

※ 제출한 서류는 반환되지 않습니다.
같은 팀으로 구성된 경우, 개발기획서 내용이 동일해야 합니다.

Shinhan Bank Hackathon with SSAFY 개발기획서

1. 요약서

팀명	파이리.net
팀장	나해란
팀원	김상범, 나해란, 이수민, 이지원
해커톤 주제	신한 금융 서비스와 청소년 금융 교육의 연결
프로젝트 개요	청소년을 위한 금융 교육 어플 [Sol:e(소리)]

2. 제안 배경 및 활용방안

기획 배경	<div></div> <p>“혹시 내가 금융문맹?” ...초중고 금융교육 의무화해야/YTN</p> <p>“문맹은 생활을 불편하게 하지만 금융 문맹은 생존을 불가능하게 만들기 때문에 문맹보다 더 무섭다”-앨런 그린스펀</p> <p>초, 중학생들을 위한 디지털 자산 관리 및 금융 교육 서비스 금융 교육에 대한 필요성이 대두되고 있는 현재, 디지털에 기기에 익숙한 Z세대들을 위한 디지털 자산 관리와 금융 교육 서비스가 필요하다고 생각하여 Sol:e를 기획하게 됨.</p>
아이디어 차별성	<p>신한의 인터넷뱅킹 어플 Sol과 에듀의 e를 결합한 “Sol:e”</p> <p>Sol:e는 초등학생에서 중학생까지의 학생들을 대상으로 디지털 자산 관리 서비스와 눈높이에 맞는 교육 서비스를 제공함. 학생들의 보호자들은 편리하게 학생들에게 용돈을 송금할 수 있고 자녀의 자산 관리 능력을 키울 수 있음.</p> <p>체험형 교육</p> <p>‘금융 교육’ 이라는 키워드나 ‘상품’의 느낌이 강했던 이제까지의 접근 방식과 달리 Sol:e는 아이들이 직접 교육에 참여하고 어렵게 느껴지는 금융 개념을 어린이의 눈높이로 낮추기 위해 보상과 발전 시스템을 동시에 사용함.</p> <p>교육의 몰입을 높여주는 보상체계</p>

※ 제출한 서류는 반환되지 않습니다.

같은 팀으로 구성된 경우, 개발기획서 내용이 동일해야 합니다.

간단한 슷폼형태의 교육 콘텐츠를 만들어 교육의 허들을 낮추면서 포인트를 제공해 보상하고 보호자들이 참여하여 심부름 등 실천적인 퀘스트를 아이에게 주고, 아이는 이를 완수해 그에 따른 보상을 받는 시스템을 통해 보다 유동적인 보상 시스템을 마련함.

Sol:e 마을 키우기

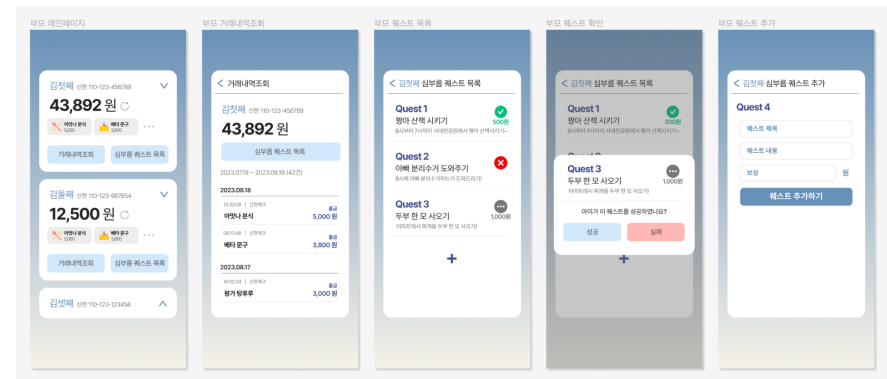
또한 용돈이라는 매개체를 이용해 소비를 할 때마다 소비 유형별로 발전하는 Sol:e 마을의 모습을 통해 돈이라는 것이 단순히 사용하는 것이 아니라 투자와 발전의 측면에서 사용될 수 있음을 재밌게 알려주는 게이미피케이션 콘텐츠를 구현.

1. 로그인 및 회원가입



Sol:e 로그인 페이지 구축. 보호자와 자녀로 유저를 나눠 회원가입을 받음. 자녀의 경우 보호자 회원의 DB에 등록하기 위해 보호자 아이디를 입력해야 함.

2. 보호자 회원의 Sol:e 이용 과정



자녀의 계좌 잔액과 최근 사용처를 한 눈에 볼 수 있음.

다자녀의 경우 여러 자녀를 등록할 수 있음.

자녀에게 퀘스트를 등록해 자녀가 이를 수행하면 보상을 지급할 수 있음.

3. 자녀 회원의 Sol:e 이용 과정

아이디어 실현
및
구체화 방안

※ 제출한 서류는 반환되지 않습니다.

같은 팀으로 구성된 경우, 개발기획서 내용이 동일해야 합니다.

	<div data-bbox="523 241 1385 548"> </div> <p>자신의 거래 내역을 통해 Sol:e에서 분류한 소비 카테고리에 따라 마을의 빌딩들이 커져가는 모습을 볼 수 있음.</p> <p>금융 상식 퀴즈를 풀고 포인트를 받을 수 있음.</p> <p>포인트를 쌓아 기프트콘 상품으로 교환할 수 있음.</p>
<p>기대효과</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 평생 고객 관계의 구축 <p>어린 잠재 고객들과 평생 고객 관계로 이어지기 위한 기회로, 10대부터 신한을 통해 금융을 학습하여 신한에 대해 좋은 인상을 남겨 이들이 성인이 되어서 주 거래 은행을 선택할 때 영향을 줄 수 있을 것</p> 2. ESG 경영 측면에서 지속가능한 발전을 도모 <p>어린이들의 금융 지식을 조기에 함양시키고, 합리적인 소비 습관을 형성시켜 금융 문맹과 비합리적 소비 생활을 예방할 수 있어 사회 공헌의 측면에서 우리 사회에 선한 영향력을 행사.</p>

※ 제출한 서류는 반환되지 않습니다.

같은 팀으로 구성된 경우, 개발기획서 내용이 동일해야 합니다.

핵심 기능 설명

1. 이론적 금융과 실천적 금융에 대한 서비스 제공

기존에는 아이에게 머리 아프고 멀게만 느껴졌던 금융이라는 분야의 인식을 바꾸기 위해 교육을 통한 이론적 방식과 보호자로부터의 퀘스트, 그리고 자발적인 가계부 관리 등의 실천적인 방식을 모두 활용하여 접근하여 금융에 대한 거리감을 줄임.

2. 스스로 계좌 관리하기

보호자들이 자녀의 계좌에 용돈을 입금하고, 아이들은 이를 합리적으로 사용하며 경제 관념과 건강한 소비 습관을 키우게 됨.
(예산 설정하기, 비용 기록 등을 직접 실행, 목표를 달성하면 포인트를 얻을 수 있음)

3. 보호자와 자녀 사이의 경제적 상호작용 증진

보호자가 아이의 계좌 거래 내역을 확인하고 용돈을 송금하거나 심부름같은 목표 설정을 통해 아이들의 특정 행동을 장려할 수 있고 아이들은 보상을 얻기 위해 스스로 용돈을 관리하고 정해진 목표를 이루기 위해 노력하게 만듦.

4. Sol:e 마을 키우기

내 소비 성향을 기반으로 성장하는 도시 Sol:e 마을에서 자신의 거래내역에서 거래유형에 맞는 건물이 단계적으로 성장하면서 나만의 Sol:e 마을을 키울 수 있음.

5. 금융상식퀴즈

아이들의 연령대 별로 다른 난이도의 금융 상식 콘텐츠를 제공하고 아이들이 스스로 학습하거나 퀴즈를 통과하면 시스템상 재화인 포인트를 얻을 수 있음.

6. 포인트의 교환

금융상식퀴즈를 통해 얻은 포인트는 포인트에 맞는 기프트콘으로 교환이 가능함.

※ 제출한 서류는 반환되지 않습니다.

같은 팀으로 구성된 경우, 개발기획서 내용이 동일해야 합니다.

<p>활용할 신한은행 API (다중 선택 가능)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 계좌 잔액 조회 2. 계좌 거래내역 조회 3. 예적금계좌 내역 및 상세조회 4. 이체 5. 예금주 실명조회 6. 1원 이체
---	--

3. 개발 내용

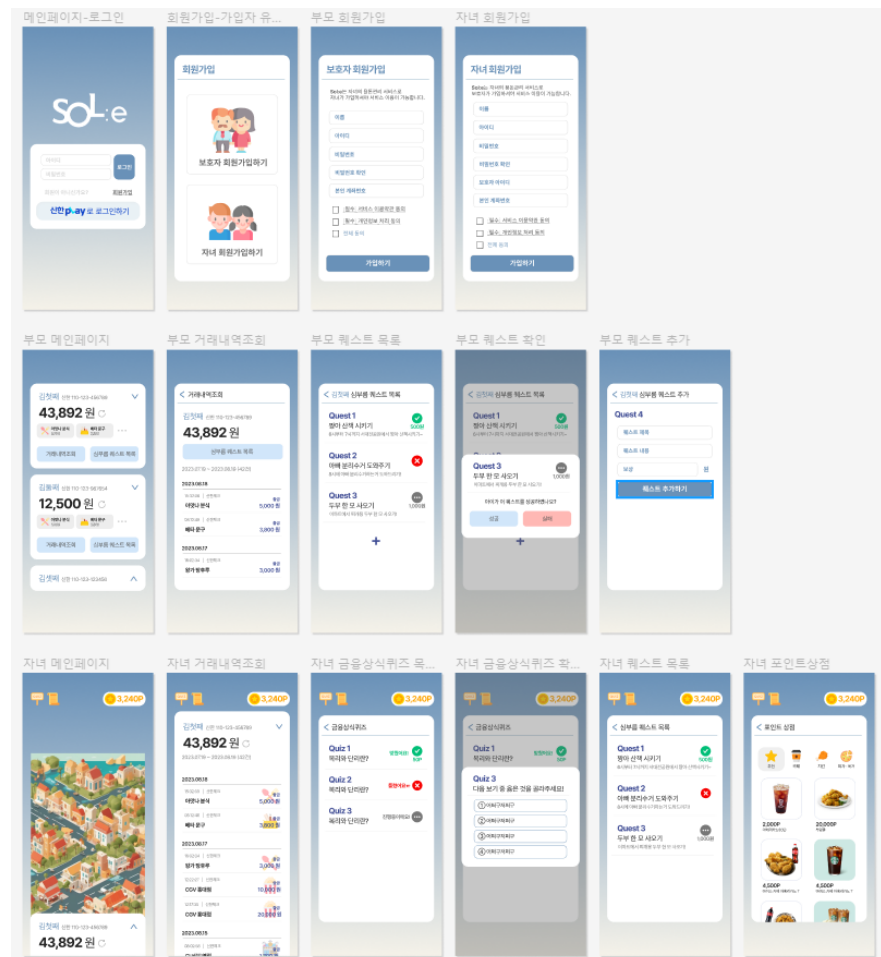
<p>사용 언어 및 프레임워크</p>	<p>Frontend : React.js Backend : 파이썬(django)</p>
<p>개발 내용 (플로우차트, ERD, 간트 차트 등 사진 첨부 가능)</p>	<p>플로우 차트</p> <pre> graph TD Start([Sol.e 연계 상품 가입]) --> IsMember{기존 회원인가?} IsMember -- Yes --> Login[/ID, PWD 입력/] IsMember -- No --> Select[보통자, 자녀 회원가입 선택] Login --> IsRegular{보통자계정인가?} IsRegular -- Yes --> RegisterChild[자녀 계좌 등록] RegisterChild --> GetBalance[/계좌 잔액 api 잔액/] GetBalance --> PayFee[이체 API로 심부름비 지급] PayFee --> RegisterQuest[심부름 퀘스트로 등록] RegisterQuest --> QuestDone1{퀘스트 완료} QuestDone1 -- Yes --> PayFee IsRegular -- No --> Start2[시작] Start2 --> CheckPoints[포인트 조회] CheckPoints --> PayPoints[포인트 지급] PayPoints --> BuyGoods[상품 구매] BuyGoods --> GiftCard[/기프티콘/] Select --> EnterInfo[/ID, 비밀번호, 개인정보, 계좌번호 정보 입력/] EnterInfo --> CheckName[/예금주 실명 조회 API 정보 확인/] CheckName --> IsSame{동일한가?} IsSame -- Yes --> SignUpDone[회원가입 완료] IsSame -- NO --> Login IsRegular --> GetBalanceAPI[/계좌 잔액api 잔액 확인/] GetBalanceAPI --> CheckTx[/거래 내역 조회/] CheckTx --> CheckConsumption[소비 확인] CheckConsumption --> VillageDev[마을 발전] VillageDev --> QuestDone2{퀘스트 완료} QuestDone2 -- Yes --> PayFee </pre>

※ 제출한 서류는 반환되지 않습니다.

같은 팀으로 구성된 경우, 개발기획서 내용이 동일해야 합니다.

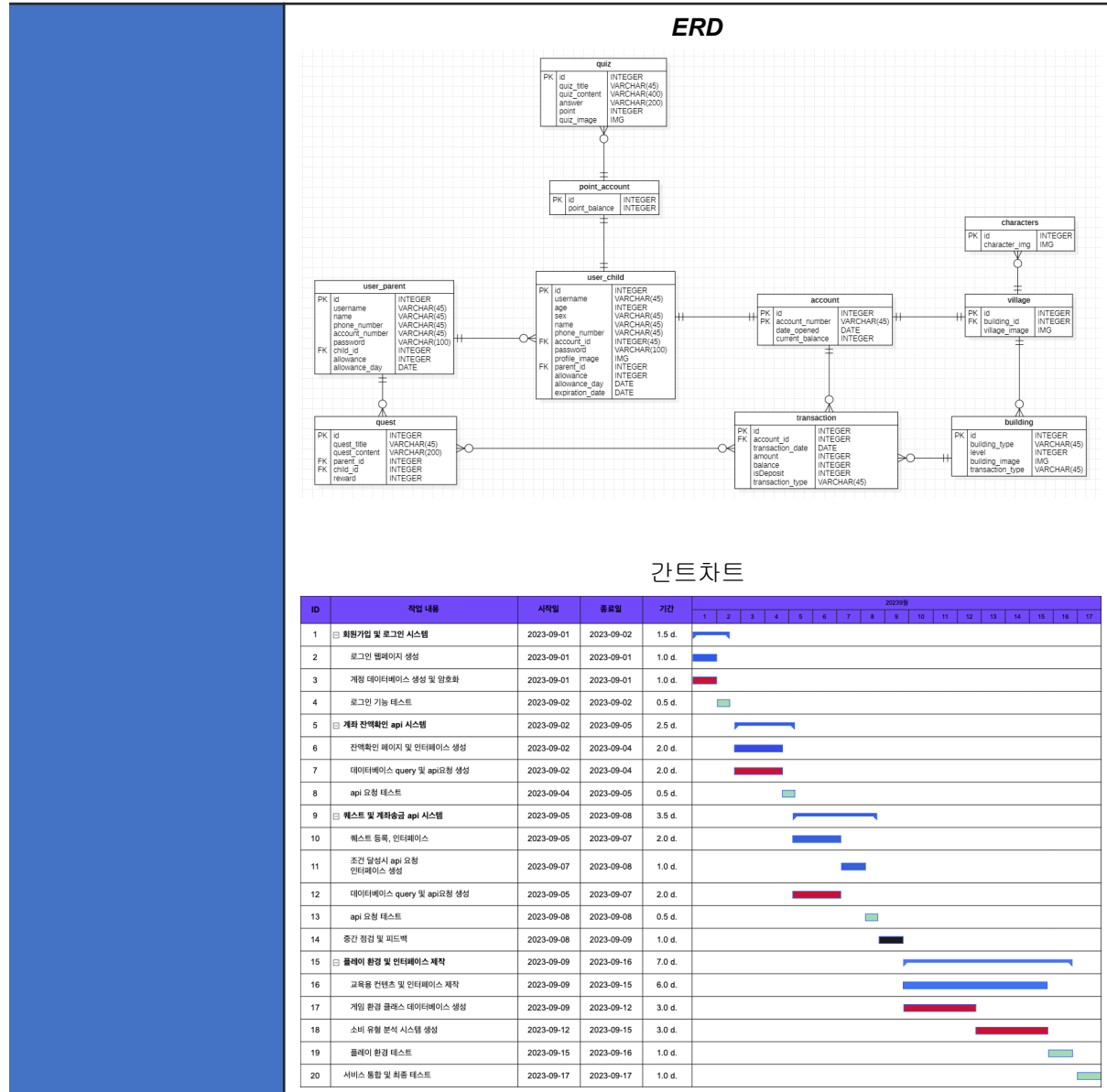
Figma

<https://www.figma.com/file/C81EunYDZfIODjSOHuixQS/Sol%3Ae?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=FWKAGPY3Q7ivTb3t-1>



※ 제출한 서류는 반환되지 않습니다.

같은 팀으로 구성된 경우, 개발기획서 내용이 동일해야 합니다.



4. 역할 분담

이름	역할 및 수행 업무
나해란	프론트엔드 팀장 (플레이 환경 및 인터페이스 제작 담당)
이지원	백엔드 팀원 (계좌 잔액확인 api 시스템 담당)
이수민	프론트엔드 팀원 (회원가입 및 로그인 시스템 담당)
김상범	백엔드 팀장 (계좌 잔액확인 api시스템 담당)

※ 상세하게 작성하시기 바랍니다.