

# Unid 프로젝트

2019년 1월 2일

## 기획 이유

### 1. 프로젝트 배경

- a. '클라우드 컴퓨팅 기반 블록체인 애플리케이션 개발자 양성과정'을 통해 교육생들은 이더리움, 하이퍼레저패브릭등 블록체인 애플리케이션 개발에 필요한 다양한 제반기술, 리눅스, 클라우드 서버, 파이썬, 웹프로그래밍 등을 수학하였다.
- b. 교육간 배우고 익힌 기술을 바탕으로 블록체인 기술을 적용한 웹 개발을 실습하고자 하며, 양홍주, 인준희, 임현찬 그리고 정용은이 한 조가 되어 하나의 웹 서비스 프로젝트를 구현하고자 한다.

### 2. 프로젝트 대상

- a. 과기부, 한국반송진흥공사등이 발표한 인터넷 이용 실태조사에 따르면, 1020세대의 소셜미디어 이용률이 92.8%로 세대별 비교에서 압도적인 수치를 보였고 그들의 주된 관심사는 학업과 취업 (60%) 인것으로 나타났다.
- b. 에브리타임, 네이버 카페, 해피캠퍼스 그리고 페이스북 등이 현재 1020세대들이 이용하는 대표적인 소셜미디어 서비스이며, 수업 시간표 서비스, 자소서 공유, 취업 정보 공유, 정보공유 게시판등 1020세대를 타겟으로 한 다양한 서비스를 제공하고 있다.
- c. 우리는 1020세대들의 대표 집단인 대학생을 타겟으로한 웹 개발을 프로젝트 대상으로 선정하였으며, 대표 서비스인 에브리타임, 네이버 카페, 해피캠퍼스 그리고 페이스북 등을 벤치마킹 하여 문제점을 분석하고 이를 블록체인 기술을 통해 보완하고자 한다.

### 3. 현 서비스의 문제점

- a. 정보제공에 따른 보상 부재
  - i. 소셜미디어의 수익을 플랫폼 이용자가 아닌 소셜미디어 업체가 독점하는 구조의 문제점이 지난 수년간 공론화되어 왔다.
  - ii. 정보제공자가 아닌 플랫폼 제공자가 이익을 모두 가져가는 모순된 구조속에서 사용자가 양질의 콘텐츠를 제공할 동기가 없는것이 현실이다.
- b. 저작권 보호의 부재

- i. 자기소개서, 수업자료, 취업자료등이 파일형태로 거래되는 지식거래시장이 점점 커지고 있는 반면, 저작권 보호는 제대로 이루어지고 있지 못한 현실이다.
  - ii. 예를들어, 네이버 카페에 '사용자 A'가 올린 자료가 '사용자 B'에 의해 해피 캠퍼스등의 다른 지식거래 시장에서 거래되고 있는등 저작권침해의 사례들이 늘어나고 있다.
- c. 높은 거래 수수료
- i. 해피 캠퍼스로 대표되는 지식 거래 서비스는 중계자가 거래 수수료 명목으로 판매수익의 40 ~ 60% 를, 또 수익을 현금화할 때 이체 수수료 명목으로 10%를 가져가는 구조로 수익 분배 저작권자에게 불리하게 되어있다.
  - ii. 예를들어, 판매자가 저작권 수입 10000원을 현금화 하기 위해서 최대 26000원의 판매 수익을 올려야 하며, 나머지 16000원은 수수료의 명목으로 중계자가 가져가게 된다.

#### 4. 블록체인 기술을 통한 혁신

- a. 토큰 이코노미를 통한 인센티브 시스템
- i. ERC20 기반의 토큰을 발행하여 토큰 이코노미를 형성하며, 이를 통해 사용자가 플랫폼에 기여한만큼 보상을 받는다.
  - ii. 사용자들이 좋은 콘텐츠에 보팅을 하고 이에 따라 실질적 가치가 있는 토큰을 제공함으로써 사용자들이 좋은 콘텐츠를 생산할 수 있는 동기를 유발한다.
- b. 블록체인을 통한 저작권 보호
- i. 저작권 정보와 콘텐츠를 블록체인에 기록하여 위변조 및 불법복제 도용 등의 문제를 해결한다.
  - ii. 블록에 기록된 저작권 정보 및 콘텐츠 정보를 통해 저작권자는 언제든지 저작권을 보호받을 수 있게 되며, 이를 통해 저작권 위반과 관련한 피해를 줄이거나 보상을 받을 수 있다.
- c. 스마트컨트랙트를 통한 거래 수수료의 혁신
- i. 스마트 컨트랙트를 이용하여 소비자와 생산자 직접 만나게 되고 이를 통해 수수료 절감에 혁신을 가져온다.
  - ii. 절감된 수수료를 통해 생산자는 정당한 보상을 얻고, 사용자는 저렴한 가격에 지적콘텐츠를 소비함으로써 경제적인 소비를 가능하게 한다.