

54 이더리움 블록체인을 활용한 투표 플랫폼

소속 정보컴퓨터공학부

분과 D

팀명 팀선관위

참여학생 구자윤, 김지우

지도교수 안성용

작품 개요

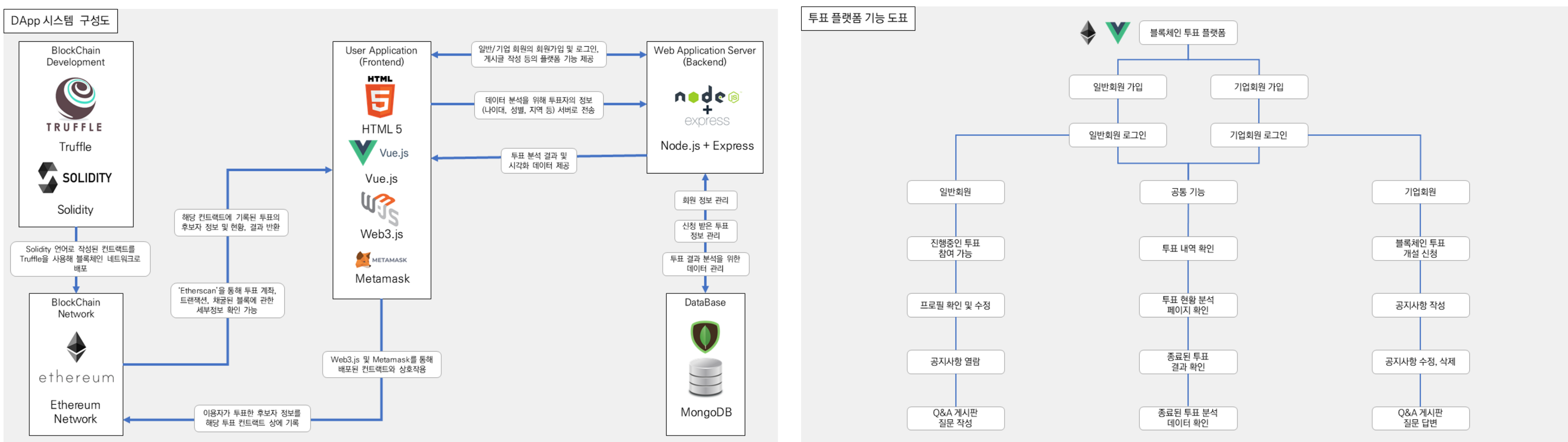
과제 배경

- ※ 기존 시청자 투표 방식의 경연(서바이벌) 프로그램에서 조작 정황이 포착되어 제작 PD가 처벌받은 사례 발생
- ※ 여전히 방송 프로그램과 기업 프로모션 등의 투표 방식은 SMS 투표 방식을 고수 중이며 투명성과 신뢰성이 보장되지 않고 있음

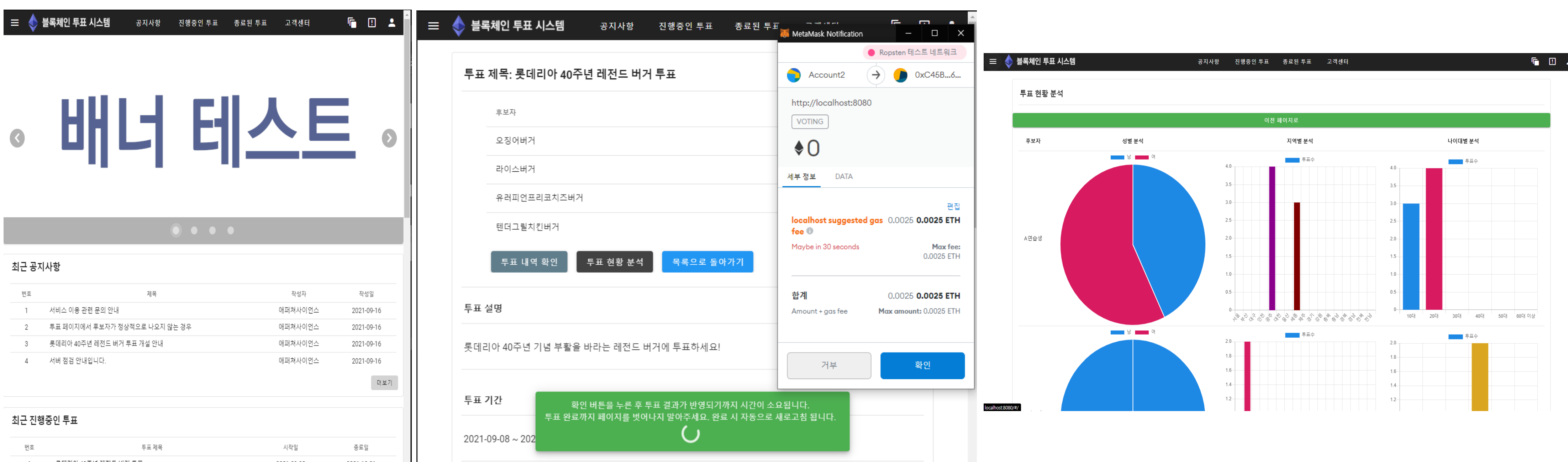
과제 목표

- ※ 이더리움 블록체인을 활용하여 투명성과 신뢰성이 보장된 Web 기반의 투표 DApp 플랫폼을 구현
- ※ 여러 기업에서 다양한 목적으로 활용할 수 있도록 기업에서 투표의 지속적인 갱신 및 관리가 가능하도록 제작

시스템 구성도



구현 결과



기대 효과

- ※ 신뢰할 수 있는 블록체인 기반 투표 방식으로 기존 경연 프로그램 시청자 투표 방식 대체 가능
- ※ 여러 기업이 다양한 목표에 따라 블록체인 기반의 투표를 자유롭게 개설할 수 있음
- ※ 실시간 데이터 집계가 가능하여, 라디오나 스트리밍을 비롯한 실시간 미디어에 활용 기대