### 블록체인이론과 실습 과제1

# 블록체인 크라우드 펀딩 회사 BADIZ Project



컴퓨터정보통신대학원 디지털융합금융학과 3조 정낙현,엄호천,박진수,김주원

### **Contents**



- 를 블록체인 크라우드 펀딩 회사
- 2. BADIZ 소개
- 3. BADIZ 사업모델
- **4.** BADIZ 토큰 생태계
- **5.** BADIZ 플랫폼
- 6. BADIZ 로드맵
- 7. 부록



# 1-1. 블록체인 크라우드 펀딩 회사

### 1) 수익형 펀딩: 엔터테인펀드 크라우드 펀딩

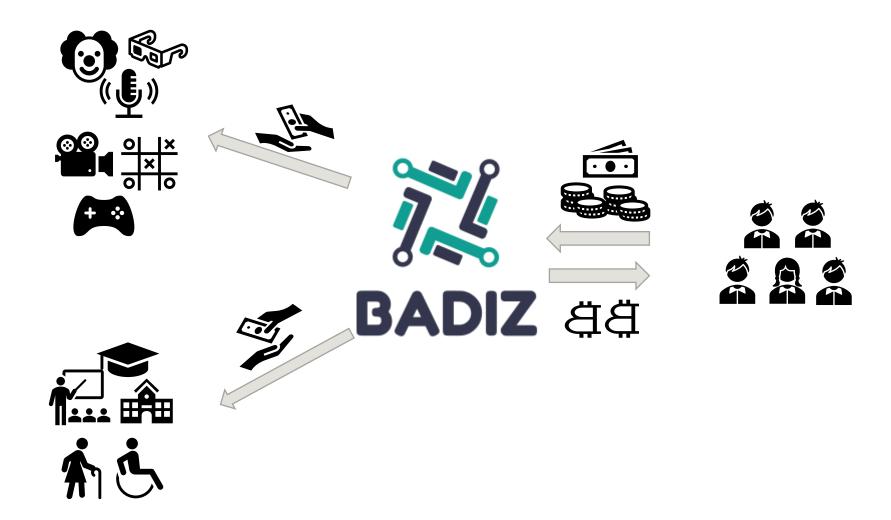
- 연예인 꿈나무(유투버,인플루언서) 양성 투자 펀딩
- 영화기획 투자 펀딩
- 게임기획 투자 펀딩
- 크라우드 펀딩을 통하여 투자자 자금을 모집 후 투자자에게 토큰발행, 투자대상을 발굴하여 지분투자 및 대출계약을 하여 발생하는 수익을 투자자에게 배분

### 2) 비수익형 펀딩: 사회복지 크라우드 펀딩

- 학자금/장학금 지원 펀딩
- 기부금 펀딩
- 크라우드 펀딩으로 투자자 모집 , 펀딩대상 선정 후 투자금이나 수익을 사회복지사업에 투자

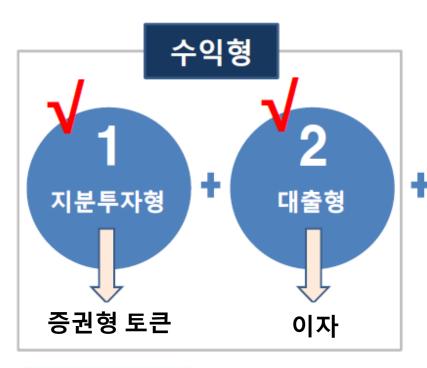


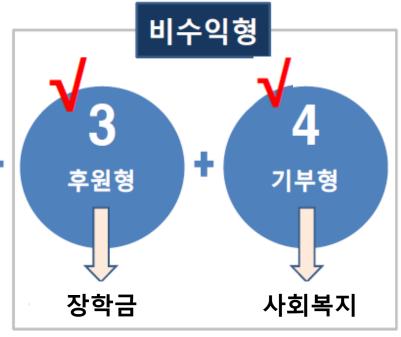
# 1-2. 블록체인 크라우드 펀딩 개요





# 1-3. 블록체인 크라우드 펀딩 모델







토큰투자 (지분상승,배당수익)



대출계약 (이자)



비금전적 보상 (재능기부)



비금전적 보상 (사은품,감사카드)





### 2-1. 회사 개요

사명	웹사이트	로고
BADIZ	http://nhjung74.cafe24.com/	BADIZ

#### 슬로건

■ Speed : 빠른 크라우드 펀딩

■ Simple : 단순한 크라우드 펀딩

■ Security : 블록체인 기반 보안강화

■ Scalable : 다양한 크라우드 펀딩 기회





# 2-2. 주요인력



정**낙현 (CEO)** BADIZ 총괄 대표



**엄호천 (CFO)**BADIZ 총괄 재무기획



**박진수 (CTO)** BADIZ 총괄 기술



**김주원 (CMO)**BADIZ 총괄 마케팅



### 2-3. 회사 미션

세계에서 가장 빠르고 확장 가능하며 쉬운 블록체인 크라우드 펀딩 제공 we aim to make Crowd Funding the fastest, most scalable, and easiest to use blockchain in the world.



**Fastest** 

■ 빠른 크라우드 펀딩



Scalable

■ 다양한 크라우드 펀딩



User-Freindly

■ 사용자 친화적



# 2-4. 크라우드 펀딩 문제점

#### 기존 크라우드 펀딩 문제점

- 법,규제에 의한 펀딩 절차 복잡
- 비싼 수수료
- 투자자 의사 결정 어려움

### wadiz

**CROWDY** 

tumblbug

OHMYCŎMPANY

**INDIEGOGO** 





#### **BADIZ**

- 빠른 크라우드 펀딩 투자
- 싼 수수료
- 투명한 투자 집행 / 의사결정



### 2-5. 솔루션

### 블록체인 크라우드 펀딩

- 지분투자형
- 대출형
- 후원형
- 기부형



#### 투자자

- 보안 강화
- 의사 결정
- 투자 기회



### 자금 수요자

- 자금 조달
- 기회 제공



#### 엔터프라이즈

- 유연성향상
- 커뮤니티





### 2-6. Bussiness Model Canvas

#### $\checkmark$ Value Propositions Customer Relationships **Key Partners Key Activities Customer Segments** • 다양한 투자기회 • 인터넷,모바일 사용층 • 게시판,커뮤니티 • 투자대상발굴 및 심사 • 유투버 • 성장 참여기회 제공 • SNS 접속 층 • 커뮤니티 운영 • 투자심사 • 영화기획사 • 원활한 자금조달 • 나이,지역 제한 없음 • 포인트,마일리지 • 토큰발행 • 방송종사자 • 홍보효과 • 객장,성별 제한 없음 • 투자그룹(동호회) 홍보 • 게임개발사 • 사회적 기부 • 사후관리 • 학교,장학재단 • 기부자금 모집, 집행의 • 기부자금 활용 감시 • 복지재단 투명성확보 • 총회 투표 • 공동의사결정 **Kev Resources** Channels $\sim$ 5 • 양질의 투자대상 • 크라우드 펀딩 사이트 • 어플리케이션(모바일) • 소셜미디어(SNS) • 투자교육 Revenue Streams Cost Structure • 사이트구축 • 선취수수료 • 서버비용 • 광고수익 • 마케팅비용 • 성공보수

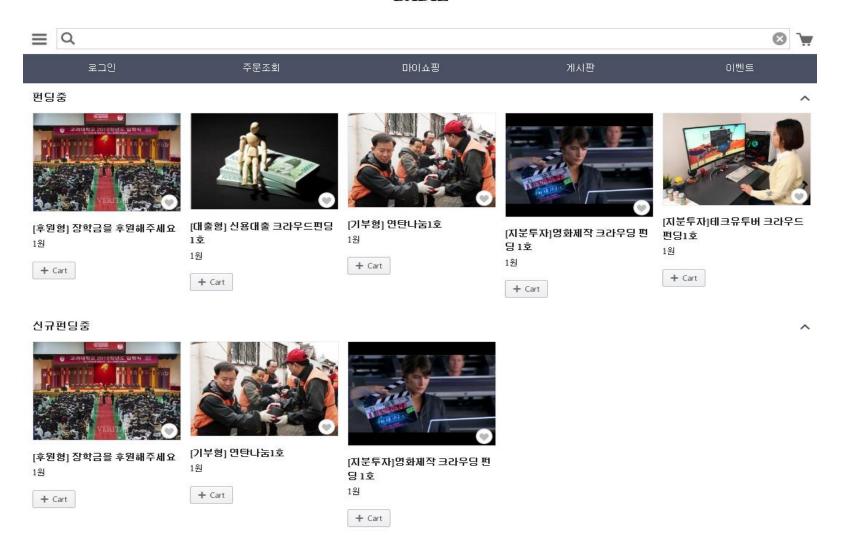


광보비용

12

# 2-7. BADIZ 사이트

#### BADIZ







### 3-1. 지분투자형 블록체인 크라우드펀딩



#### 지분투자형 블록체인 크라우드펀딩

- ① 펀딩 개시 투자자 모집
- ② 펀딩 완료 투자자들 보유한 이더리움을 펀딩계좌로 입금, BAZ를 투자자계좌로 입금
- ③ 투자자금 집행 펀딩계좌의 자금 집행 1차,2차
- ④ 수익금 분배 펀딩계좌로 수익금 입금되면 BAZ를 보유한 투자자에게 보유비율만큼 이더리움 입금
- ⑤ 펀딩 청산 BAZ를 보유한 투자자에게 보유비율만큼 이더리움 입금 , BAZ 소각,펀딩 청산



### 3-2. 대출형 블록체인 크라우드펀딩

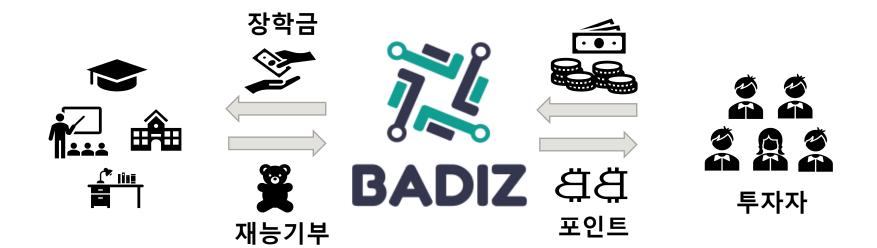


#### 대출형 블록체인 크라우드펀딩

- ① 펀딩 개시 투자자 모집
- ② 펀딩 완료 투자자들 보유한 이더리움을 펀딩계좌로 입금, BAZ를 투자자계좌로 입금
- ③ 투자자금 집행 펀딩계좌의 자금 집행 1차,2차
- ④ 대출이자 분배 펀딩계좌로 대출이자 입금되면 BAZ를 보유한 투자자에게 보유비율만큼 이더리움 입금
- ⑤ 펀딩 청산 BAZ를 보유한 투자자에게 보유비율만큼 이더리움 입금 , BAZ 소각,펀딩 청산



# 3-3. 후원형 블록체인 크라우드펀딩

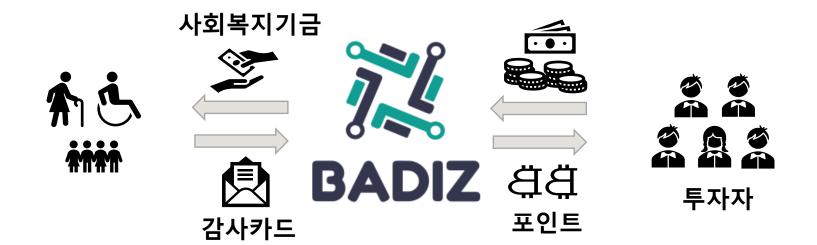


#### 후원형 블록체인 크라우드펀딩

- ① 펀딩 개시 투자자 모집
- ② 펀딩 완료 투자자들 보유한 이더리움을 펀딩계좌로 입금, BAZ를 투자자계좌로 입금
- ③ 투자자금 집행 펀딩계좌의 자금 집행 l차 ,2차 집행자금 비율만큼 투자자 보유 BAZ 소각
- ④ 펀딩 종료 최종자금 집행 후 투자자의 BAZ 소각,펀딩 청산



### 3-4. 기부형 블록체인 크라우드펀딩



#### 기부형 블록체인 크라우드펀딩

- ① 펀딩 개시 투자자 모집
- ② 펀딩 완료 투자자들 보유한 이더리움을 펀딩계좌로 입금, BAZ를 투자자계좌로 입금
- ③ 투자자금 집행 펀딩계좌의 자금 집행 l차,2차 집행자금 비율만큼 투자자 보유 BAZ 소각
- ④ 펀딩 종료 최종자금 집행 후 투자자의 BAZ 소각,펀딩 청산



# 3-5. 환전, 발행 개념



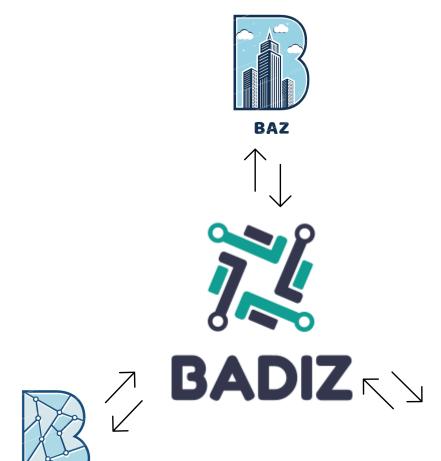
# 3-6. 크라우드 펀딩 수수료 체계







# 4-1. BADIZ 토큰 모델







**BAV** 

### 4-2. BADIZ 토큰 종류



이름 : BAZ Token

심볼 : BAZ 단위 : 1

종류 : 증권형 토큰 (DAI)

설명 : 지분 소유권 , 수익금



이름 : BAV Token

심볼 : BAV 단위 : 1

종류 : 거버넌스 토큰 (DAO)

설명 : 최초 BADIZ 비즈니스 시작과 동시에 ICO

투자 및 의사결정 투표



이름 : BAP Token

심볼 : BAP 단위 : 1

종류: 거래형 토큰

설명: 리워드, 포인트, 크라우드펀딩시 발행,

상품구매, 크라우드 펀딩 자금 환전가능



### 4-3. BADIZ 토큰 할당



#### **BAV Token**

투표	수량	비율	
채굴	1,500,000,000	50%	활동에 따른보상, Air Drop 등
판매	1,500,000,000	50%	Public/Private Sale , ICO 등

최초 발행 및 할당 수량: 3,000,000,000

BAV 소유자들이 투표를 통해 변경 , BADIZ 공식채널에 고지

### 토큰 (BAV) 판매금 활용 계획 (안)

비율	수량	활용계획
20%	300,000,000	BADIZ 플랫폼 개발
50%	750,000,000	마케팅 , Air Drop 등
20%	300,000,000	연구소 설립 및 운영
10%	150,000,000	자체 FUNDING 자금



### 4-4. BADIZ 블록생성 보상 시스템

### 블록생성

① 블록생성 : 마스터노드

② 블록타임 : 3초

③ l회 블록생성 수: 5 BAZ

④ 펀딩별로 별도 블록 생성 (총 21개 블록체인 가능)

### 블록생성 후 보상

	마스터 노드(M-N)	서브노드(S-N)	F-ACCOUNT	B-ACCOUNT
1 회 블록생성수 연 5% 기준(BAZ)	5 BAZ			
블록타임(초)	3초			
보상비율	40%	40%	15%	5%
노드수	21	63	-	-

- ① l회 블록 생성시 5 BAZ 발행하며, 블록 당 40% 보상비율로 보상 받는다.
- ② 서브노드는 l회 블록 생성시 발행된 5 BAZ 중에 블록 당 40% 보상비율로 보상을 받으며, 받은보상을 가지고 서브노드의 노드수로 1/n 나누어서 분배된다.



### 4-5. 노드

### 노드

- ① 마스터 노드는 서브 노드의 투표로 선출 , 플랫폼 유지시 의사결정권한
- ② 플랫폼에서 요구하는 권장사양의 서버를 운영
- ③ 코인 전체 물량의 0.2% BAZ 을 보유 (미달 시 블록보상 지급 안됨)
- ④ 블록생성을 통해서 BAZ 발행
- ⑤ BAZ 트랜잭션 처리
- ⑥ 투자진행시 투자결정 및 투자 관리 역할
- ⑦ 플랫폼 유지 위한 종합적인 의사결정

마스터 노드	서브 노드
블록생성	DApp 리소스 제공
트랜잭션 처리	트랜잭션 수집
투자를 위한 설정 및 기업 선정	투자리스트 선정
BADIZ 플랫폼 위한 의사결정	유사시 마스터 노드 대신 서버운영



### 4-6. ACCOUNT

#### F-ACCOUNT

- ① 마스터노드에 의해 블록이 생성될 때 마다 블록 당 15% 보상비율로 BAZ 적립
- ② 투자에 사용되는 자금
- ③ 투자처에서 발생한 배당을 입금 및 투자자 분배시 사용

#### **B-ACCOUNT**

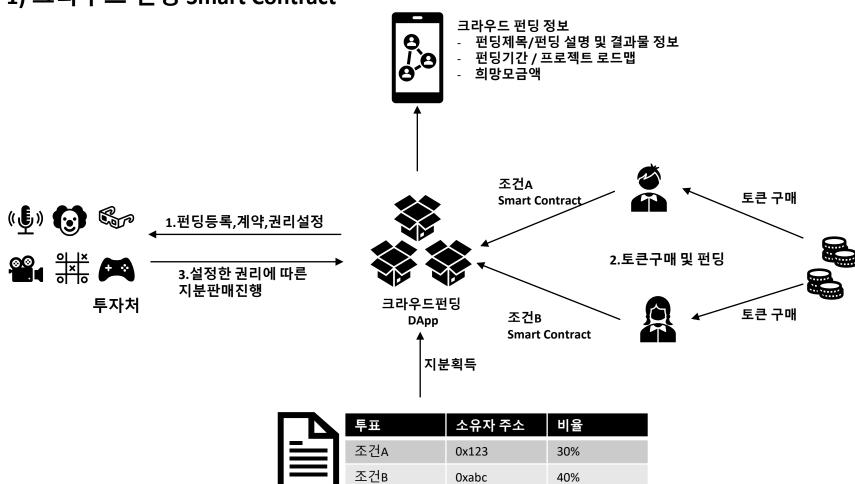
- ① 마스터노드에 의해 블록이 생성될 때 마다 블록 당 5% 보상비율로 BAZ 적립
- ② 투자 진행후 투자자의 안전을 위해 사용
- ③ 배당 분배시 배당의 1%를 적립





### 5-1. BADIZ Smart Contract

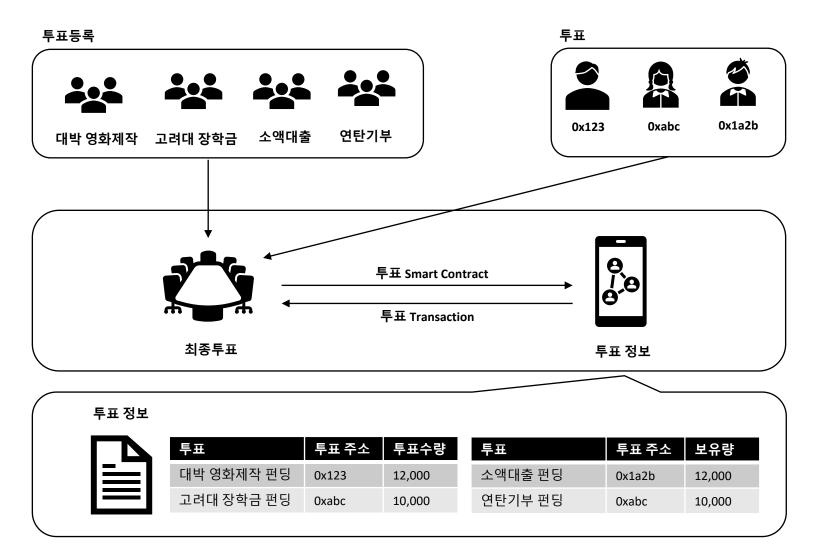
### 1) 크라우드 펀딩 Smart Contract





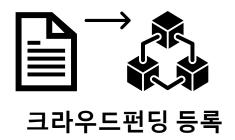
### 5-2. BADIZ Smart Contract

### 2) 早표 Smart Contract



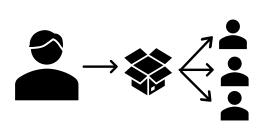


# 5-3. BADIZ Platform

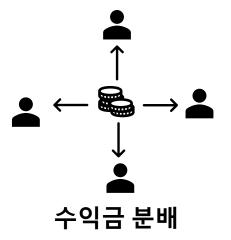




**Smart contract** 

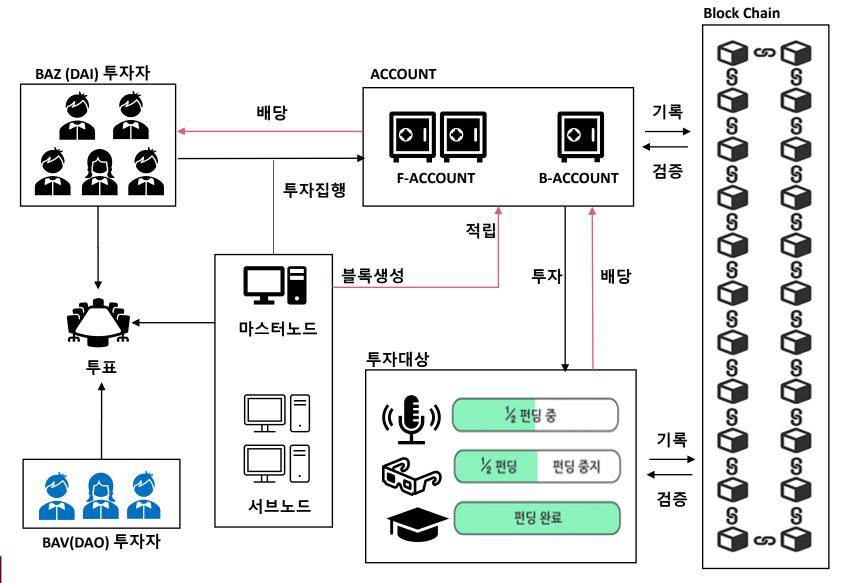


크라우드펀딩 과정 공개





### 5-4. BADIZ Platform Structure

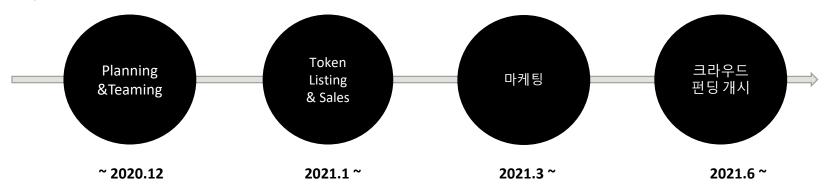


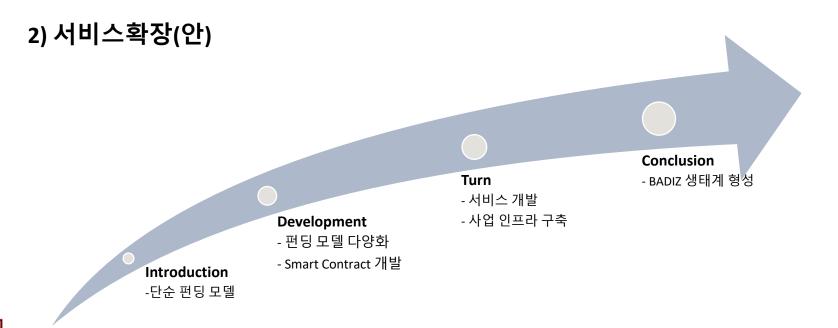




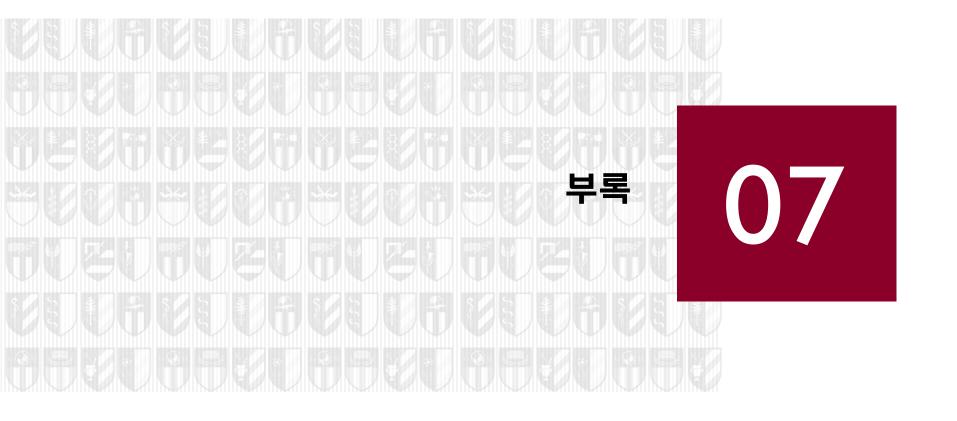
## 6. BADIZ 로드맵

### 1) 로드맵







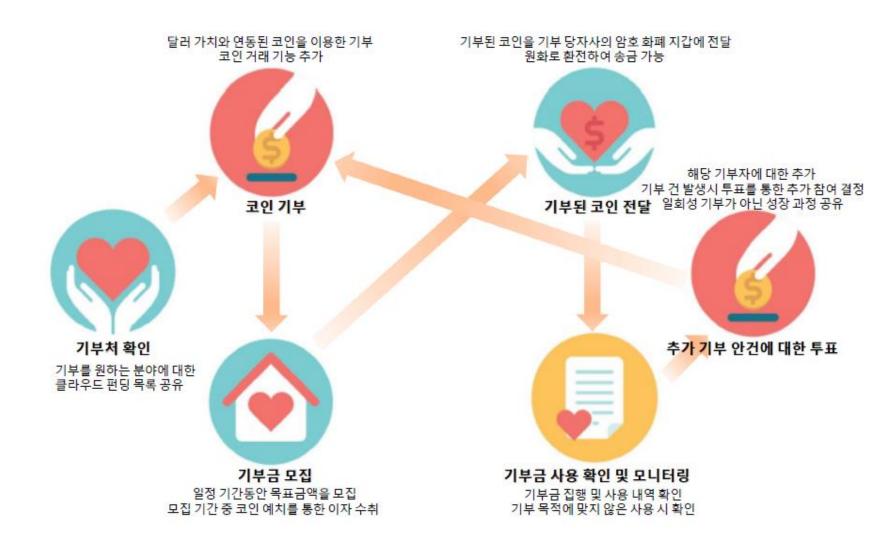


# 7-1. 장학금펀딩

	단순환급형(학생)	리워드환급형(학생)
순수기여형 (투자자)	- 투자자는 거버넌스토큰 수취 - 학생은 상환 의무 보유 단순환급형(학생)은 일정 기간 이후 현금으로 상환	기부자는 거버넌스토큰 수취 리워드환급형(학생)은 본인이 제공 가능한 용 역, 서비스 등으로(토큰가치 환산) 상환 플랫폼 내 제3의 기부자(거래형토큰 보유)가 보유 토큰을 활용하여 서비스 수취
리워드기부형 (투자자)	- 기부자는 거래형 토큰 수취 / 학생은 상환의무 보유 - 기부자는 보유한 거래형 토큰으로 필 요 서비스 수취	거래형 토큰(포인트,리워드)을 활용 직,간접 서비스 거래 가능



### 7-2. 기부금펀딩





## 7-3. 시연(ICO)

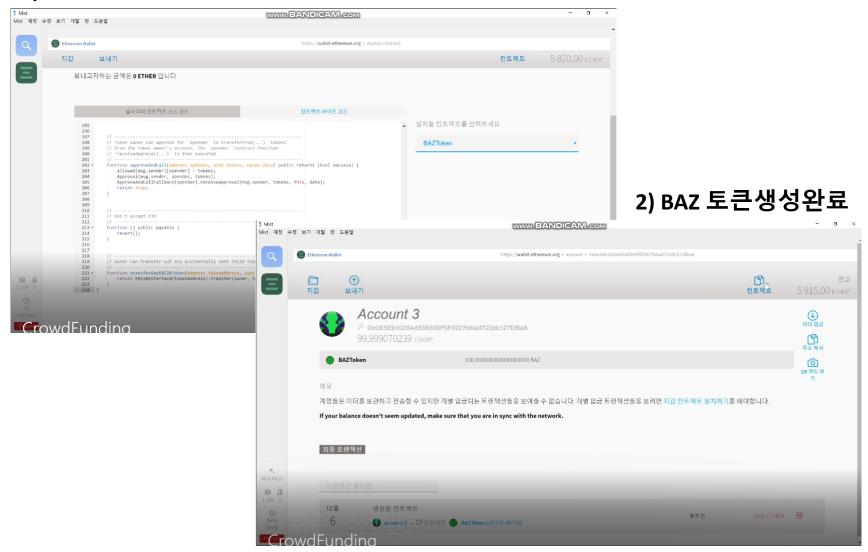
#### 소스코드 : ICO.sol

```
Q Q  ⊕ Home
                      ICO.sol crowd_funding.sol
           pragma solidity ^0.4.18;
420
        5 // Safe maths
        7 + library SafeMath {
               function add(uint a, uint b) internal pure returns (uint c) {
                   c = a + b;
                   require(c >= a);
               function sub(uint a, uint b) internal pure returns (uint c) {
                   c = a - b;
               function mul(uint a, uint b) internal pure returns (uint c) {
                   require(a == 0 || c / a == b);
               function div(uint a, uint b) internal pure returns (uint c) {
                   require(b > 0);
                   c = a / b;
           // ERC Token Standard #20 Interface
           // https://github.com/ethereum/EIPs/blob/master/EIPS/eip-20.md
       31 - contract ERC20Interface {
               function totalSupply() public constant returns (uint);
               function balanceOf(address tokenOwner) public constant returns (uint balance);
               function allowance(address tokenOwner, address spender) public constant returns (uint remaining);
               function transfer(address to, uint tokens) public returns (bool success);
               function approve(address spender, uint tokens) public returns (bool success);
               function transferFrom(address from, address to, uint tokens) public returns (bool success);
               event Transfer(address indexed from, address indexed to, uint tokens);
               event Approval(address indexed tokenOwner, address indexed spender, uint tokens);
           // Contract function to receive approval and execute function in one call
           // Borrowed from MiniMeToken
           contract ApproveAndCallFallBack {
               function receiveApproval(address from, uint256 tokens, address token, bytes data) public;
           // Owned contract
```



## 7-3. 시연(ICO)

### 1) BAZ 토큰생성



## 7-3. 시연(크라우드펀딩)

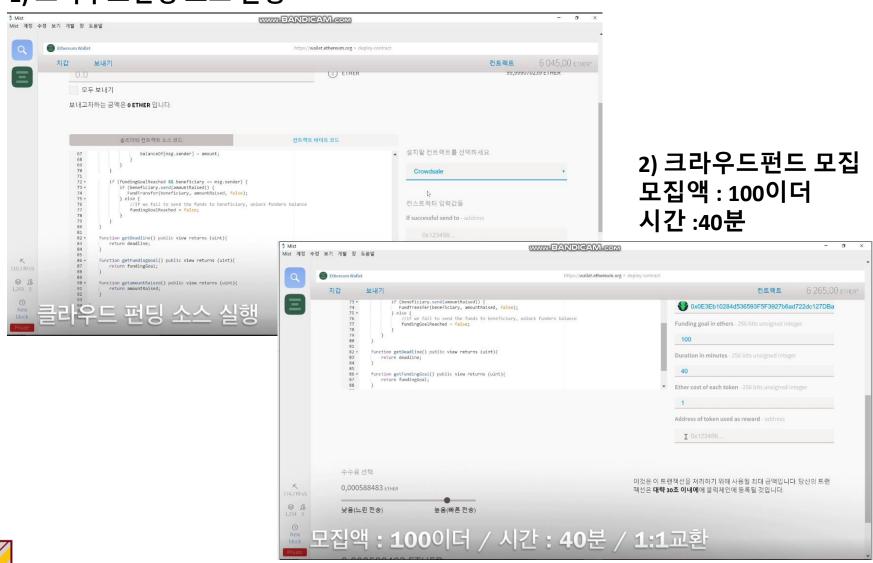
### 소스코드 : crowd\_funding.sol

```
Q Q AHome
                 ICO.sol
                           crowd_funding.sol > 
      pragma solidity ^0.4.18;
   3 ▼ interface token {
          function transfer(address receiver, uint amount) external;
   7 ▼ contract Crowdsale {
          address public beneficiary;
          uint public fundingGoal;
          uint public amountRaised;
          uint public deadline;
          uint public price;
          token public tokenReward;
          mapping(address => uint256) public balanceOf;
          bool fundingGoalReached = false;
          bool crowdsaleClosed = false;
          uint8 public decimals;
          event GoalReached(address recipient, uint totalAmountRaised);
          event FundTransfer(address backer, uint amount, bool isContribution);
          function Crowdsale(
              address ifSuccessfulSendTo,
              uint fundingGoalInEthers,
              uint durationInMinutes,
              uint etherCostOfEachToken,
              address addressOfTokenUsedAsReward
          ) public {
              beneficiary = ifSuccessfulSendTo;
              fundingGoal = fundingGoalInEthers * 1 ether;
              deadline = now + durationInMinutes * 1 minutes;
              price = etherCostOfEachToken * 1 ether;
              tokenReward = token(addressOfTokenUsedAsReward);
              decimals = 18;
          function () payable public {
              require(!crowdsaleClosed);
              uint amount = msg.value;
              balanceOf[msg.sender] += amount;
              amountRaised += amount;
              tokenReward.transfer(msg.sender, (amount / price) * 10**uint(decimals) );
              FundTransfer(msg.sender, amount, true);
          modifier afterDeadline() { if (now >= deadline) _; }
          function checkGoalReached() public afterDeadline {
              if (amountRaised >= fundingGoal){
                  fundingGoalReached = true;
                  GoalReached(beneficiary, amountRaised);
              crowdsaleClosed = true;
```



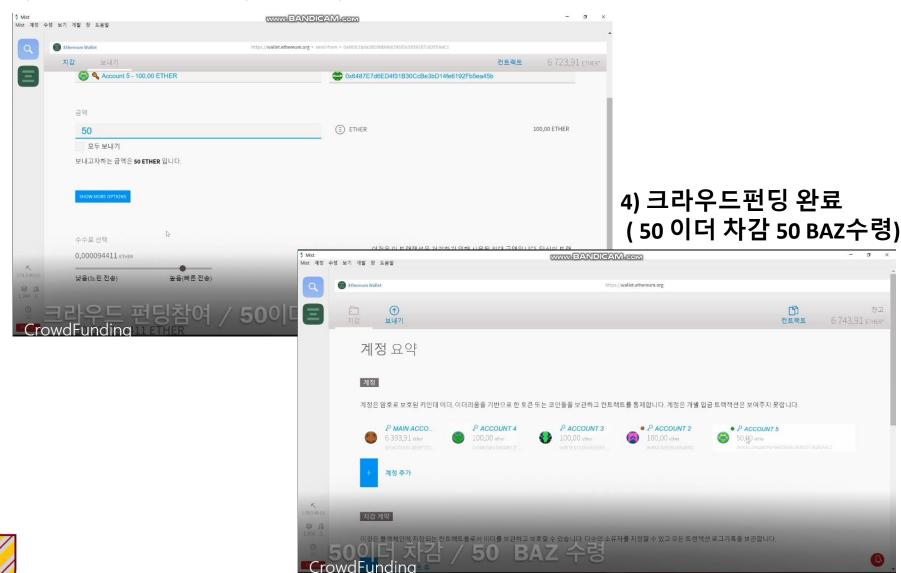
# 7-4. 시연(크라우드펀딩)

1) 크라우드펀딩 소스 실행



# 7-4. 시연(크라우드펀딩)

3) 크라우드펀딩 참여 (50 이더)



# 7-4. 시연(크라우드펀딩)

### 5) 크라우드펀드 모집완료





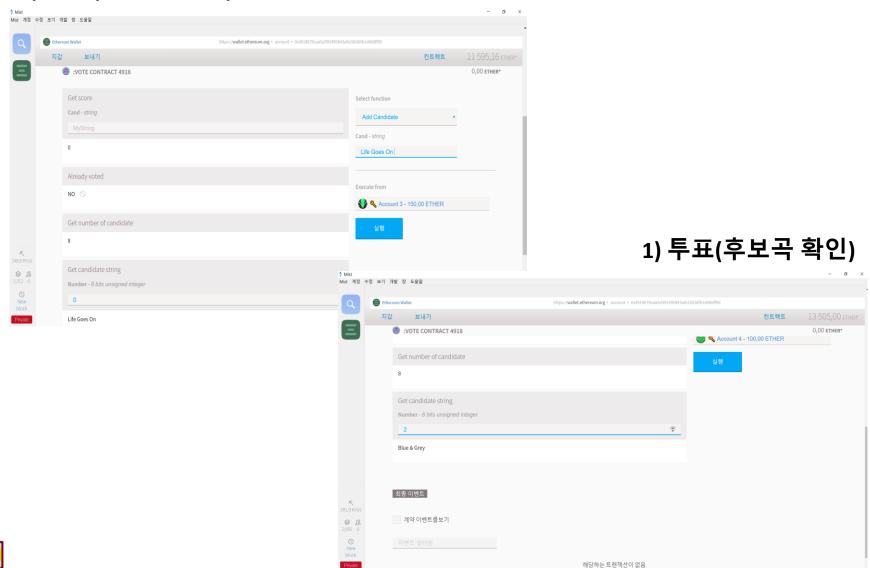
### 7-5. 시연(투표)

#### 소스코드 : vote.sol

```
crowd_funding.sol
                                                  vote.sol
     Q Q Mome
           pragma solidity ^0.4.11;
        3 - contract voteContract
ළුතු
               mapping (address => bool) voters;
               mapping (string => uint) candidates;
               mapping (uint8 => string) candidatesList;
               uint8 numberOfCandidate;
               address contractOwner;
               function voteContract() public{
                   contractOwner = msg.sender;
               function addCandidate(string cand) public {
                    for (uint8 i=0; i<numberOfCandidate; i++){
                        if(keccak256(candidatesList[i]) == keccak256(cand)){
                            add = false; break;
⋞
                    if(add){
                        candidatesList[numberOfCandidate] = cand;
                       numberOfCandidate++;
               function vote(string cand) public{
                   if(voters[msg.sender]){}
                   else{
                        voters[msg.sender] = true;
                        candidates[cand]++;
               function alreadyVoted() public constant returns(bool){
                    if(voters[msg.sender]){
                        return true;
                   else{
                        return false;
               function getNumberOfCandidate() public constant returns(uint8){
                   return numberOfCandidate;
               function getCandidateString(uint8 number) public constant returns(string){
                   return candidatesList[number];
               function getScore(string cand) public constant returns(uint){
```

# 7-5. 시연(투표)

1) 투표(후보곡 추가)





# 감사합니다