PlayHana, 청소년대상 체험형금융교육플랫폼

하나금융TI 교육생 **한주희** 광명융합기술교육원 데이터분석과



Contents

Let's Play Hana!

01

서비스 개요

02

기능 및 기술

03

아키텍처 및 시나리오

04

서비스 보완사항

01. 서비스 개요



언텍트 시대 속, 청소년들을 위한 체험형 금융교육 플랫폼



목적

- 가상 체험을 통한 청소년들의 금융지식 함양,
- 미래 잠재고객 확보



경제에 대한 거부감 접할기회 부족



주식시장 유입고객 연령 낮아짐



실용성 있는 금융교육의 결핍



MZ세대를 겨냥한 서비스 및 혜택의 증가

02. 비즈니스 분석

	KB스타 경제교실	PlayHana	하다은행 i-Begie
온라인 교육	O	0	X
체험형	X	0	▲ (결제)
소통대상	X	〇 (또래)	〇 (가족)
메일발송	X	O (선생님, 학부모)	O (부모님)

03. 주요 기능

- 학년 반끼리 그룹화

- 이체 시 같은반 친구에게 카톡

하나티비 금융거래 체험 주식체험 유퀴즈?! 나의 금융성과 머니뉴스리포트 나의 금융성과 머니뉴스리포트 - 계좌개설, 조회, 이체진행 - 과거데이터(외부데이터)기반 - 금융관련 지식문제 - 진행현황 및 결과를 선생님,

- 총 12문제

레벨을 확인.

- 정답 수에 따라 5단계로 나의

매수, 매도 체험.

- 친구와의 랭킹 비교

- 2021년 01월~9월 (42만건의

데이터 수집. 출처: 한국거래소)

학부모에게 단체, 개인별 메일

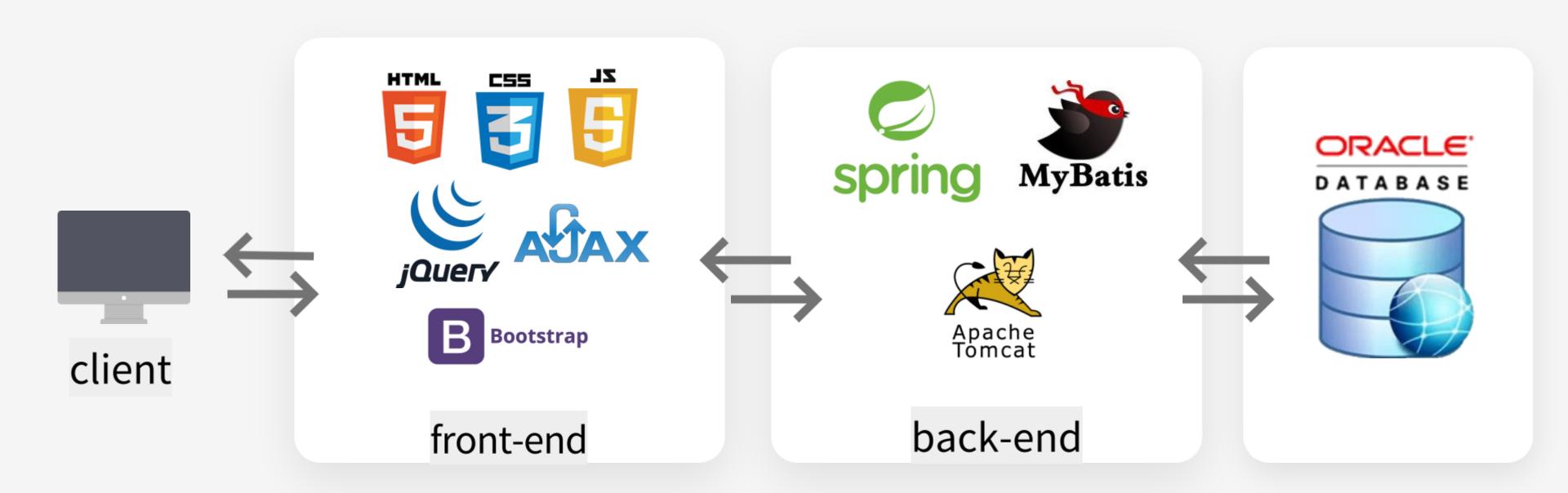
발송

04. 간트차트

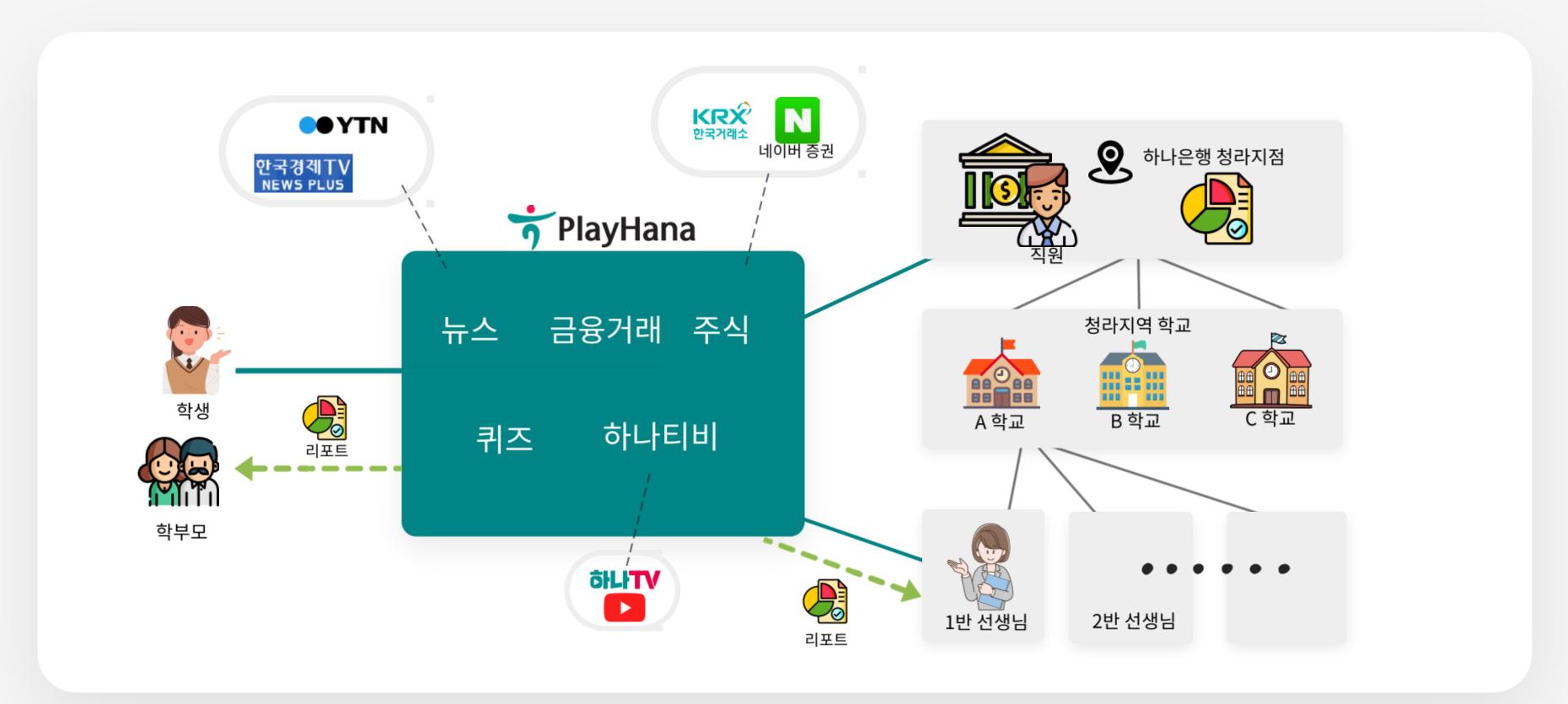
PlayHana 개발 프로세스

개발 프로세스			개발 일정																											
프로세스	분류	분류 - 세부	9월														10월													
			6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18 1	9 2	0 2	21 2	2 2	3 24	25	26	27	28	29	30	1	2	3 4	Į 5
설계	주제선정	주제 탐색 및 타사 프로그램 조사									П					Т														
	핵심기능 설계	주요 목차 구체화 및 기술 설계																												
	화면 목업	주요 기능 화면 목업 작성 및 메뉴 구체화																												
	데이터베이스 설계	기능 및 화면별 Entity,Attribute,Relation 설계																												
	주식 과거데이터 수집	핵심기능에 필요한 데이터 수집, 데이터 전처리																												
	주식 비즈니스 로직설계	주식 매수/매도 기능 설계																												
	화면 디자인 및 구현	템플릿 적용/ 화면 구현																												\Box
	기본 기능 구현	사용자- 회원가입, 로그인																												
	주요 기능 구현	사용자- 주식체험, 계좌 개설, 매수/매도																												
		사용자- 주식랭킹 및 하나티비, 머니뉴스																												
구현		사용자- 은행계좌개설, 조회, 이체																												
		사용자- 이체 완료시 카카오톡 알림전송																												
		사용자- 금융성향테스트																												
		관리자- 리포트 생성 및 메일 발송																												
		관리자- 전체 회원목록 조회																												T
		관리자- 학교 신청목록(승인)처리																												
테스트	기능 테스트	각 기능 테스트																												
유지보수 보완 및 수정 보완 및 수정																														

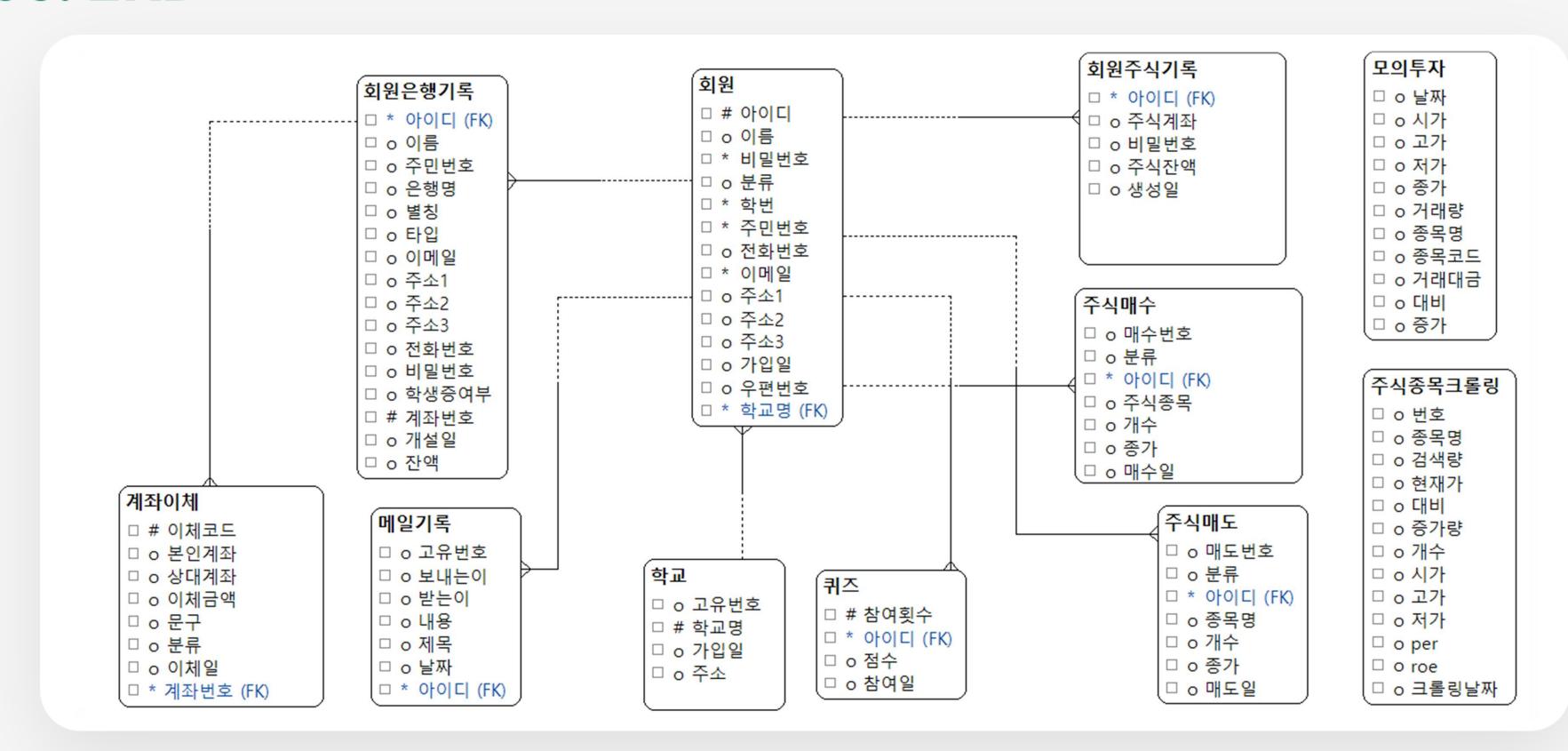
05. 아키텍처 3Tier-architecture



05-2. 서비스 아키텍처



06. ERD



07. 적용기술

1. Spring Scheduler

주식 인기종목 30개 15분 간격으로 크롤링 2. Crawling

Jsoup을 활용하여 주식 종목 크롤링

3. API

1) Kakao API (알림톡)

- 이체 시 메시지 발송

2) YouTube Data API

- 하나티비 실시간 목록 반영

4. coolsms

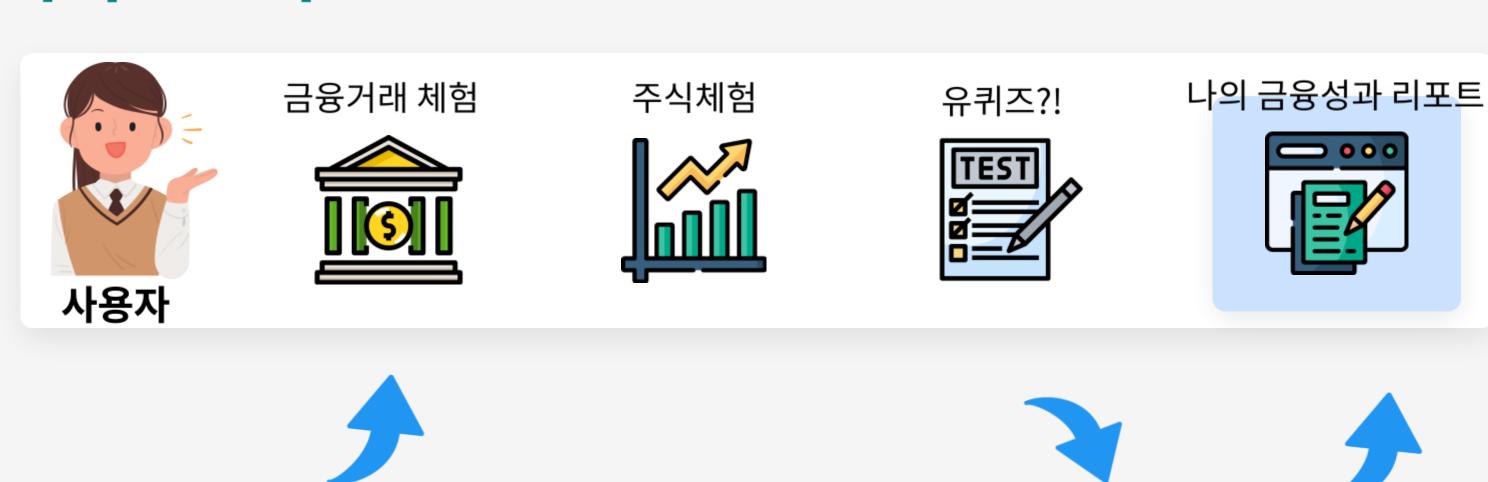
계좌 개설 시, 본인인증

5. JavaMailSender

나의 금융성과리포트 선생님, 학부모에게 발송 6. Spring Locale

다국어 지원 (한,중 구현)

08. 시나리오 요약















⋻회원가입

글로그인

한국어 >



Let's PlayHana With Us!

회원가입

체험시작!





09. 프로젝트를 마치며,

개선사항

1.학교 승인 시스템

✓ 협약학교 수락 시, 학교, 학년, 학급 별 그룹화를 통한 시스템 활성화

2. 서비스 확대

- ✔ 아이부자앱과 연동
- ✓ 메타버스 서비스에 삽입

3. 퀴즈

✓ 학년 별 난이도 세분화

4. 리포트 생성 + 메일발송 자동화

느낀점

- 1. 계속해서 시도하고, 스스로 해결해가면서 **성취감과 재미를** 느낌. 점점 개발 속도가 빨라지면서, 이젠 도움을 줄 수 있는 사람으로 성장하였음. 앞으로 **개발자**로서 성장에 대한 **자신감을** 얻게 해준 프로젝트.
- 2. 직접 모델링부터 디자인까지 구현해보며 개발 프로세스를 이해하고, 모델링의 중요성 및 API사용, 스프링 mybatis를 잘 다룰 수 있게 되었다.

PlayHana



감사합니다

하나금융TI 교육생 한주희 광명융합교육기술원 데이터분석과