

# EAC Ecosystem

(Education Assessment Culture)

## Whitepaper



- 본 문서는 당사의 지적재산권이므로 무단배포 및 도용 시 법적 책임을 물을 수 있습니다.
- 본 문서는 일반적인 정보 제공용으로 제작되었으며, 본 문서의 어떠한 내용도 특정 회사 또는 개인과 개인 조건을 규정하는 것을 해석을 용인하지 않습니다.
- EAC PLATFORM PTE.LTD. 와 법률 관계가 없는 제3자의 행위 (또는 거래)에 어떠한 책임도 없음을 밝힙니다.
- 문서와 관련된 문의 사항은 support@eacplatform.com으로 주시기 바랍니다.

# Abstract

현재 글로벌 교육과 국내 교육의 문제점은 산업과 교육이 따로 움직이고 있다는 것입니다. 19세기의 커리큘럼과 교육 환경 속에서 20세기의 교사가 21세기의 아이들을 가르치고 있는 것이 우리의 현실입니다.

교육의 형태는 오프라인의 현장 교육에서 온라인 교육인 이러닝 1.0을 거쳐 모든 콘텐츠를 온라인에서 접할 수 있는 이러닝 2.0으로 발달하였지만, 일방적 정보 전달의 동영상 중심의 교육에 대한 문제점은 여전한 문제로 지적되고 있습니다.

이에 우리는 메타버스라는 제 3의 가상 공간에서 오프라인의 장점을 살린 이러닝 3.0 시대를 열고자 합니다.

먼저, 메타버스 플랫폼 안에서 지식 전달자는 물론 학습자 개개인이 가진 모든 지식과 노하우, 자기 자신만의 스토리에 대한 공유와 보장이 가능하도록 할 것입니다. 이와 관련하여 교육의 범주는 학교 교과 과정은 물론 자기 계발과 자기 성장을 위한 인문 사회, 문화, 예술 등 여러 분야의 콘텐츠를 다룰 예정입니다.

또한 digital product에 대한 저작권을 NFT로 보호하여 교육의 산물로 만들어진 학습자들의 아이디어가 양질의 콘텐츠를 생성하게 될 때 무한대에 가까운 혁신으로 NFT 2.0 시대를 맞이할 수 있을 것이라 기대합니다.

EAC PLATFORM PTE. LTD.는 전세계 모든 아이들이 21세기에 꼭 필요한 인재로 성장하기 위해 필수적인 학교 안팎의 모든 교육을 다음과 같은 기술을 도입하여 메타버스 공간에서 실현하는 프로젝트를 진행할 예정입니다.

- 1) 빅데이터 기반의 AI 분석 및 추천 기술
- 2) 학습자 행동데이터 기반
- 3) 부정행위 방지 기술
- 4) 블록체인을 통한 학습자의 데이터 자주권 보장

프로젝트 안에는 문화를 오프라인의 시공간에서만 이루어진 문화의 속성을 블록체인 기술과 메타버스의 기술을 결합하여 메타유니버스를 창조해내고, 그 안에 과거와 현재를 이어주고, 현재를 더욱 발전된 미래로 나아가는 새 길을 제시해 줄 것입니다.

전통 문화와 예술 분야는 오로지 사람이라는 매개체를 통하여 과거에서 현재로 더 나아가 미래로 전통문화와 예술이 계승이 가능했고, 시간과 공간의 제약 속에 갇혀 일부의 사람들만이 경험이 가능한 영역이었습니다.

기술이 발달한 2022년부터는, 블록체인, 메타버스 기술, 3D 모델링, 파형학습 등이 이러한 고부가가치의 문화 자원을 시공간의 제약 없이 체험하는 것을 가능하게 해 줄 수 있으며, V2.0으로 진행이 되면, 고유의 유니크한 가치를 지닌 전세계 10개국 이상의 문화 유산에 대한 보존과 계승을 가능하게 할 것으로 기대됩니다.

EAC Platform은 과거의 우수한 전통문화를 현재의 기술로 구현하여 미래의 새로운 가치를 창출하는 메타버스 플랫폼으로 국가의 전통 문화와 대중 문화 콘텐츠를 체험하고 싶은 글로벌 소비자가 해당 문화를 각 분야의 최고 레벨의 크리에이터가 Metasquare Platform 안에서 배우고, 향유하여, 문화를 적극 계승 전달하는 문화 교육 메타버스 플랫폼입니다. 또한 이곳을 방문하고 계승한 이용자들은 자신의 정체성과 창의성을 바탕으로 보다 발전된 제3의 (미래) 문화 콘텐츠를 새롭게 개발하여 메타버스 내에서 크리에이터가 되어, 진화된 문화 경제적 가치를 창출하고 보상받을 수 있도록 ECO 시스템을 구축할 예정입니다.

기존의 블록체인의 기술은 채굴, 보상, 코인거래, NFT 등에 한정적인 경제시스템에 발맞추어 있다면, 우리의 Metasquare 플랫폼은 블록체인 본연의 기술 + Metaverse Society + Meta-Economy를 만들어 내는 세계 최초의 가상세계와 같은 개념이 될 것입니다.

블록체인 기술이 Metasquare 플랫폼의 발전을 가속화 하기위해, 유저기반으로 성장하도록 돕고, Creator와 Student, Pro-consumer를 만들어, 거대한 글로벌 서비스 플랫폼으로 나아가도록 디자인되었습니다.

그리고, 개발자(유저)들도 서비스에 참여하여, 내가 만든 아이디어를 플랫폼에 유기적으로 연결하는 META-Economy를 만들어 스스로 성장하는 플랫폼이 되도록 디자인 할 것입니다.

Metasquare는 진보된 플랫폼으로 만들기 위해, 몇 가지 핵심기술 및 메커니즘을 통해 수행하고 있습니다.

- 1) 블록체인 네트워크를 기반으로 한 M2E Economy
- 2) 성장학습 Platform 기반으로 한 Meta-Society
- 3) 플랫폼과 코인의 확산을 가속화 하기 위한 Flow프로그램

문화와 기술의 만남은 새로운 생태계를 만들어 내고, 체험을 제공하여 사용자들이 플랫폼을 기반으로 성장하도록 하는 Culture META-Society 를 희망합니다.

이것은 다른 블록체인 커뮤니티의 도움과 재능 있는 개발자의 기여가 없었다면, 프로젝트의 유지는 어려웠을 것입니다.

우리는 프로젝트를 유지하고 성장하기위해 공정한 파트너십과 글로벌 Spectrum 확장, 오픈 플랫폼으로 지향으로 나아갈 것입니다.

# Table of Contents

## 1. BACKGROUND

### 1.1 블록체인과 에듀테크

### 1.2 K-Culture에 대한 설명과 Metaverse 의의

## 2. 핵심 비즈니스

### 2.1 EDUCATION

#### 2.1.1 SMILE

#### 2.1.2 SMILE International School

#### 2.1.3 SMILE University

### 2.2 ASSESSMENT

#### 2.2.1 TOEST

#### 2.2.2 G-mento

### 2.3 CULTURE

#### 2.3.1 BEATBOX

#### 2.3.2 K-Dance

#### 2.3.3 K-Pop

#### 2.3.4 K-Master(명인명장)

## 3. METASQUARE SPECTRUM

## 4. 블록체인과 METASQUARE

## 5. METASQUARE PLATFORM

### 5.1 ARCHITECTURE & DESIGN

### 5.2 NFT MARKETPLACE

### 5.3 EAC WALLET 및 OTHER

## 6. METASQUARE FUTURE DESIGN

### 6.1 ROADMAP

### 6.2 GOVERNANCE & CHALLENGES

## 7. INITIAL TOKEN PROGRAM

## 8. TEAM & ADVISORY

## 9. RISK & DISCLAIMER

## 10. APPENDIX

# 1. BACKGROUND

## 1.1 블록체인과 에듀테크

COVID-19로 인한 교육 기술(EdTech)에 대한 소비의 단기적인 급증은 향후 몇 년 동안 디지털 기술의 장기적인 통합과 훨씬 더 높은 온라인 교육 수준으로 전환되면서 재조정 될 것으로 예상됩니다. 이러한 전환에는 대부분의 학교와 대학이 여전히 디지털 성숙 여정의 시작 단계에 있기 때문에 학습, 데이터 및 관리를 위한 상당한 인프라가 뒷받침 되어야 합니다.

블록체인 기술은 교육의 구조 변환에 혁신을 가져다 주는 역할을 할 것입니다. 특히 분산원장기술(DLT)은 앞으로 교육에 많은 것을 제공할 것으로 보입니다. 블록체인 기술을 통해 수많은 정보 및 데이터 단위를 안전하게 저장할 수 있습니다 평가 보고서에서 중요한 문서에 이르기까지 모든 것을 블록체인 기술을 구성하는 블록에 안전하게 저장할 수 있습니다. 분산원장기술(DLT)시스템은 또한 여러 E-Learning 플랫폼의 인증, 규모 및 비용과 관련된 문제를 해결할 수 있습니다. 학생들 또한 DLT 시스템을 사용하여 자신의 성과를 높은 신뢰도를 바탕으로 확인할 수 있습니다.

블록체인 기술을 사용하여 교육 및 학습 프로세스를 주요 차원에서 다음과 같은 개선을 기대할 수 있습니다.



## **Empowerment for Learners**

### 학습자의 데이터 자주권 보장

블록체인을 통해 학생의 신원과 관련된 데이터 (예: 자격 증명, 학습한 기술 등)는 학생들이 자신의 데이터 자주권을 회복할 수 있는 기반이 될 것입니다. 학생들은 평생 학습 데이터 (강의실 내부 및 외부 모두)를 저장하고 이를 완전히 소유하고 액세스 할 수 있는 제3자에게 자주권을 행사할 수 있습니다. 이러한 방식으로 학습자는 학습 이력의 자격 증명을 정확하게 할 수 있고, 제 3자가 접근할 수 있습니다.

학생들이 모든 학습 데이터를 저장하고 다양한 관계자들과 공유할 수 있는 블록 체인 지갑계 또한 학습자의 데이터 자주권을 지키는데 역할을 하게 됩니다.

## **Security and Efficiency Enhancement**

### 교육 기관, 기업 및 학습자를 위한 보안 및 효율성 향상

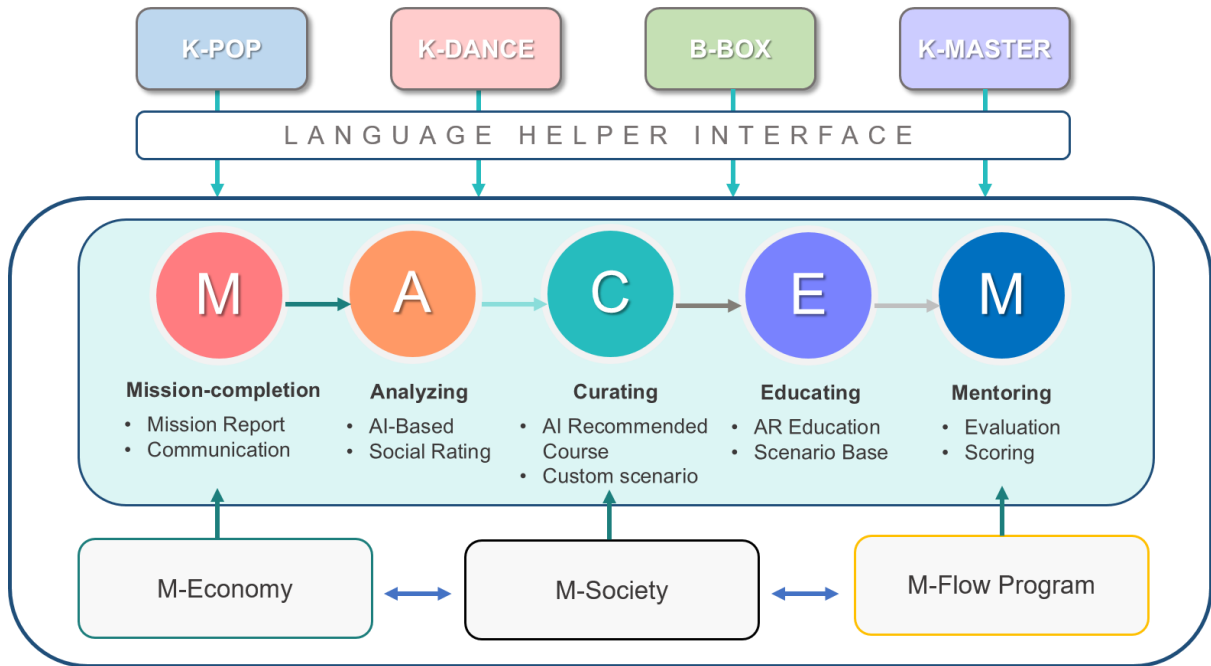
블록체인은 학습자 데이터의 신원, 개인 정보 보호 및 보안을 보장 할 수 있는 잠재력이 있습니다. 블록체인은 해시 체인을 통해 불변성을 보장함으로써 보안과 유효성을 제공합니다. 예를 들어, 학습자는 블록체인에 저장된 과거 교육 인증을 변경할 수 없지만 종이 기록으로는 쉽게 변경 및 조작이 가능합니다. 또한 개인 정보는 데이터를 저장하는 것이 아니라 데이터의 해시를 통해 블록체인을 통해 보장됩니다. 선택적으로 데이터는 블록체인에 저장되기 전에 암호화 될 수도 있습니다.

## **Trust and Transparency Integration**

### 신뢰와 투명성 통합

블록체인은 학생들이 자신의 성적, 학위 및 자격증을 변경 및 조작할 수 없도록 보장합니다. 보다 광범위하게는 분산원장기술이 학습을 지원하고 학업 기록을 보호하므로 기술 거래 및 공유 프로세스에서 신뢰와 투명성을 통합하여 교육기관 및 비즈니스 그리고 사회와의 관계를 향상시킬 수 있습니다.

## 1.2. Culture에 대한 설명과 Metaverse 의의



[ 문화에 대한 정의는 매우 어렵고도 다양하다.

문화는 음악, 미술, 문학, 연극, 영화와 같은 예술 분야에서 두드러지게

나타난다. 사람들은 상품으로서 대중문화, 유행가와 같은 것들을 소비함으로써

문화를 접하기도 한다 ]

[ 미국의 인류학자 클리포드 기어츠(Clifford Geertz)가 저술하여 1973년 발표한 책

『문화의 해석』(The Interpretation of Cultures)에서 문화란 "삶에 대한 인간들의

지식과 태도를 소통하고 지속시키고 발전시키는 상징적 형식으로 표현되어 전달된

개념의 체계"라고 기술했다 ] – 위키백과, 2022

지금 이 시점에서 문화를 배우게 하고, 전승하고, 발전하는 것을 보면, 학습을 도와줄

수 있는 기술이 개발이 되었는데도 불구하고, 여전히 오프라인 학습장, 개인 간의

수업, 또는 유튜브 같은 영상서비스 안에서 학습하는 것이 대부분 입니다.



또한 시기적으로도, 2020년부터 시작된 Covid-19 팬데믹이 가져온 폐쇄 기간 동안은 영상 매체가 학습환경의 전부이기도 하였습니다.

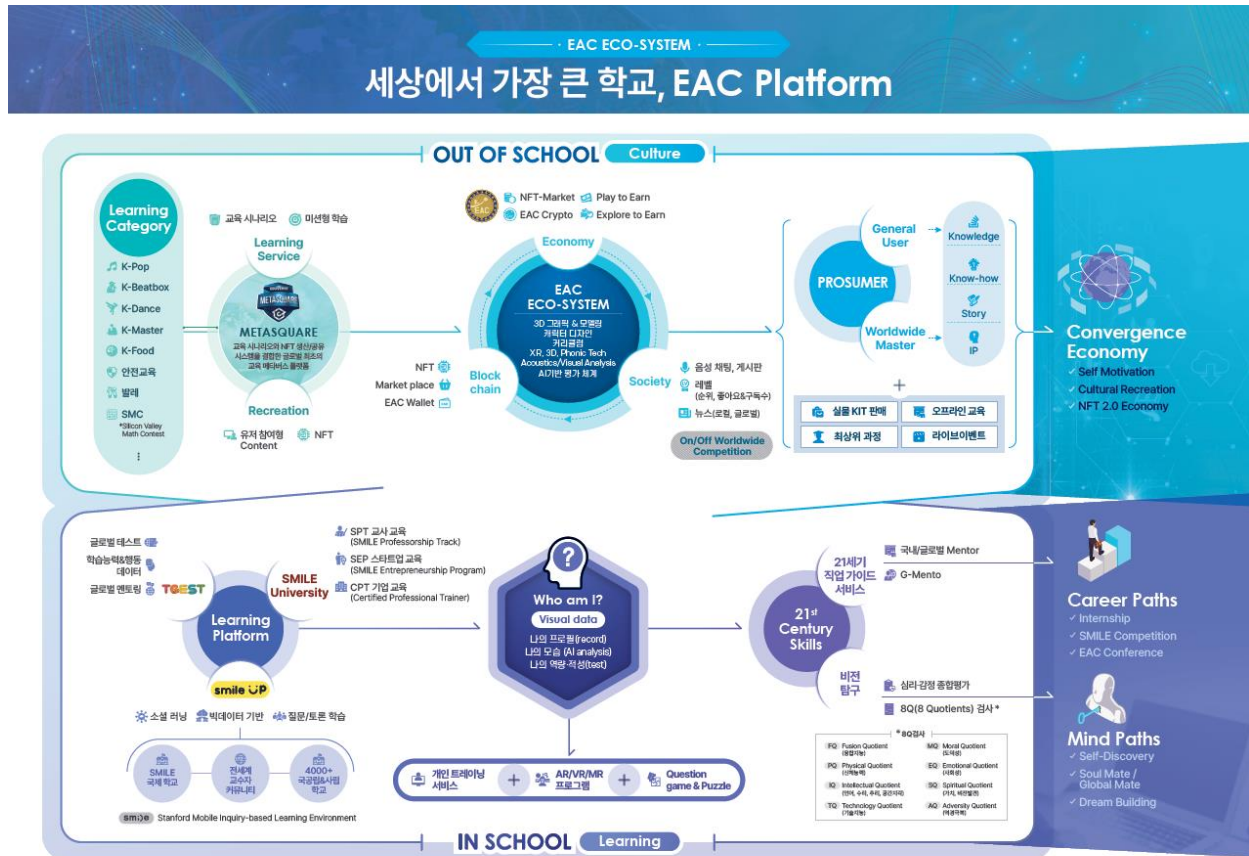
문화/전통의 경우에도 배우고자는 하는 시장의 Needs는 많으나, 쉽고, 재미나게 체험하거나 배울 수 있는 디지털 매개체는 거의 없었다고 하는 판단입니다.

그래서 우리는 메타버스라는 공간 안에서 문화의 내용을 배우도록 도와주고, 경제적인 어려움의 문제도 해결되고, 국가의 문화를 후대에 계승한다는 큰 목적으로 본다면, Culture와 Metaverse를 결합하는 프로젝트는 훌륭한 의미가 있음을 알 수 있습니다.

이 프로젝트의 첫 그림은, 2000년대부터 대중적으로 많이 부각이 되고 있는 K-Culture를 기반으로 시작하여 오픈이 될 예정이며, 유저가 지속적으로 늘어나는 성장 라이프 사이클을 가질 수 있도록 디자인하여, 향후 계획으로 세계 10개국으로 확장을 하는 프로젝트 계획을 담고 있습니다.

이는 전통과 대중 문화를 공유하는 메타버스 플랫폼으로도 포지션 하겠지만, 자칫하면 지금도 사라지고 있거나 소수 몇 사람만 한정되어 이어지는 문화를 보다 대중성있게 끌어내고, 보전하여 그 나라가 가지는 소중한 전통, 대중 문화를 후대에 전달해주는 큰 사명감도 있음을 시사합니다.

## 2. 핵심 비즈니스



### 2.1 EDUCATION

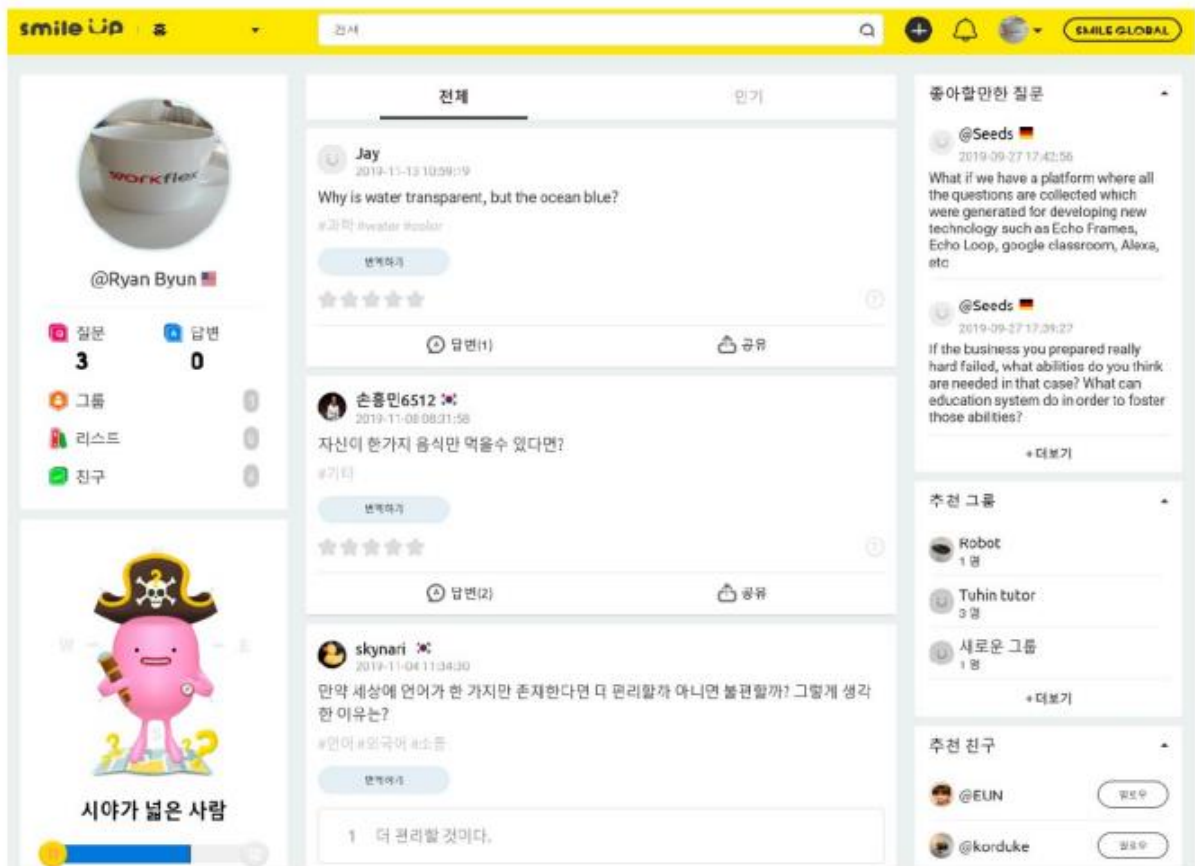
#### 2.1.1 SMILE

EAC Platform PTE.LTD는 스탠포드 대학과 SMILE 라이선스 계약을 맺고, SMILE의 안정적인 수익 사업 확보에 있어 가장 핵심적인 역할을 하고 있으며, SMILE의 모든 기술 개발, 서버 유지 및 보수, 콘텐츠 생산 그리고 서비스 사업을 독점적으로 진행하고 있습니다.



SMILE (Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment)은 21세기 인재의 핵심 역량인 1. 호기심에 바탕을 둔 자유로운 질문 능력, 2. 비판적 사고력, 3. 글로벌 협업 능력, 4. 창의성, 5. 자율적 탐구 정신을 기르는 Q/A 플랫폼입니다.

## Can you create a good question?



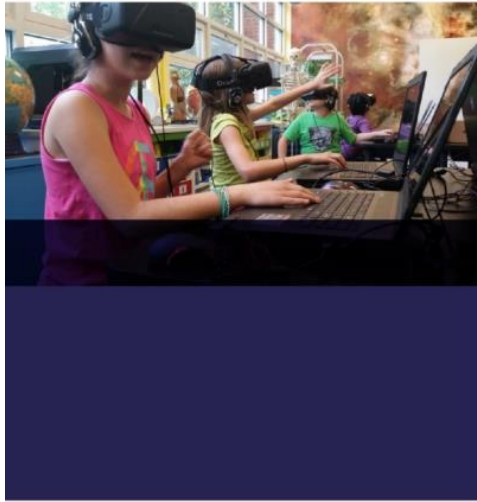
Stanford University에서 개발되어 사용되고 있는 Inquiry-based Learning Platform인 'SMILE'은 글로벌 교육 혁신의 중심 서비스입니다.

### SMILE UP v3.0

EAC Platform PTE.LTD는 Google 본사와의 협업을 통해서 IoT 서비스와 결합된 새로운 모델을 추가 개발 중에 있으며, 수익을 극대화 할 수 있는 TOEST 플랫폼을 함께 개발 및 운영하고 있습니다.

## 2.1.2 SMILE International School

SMILE International School은 온라인으로 학위를 취득하는 프로그램입니다.



SMILE Plug

### SMILE Plug의 다양한 교육 자료

A screenshot of the SMILE Plug website. The page is titled 'SMILE Plug의 다양한 교육 자료'. It features a grid of educational resources. The top row includes 'smile' (Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment), 'WIKIPEDIA The Free Encyclopedia', and 'Khan Academy'. The bottom row includes 'African Storybooks', 'Fantastic Phonics', 'Cat &amp; Dog Fun Books', '1001 Stories Project', 'Project Gutenberg', and 'Children's Books'. Each resource card has a title, a brief description, and a 'Read Stories' button.

교사는 수업에서 자신의 SMILE Plug를 이용해 수업을 진행하고, 이 과정에서 SMILE 플랫폼의 무료 교육 자료와 교육 사이트 등의 학습 자원을 활용할 수 있습니다.

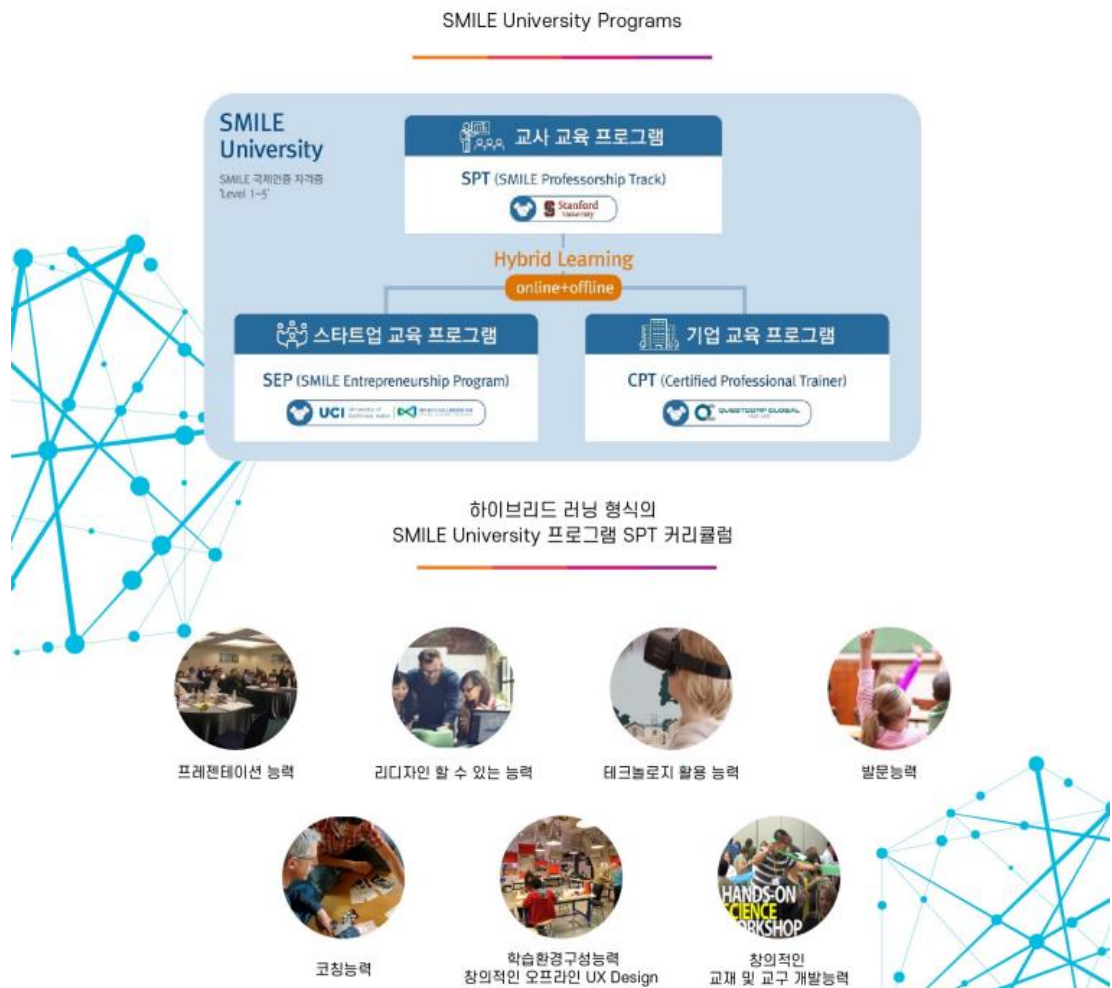
SMILE International School은 나이에 따라 학년을 나누지 않으며 학생들은 자신의 학습 커리큘럼을 스스로 만들 수 있습니다. 학생들은 스스로 일자리 창출을 할 수 있습니다. 학기 중에 비즈니스를 직접 운영해볼 수도 있고, 학교는 학생들이 직접 수행하기 어려운 부분들을 지원합니다.

기존의 교육기관은 우리의 온라인 교육 프로그램과 Stanford SMILE 브랜드를 도입하여 학교의 가치를 높일 수 있습니다. 또한, 디지털 허브 역할을 하는 SMILE Plug를 통해 온라인에서 SMILE 플랫폼 사용 방법을 포함하는 10가지 테마 등 다양한 교육 자료와 사이트를 활용함으로써 교육 수준을 높일 수 있습니다.

### 2.1.3 SMILE University

SMILE University는 상위 연구 과정, Start-up 과정, Alumni 과정, 그리고 교사 양성 과정으로 구성되는 하이브리드 러닝 프로그램입니다. SMILE University의 비전은 2030년까지 6,900만 명의 SMILE 교사를 양성하는 것입니다.

SMILE University는 주어진 틀 안에서 가르치지 않고, 창의적인 수업을 만들며, 자신의 생각을 리부트 할 수 있는 'Thinkovator'의 능력을 갖추고, 최신 교육 기술을 자유롭게 활용할 수 있는 선생님을 양성하기 위해 설계된 프로그램입니다. 전세계 각 분야의 최고 전문가 및 기관들이 참여하고, 리서치 센터에서 SPT 콘텐츠를 직접 개발 및 관리하는 SMILE University는 액션 러닝 프로세스에 기반하여 디자인 되었으며, 교사가 되고자 다짐했던 처음 그 마음과 태도를 유지하는 동시에, 21세기에 필요한 교사의 역량을 키울 수 있도록 돕습니다.



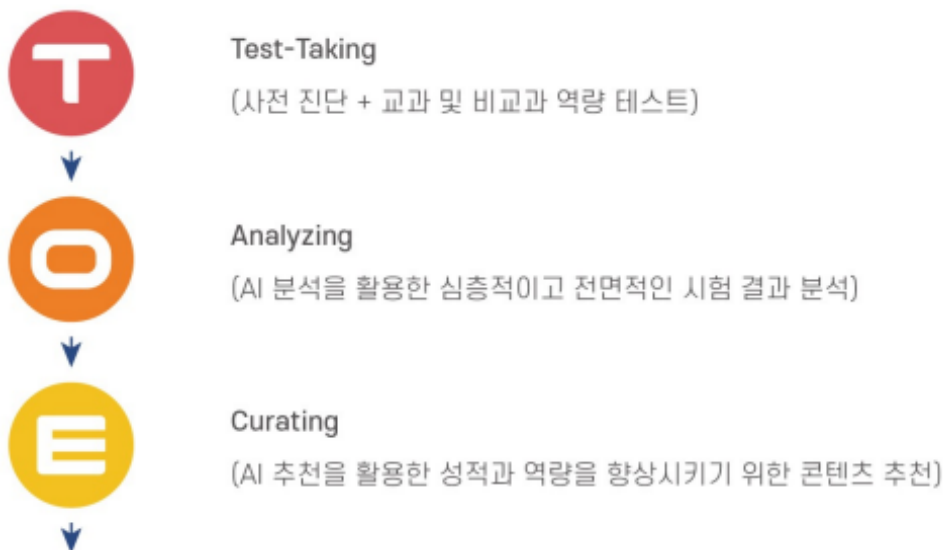
## 2.2 ASSESSMENT

### 2.2.1 TOEST

AI 분석 기술을 적용한 글로벌 테스트 플랫폼 TOEST는 언어, 수리, 프로그래밍, 융합적 문제해결력, 창의성, 인적성 테스트 등을 모두 다루어 학생에 대한 종합적, 미래지향적인 분석을 하는 최초의 플랫폼입니다.



EAC PLATFORM PTE. LTD.는 각 학생들에 대한 진단없이 일방적이고 획일화된 교과서 중심의 기존의 오프라인/온라인 교육을 계획하고 있습니다. TOEST는 인공지능 기술을 통해 학생의 행동 패턴, 학습 습관, 교과 역량, 사고력 수준 등을 정확히 고려하여 맞춤형으로 글로벌 최고 수준의 온라인 교육 콘텐츠를 제공해서 교육의 전체 프로세스를 혁신해 나가고 있습니다.







### Educating

(온라인 콘텐츠와 MR게임을 활용한 시나리오 기반 교육)

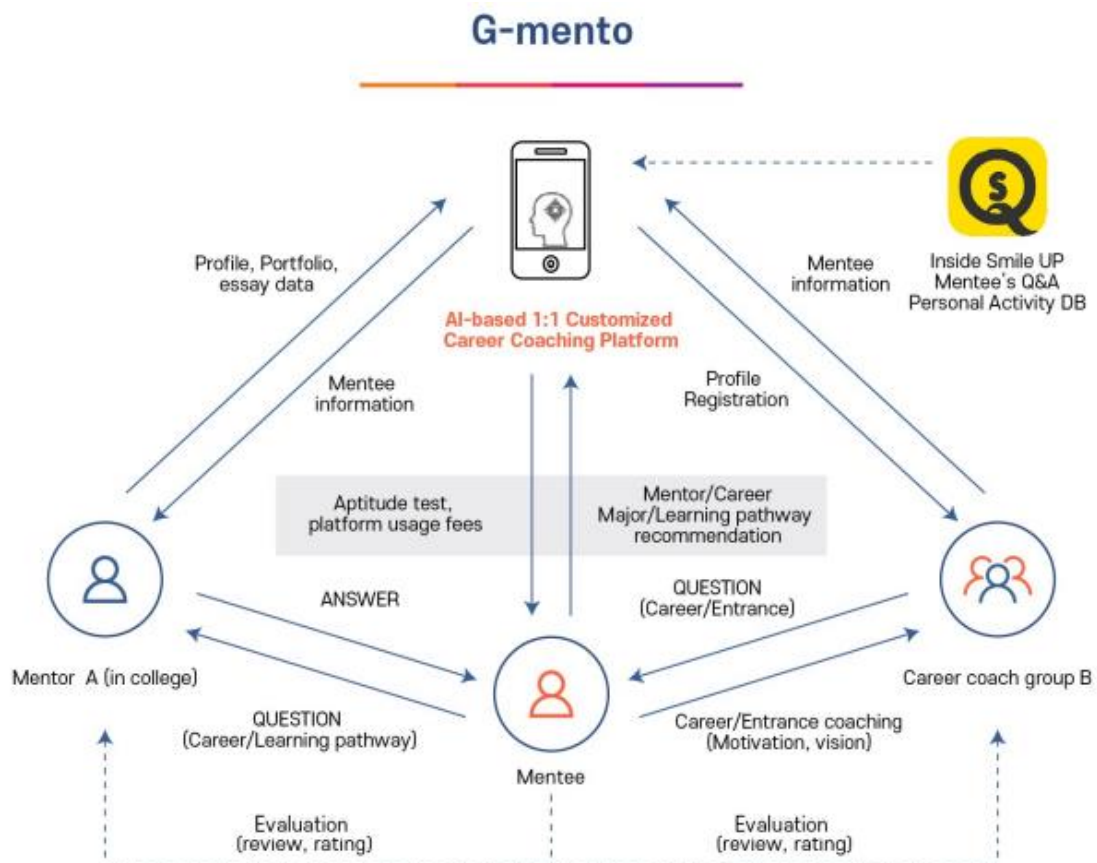


### Mentoring

(AI 매칭을 활용한 최적의 멘토 소개, Top 300 University)

## 2.2.2 G-mento

G-mento는 AI 기반 1:1 개인 맞춤형 커리어 코칭 플랫폼으로, 명문대학 선배의 진로 정보를 검색하고 멘토 및 코치와의 1:1 질문/답변을 통한 코칭 서비스입니다. G-mento는 청소년이 '진짜 좋아하고 잘하는 일'을 찾아 스스로 준비할 수 있도록 돕는 플랫폼입니다.



학습자는 커리어 코칭 플랫폼인 G-mento에서 크라우드소싱을 통해 저렴한 비용으로 진로 정보를 공유할 수 있습니다. 멘토의 프로필을 통해 명문대 선배의 경험 이력을 확인하고, 목표 대학에 재학 중인 선배들의 학습 이력 및 다양한 경험 등을 탐색할 수 있습니다.

또한, 시간/장소 상관없이 전세계 어디에서나 국내외 명문 대학 재학생과 1:1 진로 상담이 가능합니다. 목표 대학에 재학 중인 선배들로부터 듣는 생생한 후기를 바탕으로 진로 준비 전략을 세울 수 있습니다.

G-mento를 통해 학습자는 진로 전문가의 코칭을 받고 자신만의 적성 및 장점을 발견하고 더욱 발전시켜 나갈 수 있습니다. 학습자 개인별 심도있는 상담이 가능하며, 학습에 대한 동기를 부여하고 비전을 제시할 수 있습니다.

## 2.3 CULTURE

Culture Metasquare는 전세계의 우수한 전통·대중 문화를 현재의 기술로 구현하여 미래의 새로운 가치를 창출하는 문화 교육 메타버스 플랫폼입니다.

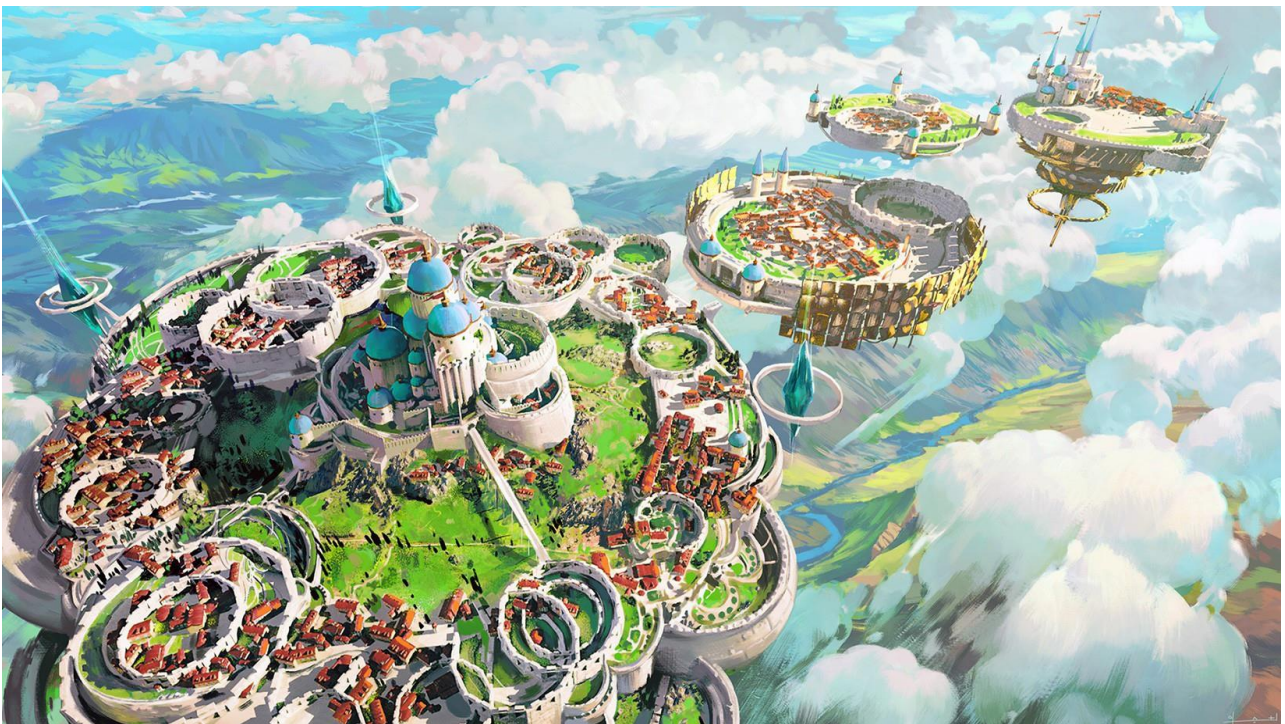
1990년대 말 아시아에서 시작된 한국 대중문화의 열풍은 2000년대에 들어서면서 유럽, 미주를 터전으로 한류의 다변화를 겪으면서 국제적 경쟁력을 입증해오고 있습니다. 자주적이고 창조적인 예술성을 지닌 우리 나라의 문화 산업은 OTT 중심의 온라인 플랫폼의 발달로 한국 문화콘텐츠에 대한 글로벌 접근성이 높아지고 그 수요가 확대됨으로써 아시아를 넘어 전 세계 속에 지속 가능한 신(新)한류로 세계 문화 산업을 선도하며 비대면 시대에 한류의 새로운 가능성을 제시하였습니다. 뿐만 아니라, 한국 미디어 콘텐츠에 대한 관심과 호감의 증가는 한류 관광의 외연 확장으로도 이어지고 있습니다. 글로벌 보이밴드 방탄소년단의 <다이너마이트>



유튜브의 배경과 '갯 신드롬'을 일으켰던 <킹덤> 촬영지인 궁궐, 7억 뷰를 넘은 블랙핑크의 뮤직비디오 의상인 한복 등은 한류의 영역을 K-Heritage로 확장하는 핵심 매개체 역할을 한 것입니다.

비대면의 일상화와 디지털 전환 가속화 속에 MZ세대는 글로벌 문화 트렌드를 주도하는 강력한 소비 주체로 급부상하고 있습니다. 진정한 경험과 색다름을 중시하는 참여와 바이럴의 핵심인 MZ세대에게 한국의 문화 콘텐츠는 대중적이고 재미있어서 따라 하고 싶은 체험 그 자체라고 볼 수 있겠습니다.

그래서 우리는 독창적이고 경쟁력있는 K-Culture의 전통문화와 대중문화 콘텐츠를 바탕으로 시간적, 물리적 공간을 디지털화해 Metaverse에 실현하여 시공간의 한계를 극복하고, 고부가가치를 창출하고자 하며, 향후 여러 국가의 우수한 전통·대중 문화를 Culture Metasquare에 담아 전세계인이 향유하는 새로운 문화의 장을 만들 것입니다.



### 2.3.1 BEATBOX



2021년 현재 한국의 힙합 문화는 한국 대중음악계의 주류 중 하나로 위치하고 있습니다. 소위 소수가 즐기는 하위문화로 인식되었던 언더그라운드 힙합이 많은 사람들의 관심을 갖게 된 것은 미디어 매체의 영향과 대중의 가치관 변화가 가져온 결과라고 볼 수 있습니다.

힙합 음악은 1960~70년대 사회, 정치적으로 소외된 미국의 빈민 계층, 그 중 흑인 청년들이 백인 주류 계층의 압제를 폭로하는 수단으로 활용된 흑인 커뮤니티를 대표하는 장르로 시작하였습니다. 한국 언더그라운드 힙합 뮤지션들 또한 시대적 한국 상황에 대한 저항적 정서를 수용하면서 힙합이라는 매개체를 통해 사회에 메시지를 전달하고 서로의 가치관을 공유하는 커뮤니티를 형성하였습니다.

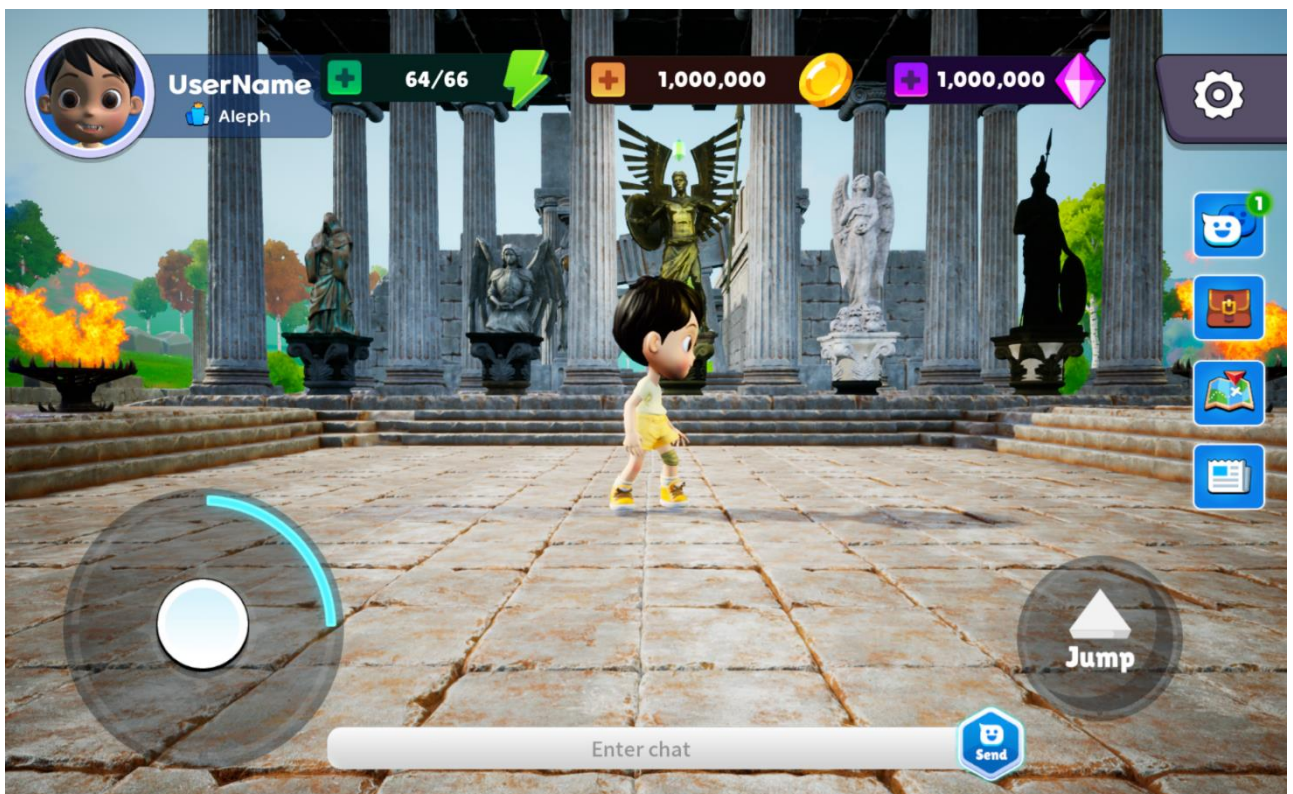
이렇게 자주적이고 독립성이 강한 힙합 문화가 최근 대중 음악계의 주류 음악으로 자리 자리 잡게 된 것은 미디어 매체의 변화에 따른 양상이라고 볼 수 있습니다. 과거 미디어는 일방적인 공급의 형태를 지녔기 때문에 대중들은 제한적이고 선별된 문화를 수용할 수 밖에 없었지만, 이제는 힙합 콘텐츠를 다룬 다양한 TV 프로그램은 물론 유튜브, OTT 등의 매체를 통해 대중은 언제 어디서든 개인의 취향에 맞는 다양한 콘텐츠를 직접 선택하고 접할 수 있는 환경을 갖게 되었습니다. 이로 인해 언더그라운드에서 향유되던 힙합 문화는 대중문화로의 가치를 인정받게 되었습니다.

특히 뛰어난 미디어 리터러시를 보유하고 있는 MZ 세대는 각종 미디 장비와 소프트웨어를 통해 직접 음악 창작물을 제작하고, 이를 온라인에 공유하면서 언더그라운드 힙합 콘텐츠가 대중들에게 더 많이 노출되었고, 이를 소비하는 향유자들이 증가할 수 있었던 것으로 보입니다. 더욱이 수직적 관계보다는 수평적

관계를 지향하며, 의사 결정과 표현에 자유로운 MZ 세대에게 힙합의 정체성이 매력적으로 다가왔을 것입니다.

특히, 비트박스는 언어의 제약이 없다는 점에서 전세계 누구나 음악을 창작할 수 있고 쉽게 공감할 수 있기 때문에 높은 전파력을 가지고 있습니다. 이로 인해 랩의 부속 장르이자 힙합 문화의 일부로 여겨졌던 비트박스는 힙합 뿐 만이 아닌 드럼 앤 베이스, 일렉트로 등 여러 장르를 비트박스로 표현하고, 비트박스의 배틀 문화가 성행하면서 새로운 주류 음악 장르가 되었습니다.

이에 EAC Platform PTD. LTD.는 비트박스 세계대회인 'BEATBOX TO WORLD LIVE'의 메인 협찬사로 (주)씨비케이사와 업무 협약을 체결하여 비트박스의 메타버스 교육을 공동 개발하기로 하였습니다.



Beatbox Metaverse는 비트박스 장르별로 기본기부터 고급 스킬까지 5개 난이도별로 메타버스 속 맞춤 교육을 진행합니다.

- 국내·외 최고의 비트박서 (Master)가 직접 기획·제작한 영상 교육
- 오토 립싱크 교육
- 음성(파형) 분석에 의한 평가 체제
- 비트박서 랠리

유저는 Master가 설계한 커리큘럼 별 영상 교육과 Challenge를 순차적으로 이수해야만 합니다. 모든 유저에게는 교육 이수 과정을 통해 메타버스 내에서 모자, 티셔츠, 후드, 운동화 등의 의상과 마이크, 루프스테이션을 순차적으로 획득 가능한 보상 시스템이 적용됩니다.

EAC PLATFORM PTE. LTD.는 비트박스 세계 챔피언들의 영상 강의를 통해 전문적인 교육을 제공하도록 국내·외 수백만 팬덤을 보유 중인 현직 비트박서 5명과 파트너십을 하였으며, 이는 팬덤 마케팅의 극대화로 초기 유저 유입에 큰 역할을 할 것으로 기대하고 있습니다.

비트박스는 '배틀'과 '공유'의 문화라고 해도 과언이 아닙니다. Beatbox Metaverse는 우리 플랫폼의 사용자 누구나 참여 가능한 온라인 이벤트와 배틀 대회를 주기적으로 개최하여 비트박스 문화를 메타버스에서 실현하는 것을 목표로 하고 있습니다.

동시에 비트박서들의 예술성과 창의성을 존중 받을 수 있도록 Master와 Creator의 창작물에 NFT를 부여하고 동시에 거래 가능한 마켓플레이스를 설계하였습니다.

Beatbox Metaverse는 Meta-Flow Program을 통해 유저들이 각자의 기술과 개성이 담긴 자기만의 음악을 창작하고 이를 여러 사람들과 공유하여 메타버스내에서 상생과 성장을 함께하도록 도모할 것입니다.



### 2.3.2 K-Dance

‘스트리트(Street)’는 직역하면 ‘길거리’로 해석이 되는데 이는 open space의 의미로 특정 장소가 아닌 대중적이고 보편화, 일반화된 것으로 누구나 경험할 수 있다는 것을 말합니다. 다시 말해 스트리트 문화는 특정 계층이나 연령대만이 향유할 수



있는 것이 아니라 누구나 향유할 수 있는 대중성을 지니고 있으며 동시에 자유성, 즉흥성, 독창성, 흡수성을 지니기 때문에 자율과 색다름을 추구하는 MZ세대가

스트리트 감성에 더욱 열광하는 이유가 여기에 있다고 볼 수 있겠습니다.

이 중 한국의 스트리트 댄스는 1990년대 중반, 일본과 미국에서 스트리트 댄스 관련 영상 자료들이 유입되면서 다양한 장르가 함께 넘어와 발전의 토대를 마련하였으며, 1999년 개최된 ‘코리아컵 월드 힙합 페스티벌’ 이후 모방에서 변형을 거쳐 창조를 이끄는 동시에 국제적인 정보가 개방되어 세계적인 스트리트 댄서들과의 국제교류가 활발히 이루어지게 되었습니다.

최근(2021년 10월 29일) 종영한 <스트리트 우먼 파이터(스우파)>는 《Mnet》에서 9부작으로 방송한 스트리트 댄스 서바이벌 프로그램으로 국내는 물론 해외에서도 큰 이슈를 일으킨 방송입니다. 이는 스트리트 문화 중 하나인 배틀 문화가 대중예술의 한 양식으로 자리잡음을 시사하며, 전문가들은 <스우파>의 성공 요인을 ‘댄스 배틀’의 즉흥적 표현 방식을 있는 그대로 표현한 점을 보고 있습니다. 또한 국내·외 대중들이 각종 SNS에 댄스 챌린지 영상을 올리는 등 ‘관람’에서 ‘참여’의 형태로 문화를 향유하면서 한국의 스트리트 댄스는 전세계적인 관심을 받고 있는 주류 문화 콘텐츠임을 증명하게 되었습니다.

이에 우리는 우수하고 창조적인 K-댄스가 오랫동안 사랑 받는 문화로 존속되도록 안무자의 창작성(댄스 루틴)에 대한 저작권을 보호하는 동시에 전 세계 대중들이 쉽고 재미있게 K-댄스를 학습하고 향유할 수 있는 플랫폼을 구축하고자 합니다.

K-Dance Metaverse는 K-POP 방송댄스는 물론 힙합, 하우스, 팝핀, 크럼프, 왁킹을 포함한 스트리트 댄스까지 K-Dance에 관심 있는 일반인 유저와 전문 댄서 양성을 위한 교육이 진행됩니다.

이와 관련하여, EAC PLATFORM PTE. LTD.는 스우파 출연진을 포함한 현직 최고 전문 댄서(Master)와 협약을 체결하여 체계적인 커리큘럼을 바탕으로 메타버스 내에서 현장감 있는 수업과 평가를 진행할 예정입니다.

- 현직 최고 전문 댄서의 안무(댄스루틴) 영상 제공
- 체계적 커리큘럼을 바탕으로한 영상 교육
- 댄스 루틴 학습을 위한 메타버스 리듬 댄스 게임
- 댄스 학습의 정확성을 위한 AI 모션 인식 댄스 게임
- 유저 영상에 대한 Master의 피드백 제공 및 AI 모션 인식 정확도 평가

이때, Master와 Creator의 댄스 루틴에 대한 저작권을 NFT화하여 전문성과 예술성에 대한 안무 저작권을 보호를 받는 동시에 창의적인 지속적인 경제 가치를 창출 가능하게 합니다.

유저는 Master가 설계한 커리큘럼 별 Challenge를 이수해야만 다음 Challenge를 진행할 수 있습니다. 모든 유저는 본인이 선택한 Master가 이끄는 댄스 크루(Crew)의 멤버가 되며 코스별 프로그램을 완료할 때마다, 크루의 단체 의상과 아이템을 순차적으로 획득할 수 있습니다.

유저들은 각자의 개성과 가치를 담은 자신들만의 창작물을 만들고 이를 여러 사람들과 공유하고자 합니다. 우리는 K-Dance Metaverse에서 댄스의 기본기와 다양한 댄스 루틴을 이수하여 Level 3 (Advanced Level)에 도달한 유저들이 직접 댄스 루틴을 만들어 공유하고 평가 받는 시스템을 도입할 예정입니다.

- 영상 조회수
- Master의 별점/피드백
- 유저들의 별점/추천수

Master들의 평가는 공신력 있는 평가와 양질의 콘텐츠 양상을 위함이며, 위의 Voting 시스템은 대중성과 예술성을 동시에 평가 받기 위함입니다.

이외에도 새로운 경쟁자를 발굴하고 아마추어에게 프로 전향의 기회를 오픈하여 지속적으로 동기를 부여하기 위해 주기적인 온라인 콘테스트를 개최할 예정입니다.

### 2.3.3 K-Pop



2010년대 중반 K-Pop 산업의 전 세계 확장이 본격화 되면서 음악 한류는 한류로 여겨지는 대표적인 한국 문화콘텐츠가 되었습니다. 실제로 한국 국제문화교류진흥원에서 진행한 <2020 해외한류실태조사>에 따르면, 한국에 대한 연상 이미지로 '드라마'와 'IT 산업'을 가장 먼저 떠올렸던 과거와는 달리 'K- POP'이 4년 연속 한국 연상 이미지 1위에 올랐고, 그 비율 또한 지난 4년간 꾸준히 증가하고 있습니다. 이는 한류와 K-POP이 거의 동의어로 여겨질 만큼 음악 한류의 확산 수준이 매우 높음을 시사하고 있습니다.

해외 팬들은 음악 한류의 인기 요인으로 멜로디와 춤과 같은 음악적 요소와 가수들의 개인적인 매력 그리고 한국어 가사와 영상에 담긴 정서적인 요인을 꼽고 있습니다. 이는 음악 한류의 인기 요인이 글로벌한 보편성과 K-POP만의 특수성이 적절히 결합된 결과라고 해석할 수 있습니다.

이로 인해 음악을 소비하는 형태 또한 '감상'과 '소유'에서 '커버/모방'과 '재창조' 그리고 '공유'라는 다채로운 양상과 자유로운 방식으로 향유되고 있습니다.

K-Pop Metaverse는 K-POP에 관심이 있는 유저라면 누구든지 개인별 맞춤식 보컬 트레이닝과 평가를 받을 수 있는 환경을 제공할 것입니다.

- 전/현직 가수, K-POP 전문 보컬 트레이닝(Master)가 직접 설계한 커리큘럼
- 음악에 대한 이해도를 높여주는 이론과 실기 교육 영상
- 성별, 연령, 음정, 개인 취향에 맞는 AI 노래 추천
- 템포, 리듬, 음정에 대한 AI 평가 분석
- 뮤직비디오로 배우는 한국어 교육

이때 모든 유저는 본인이 선택한 Master 가수의 다양한 굿즈를 교육 이수를 통해 순차적으로 습득 가능합니다.

또한 Master 가수의 노래 커버 하기, Master 가수와 듀엣 부르기 등의 챌린지와 함께 자신들만의 창작물을 만들고 이를 공유하여 평가 받는 시스템을 도입할 예정입니다.

이때, Master와 Creator의 음악 창작물에 대한 저작권은 NFT화하여 전문성과 예술성에 대한 저작권을 보호 받도록 할 것입니다.

최근 미국 인기 래퍼인 트래비스 스캇(Travis Scott)이 <포트타이트>에서 가상 콘서트를 개최하여 1230만 명이 모인 사례가 있습니다. 이로 인해 최첨단 실감형 기술을 활용한 비대면 공연콘텐츠가 앞으로 확장될 것으로 기대되고 있습니다.



K-Pop Metaverse는 향후 여러 장르의 K-POP 뮤지션과 함께 협업하여 팬사인회, 음원 공개 행사, 아티스트 인터뷰 그리고 비대면 콘서트 등의 크고 작은 이벤트를 진행하여 공연문화 수출과 더불어서 공연영상물의 저작권을 보호 받을 수 있는 창구의 역할을 해낼 것입니다.

#### 2.3.4 K-Master (명인명장)



드라마와 케이팝 중심의 한류 문화는 최근 '신(新)한류' 또는 'K-컬처'로 명명되며 다양한 분야로 확장되고 있습니다.

이것은 각종 온라인/모바일 플랫폼과 '한국 영상물' 그리고 소셜 미디어의 각종 영상과 사진을 통해 한류 문화가 일상적으로 누구나 쉽게 향유할 수 있는 환경이

형성되면서, 한류 문화는 곧 한국에 대한 관심으로 이어진 것입니다. 더욱이 코로나19 팬데믹으로 비대면 소비형태가 확산되어 다국적 유통망을 구축한 글로벌 OTT 영상콘텐츠 산업에 대한 영향으로 한류 소비와 함께 한국 고유 문화에 대한 전반적인 관심이 증폭되었습니다.

전통문화예술은 자국민에게는 지극히 익숙한 그저 오래된 옛 것이지만, 타국민에게는 새롭고 신비로운 대상입니다. 글로벌 OTT 플랫폼 넷플릭스에서 서비스된 드라마 <킹덤> 시리즈 속 배우들의 전통의상인 한복과 함께 '갓'과 '호미' 등 예상치 못한 한국 고유의 아이템들이 글로벌 최대 온라인 쇼핑몰 아마존(Amazon)에서 큰 인기를 얻었습니다. 이는 국내에서는 일상적이고 익숙했던 전통문화가 오히려 해외에서는 '새로운 콘텐츠'로 인식되고 있음을 입증한 대표적인 사례라고 볼 수 있습니다.

이제 K-컬처의 포지션은 뛰어난 한국 고유의 특성과 개성으로 인식될 뿐만 아니라 상업적이고 글로벌한 경쟁력을 갖추게 되었습니다.

이에 우리는 우리 나라가 보유한 전통문화예술 콘텐츠를 국내·외로 널리 확산시키기 위한 목적으로 2차원의 한계를 넘어 전세계인들에게 잘 전달할 수 있는 메타버스로 무대를 옮기고자 합니다.

K-Master Metaverse는 우리나라의 공신력 있는 명인들이 메타버스내에서 전통 수공예 수업을 진행하며, 유저가 온·오프라인을 넘나들며 수공예 창작물을 만들어 낼 수 있는 시스템을 구축할 예정입니다.

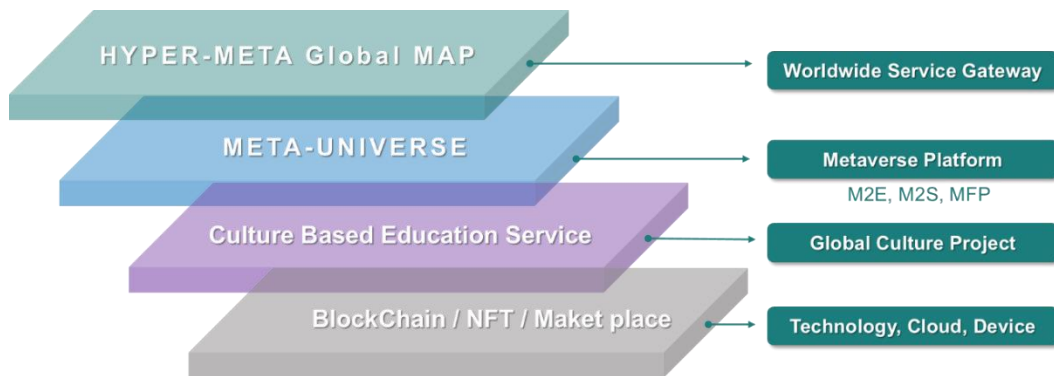
- 한국 예술문화 명인 기법 설명 및 제작 과정 영상 교육
- 전통 기법을 활용한 현대물 응용 창작
- 3D 모델링으로 구현된 결과물
- 실물 만들기 KIT 제공 예정

K-Master Metaverse를 이용하는 유저는 누구든지 교육을 이수하고, 특정 Challenge를 성공하면 내가 만든 전통 수공예품의 가상 피규어를 소유할 수 있습니다. 또한 본인의 색깔과 창의력을 더해 만들어낸 창작물을 플랫폼에 공유하여, 또 다른 META-Economy를 만들어 스스로 성장하는 플랫폼이 되도록 디자인 할 것입니다.

K-Master Metaverse는 전통문화에 대한 교육을 진행하는 것과 동시에 Master 명인의 예술성과 기술적 가치를 보존하기 위해 명인의 작품과 노하우에 고유한 경제적 가치를 부여하고자 합니다. 이는 K-전통 기술에 대한 보존·계승을 가능하게 하는 것은 물론 소중한 미래 명품가치를 독점할 수 있을 것으로 기대됩니다.

Culture Metasquare는 향후 글로벌 모델로 확대하여 여러 국가의 소중한 전통 문화 예술을 담아 소외된 고유 문화를 수호하는 귀중한 업적을 이루어낼 것입니다.

### 3. METASQUARE SPECTRUM



문화는 한 나라의 고유한 가치가 있는 영역으로, Heritage의 연속성에 따라 문화의 고유가치가 생겨나게 됩니다.

과거라는 하나의 Identity를 유지하고 계승하고, Quantum 점프를 만들어 내기 위해서는 서비스와 기술을 접목하고 융합하는 것이 중요합니다.

Heritage는 어느 나라, 어느 시대나 한 사람이 소유가 아닌 우리 모두가 누려야 하며, 최소한 그것이 존재하고 있었음을 알리고, 계승하며 살아있는 유기체와 같은 플랫폼(Society)를 제공해 준다면, 모두가 누리고, 보전할 수 있는 소중한 자산이 됩니다.

또한 그것이 진정한 가치가 부여된 문화의 일부분이라면, 보다 적극적으로 발굴하여, 많은 대중이 즐겁게 향유하고, 그 나라의 유저 만이 아니라, 전 세계가 같이 즐겁게 만나고 습득하는 플랫폼을 제공 한다는데 큰 의의가 있습니다.

이것은 보다 이상적인 Society를 형성하여, Culture라는 문화코드를 통한 Metasquare 플랫폼으로 성장한다는 잠재력을 가지고 있습니다.

## Why Metasquare

앞서 다루었듯이 블록체인 시스템이 현실의 경제, 투자적인 모습으로만 비쳐져 안타깝게 생각이 됩니다.

그리고 현재 서비스 중인 메타버스 - 제페토, 로블록스 등은 사용자에게 재미와 흥미를 주고, 회사는 아이템을 공급함으로 유지가 되는 플랫폼이라고 하면, Metasquare는 재미, 흥미, 배우고, 익히고, 학습을 통해 재 생산된 결과물이 또 다시 새로운 결과물을 낳게 만들어, 유저에게 지속적인 학습과 새로운 도전의 결과가 만들어 지도록 디자인하였습니다.

그리고 머지 않은 미래에 또 다른 개인이 플랫폼 안에서 새로운 서비스를 만들고 공유 하도록 디자인을 한다면 이것은 플랫폼이 성장하는 퀀텀 점프가 될 것입니다.

이는 사회학에서 다루고 있는, 진정한 META-Society, META-People로 불리는 가상세계로 가는 첫 걸음이자 도전입니다.

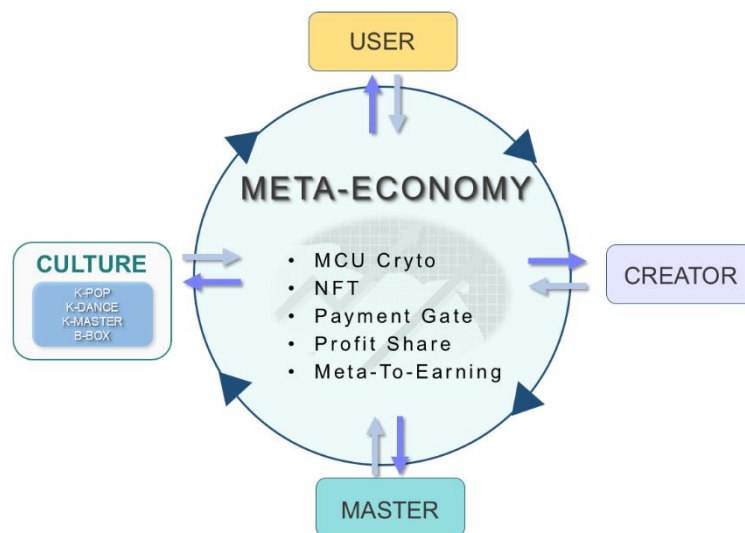
우리는 이러한 혁신으로 전 세계의 각각의 나라들의 문화의 보전 뿐 아니라 Experience, Gain, Earn 이라는 3개의 확장점을 가지고 새로운 혁신을 맞이하려고 합니다.

기존의 서비스는 유저의 DB를 바탕으로 활동 내역, 결제 내역을 따로 보관하게 되어 백도어나 탈취와 같은 보안상의 관리가 중요한 이슈로 떠 오릅니다.

근본적인 해결책으로 DAO, 블록체인과 같은 탈 중앙화된 서비스는 이를 원천적으로 해결하게 되며, 플랫폼 서비스 디자인에도 보다 정교하고 전략화된 ECO 시스템을 통하여, 공정한 학습, 재생산에 기여하게 되며, 신경제 시스템을 탄생하게 됩니다.

결국에는 우리가 꿈꾸는 세계가 기술과 융합해 새로운 세계를 시작할 수 있게 되어 기쁩니다.

### 3-1. Meta-Economy (M-Economy)



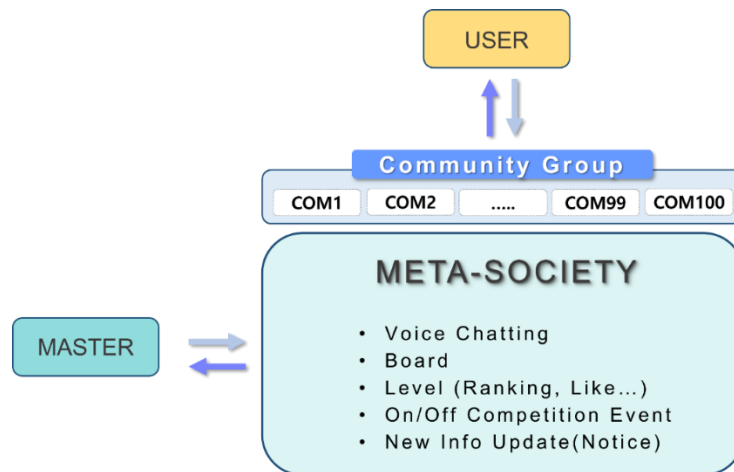
Meta-Economy 서비스 레이어는 플랫폼 스스로가 성장이 가능하도록 생명을 불어넣는 유기체적인 역할을 제공하는 공유기반, 유저기반의 서비스입니다.

이것은 Metasquare가 살아 움직이도록 하는 기본적인 생태계 프로토콜이며, 첫 시작은 한 사용자가 유입이 되면, Monthly, Annually Subscription 으로 배우려는 의지가 있는 모든 분들 해당이 됩니다.

이것은 플랫폼을 유지하고, 발전시키는 근간이 될 것이며, 구성을 이루는 마스터, 유저, Creator, 문화교육이 하나로 이루어져, M-COIN과 NFT, PG를 통한 커넥션이 되도록 할 것입니다. 이것은 마스터와 회사 간의 수익배분을 적정히 이루어지는 보상체계를 가지게 됩니다.

사용자의 등급에서 일정 레벨 이상이 되면 Creator의 등급으로 올라가서, NFT화 된 재화를 바탕으로 수익 배분을 만들 수도, 받을 수도 있는 체계적인 시스템입니다. 이 구조가 프로젝트가 목표로 하는 시점에서는 스스로 살아가는 M-Economy를 이루게 되어 발전하는 모습을 이루게 될 것입니다.

### 3-2. Meta-Society (M-Society)



플랫폼을 더욱 탄탄하게 구성하는 요소는 다음과 같습니다.

이것은 인체의 뼈대, 근육과 같은 역할을 하게 될 것이며, 이것은 플랫폼의 유저들이 스스로 참여하고, 공정한 경쟁, 서로 소통하고, 나의 순위를 알 수 있도록 선의의 경쟁을 할 수 있도록 돕는 서비스 레이어입니다.

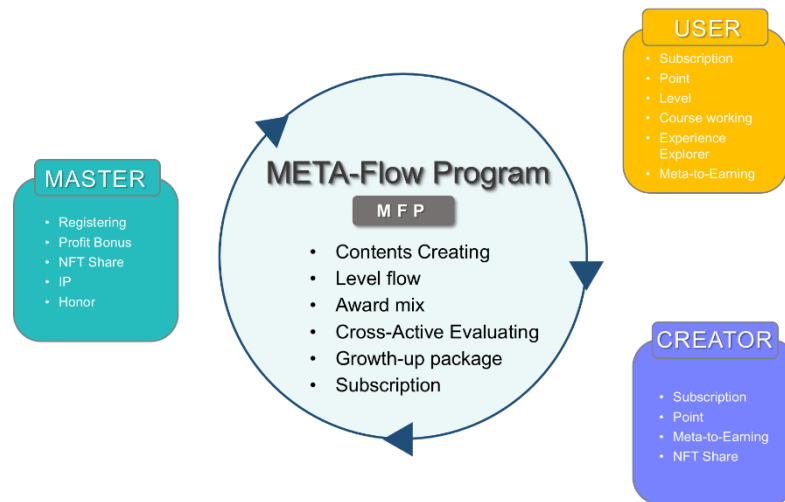
이 곳에는 주로 유저들이 자기 레벨(수준)에 맞거나, 동일한 관심사를 가진 사람들끼리 친목을 도모하며, 서로 간의 경쟁 요소를 만들어 내는 프로그램입니다.

예를 들어, 동일한 사람들끼리 만나면, 서로의 관심사, 현재의 수준 등을 건주어 보거나 자랑하며, 서로에게 배우고, 배움을 줄 수 있는 곳입니다.

만일 일종의 abuse가 생긴다면, 시스템 레벨에서 경고 혹은 퇴장의 지시도 가능합니다.

M-Society의 핵심은 혼자 만이 아니라 서로 협력하는 모습 안에서, 동료라는 커뮤니티의 개념을 배울 수 있는 교육서비스 구조입니다.

### 3-3. Meta-Flow Program (MFP)



플랫폼이 성장하고, 유지 발전하며, 플랫폼 안에서 활동하는 유저들의 왕성한 발전 욕구를 자극하는 것으로 특별한 포인트 체계로 이루어진 서비스 레이어를 디자인 하였습니다.

이것은 단순한 참여 이외에, 활동의 내용과 수많은 사용자들이 만들어내는 콘텐츠의 순위가 달라질 수 있도록, 자발적 참여가 되는 voting 시스템, 정기적인 Award를 진행하여, 스페셜 아이덴티티를 부여합니다.

또한 지급된 보상체계는 서비스 플랫폼 안에서 다양하게 사용이 되도록 설계하였습니다.

예를 들자면, Subscription, 액세서리 아이템, 교육비용, 온/오프라인 대회 시에 참가자격 증빙 및 Creator의 단계로 나아가는 평가 및 보상 시스템이 그 예시입니다.

이를 통해 단순한 아마추어의 레벨에서 Creator, 프로슈머, 마스터의 레벨까지 성장하는 가능성을 열어주는 프로그램 입니다. 이것은 플랫폼을 더욱 활기차게 움직여는 주는 것으로 인체의 혈관과 혈액을 담당하는 부분입니다. 젊고 활기찬 생명체는 혈관과 혈액이 튼튼하여, 보다 멀리, 보다 높이 성장이 가능함을 증명하는 요소가 될 것입니다.

## 4. 블록체인과 METASQUARE

### EDU Metaverse challenges

교육이라는 부분이 학교, 학원 이라는 별도의 공간에서 시작이 된 것은 인류가 문명을 이룬 후에 지속된 일 입니다. 이것이 지금을 살고 있는 우리에게 디지털이라는 기술이 접목이 되어, 나온 기술들이 VOD, OTT, 라이브 영상학습 같은 동영상 위주의 교육서비스가 최선의 학습 방법이며 제공된 기술이었습니다.

2020년 이후 사회의 현상은 비대면으로 전환이 되면서, 기존의 낡은 교육서비스로는 10-20대의 MZ세대를 리드해 줄 만한 생생한 교육서비스가 없었습니다.

2021년부터 메타버스 플랫폼이 등장하면서 21세기의 교육서비스가 나아가야할 혁신의 방향을 제공했습니다.

국가의 교육 과정도, 만들어 질때에는 5-10년 전에 기획이 되어, 전문위원의 검증, 국가기관의 검증을 거쳐, 학생들의 교육과정으로 탄생하기까지 약 5-10년이 지나야 정규 교과서와 학습과정으로 탄생이 됩니다.

이렇다면 현시대가 요구(원)하는 것보다 한참 뒤 떨어진 교육 내용을 전수하고 있는 실정입니다. 또한 Metasquare 에서 제공되는 서비스 분야는 현재까지도 유튜브에서



영상을 보면 흉내로 배우고 있거나 또는 비전문가와 개인 간에 구두로 모방하는 수준에서 교육이 진행되고 있다는 것입니다.

그래서 프로젝트에는 메타버스와 블록체인 관련한 기술을 활용하여 전 세계에서 가장 진보된 교육플랫폼을 제공하며 누구나 가지고 있는 모바일 디바이스, 4G/5G네트워크 환경이라면 충분히 재미있고, 검증된 글로벌 등급의 마스터 또는 검증된 팝 아티스트들이 그들 만이 가진 고유의 핵심기술과 특징들을 Auto Lip sync 시스템, 3D 음파 분석, 3D 모델링으로 전환하여, 화면으로 보고 그대로 따라하기만 하면 배울 수 있는 플랫폼으로 만들었습니다.

이것은 오늘과 내일이 확연히 달라지는 진보된 모바일 시대에는 교육체계가 발전이 없거나 누구도 시도하지 않은 분야입니다.

## **Blockchain Challenges**

메타버스 이전의 블록체인은 노드 간의 거래, p2p, 스마트 컨트랙트, 작업증명(PoW), 보안 등의 기술적인 난제를 해결하기 위해 지속적인 발전을 기대하며 진화하고 있습니다.

메타버스라는 가상 세계가 등장함으로 일반적인 데이터도 블록체인으로 만들어야 하지만, 시간의 흐름에 달라지고 있는 데이터와 유저의 다양성을 수용한다는 측면으로 본다면, 이것을 블록체인에 다 담아 내어, 실시간으로 쌓이는 수많은 데이터를 감당하는 컴퓨터 네트워크는 현실적으로 더욱 어려울 것입니다.

이런 것들은 앞으로 메타버스 플랫폼을 고려한다면, 필수적으로 해결해야 기술을 추가로 더 늘어났다는 것을 의미합니다.

Metasquare 안에서 보다 진보된 플랫폼으로 만들기 위해 핵심기술과 블록체인 기술을 활용하여, 효과적으로 하이브리드 트랜잭션을 만들어, 이전의 플랫폼보다 진보되고

유연한 서비스를 만들어, 프로젝트 개발자와 더불어 사용자도 같이 성장하는 매력적인 플랫폼이 될 것이라고 믿습니다.

## NFT Challenges

플랫폼 안에는 마스터와 Creator의 성장에 따라 더욱 많은, 고유 문화 콘텐츠 들이 창조되고, 저장됩니다.

이 창조물들은 소유자들이 M-Economy (M2E)의 설계를 바탕으로 경제시스템을 움직이며, 창작자의 경제문제 해결과 오로지 창작에만 더욱 집중하게 해주는 것으로 NFT Marketplace 시스템을 구축합니다. 조금 발전된 형태로 진화하기 위해, 사용자들에게 편리하게 보안성 높은 등급의 NFT 토큰을 생성하도록 합니다.

ERC 토큰의 표준이 되는 모든 토큰은 유형별로 별도의 스마트계약이 필요해지는 비효율성이 존재하며 높은 비용, 높은 수수료, 높은 네트워크 사용의 문제점을 가지고 있습니다.

ERC-20과 ERC-721에서는 다량의 중복된 데이터 발생, 위변조 부분에서 블록체인 속성의 불필요한 코드가 존재하여, 대규모의 저장공간과 처리용량이 필요하고, 이를 위해 소모하는 전력도 무시할 수 없습니다.

이에 대한 대안으로 프로젝트 안에서는 ERC-1155(BSC-1155)는 NFT 마켓플레이스를 구성하기 위한 효율성과 비용 측면을 해결할 수 있습니다. 더불어 다량의 NFT 생성과 거래나 전문적인 블록체인 개발자가 아니어도 사용자가 스스로 만들고, Metasquare 마켓 플레이스 이외에 P2P 거래소에도 통용이 가능하도록 합니다. 이렇게 되면 하나의 트랜잭션으로 한 명 또는 다수의 수신자에게 원하는 만큼의 NFT을 보낼 수 있기에, 이더리움에서 트랜잭션이 이루어질 때 발생하는 수수료인 가스(GAS)와 네트워크 병목현상을 크게 줄이게 됩니다.

서비스 초기에 지원하는 지갑으로는 MetaMask, Binance Chain Wallet, TrustWallet을  
예정하며, 이후 지속적인 추가 서비스 지원을 염두에 두고 있습니다.

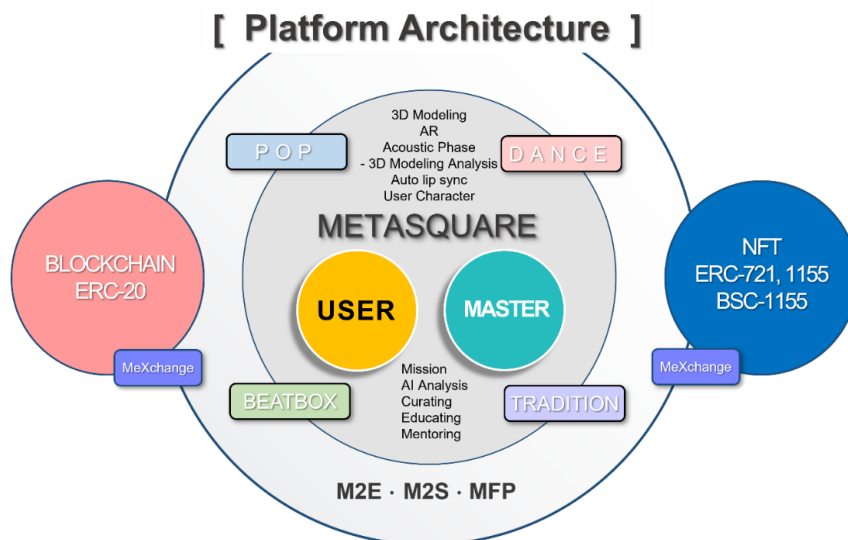
자체 마켓플레이스에서도 NFT 등록과 거래가 가능하도록 진행을 하여, 수수료의  
문제는 Meta-To-Explorer (M2E) 통해 마이닝을 한 것을 보상체제로 하여 수수료  
(GAS)로 사용이 되도록 Exchange 플랫폼을 가져갈 예정입니다.

## 5. METASQUARE PLATFORM

### 5.1 ARCHITECTURE & DESIGN

Metasquare 플랫폼의 핵심 구성요소는 다음과 같습니다.

- 3D Graphics & Modeling
- User character design
- Culture education (AR, 3D, Phonic tech, Accoustics Analyze, Visual)
- ECO System : M2E, M2S, MFP
- Blockchain, NFT Marketplace, ERC-20, ERC-1155, (BEP-1155), MeXchange



그래서 보다 더 진화된 플랫폼으로 만들기 위해 탈 중앙화된 블록체인 기술을  
활용한 문화 교육 기반의 서비스 플랫폼입니다.

Metasquare 블록체인 빠른 생태계 구축과 시행착오를 최소화하기 위해 핵심적인 기능을 지원하는 크로스체인 하도록 디자인되었습니다. 프로젝트 내에서는 ERC-20, ERT-1155 프로토콜을 지향하여 하나의 생태계와 외부의 다른 ECO시스템과 연결이 가능합니다.

우리의 시작은 블록체인과 외부 노드를 연결하여, 쌍방향으로 유저의 정보를 관리합니다.

이것은 보안과 네트워크 상의 오류를 줄일 수 있으며, 빠른 처리 속도와 보안 강화 및 블록체인과 외부정보를 Cross Chain 으로 연동하는 하이브리드 방식으로 연계합니다.

유저들의 채굴 보상을 위해, Meta-To-Earning (M2E)을 하는 마이닝 시스템은, 더욱 많은 채굴에 대한 보상으로 GAS 비용을 획기적으로 줄이는 보상시스템도 구성이 되어, 수수료 절감과 추가의 교육비를 줄일 수 있고, 타 사용자에게 기부도 하게함으로 Meta-Flow Program(MFP)의 ECO 시스템이 구현이 되도록 하였습니다. M-Square v2.0으로 진화에는 메타스퀘어 메인넷을 직접 연계가 가능하도록 방향성을 잡았습니다. 이더리움기반의 노드와는 Multi-signature 프로토콜을 통하여 Smart Contract이 자유롭게 되도록 진행이 될 것입니다.

머지않은 장래에 이루어질 개념은 기업의 가치 상승에 도움이 되고 유저의 확장 및 추가되는 교육서비스의 확장에 더욱 많은 에너지를 집중하려는 것입니다.

## 5.2 NFT MARKETPLACE

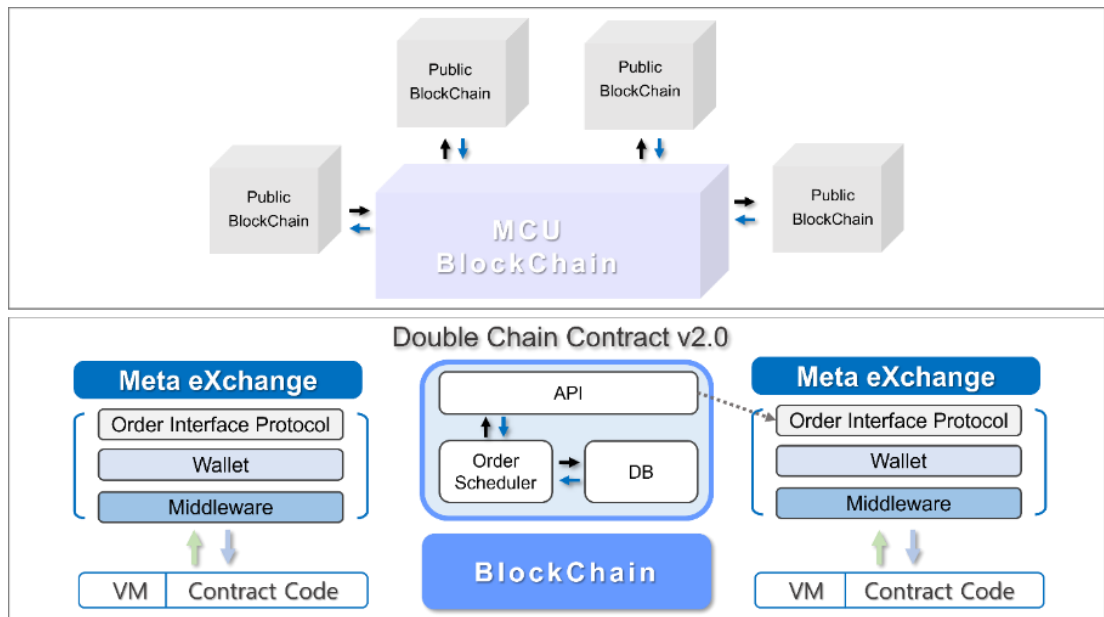
사용자는 플랫폼에서 발생하는 콘텐츠의 경우 일정 레벨 등급 이상이 된다면, 자신만의 학습경험과 학습 노하우를 담아, 다른 사용자와 공유 가능하고 NFT(Non-fungible Token) 재화로 소유할 수도 있고, 거래를 통해서 수익화 할 수 있는 서비스를 제공합니다.

이곳은 ERC-1155, BEP-1155프로토콜 지원하는 메타 마켓플레이스로 NFT빌더, 학습자산 구매, 판매, 이력관리, 경매관리, 등록, 개인지갑 연결, P2P 사이트로의 연결 등을 지원하게 될 것입니다. 자체 코인은 물론 다른 코인으로 전환(전송)이 가능하도록 Meta-eXchange 기능도 가지게 될 것입니다.

## 5.3 MCU WALLET 및 OTHER

플랫폼에서 제공되어진 모든 코인의 안전한 보관, 전송을 지원하는 지갑입니다.

dApp 기반으로 거래와 송금을 위한 기본적인 것 외에 추가로 다른 사용자(P2P)나 거래소를 코인 exchange를 위한 플랫폼도 v2.0에서 제공을 하여, 보다 원활하게 사용하는 MeXchange 플랫폼으로 진화할 예정입니다.(Cross, Chain Contract기반)

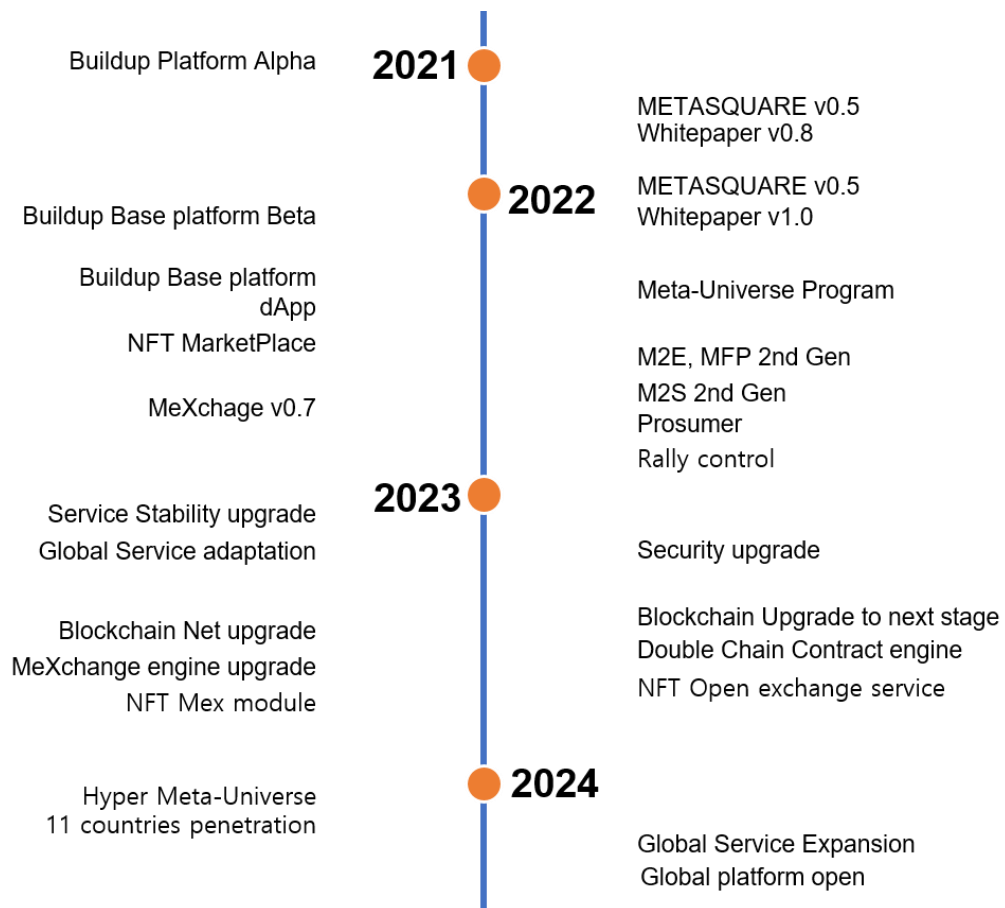


Ethereum 기반의 엔진과는 별도로 Smart contractor기능과 연계하여 order interface protocol 상에서 multi-signature를 지원하여 화폐 교환이 원활 하도록 할 예정입니다.

이것은 다른 블록체인과의 호환성을 높여, NFT 시장에서 존재하는 블록체인 네트워크와와 Cross -Chain contract하려는 도약의 밑그림 입니다.

## 6. METASQUARE PLATFORM FUTURE DESIGN

### 1.1 ROADMAP



## **v1.0 : MetaSQUARE, NFT, 마켓플레이스, dApp**

프로젝트 v1.0에는 Meta\_Universe라는 서비스 플랫폼과 그 중심으로 사용자와 마스터 그리고 Creator간의 상호 작용을 통한 작은 Scociey 안에서, 메타버스라는 서비스가 믹스되어, 문화 교육과 M-Society ECO, E-Earning, MFP를 통하여 플랫폼을 이루는 것을 그 목적입니다.

현재의 기술로는 사회라는 시스템을 플랫폼 안으로 모든 것을 창작해 낼 수는 단계를 아님을 밝힙니다. 우리의 시도는 현실 시대에서 지닐수 없는 가치와 인간만이 가지는 문화적인 특성을 보다 많은 사람이 즐기게 해 준다는 사명감으로 플랫폼을 오픈합니다.

## **v2.0 : Pro-Sumer, MeXchange, Hyper-META**

2023년의 계획으로 문화교육을 받은 유저는 증가하게 될 것이고, 단계별 마스터 과정을 거친 사용자는 분명히, Creator로서 새로운 창작물에 도전을 하게 될 것입니다.

그래서 저희는 MFP와 같은 생태계 성장 프로그램을 고안해 내었으며, 반드시 그렇게 되도록 물심양면의 지원을 아끼지 않을 것입니다.

Creator가 만든 창작물은 거래의 가치와 소유의 가치 증가를 이루어, 소득의 증대, 창작으로의 의지, 다시 문화 계승자로서의 글로벌 무대에 서게 됩니다.

프로젝트는 10개 국가로 확대가 되어, 메타버스 플랫폼에 입장할 때에도, 하이퍼 월드맵 게이트웨이를 통해 관심있는 국가의 문화교육을 선택적으로 학습 할 수 있도록 진행이 될 것입니다.

그렇게 되려면, 플랫폼과 시스템간의 조화로운 결합이 필수적입니다. 이것은 재화의 원활한 거래시스템과 가치의 증가를 도울 수 있는 각종 스페셜 프로그램 및 온/오픈

이벤트를 학습정도를 검증하여, 사용자와 마스터, 크리에이터 간의 균등한 성장이 가능하도록 프로젝트가 진행하도록 구조를 만들었습니다.

블록체인 기술에 있어서도, 다른 거래화폐로의 전환과 보안, 아이템의 혼합 거래, 토큰 제작의 대중화를 위해 플랫폼을 진화하도록 할 예정입니다.

## 1.2 GOVERNANCE & CHALLENGES

Metasquare 플랫폼은 프로토콜 (온체인) 내에서 거버넌스 프로세스가 발생하는 것을 목표로 합니다. 투표. 플랫폼이 성장함에 따라 더 많은 문제가 생길 수 있습니다.

이것은 거버넌스를 통해 처리될 것입니다.

네트워크 상에서 트랜잭션이 확정되는 시간에 따른 처리 속도와 거래검증시의 비용발생 비용문제, 낮은 성능의 TPS를 해결하기위해 위원회에서 지속적인 검증과 개선을 합니다.

외부 자문위원의 의견 제출, 각종 사후관리 절차, 제안에 대한 게재와 의견서를 제출하여 진행을 합니다. 플랫폼 서비스의 진행 초기에는 수동으로 처리될 수도 있으며, 네트워크의 진화에 따라, 진보된 시스템으로 발전이 될 것입니다.



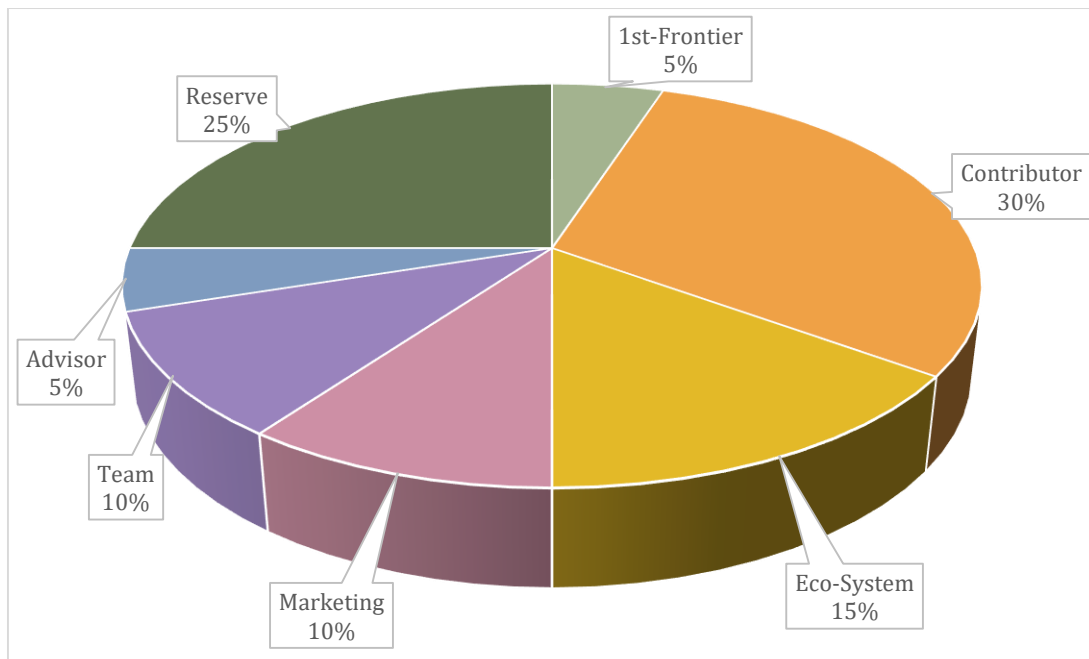
## 7. INITIAL TOKEN PROGRAM

본 항목은 참여자분의 이해를 돕기 위한 목적으로만 작성하였습니다.

실질적인 참여의 의사결정의 근거로 활용이 될 수 없습니다.

TOKEN Name : Education Assessment Culture (EAC)

Distribution Plan	토큰 공급량 : 10억개	
1st-Frontier	5%	상장 후 1주일내 지급
Contributor	30%	1년간 보유물량 락업
Eco-System	15%	
Marketing	10%	
Team	10%	1년간 보유물량 락업
Advisor	5%	1년간 보유물량 락업
Reserve	25%	



## 8. TEAM & ADVISORY



CEO & President

### Ryan Byun CEO

EAC PLATFORM PTE. LTD. CEO & Founder  
SMILE Global Vice-President  
World International Mathematical Olympiad(WMO),  
Committee Member

Previously  
CMS EDU CSO  
CMS EDU, CD Learning M&A KOSDAQ IPO  
Design,  
Mathematical converge Edu contents design and  
Teaching  
GLMAC School, manager of Planning  
SEOUL National UNIV, College of education



CTO & CIO (ROK)

### Sangwoo Kim Vice CEO

EAC PLATFORM PTE. LTD. CTO  
KSLpartners, CEO

Previously  
Internet consulting group ICG, open & exit  
Young Plan Ent. open & exit  
Broadin Ent. open & exit  
Broadin Media, CEO  
XCE, CSO  
LIS New Biz division Director  
KAIST Techno management, Master  
KAIST Management of technology Bachelor



Executive Adviser (U.S.)

### Paul Kim Professor

Stanford UNIV. & Graduate School of  
Education, Dean/Director

SMILE(Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment) Project  
U.S. West Ed, Director  
Seeds of Empowerment Founder & Advisor  
University of Phoenix CTO  
Exceed Capital Investment Advisor  
National Science Foundation Education &  
HR directorate

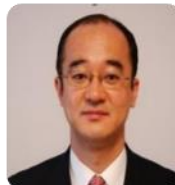


CTO & Sr. Executive

### Chris Kim Senior Researcher

EAC PLATFORM PTE. LTD. Senior Researcher  
BSE - CEO

Previously  
Nvidia – Chief Manager of Technology  
MEG Ent. - CTO  
MEG Studio - CTO  
JOY Cast Ent. - CTO  
Time Warner Interactive  
Carnegie Mellon, Computer Science  
Design & Performance evaluation of image processing



CIO & Vice President

### Jaesung Park cio

EAC PLATFORM PTE. LTD. CIO & VP

Previously  
SAP, Consulting Division, Director  
PWC, PM, Director  
ARTHUR ANDERSEN, Consultant  
Bank of Korea, International, Analyst  
ISU - Illinois State University, MBA  
YONSEI UNIV, economy



CSO & Executive Director

### Hongbum Jeon cso

EAC PLATFORM PTE. LTD. CSO, Director  
Plan & HowTo - VP

Previously  
GLE Council, Director  
InMobi, mobile platform, Sr, Executive  
Google, L7, Manager  
IBM, SSO, manager  
Oracle, telecom Industry manager  
KOREA UNIV. Statistics



Pedagogical Design Adviser (ROK)

**Hyunju Park Professor**  
MetaVerse education committee,  
Chairman

Chosun UNIV. College of Education, chemical professor  
Chosun UNIV. College of Education Dean  
Chosun UNIV. Graduate school of Education Dean  
Ministry of education, Education convergence, Vice-chairman  
Ministry of Science, HR Future Planning committee  
Ministry of education curriculum council advisory organization(Science)  
Korean Chemical Society /Excellent paper award/contribution award

Ph.D in Science Education, U Wisconsin  
Ewha Women UNIV. College of Education, chemical Master



Partner (U.S.)

**David Yi**

**SMILE Global Chairman**  
American Attorney, USA  
Riiid Labs CEO (SANTA TOEIO, US CEO)

Previously  
ACT.org Head of Asia  
K12.com Managing Director & Head of Asia  
Chungdahm America Interim CEO  
Wilson Sonsini Goodrich & Rosati Associate Lawyer  
Chicago, College of Law



CFO (ROK)

**Seungbum LIM cfo**

EAC PLATFORM PTE. LTD. CFO

Previously  
One Metal Korea CEO  
Dongseo Resources Vice CEO & CFO  
Dongseo Re&Tech Vice CEO & CFO  
Daesin Resources Vice CEO & CFO  
Korea Development Corporation(Hyundai Group)  
Accounting Director



Chairman (US)

**Henam Hwang Chairman**

EAC PLATFORM PTE. LTD. Chairman

Chairman of Realmeter

Previously  
Advisor of GBC KOREA  
Vice president of HURIF  
Former president of Imstation  
Former president of MPEOPLESTATION  
Bachelor of Arts degree in Ewha Womans Universit



Standing advisory (ROK)

**Dong Suek Kim standing advisory**

EAC PLATFORM PTE. LTD. Standing advisory

Member of National Advisory Committee of R.O.K  
President of Polytech Univ. of Korea  
Chief Advisor of Minister of Human Resources Indonesia  
Labor Commissioner of R.O.K  
CEO Kenertech Indonesia  
Co representative of Korean & Indonesian Law Firm  
Head of Central Employment Information Management Center  
in Minister of Labor R. O. K

Majored in political sociology at Univ. of Indonesia  
Studied at National Graduate School of Administration for Staff & high Commandant in Indonesia  
Secretary General of The Central Labor Relations Commission



Team Leader (AZE)

**Sahob Mamurboy**

EAC PLATFORM PTE. LTD. Global Marketer

Previously  
K-Numbers ('19-'21)  
Avsar Emaye, Turkey, Sales Executive  
PT. MASPION Indonesia, Social Media Marketing  
Harvard School of Business, Disruptive Strategy  
MA in Economics from KDI School of Public Policy and Management  
BA in Business from Telkom University, Information and Communication Technology



Standing advisory (ROK)

**Kyung Nyeong Han** Standing advisory

EAC PLATFORM PTE. LTD. Standing advisory

Member of 2022 FIATA World Congress Advisory Committee  
Chief of an executive department, Korea NFT Content Association

## 9. RISK & DISCLAIMER

### 법적 고지

본 백서는 'EAC Platform' 프로젝트와 관련 일반 참고 목적으로만 배포 되었으며 검토 및 수정될 수 있습니다. 본 백서는 표지의 날짜를 기준으로 최신 정보를 반영하고 있으며 최종본이 아님을 유의하시기 바랍니다. 해당 날짜 이후 'EAC Platform'의 사업운영, 재정상태 등에 따라 본 문서에 기재된 정보가 변경될 수 있습니다. 본 백서는 비정기적으로 업데이트 될 수 있습니다.

본 백서는 그 어떤 경우에도 'EAC Platform'에 대한 토큰발행인/ 배포자/ 업체의 토큰 판매 또는 구매 제안으로 해석되지 않아야 하며, 이 문서의 제시 또는 문서 자체가 계약 및 투자 결정에 근거가 되거나 의존되어서는 안됩니다.

'EAC'가 구매자들에게 플랫폼, 토큰, 제품과 관련하여 참여하거나 투자수익/ 수입/ 지급/ 이익 또는 그 금액의 일부를 수령할 수 있는 기회로 이해, 해석, 분류, 취급 되어서는 안됩니다.

### 잠재적 리스크

미래 예측 진술은 다양한 리스크 및 불확실성을 포함하고 있습니다. 이러한 진술은 미래 성과를 보장하지 않으며 따라서 지나치게 의존해서는 안 됩니다.

‘EAC’의 구매 및 참여를 결정하기 이전에 아래의 내용을 주의 깊게 읽고 관련 요소와 리스크를 충분히 분석 및 이해 할 것을 권장합니다. 리스크는 다음을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.

식별정보 분실로 인한 ‘EAC Platform’ 접근제한, ‘EAC’를 보관한 디지털 Wallet 관련 필수 개인키 분실 등 보관관련 구매자 과실 리스크.

‘EAC’ 가치의 불리한 변동, 사업관계 실패, 개발/운영 중 경쟁사의 지적재산권 주장 등 다양한 사유로 해체 또는 론칭 계획 중단에 이를 수 있으며, 이로 인해 ‘EAC Platform’ 생태계, 토큰, 토큰의 잠재적 활용에 부정적인 영향을 끼칠 수 있습니다.

‘EAC Platform’의 프로젝트, 생태계 등과 관련하여 그 어떤 결정권도 다른 주체에게 부여하지 않습니다. ‘EAC Platform’의 서비스, 플랫폼, 생태계 등의 중단, 생태계에서 활용되는 ‘EAC’의 추가 생성 및 판매, 매각 및 청산 등을 포함한 모든 의사결정은 ‘EAC PLATFORM PTE. LTD.’의 자유 재량에 따라 이루어집니다.

‘EAC’는 거래소 내의 ‘EAC’ 소유자 사이의 거래에 관여하지 않습니다. 단 시장의 유동성이 부족하거나 거래소 내의 유동성이 부족할 경우 유동성을 공급하여 시장의 안정을 도모할 수 있습니다. 단, 거래소가 위치한 국가의 정책에 따라 시장 조성이 법류로 금지되었을 경우 ‘EAC’는 각국의 법률을 지킵니다.

‘EAC’는 클라우드 및 IDC에서 서비스와 플랫폼을 운영합니다. 각국의 보안 규정에 따른 보안 감사, 보안 패치, 서비스 점검을 진행하도록 노력하고 있습니다. 하지만, 보안 취약점, 제로데이 공격, DDOS등으로 서비스 접속이 힘들거나 장애가 발생할 수 있습니다. 이 경우, ‘EAC’는 어떠한 책임도 지지 않습니다.

또한, 외부 환경의 변화와 같은 요인으로 사업을 지속하기 어려워질 수 있는 위험이 있습니다. 이럴 경우 계속해서 사업을 운영할 수 없습니다. 고객 자산을 포함한 모든

절차는 싱가포르 법률에 따라 해석되며, 파산법, 기업법, 기업 회생법, 개인 회생법 및 기타 관련 법에 따라 진행됩니다.

## 번역

모든 번역은 참고용으로만 사용되며, 법적 책임을 지지 않습니다. 번역의 정확성과 완전성에 대해서 어떠한 보장도 할 수 없습니다. 본 백서의 번역본과 영문본 간의 상이한 부분이 있는 경우 영문본이 법률 근거의 권리를 가집니다.

## ICO 참여 제한

‘EAC’는 ICO가 금지된 중화인민공화국, 미국 시민권 보유자, 거주자 또는 영주권 보유자와 ICO 제한 국가의 국민에 대해 직접적 혹은 간접적인 ICO 참여를 제한합니다. 또한 유엔 안정보장이사회 결의에 영향을 주는 다양한 규제들에 의거하여, 선정된 개인 혹은 단체에 대하여, ICO 참여할 수 없습니다.

## 전송 제한

본 백서의 배포나 보급이 금지되었거나 제한된 지역이나 국가로 본 백서 및 부가 문서를 가져가거나 전송해서는 안 됩니다. 만일 온라인 상에서 본 문서 및 백서를 열람하였을 경우, ‘EAC’는 포괄 면책 권한을 가집니다. ICO가 금지된 중화인민공화국 등에서 전송이 제한됩니다.

## 준거법

‘EAC PLATFORM PTE. LTD.’는 싱가포르에 설립되었으며, 본 백서는 국제사업의 원칙과 상관없이 싱가포르 법령에 따라 해석되고 규제 됩니다.

## 보안 취약점

오픈 소스 기반의 이더리움 메인넷은 다양한 보안 취약점에 노출되어 있습니다. 가장 대중적인 블록체인 메인넷 중 하나인 ERC20은 신뢰성이 있지만, 개발자 및 'Metasquare Platform' 개발팀이 알지 못하는 취약점에 노출되어 있을 수 있습니다.

## 장애보상

'EAC'의 블록체인 승인 지연 및 연결지연, 노드 장애 등으로 인하여 발생하는 사용자의 손해에 대해서 'EAC Platform'팀은 사이버 공격 및 서비스 장애, 데이터베이스 손실, 서버의 장애에 대해서 포괄적으로 장애 배상할 의무를 가지지 않습니다.

## 10. APPENDIX

### 21세기 인재를 만드는 EAC Blockchain System

01

#### Data = Future



EAC Platform은 11년 전부터 스탠포드 대학 주도로 수집된 100만명의 유저들의 질의응답/토론 데이터와 블록체인 시스템을 통해서 데이터 주권을 학생들에게 돌려주는 민주적인 학습 플랫폼을 구축합니다. 우리는 블록체인 토큰 보상을 통하여 우수한 데이터가 생산 및 공유되는 학습 생태계 조성을 목표로 합니다.

02

#### Learning from 21C Contents



EAC Platform은 입시 교육과 비입시 교육을 망라하여 좋은 콘텐츠를 선별 추천하는 AI 시스템을 통해 교육계의 넷플릭스를 구축합니다. EAC Platform 생태계에는 각 교육 업체들이 참여하며, 학생 스스로가 생산해낸 콘텐츠들을 거래하고 자신이 필요한 교육 콘텐츠를 구매할 수 있는 블록체인 기반 Edu Market Place를 구축 및 운영합니다.

03

#### Global Network



EAC Platform은 글로벌 커뮤니티를 통하여 학습자가 전세계 학생들과 교류하며 아이디어를 공유할 수 있는 블록체인 기반 시학습 플랫폼을 구축합니다. 글로벌 교사 커뮤니티와 글로벌 교육기관 네트워크에 각국 교육청 및 대학들을 중심으로 4차 산업혁명 교육 네트워크교육업체들이 참여하고 자신의 상품들을 홍보 할 수 있습니다. 또한, 학생들의 학습 데이터와 교육 상품들을 맵핑하여 시너지 효과를 추구합니다.

04

#### Contribution Chain



EAC Platform 생태계 내에서 획득되는 EAC 토큰은 자원 봉사, 실물 기부 및 멘토링 등의 다양한 일련의 행동에 대한 보상으로 발행 및 배포되고 기부될 수도 있습니다. EAC Platform은 교육의 기회가 평등하게 돌아가지 못하는 환경에 있는 학습자들을 위해 멘토링 서비스를 제공하는 것과 동시에 다른 학습자 및 구성원이 이 멘토링 프로그램에 참여할 경우 멘토와 멘티 모두에게 토큰 보상이 이루어 지도록 합니다.



## EAC Blockchain 적용분야

### 01 21세기 인재를 만드는 System 1. 'Data = Future'



### 02 21세기 인재를 만드는 System 2. 'Learning from 21C Contents'



03

## 21세기 인재를 만드는 System 3. 'Global network'



## Network 1

스마일 글로벌 커뮤니티 → Global Network Among  
Students 자동 번역 시스템과 AI 검색 수정 시스템을 가진 SMILE site에서  
어릴 때부터 전 세계에 있는 아이들과 생각들을 공유

- SMILE global community
- SMILE Virtual School
- SMILEFY, SMILEX

## Network 2

글로벌 교사 커뮤니티 & 교육 기관 네트워크  
각국 교육청 및 대학들을 중심으로 4차 산업혁명 교육 네트워크

- SMILE teacher community
- SMILE Virtual School
- SMILE University
- SMILE Conference

## Network 3

교육업체들이 참여하고 자신의 상품들을 광고하는 플랫폼  
학생들의 학습 데이터와 교육 상품들을 맵핑하여 상호 연결

- TOEST site
- Career & Experience sharing site

04

## 21세기 인재를 만드는 System 4. 'Contribution chain'



## Contribution 1

스타라이트 프로젝트 → EAC starlight project 1  
교육 혜택이 부족한 지역에 디지털 교재 & 교구 & 장치 보내기

- EAC starlight
- SMILE global community

## Contribution 2

스토리 및 솔루션 셰어 프로젝트 → EAC starlight project 2  
글로벌한 친구들에게 자신의 학습 노하우나 스토리 및  
지역 및 글로벌 사회 문제 해결책을 공유

- EAC starlight
- Career & Experience sharing site
- SMILE global community

## Contribution 3

EAC 기부 프로젝트 → EAC donation  
다양한 경로로 습득한 EAC 토큰을 각 지역에 자율적 기부

- EAC starlight
- SMILE global community