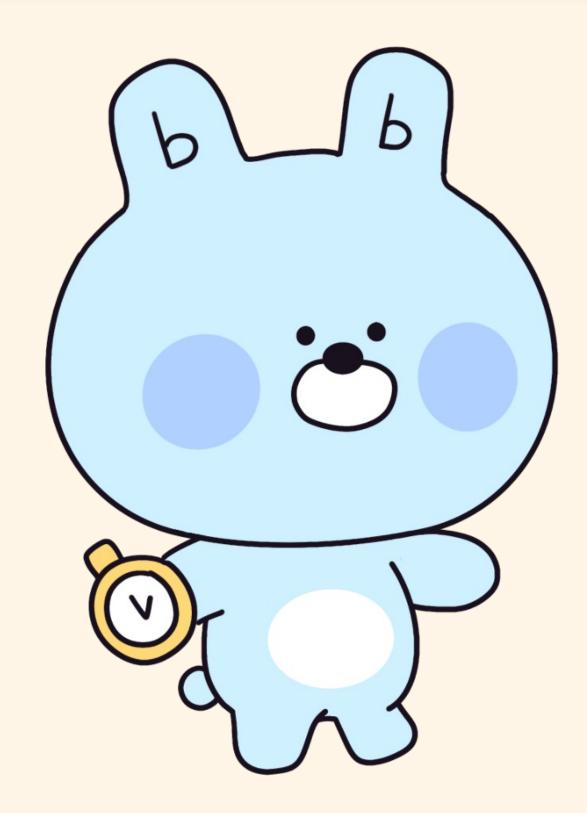
바니바니당근당근거북목

이담비 권재현 유혜승 전예은 🥕





Re-Habbit 은 습관의 영어인 'Habit'과 토끼 'Rabbit'의 합성어로, 소비습관을 적금 연계형 서비스를 통해 재(Re-)정의하겠다는 의미이다

기획 배경 및 아이디어 차별성

MZ세대

갓생 챌린지 1분기 가계 부채 중 비중 역대 최고치

기존챌린지의 벌금 가입비

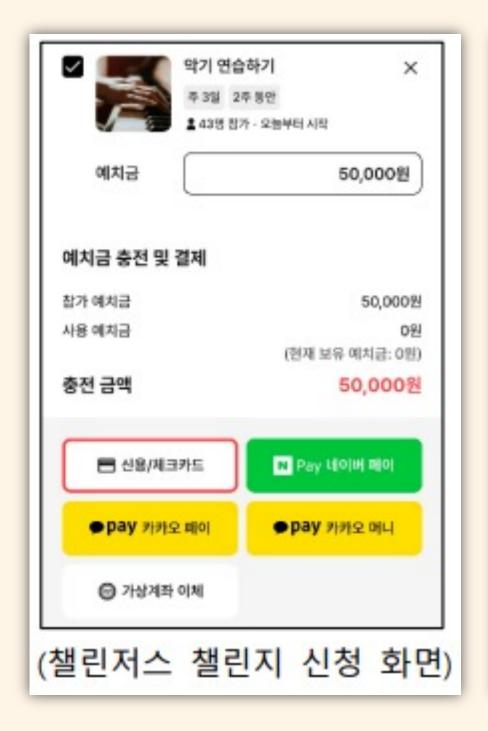
유저친화적인 enjoyable 챌린지

기존 챌린지의 벌금, 가입비 → 적금 긍정효과 부여

소비습관

기존 챌린지의 사용자 직접 인증 과정 Task 줄여 마이데이터를 통한 자동챌린지 성공 여부 확인 가능

챌린저스서비스비교







활용한 신한은행 API



기대효과

소비자 측면

- 1. 벌금 → 적금
- Negative cost → Positive action
- 2. 건강한 소비 습관 형성
- 3. **습관 형성 목적 기록 Task** ↓

사업적 측면

- 1. 마이데이터 서비스
- 2. Rabbit 컨셉
- 금융 상품의 딱딱한 이미지 탈피
- 3. 확장 가능성
- 우대금리 서비스로 인한
- 적금 상품 유도
- 장기적 챌린지

핵심기능 개발

사용언어

- Dart 언어
- Flutter 프레임워크
- Firebase Realtime DB
- ⇒ App 개발

선정 이유?

- 1. 개발 경험이 많지 않음
- 2. 범용성
- 3. 통일성 있는 기술을 통한 협력

핵심기능 개발

- 1원 이체 API 로 사용자 인증
- 적금 계좌 연동
- 마이데이터로 소비 패턴 자동 인지
- 챌린지 달성률 시각화
- 성공 여부에 따라 자동 스탬프 발급

핵심기능 개발

메인 페이지





제공 데이터

절약 금액

적금 현황

달성율

예상 우대 이율

현황 상세 페이지

		소비 발생 x	소비 발생 o
적금 날	입 o	강제성 x	적금 도장
적금 🖢	입 x	당근 도장	당근 먹는 토끼 도장





랭킹 및 공유

- ✔ 달성율 공유 가능
- ✔ 나이, 성별 기반으로 도전 기간, 모은 금액 등 랭킹 제공

학습한 기술

화면 전환 / 갱신

비동기 시스템 구축

웹과 달리, 앱은 위젯 단위로 인식해야 함

시간에 따른 스레드

Re-Hassilit

Q&A