개발 내용

사용 언어 및 프레임워크

메인/UI: 기본적으로 flutter 를 사용한다. 첫째, 플랫폼 확장성, 둘째 동일한 사용자 경험, 두 가지를 목적으로 한다. 한국 젊은 사용자의 ios 이용률은 점차 높아지는 추세다. 따라서 안드로이드와 iOS 상호 호환이 가능한 플랫폼 제작에 있어서, 강점을 가진 flutter 를 사용할 예정이다. 모든 사용자가 공유할 수 있는 경험을 제공할 수 있으리라 예상된다.

언어 : flutter 는 언어 Dart 기반으로 동작하기 때문에 Dart 를 통해 flutter 라이브러리를 활용 예정이다.

서버/데이터 관리 : flutter 에서 제공하는 FlutterFire 플러그인을 사용하여 firebase 서버를 사용한다.

api 활용 방안 : flutter 에서 제공하는 http 라이브러리를 활용하여 신한 api 를 활용한다.



개발 내용 (플로우차트, ERD, 간트 차트 등 사진 첨부 가 능)



메인 페이지를 기반으로 각각의 페이지를 유기적으로 연동한다. 현황 상세 페이지(스탬프 페이지)의 경우 지속적인 갱신과 사용자 친화적인 디자인으로 설정할 필요성이 있다.

각각의 케이스에 맞는 알림을 설정하여 외부에서 서비스 유입이 지속되도록 유도해야 한다.

4. 역할 분담

이름 역할 및 수행 업무

이담비	- 사용 언어 및 프레임워크 탐색.
	- 신한SOL 내부 서비스 분석 및 아이디어 제시
	- 팀원 별 기술 스택 현황 종합 후 최종 개발 툴 선정
	- 최종 기획안 검토를 통한 서비스 구체화 및 흐름 종합
권재현	- 타 서비스와의 아이디어 차별점 구상
	- 타 서비스 분석을 통한 서비스 구체화 방안 제시
	- 사업적 측면에서의 접근을 기반으로 한 기획 분석 및 확장
유혜승	- 목업 이미지 제작 및 서비스 디자인
	- 서비스 흐름 기획 및 차트 작성
	- 서비스 구체화 아이디어 제시를 통한 서비스 확장성 논의
	- 시각화 및 제공 데이터, 소셜 기능 등 사용자 중심의 서비스 아
	이디어 제시
전예은	- Re-Habbit 테마 아이디어 제안
	- 팀 조직 및 운영 관리
	- 기획 배경 및 아이디어 차별성에 관한 개념확장 및 기획
	- 전체 아이디어 종합과 정리를 통한 기획 방향성 제시

[※] 상세하게 작성하시기 바랍니다.