

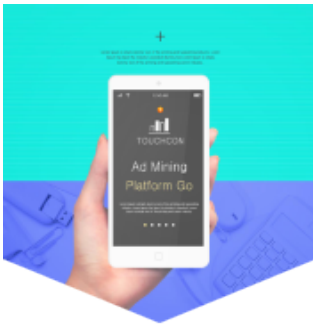
# TouchCon: TouchCon Platform Project

## WhitePaper



VERSION1.0 : Nov 30st 2017  
By TouchCon Multi-national Teams

[www.touchcon.io](http://www.touchcon.io)



# Contents

**Abstract** --- 03

**1. Introduction** --- 04

- 1-1. Mining Concept
- 1-2. Problems of Computer Mining
- 1-3. Alternative presentation

**2. TouchCon Project** --- 09

- 2-1. Ad Mining Platform
- 2-2. TOC Mobile App
- 2-3. Decentralized TOC Exchange

**3. Ad Mining Platform** --- 13

- 3-1. Introduction of Ad Mining
- 3-2. Ad Mining Technology
- 3-3. AMP(Ad Mining Planner)
- 3-4. QR Code for Reward

**4. AMRP** --- 18

- 4-1. Yearly Remining ad mining supply
- 4-2. AMRP Interest method
- 4-3. AMRP five-year forecast

**5. TOC Token Issue** ---20

- 5-1. Total TOC Allocation
- 5-2. ICO TOC Allocation
- 5-3. ICO-Sale Distribution

**6. Road Map** --- 23

**7. Goal of TouchCon** --- 24

**8. Information and Support** --- 25

**9. Useful Reference Documents** --- 26

**10. TouchCon Deveopment Teams** --- 27

**11. TouchCon Advisors** --- 32



# TouchCon: TouchCon Platform Project

Initial Version 1.0: 2017530/Currency Version: 20171130 by TouchCon Foundation

[www.touchcon.io](http://www.touchcon.io)



## Abstract

TouchCoin 은 Ethereum Blockchain 기반으로 구동할 Ad Mining Platform 에서 사용하게 될 암호 화폐로, TouchCon Project 는 O2O(Online to Offline) 광고와 채굴을 조화시킨 Ad Mining Platform 구축을 통해 컴퓨터 채굴의 문제점을 해결하는 프로젝트다. 또한 TouchCoin 을 현실세계에서 사용할 수 있도록 TOC Mobile Application 을 구축하고, 매매 및 거래의 편의성을 위해 Decentralized TOC Exchange 를 설립하게 된다. 이로서 TouchCoin 의 진정한 Eco-System 이 완성된다.

TouchCon Project 의 대표적인 'Ad Mining Platform'은 Touchcoin 이 충전된 QR code 를 광고주가 구매하여 자사의 광고에 사용하게 되고, 이때 광고주가 지급한 광고비는 거래소에서 TouchCoin을 구입, 기존 TouchCoin 보유자에게 Air Drop 하는 PoS(지분인증방식 Proof of Stake) 방식의 보상을 동시에 수행하게 된다. 전통적인 채굴방식(PoW & PoS)으로 채굴하지 않아도 QR code 광고를 통해 TouchCoin 을 채굴하는 'Ad Mining Platform'은 Blockchain 기반에서 구동되는 자연주의 채굴 프로젝트라 할 수 있다.

- ❶ Ad Mining Platform 은 컴퓨터 채굴의 문제점을 해결하기 위해 채굴과 O2O(Online to Offline) 시장의 광고를 융합시켜 Remining 의 장점을 확장시키게 된다.
- ❷ TOC Mobile App 은 현실세계에서 TouchCoin 을 Payment, Transfer, Exchange, Ad Mining 등의 용도에 사용할 수 있도록 One-Stop Service 를 지원하게 된다.
- ❸ Decentralized TOC Exchange 는 TouchCoin 의 Eco-System 를 안정화시키기 위해 매매 및 거래의 안정성을 지원한다.



# 1. Introduction

## 1.1. Mining Concept

Mining 은 Coin 의 발행을 뜻한다. 컴퓨터로 채굴 프로그램을 실행하고 매우 복잡한 알고리즘으로 이뤄진 연산작업을 수행하면 그에 대한 보상으로 코인을 지급받게 되는데, 이것을 채굴이라 부른다. 통상 컴퓨터 채굴은 ASIC(주문형 반도체) 및 GPU(그래픽카드)를 장착한 방식을 가장 많이 사용하고 있다.

2009 년 1 월 3 일 Genesis Block 이 만들어지고 최초로 50 Bitcoin 이 채굴되었는데 당시에는 일반 CPU 컴퓨터로도 채굴이 가능했다. 채굴자가 거의 없었기 때문이다. 그러나 시간이 지나면서 코인 가치가 상승하였고 이로 인해 채굴자가 증가하게 된다. 이는 결국 채굴 경쟁으로 이어지게 되었는데 채굴 경쟁은 또 다시 채굴 장비의 고급화로 이어졌다.

CPU 이후 GPU 칩셋으로 구성된 그래픽 카드가 사용되었는데, 이는 컴퓨터 하드웨어 하나에 최소 2 개~16 개 가량의 GPU 를 꽂아 채굴 속도를 높이는 방식이었다. 그래픽 카드는 채굴의 연산작업에 최적화된 카드이므로 얼마나 많은 카드를 장착하느냐에 따라 채굴의 우선권이 높아지기 때문이다. 2013 년 이후 일부 채굴업자들이 본격적으로 채굴 목적에 좀 더 최적화된 주문형 반도체 ASIC 을 사용하게 된다. GPU 는 코인 채굴에 특화된 것이 아니라 게임 등의 다른 용도로도 사용이 가능했고, 또 코인 채굴에만 특화된 것이 아니었기 때문에 ASIC 의 사용은 필수적이었다.

2018 년초 현재의 채굴 시장도 주로 ASIC 와 GPU 를 사용하고 있는 중이다. Bitcoin 은 주로 ASIC 으로, GPU 는 기술 코인으로 불리는 Ethereum 이나 Dark Coin 들을 주로 채굴하고 있다. 컴퓨터 채굴 단계는 보통 5 단계로 이루어져 있다.

①Wallet    ②Mining pool    ③Mining Start    ④Mining Supply Check    ⑤Exchange

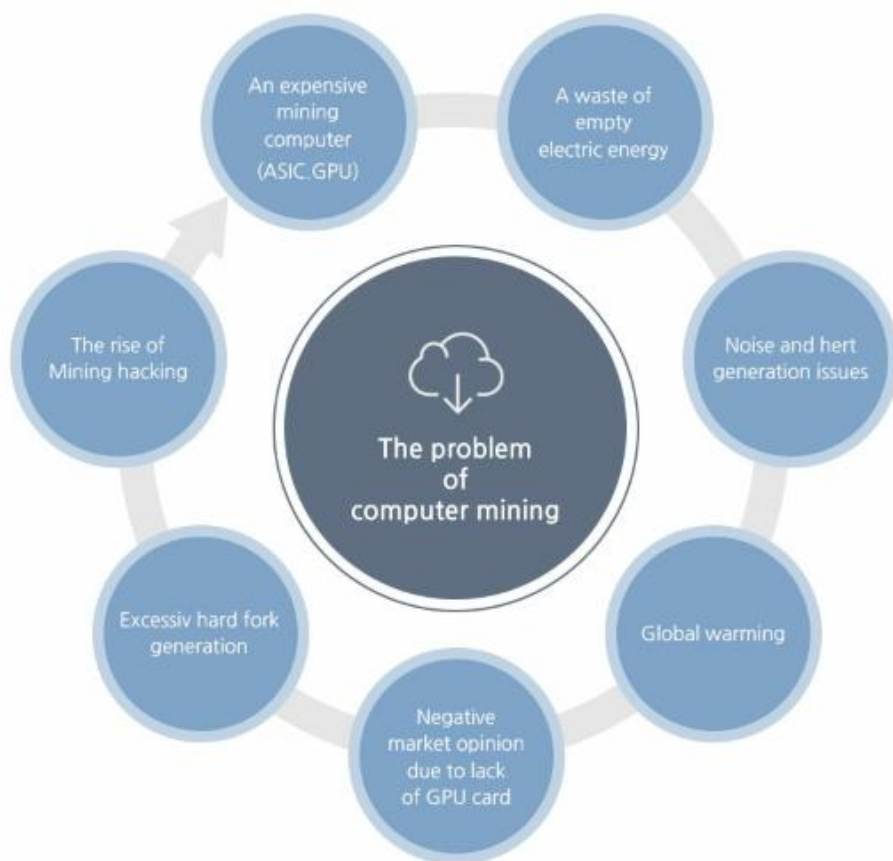


## 1.2. Problems of Computer Mining

컴퓨터 채굴에는 엄청난 양의 전력이 소모된다. 글로벌 메이저 채굴업체들이 전기료가 저렴한 중국에서 공장을 운영하는 이유도 전기 때문이다. 블룸버그 통신에 따르면 2017년 11월말 기준, 1년간 채굴에 소모되는 전기량은 약 30 테라와트(1 테라와트=100만 메가와트)로 조사되었다. 미국 전기 사용량의 0.7% 정도지만 아일랜드 소비량보다는 많은 규모다. 그러나 컴퓨터 채굴은 각국 정부가 전기료 인상은 물론 공급을 중지할 수도 있는 명분을 주고 있다.

특히 하루 24시간 full time 가동과 이로 인해 발생하는 소음 및 발열 문제는 컴퓨터 채굴의 최대 단점으로 지적된다. 최근에는 지구온난화에 영향을 미친다는 보고서가<sup>1</sup> 발표되면서 또 다른 새로운 문제점으로 부각되고 있다. 여기에 더해 Miner PC 해킹이 2017년 전체 해킹의 40%를 차지하고 있다는 점도 컴퓨터 채굴의 심각성을 가속화시키고 있다. 결국 이로 인해 일부 나라에서는 채굴공장에 전기를 공급하지 않겠다고 선언하기도<sup>2</sup> 한다.

The problem of computer mining by TouchCon Platform Project 2018<sup>3</sup>



1.뉴욕타임스, 애플타임스는 지구온난화를 가속화시키는 주범으로 비트코인 채굴을 지목하였다. 2018.01.22

2.유럽 최대 에너지 회사 이탈리아 에넬은 암호화폐 채굴산업이 탄소 배출을 증가시키므로 이들 산업에는 전력을 팔지 않겠다고 선언했다. 2018.02.01



그 외에도 글로벌 메이저 채굴업체가 주도하는 Hard fork 도 Coin Eco-System 에 적지 않은 영향을 미치고 있다. Bitcoin Hard fork 는 2017 년 8 월에 Bitcoin Cash 가 최초로 fork 되었고, 이후에는 Bitcoin Gold, Bitcoin Diamond 가 추가로 fork 되었다. 이런 무분별한 Hard fork 는 채굴 시장의 혼란을 확대시키고 있으며, 이것은 컴퓨터 채굴이 만들어 낸 가장 큰 문제점으로 지적된다.

2017 년 CryptocurrencyMarket 에 발생한 해킹 중에 약 40%는 Miner PC 에 악성코드를 심어 채굴된 코인을 탈취하는 해킹이었다. 이미 해킹 수법은 고도로 지능화되고 있으나 암호화폐 시장은 해킹에 대한 근본적 대책은 전혀 없는 듯이 보인다. 그러나 컴퓨터 채굴이 지속되는 한 채굴자 해킹은 끊임없이 이어지게 될 것이다. 그리고 모두의 귀중한 자산이 해킹 당할 확률도 점점 더 높아지게 된다.

또한 2017 년초 일부 국가에서 발생한 GPU 카드의 매점매석은 전체 암호화폐 시장을 매우 혼란스럽게 만들었다. 글로벌 메이저 채굴업체와 소수 자본가들이 GPU 를 모두 사들였기 때문이다. 이로 인해 게임매니아들의 불만은 폭발되었고 GPU 카드는 3 배 이상 폭등하기도 했다. 현재 게임매니아들은 암호화폐를 매우 부정적으로 비난하며 코인을 평가절하하는 반대편 진영에 서있다.



### 1.3. Alternative presentation

향후 컴퓨터 채굴로 인한 문제점은 시간이 지날수록 점점 더 확대될 것이라는 사실은 자명하다. 그러나 걱정만 한다고 해결될 일도 아니다. 더 큰 문제는 현재의 컴퓨터 채굴을 보완할 혁신적 방법을 미리 강구하지 않으면 암호화폐는 각국 정부의 강력한 규제와 환경단체의 반발로 인해 생태계 자체를 위협받을지도 모른다. 이것이 TouchCon 이 컴퓨터 채굴의 문제점을 광고와 조화시킨 혁신적 Ad Mining Platform 을 제시하게 된 이유다.

법정화폐는 위조방지 기술이 적용된 디자인을 하고 대량 인쇄를 통해 발권을 한다. 법정화폐는 위조방지가 생명이기 때문이다. 이에 비해 코인은 개념이 다르다. 코인은 P2P 로 이루어진 거래내역을 확인하고 검증할 사람, 즉 Miner가 필요하다. 채굴자는 P2P 거래내역을 확인하고 검증하는 수고의 댓가로 Reward 을 받게 되는데 그것이 바로 Coin 이다. 즉 Reward 로 받는 coin 이 mining 의 목적이 되는 것이며, 발권 그 자체가 바로 mining이다.

보통 채굴자들이 거래 내역을 확인하고 검증할 때는 2 가지 방법이 사용된다. PoW 혹은 PoS 로 요약되는 합의 알고리즘이다. PoW 는 'Proof of Work'의 약자로서 채굴자가 거래내역을 검증하고 스탬프를 찍어주는 방식이다. PoS 는 'Proof of Stake'의 약자로서 코인을 보유한 채굴자에게 더 많은 보상권을 부여하는 방식이다. 보통 코인의 안정성을 확보하기 위해서는 컴퓨터 네트워크 파워가 필요하므로 PoW 나 PoS 를 사용하게 된다. 그 외에도 DPoS 와 PBFT 도 광범위하게 사용되고 있다.

그렇다면 P2P 거래를 검증하는 트랜잭션의 안정성을 확보하면서 컴퓨터 채굴로 인한 문제점도 해결할 방법은 무엇일까? 여기서 터치콘은 PoW 방식과 컴퓨터 채굴의 문제점을 동시에 해결하는 'PoA' 방식을 새로운 형태의 트리플 하이브리드 방식으로 제시한다.

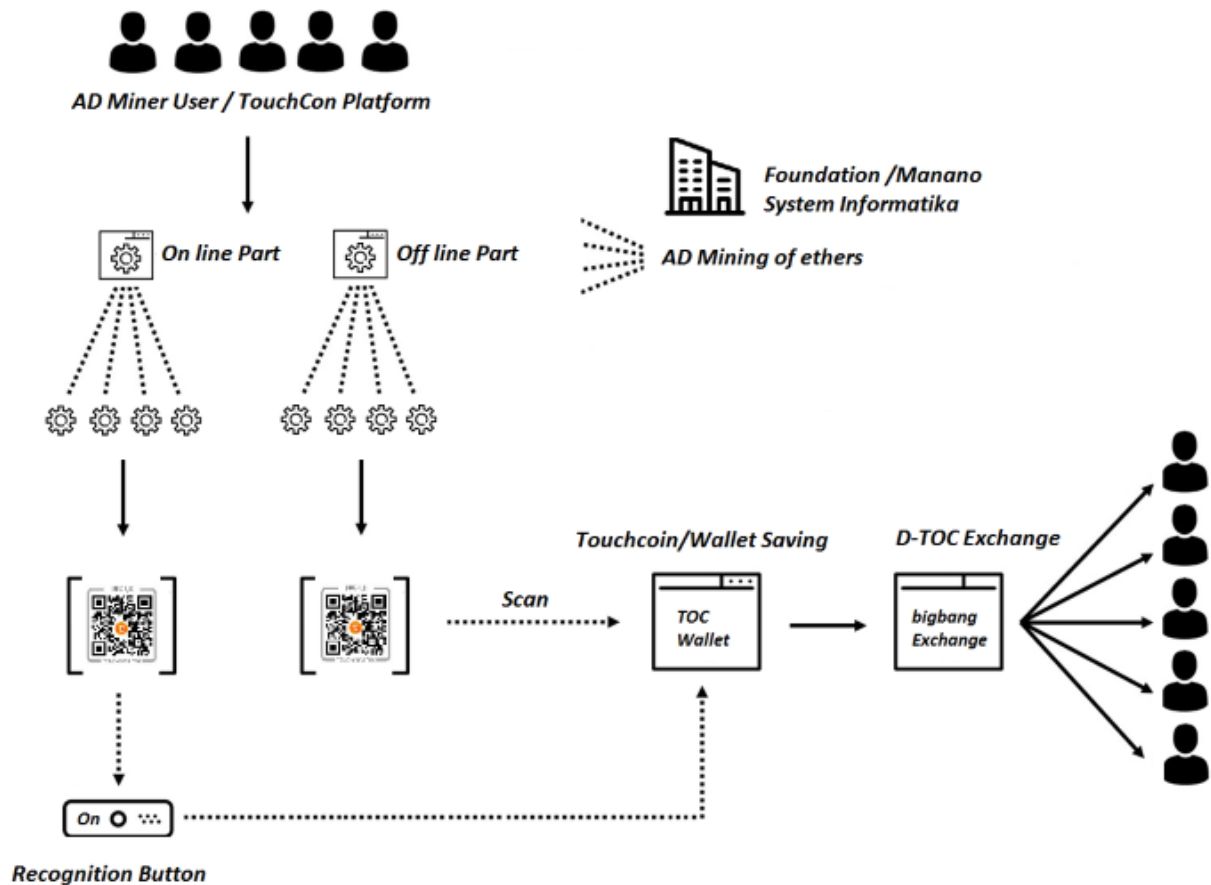
PoA 는 'Proof of Ad'의 약자로서 일종의 광고증명방식의 알고리즘이다. 채굴과 광고를 조화시켜 기존 컴퓨터 채굴의 문제점을 해결하게 된다. PoA 는 컴퓨터 채굴의 단점은 최대한 줄이고, 암호화폐 채굴의 장점은 최대한 살리는 방향으로 구동이 된다. 이와 함께 PoA 에서는 PoS 의 장점도 함께 실현하게 된다.

PoA 에서는 보상의 수단으로 지급하는 QR code 를 광고주가 사용하면 광고비를 받게 되는데, 광고비는 기존 TouchCoin 보유자에게 PoS 처럼 AMRP 프로그램을 작동시키게 된다. 이로 인해 TouchCon Ad Mining Platform 은 'PoW - PoA - PoS'로 이어지는 매우 혁신적인 플랫폼을 연출하게 된다.



Ad Mining의 최종 목표는 터치콘 플랫폼에서 다른 암호화폐 채굴도 지원할 수 있는 거대한 메인넷을 완성시키는 것이다.

### AD Mining of a TouchCon Platform





## 2. TouchCon Project

모든 화폐에는 사용가치와 교환가치가 있으며 그것은 화폐가 화폐로서 인정받기 위한 최소의 조건이다. 아무리 기술이 우수한 코인이라 하더라도 화폐의 본질적 가치가 없으면, 그것은 말 그대로 virtual money 가 된다. TouchCon Project 는 이 같은 명제를 구동시키기 위한 종합적 프로젝트로서 최종적으로 플랫폼에서 생성되는 TouchCoin 이 실물화폐로 작동될 수 있도록 만들어 준다. 이를 위해 3 개의 플랫폼이 추진되며 로드맵에 따라 개발이 될 것이다.

①**Ad Mining Platform:** Ad 와 Mining 을 조화시킨 Ad Mining Platform 의 구축. 모든 코인의 생성은 채굴과 밀접한 관계가 있다. 현행 컴퓨터 채굴의 문제점을 보완시킨 혁신적 개념의 Ad Mining 을 통해 TouchCoin 의 생성을 주도할 블록체인 기반의 플랫폼이 구축된다.

②**TOC Mobile App:** TouchCoin 을 실물화폐로 사용할 수 있도록 TOC Mobile App 을 구축하게 된다. TOC App 에서는 언제 어디서나 실시간 Payment & Transfer, Exchange 이 One-Stop Service 로 제공된다.

③**D-TOCExchange:** 전세계 10 개국에 Decentralized TOC Exchange Platform 을 구축하고 이를 네트워크로 연동시킨다. TOC Exchange 는 Touchcoin 과 실물화폐의 교환을 연동시키게 되며 Touchcoin 이 실물화폐로 진화할 수 있는 계기를 부여해 준다.



## 2.1. Ad Mining Platform

가장 일반적인 채굴 방식으로 사용하는 PoW의 약자는 'Proof of Work'로서 채굴자가 작업인증방식으로 채굴하는 것이다. 현재 컴퓨터 채굴로 이뤄지는 대부분의 코인이 PoW 방식을 사용하고 있다. Bitcoin을 비롯한 대부분의 코인들이 채용하는 이 방식은 컴퓨터 네트워크 안정성을 확보하기 위한 가장 최적화된 방식이다. 기타 보유한 코인량에 따라 이자로 지급받을 수 있는 PoS 방식, Master node 방식, Master node를 Voting 하는 DPoS 방식 등이 시장에서 응용되고 있다.

Ad Mining은 컴퓨터가 필요없는 온전한 '탈중앙화' 채굴을 지향하는 자연주의 채굴 방식이다. 특히 기존 컴퓨터 채굴이 갖고 있는 문제들, 이를테면 무의미한 전기에너지 낭비, 지구환경파괴, 소음공해, 하드포크 문제 등이 암호화폐의 탈중앙화를 방해하는 전형적인 장애물들이다.

Ad Mining Platform은 이 모든 것을 해결하고 자연 친화적인 방식으로 Mining과 Reward 관계를 정립하게 된다. 이는 암호화폐가 현실세계의 대중과 더 가까워질 수 있는 모티브를 제공할 것이다. Ad Mining Platform은 세계 최초로 시도하는 순수 아날로그 채굴이며 FIN-Tech에 가장 잘 어울리는 적극적인 채굴 매커니즘을 추구하게 될 것이다.



❶ Ad Mining은 채굴을 원하는 유저들이 자신이 가장 선호하는 방식으로 채굴할 수 있도록 지원하는 Platform이다. Ad Mining은 개인이나 팀 단위의 참여도 가능하며 채굴의 범위도 O2O의 모든 분야와 조화시키므로 매우 광범위한 분야의 채굴에 참여할 수 있다.



② Ad Mining은 채굴 성과에 대한 보상으로 QR code를 지급하는데, QR Code에 저장된 Touchcoin의 가치는 랜덤으로 Drop되므로 매우 흥미진진한 채굴을 가능케 해준다. 예를 들면 동일한 채굴 성과로 보상받은 QR code라 하더라도 저장된 가치는 1 TOC가 될 수도 있고 혹은 100 TOC가 될 수도 있다. QR code에 저장하게 될 TouchCoin의 최대 가치는 10,000 TOC이다.

현재까지는 암호화폐 채굴에 큰 문제가 없는 듯이 보이지만 불과 1~2년이 지나면 매우 다양한 형태의 채굴 한계점에 도달할 개연성이 있다. 따라서 미래에 다가올 한계점을 분석하고 보완책을 강구하는 시도가 필요하다. Ad Mining은 이런 시대적 부응에 가장 적절한 답을 줄 수 있는 Platform이다.

그간 몇몇 암호화폐들이 AV, VR, Dapp, Sencer 등을 조합한 색다른 채굴 방식을 일부 선보이기도 했으나 대부분이 모방이나 흉내 수준에 머물렀다. 그런 점에서 채굴과 광고를 조화시켜 다양한 Remining 방법과 보상프로그램을 융합하는 Ad Mining은 현실세계와 가장 쉽게 교통할 수 있는 매우 현실적인 채굴 방식이다.

## 2.2. TOC Mobile App

법정화폐 혹은 암호화폐가 화폐의 본질인 '지급가치'와 '교환가치'가 없다면 더 이상 화폐로 불릴 수 없다. Touchcoin은 CryptocurrencyEco-System 조성을 위해 TOC Mobile App를 구축하게 된다. 유저가 App을 다운받아 사용자 등록을 하면 언제든지 One-Stop Service를 사용할 수 있게 된다. One-Stop Service는 ㉠Payment ㉢Transfer ㉡Exchange ㉣Ad Mining 기능을 말하며, 이 기능은 터치코인이 실물화폐로 진화해 나갈 수 있는 생태계 구축에 중요한 역할을 하게 된다. TOC Mobile App는 진정한 P2P를 실현하는 핵심적 어플리케이션이다.

- ① Payment: 재화를 구입하거나 서비스를 이용하고 QR Code로 결제하며 장기적으로는 다른 암호화폐와 연동 결제가 가능하게 된다.
- ② Transfer: 전세계 어디든 송금할 수 있으며 저렴한 fee로 사용자가 증가할 것이다.
- ③ Exchange: 분산형 D-TOCExchange를 통해 자유로운 매매 및 교환이 가능해 진다.
- ④ Ad Mining: Ad Mining을 통해 다양한 방법으로 TOC를 채굴할 수 있다. 특히 전세계 75억 인구는 평등주의 이념을 기반으로 공정한 채굴에 참여할 수 있게 된다.



### 2.3. Decentralized TOC Exchange

Decentralized D-TOC 거래소는 Ad Mining Platform 을 지원하는 Exchange platform 으로 작동하게 되며, 특히 TOC Mobile App 과 연동되어 24 시간 다른 Cryptocurrency 로 교환되거나 해당 국가의 실물화폐로 인출할 수 있다. TouchCon Project 는 전세계 10 개 국가에 TOC 거래소를 구축함으로써 TouchCoin Eco-System 를 완성하게 된다.

Decentralized D-TOC Exchange 의 자율적 시장 기능에 의해 TouchCoin 뿐만 아니라 Ethereum 으로 움직이는 모든 Dapp 들도 TOC 거래소와의 연동으로 실시간 교환 및 인출 서비스도 공유하게 된다.

Decentralized D-TOC Exchange 는 최초로 인도네시아 Manado 에 첫 국제거래소를 설립하게 되며, HTS 기반의 TOC 거래소는 보다 빠른 매매와 교환을 가능하게 만들어 줄 것이다. TOC 거래소가 보유한 자동거래 시스템은 암호화폐 매매를 최적화시키기 위한 프로그램이다.



### 3. Ad Mining Platform

현재 암호화폐 채굴은 컴퓨터 하드웨어와 인터넷 소프트웨어의 조합이라 할 수 있다. 애드 마이닝은 O2O 광고를 채굴과 조합하여 컴퓨터 없이도 채굴이 가능한 플랫폼이며, Pre-mining 으로 채굴한 코인을 규칙에 따라 O2O 광고에 Drop 한 후 Remining 과정을 거치게 된다. Ad Mining 은 컴퓨터 채굴의 한계점으로 지목된 다양한 문제들을 일시에 해결할 수 있는 모티브를 제공하게 되는 것은 주지의 사실이다.

#### 3.1. Introduction of Ad Mining

채굴 활동에 ‘재미’라는 요소를 가미하게 된다면 일반 대중의 흥미와 관심을 끌게될 확률이 매우 높다. 이를테면 게임, 퀴즈, 놀이, SNS, 여행, 쇼핑, 문화공연, 체험, 학습, 봉사, 기부 등의 다양한 분야에 채굴을 조합하는 방식이다. 실제 4 차산업혁명엔 상식이 필요없는 무풍지대와 다름이 없다. 기존의 상식을 버려야 새로운 발상과 기술이 나오기 때문이다. 한국의 K-PoP 이 일본의 J-PoP 보다 10 배 이상 더 인기있는 이유가 무엇 때문인지 굳이 분석할 필요도 없다. 한국의 K-PoP 공연과 기획은 무조건 소비자의 기호와 재미에 맞추었기 때문이다. 과거와 현재의 상식을 버리고 미래의 상식으로 채굴의 관점을 옮겨야 할 때다.

일반적으로 단순한 기술의 조합이 새로운 개념의 이노베이션을 만들게 된다. 혁신의 아이콘으로 불리는 우버가 스마트폰과 택시라는 조합을 만들어냈다. 스냅챗이 메시지와 프라이버시, 그리고 카메라의 조합을 만들어 낸 것처럼, 기술 자체가 파괴적 혁신을 지녔다는 것보다, 이미 존재했고 존재해왔던 기술의 조합을 통해 새롭게 구현된 그 어떤 개념이 파괴적 혁신을 가진다고 볼 수 있다.

그리고 이것이 성공하려면 반드시 범용(Commoditization)이 이뤄져야만 그 혁신을 두 눈으로 직접 볼 수 있게 된다. 그런 점에서 본다면 비트코인이라는 개념은 이미 시장에 나와 있는 다양한 기술의 연합체일지도 모른다. PKI(1976),Merkle Tree(1979), Eliptic Curve Cryptography(1986),SHA(1994), PoW(1997) 처럼, 그저 단순한 기술의 조합에 의해 새로운 개념으로 만들어진 것으로 보이기 때문이다.

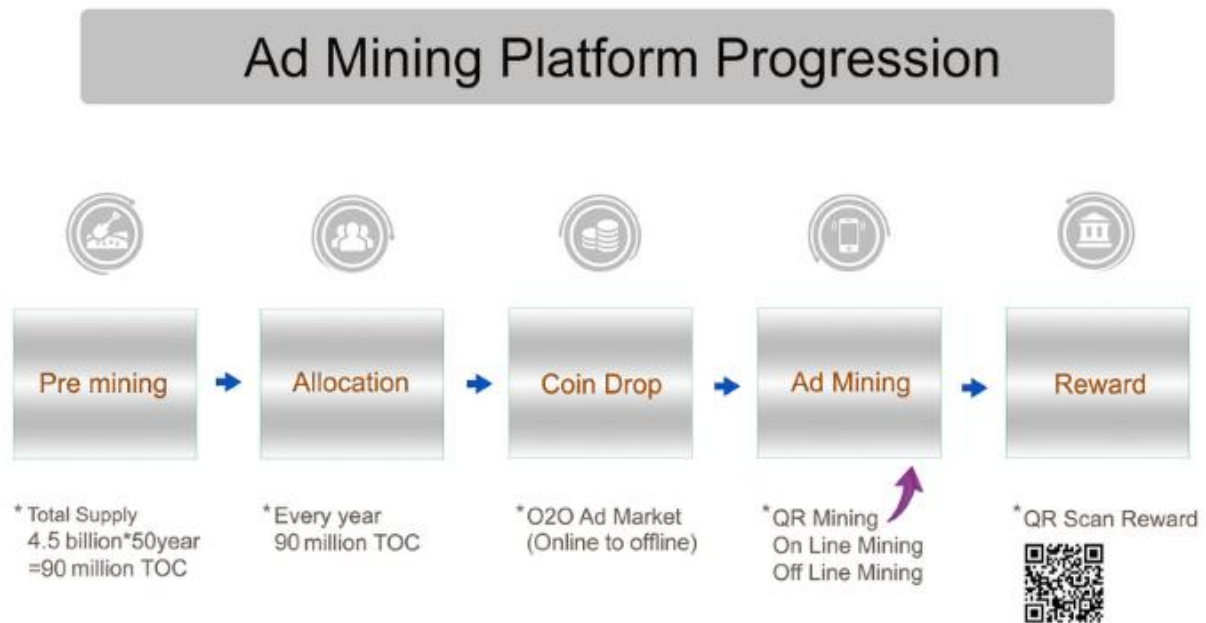
“광고와 채굴을 시공간적으로 조합하는 Ad Mining 의 이노베이션도 그와 같은 단순한 기술과 아이디어의 조합으로 이루어 진 것이다”

Ad Mining 은 지금까지 행해지는 채굴 방식과는 전혀 다른 성격을 갖고 있으며, 그 뿌리는 터치코인을 O2O 광고 마켓에 공격적으로 조화시키는 것이다. 이 조화에는 2 차원 입체 코드로 불리는 QR code 가 보상의 수단으로 작용한다.



기존의 채굴 활동을 O2O 광고와 결합시키게 되면 Remining 이 가능해 지기 때문이다. 채굴자가 광고를 작동시키고 성과를 얻으면 터치코인이 충전된 QR Code 를 스캔함으로써 채굴이 종료된다.

이 방식은 세계 인류 75 억이 컴퓨터 없이도 누구나 쉽게 채굴 활동에 참여할 수 있다. 채굴 권리의 평등을 통해 암호화폐의 평등주의를 구현하는 것이 Ad Mining Platform 이 지향하는 이념이기도 하다.



### 3.2. Ad Mining Technology

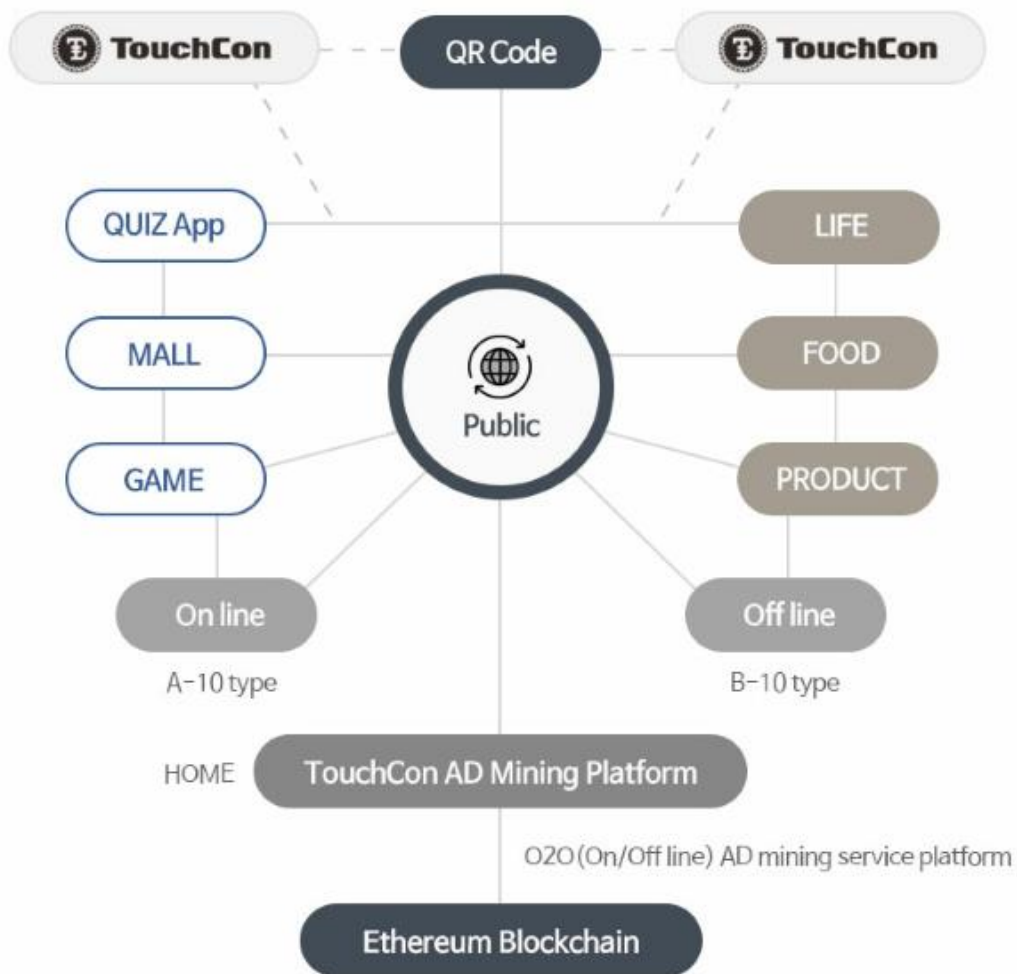
Ad Mining 의 Drop 범위는 대단히 넓고 깊다. 먼저 1 차적인 분류는 온라인과 오프라인이 된다. On Line 에서 사용하는 애드 마이닝은 컴퓨터와 인터넷을 사용하는 공간에서 이뤄지므로 매우 다양한 채굴 방식과 보상 방법을 제시할 수 있게 된다. 이를테면 게임에 참여하는 채굴, 다양한 소셜에 참여하는 채굴, 기부행위를 통한 채굴, 각종 놀이나 공연에 참가하는 채굴, 쇼핑에 참여하는 채굴 등이 그것이다.

또한 보상으로 지급하는 QR code 의 터치코인 가치가 항상 일정하지 않다는 것에도 큰 재미를 더하게 된다. 그 보상가치가 1 TOC 가 될 수도 있고, 어떤 경우에는 1 만 TOC 가 될 수도 있기 때문이다. 터치코인은 QR code에 랜덤으로 충전되어 있다.



특히 Off Line 에서의 채굴은 보다 다양한 재미와 흥미가 더해진다. 남녀 연인끼리 데이트하면서 즐길 수 있는 채굴도 가능해지기 때문이다. 연인끼리 게임이나 놀이, 문화공연 등의 채굴을 함께 할 수 있다. 오프라인에서는 유통되는 공산품에 QR code 를 인쇄하는 방식으로도 채굴을 유도할 수 있다. 혹은 상점이나 외식업체의 이용으로도 채굴 성과를 거둘 수 있게 된다. 보다 다양한 현실세계의 시공간을 채굴과 조합시키는 방식은 분명 생활의 재미도 함께 더해 줄 것이다.

### QR code Scan Touchcoin Saving



Home-Ad Type-Mining change-Participation-Play-QR code-Reware-Saving  
 Home-Ad Type-Mining change-Participation-Play-Acquistion-Switch-Saving





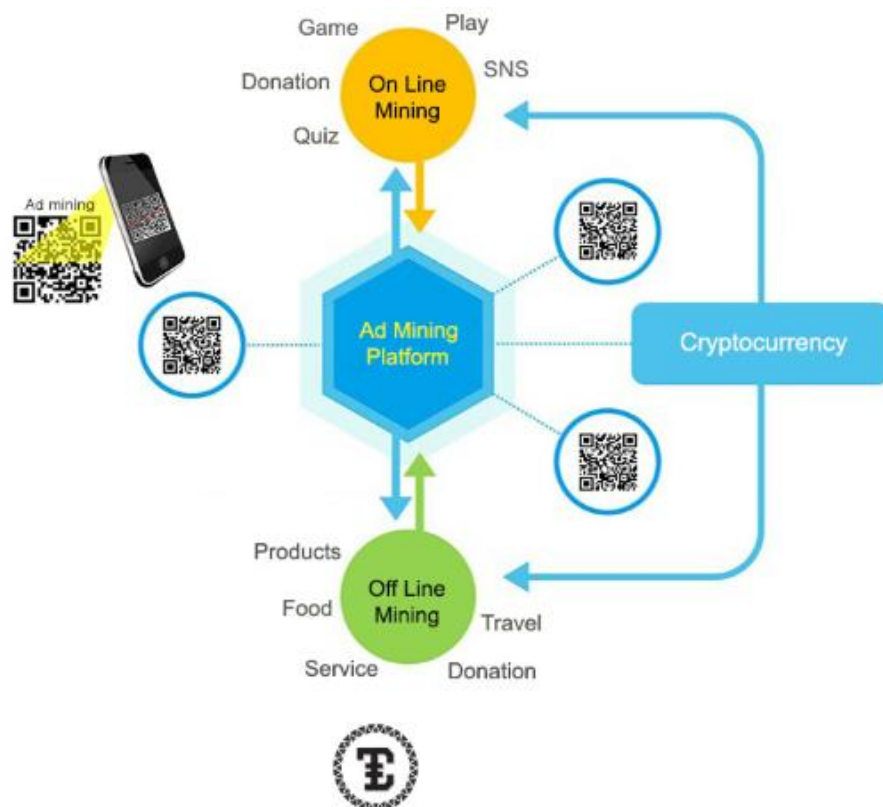
### 3.3. AMP(Ad Mining Planner)

각 나라에서 터치콘 애드 마이닝을 하려면 우선 세계 각국의 역사와 관습이나 생활 등의 환경을 제대로 알아야 최적화된 애드 마이닝을 시도할 수 있다. 이젠 단순히 어플 하나 다운받아 채굴하는 방식은 현대 사회에선 어울리지 않는다. 이를 보완하기 위해 터치콘은 또 하나의 별도 팀을 구성하게 된다. 세계 각국서 터치콘 어드바이저로 활동하게 될 애드 마이닝 플래너 제도다.

이들은 UN 회원국이면서 자국내에서 자유로운 활동이 가능한 국민을 대상으로 선발하게 된다. 터치콘 로드맵에 따른 최초의 활동은 2018년 12월 중순, 암호화폐에 가장 우호적인 일본 동경에서 시작된다. 현재 AMP 후보 국가는 일본, 미국, 캐나다, 프랑스, 영국, 싱가포르, 인도네시아, 러시아, 한국, 호주다. 특히 세계에서 가장 많은 매출 거래가 이뤄지고 있고 또 거래가 가장 밀집된 나라는 가장 많은 애드 마이닝 드롭을 받게 된다. 또한 터치콘 개발팀과 이들 AMP는 매년 Meetup을 갖는데 이때 플래너들이 각 나라별로 심도있게 분석한 광고 환경과 제휴업체 분석, 애드 마이닝 드롭에 최적화될 수 있는 방법들을 심도있게 논의하고 발표하게 된다.

#### TouchCon AMP Meetup for TouchCon Platform Project

이 행사는 매년 국가와 도시를 바꿔가며 개최되는데 2018년 12월 27일 예정된 첫번째 해당 국가는 2017년 4월 암호화폐를 지급결제 수단으로 인정한 일본이다. 일본은 암호화폐 생태계에 있어 매우 중요한 국가로서, 터치콘은 일본의 수도 동경에서 첫번째 행사를 개최하게 될 것이다. 이날 2019년 채굴할 터치콘 애드마이닝 정보가 모두 공개될 것이다.





### 3.4. QR code for Reward

Ad Mining Platform 구동에 있어 채굴자가 오프라인 채굴이 끝나면 보상의 수단으로 QR code 를 받게 되는데, 이때 채굴자는 QR code 를 스캔하여 터치코인을 자신의 지갑으로 적립하게 된다. QR code 에 충전한 터치코인의 가치는 최소 0.5 TOC~10,000 TOC 까지 매우 랜덤하게 충전되는데, 이러한 보상방식은 Ad Mining 이 갖고 있는 매우 흥미로운 채굴 동기가 된다.

QR 은 Quick Response 의 약자로서 1990 년초 일본 Denso Wave 에서 개발한 Bar code 가 시초다. Bar code 는 주로 상품 정보나 관리를 위해 사용해 왔다. 하지만 1994 년 바코드의 한계점을 극복한 새로운 2 차원 입체 코드가 개발되었는데, 그것이 현재 우리가 사용하고 있는 QR code 다. QR code 는 정사각형 모양의 불규칙한 공간에 각종 특수기호나 상형문자의 형태를 담아 단순한 인식(Scan) 동작을 통해 각종 정보 검색과 다양한 결제 수단에 사용되고 있다. QR code 특허는 개발사가 오픈 소스로 공개하여 자유로운 이용이 가능하다.



QR Code 를 Ad Mining 에 적용시켜 활용할 경우 매우 빠르고 쉬운 보상 지급이 가능해진다. Miner Node 가 자신이 원하는 채굴 활동에 참가하여 성과를 달성하면 그 보상으로 QR code 를 지급받는다. 이때 QR code 를 모바일로 인식시키면 Wallet 에 자동으로 적립된다. QR code 를 보상의 수단으로 사용하는 이유는 매우 빠르고 편리한 Reward 가 가능하기 때문이다.

실제로 QR code Scan 은 신속성, 간편성, 편리성이라는 큰 장점을 갖고 있어 세계 각국의 Payment 시장에서도 매우 가파른 증가세를 보이고 있다. 2017 년 중국에서 QR code 로 이뤄진 모바일 결제가 전체 결제시장 대비 70%를 넘었다고 한다. Ad Mining 에서는 다양한 채굴 활동을 통해 보상으로 지급될 QR code 를 보다 다양한 방식으로 지급하는 새로운 기술을 점진적으로 선보이게 될 것이다.



## 4. AMRP

### 4.1. Yearly Remining Ad mining supply

Ad Mining 은 PoA 채굴을 통해 매우 공정하고 평등한 Remining 을 하게 된다. O2O 광고로 채굴하게 될 터치코인은 2018 년부터 시작해서 앞으로 50 년에 걸쳐 채굴이 이뤄진다. Pre-mining 으로 채굴한 터치코인 총량을 향후 채굴기간 50 년으로 나누면 매년 채굴할 물량이 나오게 된다.

※년간 Remining 광고 채굴량(YAM) = Total Ad Mining Supply(TAMS) \* 50 Year(50Y)

※YAM = 4,500,000,000 TOC \* 50Year = 90,000,000 TOC

터치코인은 2018 년부터 2068 년까지 매년 90,000,000 TOC 의 터치코인이 Ad Mining 으로 Remining 된다.

### 4.2. AMRP Interest Method

터치콘은 2018 년부터 AMRP 프로그램을 가동하게 되는데 AMRP 는 일종의 PoS 보상 프로그램이다. 광고주에게 O2O 에서 판매한 QR code 대금을 적립하여 매년 1 회 터치코인 보유자에게 보유 수량과 기간에 따라 차별적으로 보상하는 방식이다.

초기에는 낮은 인지도로 인해 매출이 적겠지만 매년 횟수가 늘어날수록 광고에 활용하는 횟수가 증가하게 된다. AMR 프로그램은 매년 12 월 27 일에 모든 터치코인 보유자에게 드롭으로 보상하게 된다. 본 프로그램이 시작되는 2018 년은 애드 마이닝을 준비할 시간이 다소 촉박하므로 재단은 2018 년 시행할 광고 채굴 예정량을 기존 터치코인 보유자에게 일괄 드롭하기로 결정하였다.

따라서 터치콘 재단 사이트에 터치콘 보유 등록을 하는 사람은 누구든지 보상받을 수 있다. 2018 년 ICO Sale 로 공급될 수량은 총 2 억 5 천만 TOC 이며, 2018 년 첫 해의 애드 마이닝 물량은 9000 만 TOC 이므로 1 TOC 에 0.36 TOC 가 지급된다.

※AMRP 지급율(%) = Circulating Supply \* 90,000,000 TOC

※AMRP 지급율 = 250,000,000 TOC \* 90,000,000 TOC = 36%

상기 계산에 의해 만약 10,000 TOC 를 보유하고 있다면 2018 년 12 월 27 일에 3,600 TOC 를 보상으로 지급받게 되는데, 실제 지급할 정확한 보상에는 다소의 차이가 나게 된다. 그 이유는 보유 기간과 보유 수량에 따라 차이가 발생할 수 있기 때문이다.



### 4.3. AMRP Five-Year Forecast

2018 년부터 2022 년까지 5 년 동안 지급하게 될 AMR 지급율을 비교할 때 우선 고려해야할 점이 있다. 매년 애드 마이닝을 할 때 채굴 과정에서 분실이나 유실되는 수량이 있기 때문이다. 재단에서는 이를 약 30%로 추정하고 있으며 이 수치는 주위 환경에 따라 증감될 수 있을 것이다.

Year	Circulating Supply	New Mining Supply	Ad QR code Profi ratio	AMR
2018	250,000,000	90,000,000(100%)	90,000,000(100%)	36%
2019	340,000,000	90,000,000(50%)	27,000,000(30%)	7,94%
2020	385,000,000	90,000,000(60%)	45,000,000(50%)	11,68%
2021	439,000,000	90,000,000(70%)	45,000,000(50%)	10.25%
2022	502,000,000	90,000,000(70%)	45,000,000(50%)	8,96%

▶ 2018 년 첫 해는 ICO 가 진행되므로 Ad Mining 물량 100%을 전량 AMRP 프로그램으로 무상 지급한다.

2018 년 12 월 27 터치코인의 AMR 를 지급받기 위해서는 터치콘 재단(touchcon.org) 공식 홈페이지에 방문하여 자신의 Wallet 을 등록하면 된다. 터치코인 보유자에게 지급하는 AMR 은 보유량과 보유기간에 따라 차등하여 이자율이 적용되므로 가능한 미리 등록하는 것이 더 유리하다.

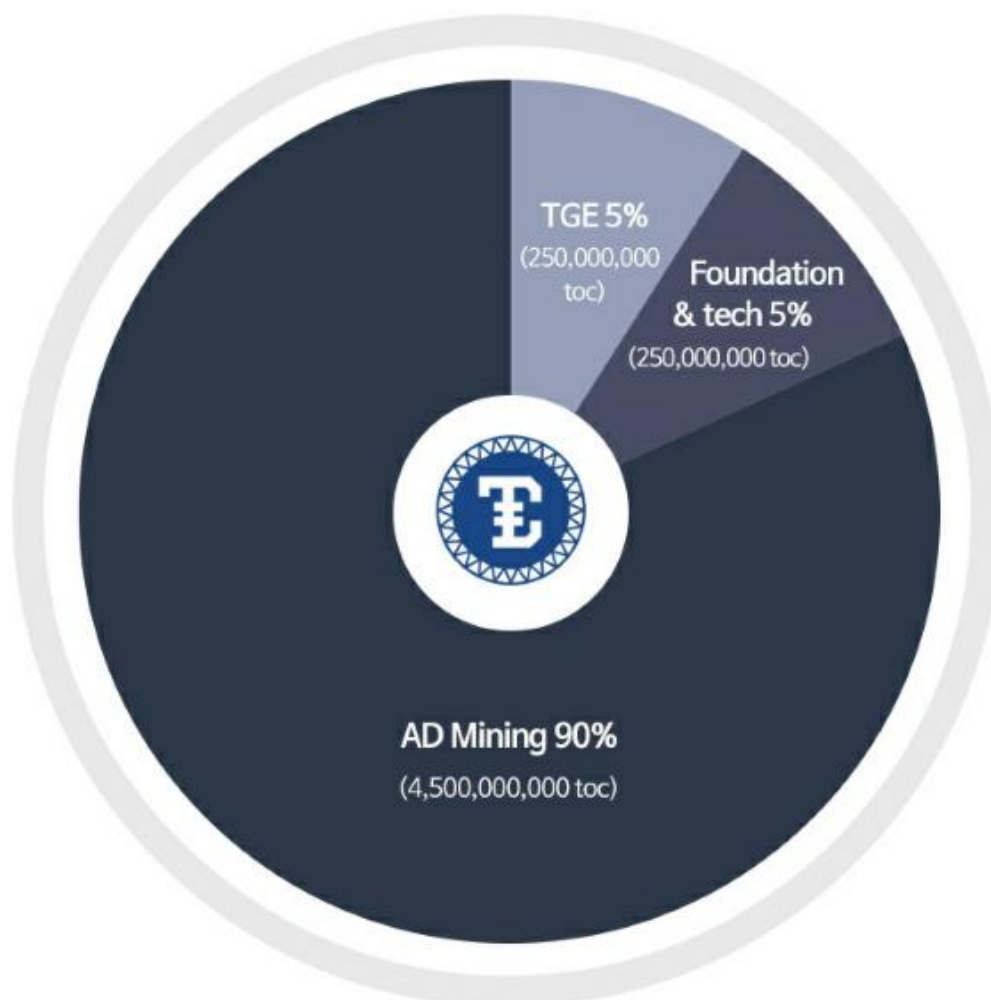


## 5. TOC Token Issue

### 5.1. TOC Allocation

The total issuance amount will be 50 billion toc.

- ❶ 5% of TOC will be kept for capital reserve.
  - ❷ 5% of TOC will be distributed to the TOC presale / TGE participants.
  - ❸ The maining 90% of TOC can be earned through equitable private ‘PoW’ mining.
- It is mining that 90 million TOC are produced per year for the next 50 years.



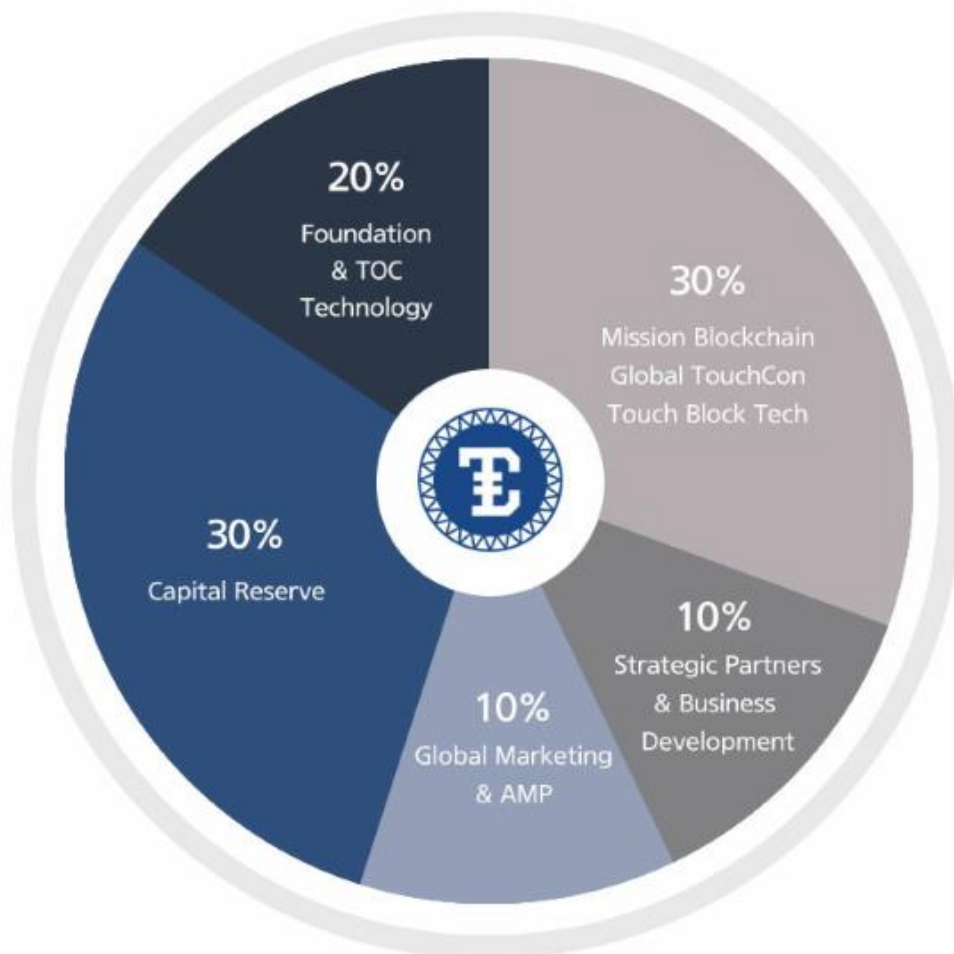
## 5.2. TGE TOC Allocation

### Capital reserve(50%)

- ❶ 30% of pre-mined TOC will be kept for capital reserve. 30% Capital Reserves
- ❷ 20% of pre-mined TOC will be kept by TOC foundation & TouchBlock technology for capital reserve. TOC foundation 5% + TouchBlock Technology 15%

### The Ethereum raised through presale & TGE will be used as below(50%)

- ❸ 30% of pre-mined TOC will be used to implement TOC technology.  
10% Mission Blockchain / 10% TOC Global TouchCon / 10% TouchBlock Technology.
- ❹ 10% of pre-mined TOC will be used for global marketing, TouchCon Development Teams, Advisors, Social media channels, and AMP programs.
- ❺ 10% of pre-mined TOC will be used for Partners, Development and activation.



### 5.3. ICO-Sale Distribution

The TOC target is 50,000 ETH

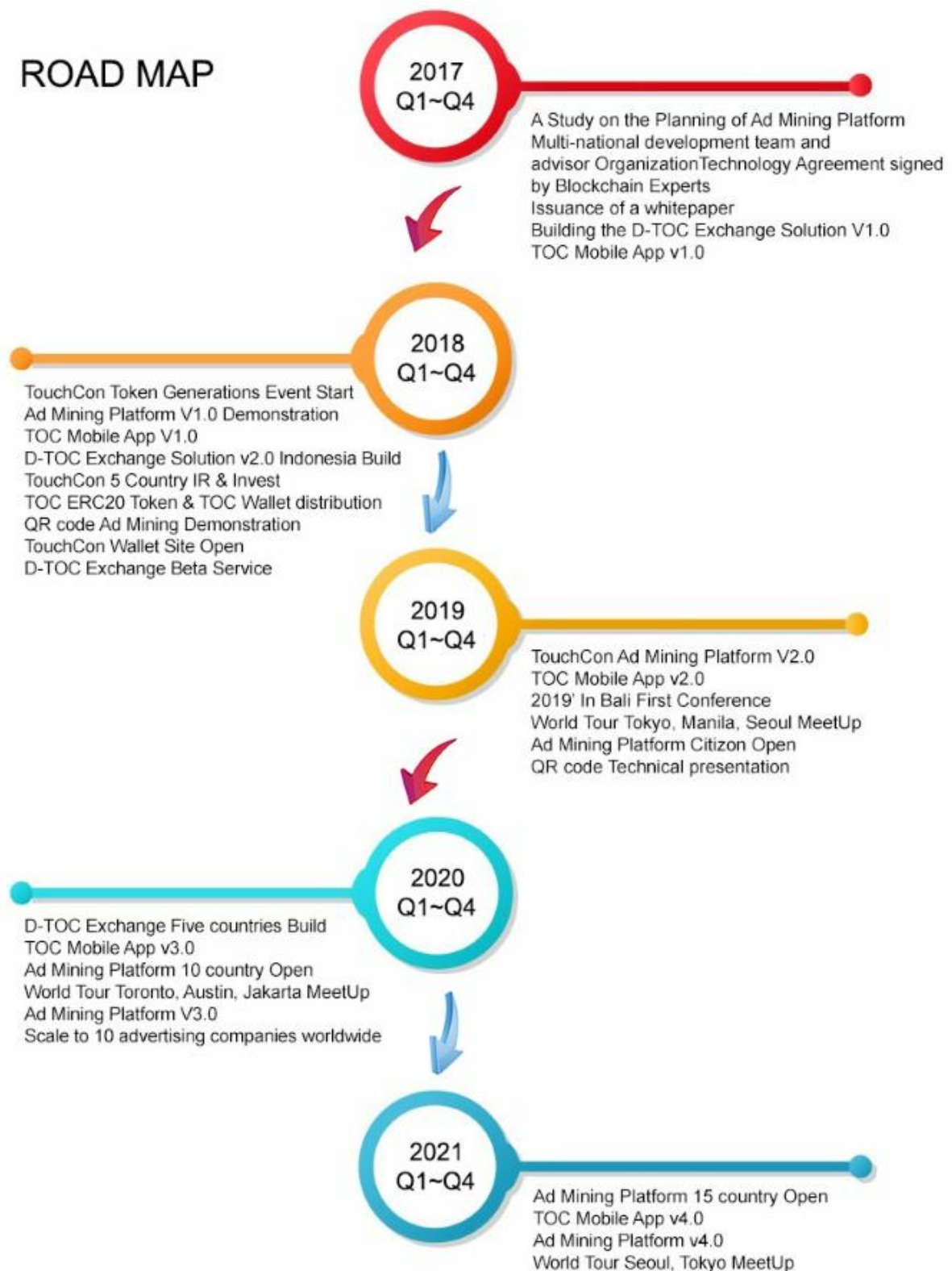
-	Private Presale	Public Presale	Token Sale
Hard Cap	50 million	100 million	100 million
Denomination	ETH	ETH	ETH
Participants	Strategic Partners	Non-US,CA,CN,TW, HK Participants	Non-US,CA,CN,TW, HK Participants
Period	Feb 5 - Mar 10	Apr 16 - Mar 11	Mar 14 - Mar 18
Min Contribution	-	0.1 ETH	0.1 ETH
Max Contribution	-	30 ETH	Determined by # Of Registrants

Topic	Description
TOC Token	TouchCoin
The Issuer	TouchCon Platform Foundation by Indonesia Manado Organization
Rights	TOC represents limited license to validate the TOC and DEX No voting or membership rights No sharing of revenue, dividends, equity, etc
Refunds	None
Redemption	Buyback option in open market (treasury) Regulatory redemption
Listing	DEX (immediate with ETH) EXchange partners



## 6. Road Map

### ROAD MAP





## 7. Goal of TouchCon

사실 컴퓨터를 분리할 수 있는 채굴이 가능할 것이라고는 생각할 수도 없었다. 왜냐하면 암호화폐 자체가 디지털 전자 캐시라는 특성을 갖고 있기 때문이었다. 이는 마치 “A가 있기에 아마도 B는 불가능할 것이다”라는 성급한 명제의 오류를 가져오게 된다. 그런데 다소의 시간이 흘러 정말 컴퓨터 채굴에 한계점이 왔을 때, 대체 암호화폐의 채굴은 어떻게 해야 할 것인지에 대한 진지한 연구가 필요해 보였다. 그리고 그 결과로 도출된 것이 바로 터치콘 애드 마이닝 플랫폼이다.

우리가 사는 현실 세계가 사람과 사람이 연결된 네트워크 사회라는 것을 이해할 수 있다면, 채굴과 광고를 조화롭게 융합시켜 Remining 하는 애드 마이닝은 매우 혁신적이며 능동적인 방안이 된다. 특히 Remining 과정에서 암호화폐에 대한 대중의 긍정성을 이끌어내고 친밀감도 확대될 수 있는 매우 현실적인 방식이 될 수 있기 때문이다.

초기 플랫폼에서는 터치코인 채굴만 가능하다. 이후 확장된 채굴 메인넷이 완료되면 다른 암호화폐와의 연대 및 지원도 가능해진다. 이 경우에는 터치코인을 기반으로 다른 암호화폐들이 참여하는 보다 진전된 형태의 채굴 연합체가 구성될 수 있을 것이다.

❶ 애드 마이닝 플랫폼은 채굴에 광고를 융합시킨 매우 신선한 아이디어다. 특히 채굴에 대한 보상의 댓가로 QR Code를 지급한다는 점은 매니아들에게 큰 관심을 줄 것이다.

❷ 채굴 범위를 O2O 영역까지 확대시킨 것은 매우 중요한 가치를 지닌다. 이는 터치코인이 일반 대중과 좀 더 친밀한 관계를 유지할 수 있는 기회를 제공한다.

❸ 광고주에게 공급한 QR code 판매금을 AMR로 지급하는 아이디어는 프로젝트의 백미에 속한다. 백서에 나와 있듯이 2018년 첫 해에는 무려 36%의 AMR이 이뤄진다. 이는 매우 큰 보상이다. 터치코인의 광고 가치가 높아지게 되면 판매금도 꾸준히 증가하게 되고 그에 따라 AMR도 증가하게 될 것이다.

❹ 다양한 국가에서 팀을 이룬 개발진 및 어드바이저의 다양성은 그들의 경험 및 노하우를 터치콘의 다양한 플랫폼과 터치콘 프로젝트 성공을 위해 헌신하게 될 것이다.

❺ 세계 10개국에 설립될 D-TOC 거래소 플랫폼은 터치코인의 세계화에 기여하게 되며, 특히 상호연동 네트워크 구축을 통해 터치코인 및 모든 암호화폐의 현금 호환을 신속하게 지원하게 될 것이다.





## 8. Information and Support

TouchCon Ad Mining Platform 에 관련된 정보는 모두 공개되어 있다. 또한 약간의 노력과 수고를 한다면 추가 정보도 쉽게 얻을 수 있다. 그래도 만약 여러분이 터치콘 프로젝트에 대한 추가적인 궁금증이 있다면 언제라도 연락하여 필요한 답을 얻을 수 있을 것이다.

터치콘재단은 PT MANADO SYSTEM INFORMATIKA 로 2018 년 3 월 12 일 마나도에서 설립이 되었다. TouchCon Platform Foundation 은 매우 지혜로운 사고와 통찰력, 휴머니즘과 이타주의로 무장한 개발자와 멤버들이 프로젝트의 성공을 위하여 모든 노력을 경주하게 될 것이다.

TouchCon Ad Mining Platform 개발은 South Korea TouchBlock Technology Company 에 위임되었으며, TOC Mobile App & D-TOC Exchange 는 BlockChain CXX Company 에서 진행하게 된다. 또한 TouchCon QR Inc 는 터치콘 QR code 기술 개발을 위탁받게 된다. 또한 오래지 않아 세계 10 개국에서 활발히 활동하는 재능있는 광고업체와 터치콘 재단과의 컨설팅 협약이 이뤄질 예정이다. 우린 github 와 자체 인터넷 공식 매체를 통해 프로젝트 진행 상황을 수시로 업데이트 하게 된다. 특히 TouchBlock Technology Company 는 TGE 를 비롯한 다양한 업무를 위임받게 된다.



[www.touchcon.io](http://www.touchcon.io)



[www.bitbigbang.com](http://www.bitbigbang.com)



[www.Touchconmall.com](http://www.Touchconmall.com)



[www.adm@touchcon.io](mailto:www.adm@touchcon.io)



[www.facebook.com/touchcoin](https://www.facebook.com/touchcoin)



[www.twitter.com/touchconinfo](https://www.twitter.com/touchconinfo)



[www.instagram.com/touchconplatform](https://www.instagram.com/touchconplatform)



[www.linkedin.com/in/touchcon](https://www.linkedin.com/in/touchcon)



[www.t.me/touchconplatform](https://www.t.me/touchconplatform)



[www.github.com/touchconDev/touchcon](https://www.github.com/touchconDev/touchcon)



[blog.naver.com/touchcoin](https://blog.naver.com/touchcoin)



## 9. Useful Reference Documents

S. Nakamoto. Bitcoin: a peer-to-peer electronic cash sy

Organic Media Lab. Advertising, fused into network. 2016. 10. by Agnes YUN.

<https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>, Golem. <https://golem.network>

The DAO, <https://slock.it/dao.html>, Vitalik Buterin, Ethereum Whitepaper,

<https://github.com/ethereum/wiki/White-Paper>

David Mazieres, Stellar Consensus Protocol, Tenx. [www.tenx.tech](http://www.tenx.tech)

OWL Web Ontology Language Reference, <https://www.w3.org/TR/owl-ref>

Using Decentralized gOVERNANCE: Proposals, Voting, and Budgets

Hodges, Andrew, Aaan Truing: the enigma, London: Bumett Books

<https://www.litecoin.org>. [litecointalk.io](http://litecointalk.io), <https://coinmarketcap.com/currencies/>

N. Atzei, M. Bartoletti, T. Cimoli, A survey of attacks on Ethereum smart contracts,

<https://eprint.iacr.org/2016/1007.pdf>, <https://github.com/feross/webtorrent>

<https://bitshares.org/technology/delegated-proof-of-stake-consensus/>

<http://coinmarketcap.com/currencies/volume/24-hour/#BTC>

<http://expandedramblings.com/index.php/twitch-stats/>

U.S. Commodity Futures Trading Commission.

CFTC, charges Ireland-based “prediction market” proprietors

M. Philips. What’s behind the mysterious intrade shutdown? Bloomberg, Mar. 11, 2013.

Sunny King, Scott Nadal, <http://peercoin.net/assets/paper/peercoin-paper.pdf>

Pavel Vasin <http://www.blackcoin.co/blackcoin-pos-protocol-v2-whitepaper.pdf>

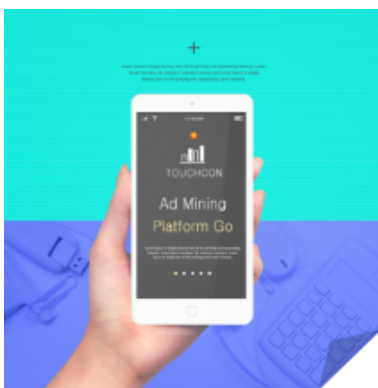
Time (With Fee Only). Retrieved from, D. Ron and Shamir, “Quantitative Analysis of the Full

Bitcoin Transaction Graph,” Cryptology ePrint Archive, Report

2012/584, 2012, <http://eprint.iacr.org/>. Barber, X. Boyen, E. Shi, and E. Uzun,

“Bitter to better, how to make bitcoin a better currency,”

in Financial Cryptography 2012, vol. 7397 of LNCS, 2012, pp. 399–414.



## 10. TouchCon Development Teams



**Choi Chang-Myeung** CEO & Ad Developer [Jinsoo5587@hanmail.net](mailto:Jinsoo5587@hanmail.net)

Choi Chang-Myeung 은 경희대학교 경영학 박사이며 국제경영 및 광고마케팅 컨설턴트로 금융권 준법감시인 및 정부기관의 상임위원회 활동과 강연으로 다양한 사회공헌에 참여하고 있다. 경희대학교를 비롯한 다수의 대학에 출강중이며 한국윤리경영학회 상임이사과 가천대학교 경영대학원 겸임교수 및 (주)터치블록테크놀러지 대표이사로 Ad Mining Project 를 주도하고 있다.



**Jardy Niel SP. Cuezad** Development Engineer [jardz223@gmail.com](mailto:jardz223@gmail.com)

Cuezad 는 필리핀 Central Luzon State University 에서 Science in information Technology 를 전공한 프로그래머로 필리핀 Luzon 대학 교수다. 그는 System Administration, Network Security and Firewalls, HTML, CSS, PHP MySQL database language 에 특화된 기술을 보유하고 있으며 Cisco 에서 Networking 업무를 담당하였다. 터치콘 프로젝트에서 QR code 의 해킹 방지기술과 방화벽 관리에 대한 연구가 그의 주요한 임무다.



**Bi Jian Lian** Development Engineer [zibjl@163.com](mailto:zibjl@163.com)

컴퓨터 응용관련 기계 학습 전문 기술자이며 Jilin University에서 computer applications을 전공하였다. Computer animation technology, Minicomputer operating system and application, Computer foundation and FOETAN77 program design 으로 학계의 주목을 받았다. 그는 Beijing Jiaotong University에서 교수로 재직하였으며, 일본 Mau information service research를 거쳐 Jiangsu University 교수로 있다. 터치콘에서는 QR code 를 활용한 Ad Mining Platform 구축에 참여한다.





**James Li** Development Engineer [P-sapphire@daum.net](mailto:P-sapphire@daum.net)

미국 George Washington University PM 을 전공한 전산 프로그래머로 성균관대학교에서 경영학을 전공하고 신한은행 IT 기획부 팀장으로 종합온라인 프로그램 개발을 주도한 SCJP, SOLARIS, CCNA, ECL 분야의 전문가다. Touchcoin 의 온라인 채굴에 사용할 어플리케이션 프로그램 개발을 주도하게 된다.



**Yuxin** CTO & Blockchain Engineer [yuxin@ujs.edu.cn](mailto:yuxin@ujs.edu.cn)

로봇 제어기술 및 클라우드컴퓨팅, 영상제어분야 전문가이며 컴퓨터 연구학회 및 각종 위원회에서 관련 지식과 기술을 전수하고 있다. Touchcoin 에서 QR code 데이터 정보처리 및 영상정보 추출기술에 대한 융합과 모바일에 최적화된 스캔 기술을 선보이게 된다. 중국 장수공과대학 컴퓨터학과 주임교수로 영상제어 분야의 전문가로 주목받고 있다.



**Song Mu-Ho** CMO & Ad Developer [Jamessong1206@gmail.com](mailto:Jamessong1206@gmail.com)

경영지도사이며 프랜차이즈 컨설턴트로 경기대학을 비롯한 다수의 대학에서 국제무역 및 마케팅을 전파한 경영학 박사다. 프랜차이즈 유통시스템에 매우 해박한 지식으로 다수의 기업 경영 개선에 직접 참여하였다. 한국 문단에 작가 및 시인으로도 데뷔하여 다수의 논문과 작품집을 출간한 그는 TouchCon Project 에서 Ad Marketing 의 지혜로운 운용과 Touchcoin 생태계를 위한 다양한 마케팅을 개발하게 된다.





**Lee Jun Beom** Founder & CFO [ngm1224@gmail.com](mailto:ngm1224@gmail.com)

SDK 투자운용 대표를 지낸 증권 전문가이며 KCC 암호화폐 연구소장 및 경제전망 칼럼리스트다. 일찍이 암호화폐 시장과 생태계에 해박한 지식과 경험을 쌓아왔으며 대학에서 행정 및 심리학을 전공하였다. 상장기업 DAELIM의 인니 해외 법인장을 비롯하여 다수의 전문 경영인을 지냈으며, 현재는 TouchCon Foundation Director로 Ad Mining Platform의 체계적 이론과 실재를 융합하려는 자연주의 채굴 흐름을 주도하고 있다.



**Galih Pratama** Development Engineer [Galih2312@gmail.com](mailto:Galih2312@gmail.com)

STMIK BANI SALEH 대학에서 컴퓨터를 전공한 소프트웨어 개발자이다. 채굴 프로그램에 특화된 기술자로 하드웨어와 소프트웨어가 매칭된 매우 다이나믹한 채굴 프로그램 설계기술을 연구하고 있다. QR code를 통한 광고 채굴의 네트워크 안정성에 기반한 데이터 제어 및 집적 프로그램 개발을 통해 보다 안정된 QR 채굴이 가능하도록 연구하게 된다.



**Cha Bo-Kwon** Blockchain Engineer [cha5615@gmail.com](mailto:cha5615@gmail.com)

Blockchain 기술 프로젝트에서 다양한 Web Project 개발을 담당하였다. 특히 API에 특화된 분야에 전문성을 보유하고 있으며, TouchCon Project에서는 Platform에 사용될 다양한 Web 개발과 PHP 및 Javascript를 다루게 된다. 한국의 대학에서 스마트폰 콘텐츠를 전공한 Programmer다.





**Yijayanti** Communicator [yanti30@gmail.com](mailto:yanti30@gmail.com)

그녀는 Indonesia University 에서 매니지먼트를 전공하였으며 기업체 비즈니스 커뮤니티 업무에 다양한 경험과 실력을 겸비하였다. 인도네시아 및 한국을 대상으로 핀테크 업체의 비즈니스 커뮤니케이션을 수행하였으며 TouchCon 의 해외 MeetUp 과 세계화 전략에 그녀의 커뮤니케이션 능력이 활용된다.



**Ma Ji-Hyun** TouchCon Webdesign [jeonee21@naver.com](mailto:jeonee21@naver.com)

인터넷 관련 다양한 소프트웨어 개발에 참여하였으며 UX/UI 및 App/WebDesign 에 특화된 기술을 가졌다. TouchCon 에서 시도하는 다양한 App 및 Web 디자인은 모두 그녀의 작품으로 특히 터치콘의 QR code 의 입체적 이미지를 3 차원적으로 표현하는 다양한 재능을 선보이게 된다. 한국의 대학에서 인터넷 정보학을 전공한 Web Designer 다.



**Cho Kwang-Nam** TouchCon Management [chokn9@gmail.com](mailto:chokn9@gmail.com)

한국 기업에서 유통관리 및 마케팅 분야에서 다양한 경험과 노하우를 축적해 온 관리분야의 전문가다. MOS Master 로 OnlineMarket 에서의 운영 경험을 비롯해 체계적인 경영지원 및 유통관리 기술을 쌓아왔다. 대학에서 경영정보학을 전공하였으며 TouchCon Project 에서 체계적이고 종합적인 관리시스템을 구축하게 된다.





## **CXX COMPANY** BlockchainDevelopmentCompany

CXX Company는 Blockchain에 특화된 기술과 Web을 비롯한 Mobile, IoT, 시스템통합 SI, Commerce 분야에 강점을 지닌 한국의 IT 전문회사다. 특히 IoT 분야에서 블록체인 상용화 연구를 위해 자체 'Blockchain 연구소'를 운영하고 있으며, 이를 통해 블록체인 기술의 실용화를 위한 다양한 연구와 개발을 추진중이다. TouchCon Blockchain Core 기술개발과 QR code 인식 및 데이터 변환 기술을 포함한 다양한 기술개발이 진행되고 있다.



## 11. TouchCon Advisors



**M. Sooba Khan**     [sooba.korea@hotmail.com](mailto:sooba.korea@hotmail.com)

M. Sooba Khan은 파키스탄 해외 공관에서 다양하고 복합적인 거버넌스의 경력을 쌓아왔으며, 현재는 투자상임위원회 위원장으로 신에너지 분야의 혁신과 실용화를 위해 다양한 접근 방안을 연구하고 있다. 그는 4 차산업혁명의 혁신적 분야에 적용하게 될 신재생 에너지 기술에 관한 지혜로운 식견을 갖고 있으며 향후 TouchCon Project를 통한 글로벌 정착화에 기여하게 된다.



**Lee Sung-Sik**     [leess459@naver.com](mailto:leess459@naver.com)

지식경제부에서 인정한 기술거래사이며 정보통신부에서 IT 과학기술의 발전을 위해 오랜기간 헌신하였다. 정보통신연구원 및 한국산업기술진흥원을 비롯해 다수의 정부기관에서 IT 분야 기술 업무를 성공적으로 수행하였으며, 한국 BI 기술사업화협회를 비롯한 한국기술거래사회 이사로 재직하며 전문적인 IT 기술분석가로 활동중이다. TouchCon 개발에 있어 QR code의 활용과 실용화에 그의 다양한 지혜가 기대된다.



**HANS**     [hkw3300@gmail.com](mailto:hkw3300@gmail.com)

HANS는 국민대학교를 졸업하고 호텔 서비스 및 광고분야에서 다양한 경험을 축적한 전문 경영인이다. 그는 유통 마케팅 분야에서 매우 다양한 경험을 쌓아왔으며, 2002년 U-SAVE MARKET Co.,Ltd 대표이사와 2008년 JACOIN Company 대표이사로 7년간 유통 및 마케팅 정책을 지휘해왔다. 현재는 세계적인 환경전문회사로 부상하고 있는 SINOPEX Company의 해외 법인장이며 지구 친환경과 관련된 다양한 환경사업을 주도하고 있다.







**Lee Jong-Gun** [boyfree93@irience.com](mailto:boyfree93@irience.com)

한국의 법률 전문가로서는 드물게 블록체인에 대한 깊은 이해와 미래 4 차산업혁명을 꿰뚫는 탁월한 식견과 지식으로 업계의 주목을 받고 있다. 그는 AI(인공지능)이 존재하는 미래 사회에 적용될 디바이스의 법률적 한계와 규제 방향에 대해 큰 관심을 갖고 있다. 특히 암호화폐가 IoT(사물인터넷)에서 구현될 경우, 디바이스 자체의 자산가치 변동과 권리의무의 한계에 대한 법률적 측면을 연구하기 위해 노력하고 있다. 중앙대학교 법과대학을 졸업하고 법무법인 대양 변호사를 거쳐 현직 변호사로 활동중이다.



**Choi So-Hyang** [susan@tesan.co.kr](mailto:susan@tesan.co.kr)

중국 북경사범과학기술대학 출신으로 영어를 전공한 커뮤니케이션 전문가다. 2002 년 삼성엠피언에 근무하면서 이론과 실전을 겸비한 다양한 유통 마케팅 전문가로서 특히 영어를 비롯한 불어, 중국어 등 3 개 국어에 능통한 커리어우먼이다. 국제 무역과 마케팅에 깊은 지식과 혜안을 갖고 있다.



**Lee In-Sang** [insang2kr@hanmail.net](mailto:insang2kr@hanmail.net)

그는 자율주행 및 자동차 공법에 매우 정통한 전문가로서 단국대학교 및 대학원에서 기계공학을 전공하며 다양한 기술관련 연구와 논문을 발표, 학계의 주목을 받았다. 한국인력공단 기사 & 기능사 심사위원과 국방부 기계분야 자격심사위원, 경기경북지역 자동차자격심사위원을 역임한 베테랑 기술자이다. 대학에서 후학들을 지도하며 자동차 산업에 큰 기여를 하였으며 2015 년부터는 자동차 IoT 기술개발 연구로 4 차산업혁명에 동참하고 있다.





**Hellington Terro** [james1206@gmail.com](mailto:james1206@gmail.com)

미국 텍사스 Austin 에서 식품영양학을 전공한 셰프 출신의 외식 프랜차이즈 전문가다. 어린시절 해외 각국의 다양한 음식 문화와 환경을 접하며 폭넓은 경험을 쌓아 왔으며 외식문화에 관련하여 폭넓은 지식을 보유한 전문가다. 그는 GMO 분야는 물론 미래 인류의 식량 문화에 지대한 관심을 갖고 있으며 향후 터치코인 프로젝트에 외식업체 관련된 다양한 지혜를 들려줄 것으로 기대된다.



**David Kang** [davidkangcanada@yahoo.com](mailto:davidkangcanada@yahoo.com)

David 는 명지대학교 전자공학과를 졸업하고 캐나다에서 컴퓨터 하드웨어에 관련된 마케팅 사업으로 다양한 유통 경험을 쌓아왔다. 그는 초기 VHS 비디오 마켓에서 테이프를 대여하는 프랜차이즈 사업을 통해 큰 성공을 거두면서 현지 언론의 주목을 받기도 했다. 현재는 캐나다 'Homelife Best chocie realty' broker 로 재직하며 늘 새로운 도전과 열정으로 미래를 개척하는 전문 경영인이다.



**Robert Kim** [yjkim@tesan.co.kr](mailto:yjkim@tesan.co.kr)

Robert 는 해외 무역 비즈니스에 20 년의 경험과 노하우를 보유하고 있는 무역 전문가로 그는 서강 대학교에서 경제학을 전공하고 대우상사 해외 실무팀장으로 세계 각국의 다양한 무역 환경을 경험하면서 2002 년 태산무역(주)를 설립하여 독립하였다. 지금도 세계 각국의 다양한 상품을 수출입하고 있으며, 자체 공장에서 생산한 광고용 소품은 다이소를 비롯한 해외 10 개국에 수출하고 있다. 매우 다양한 유통 인프라를 구축한 해외 무역 전문가로서 폭넓은 활동을 하고 있다.





**KT.Jung**      [picolohakata@gmail.com](mailto:picolohakata@gmail.com)

그는 일본 O2O 시장의 약국체인점을 연결한 ‘Japan Drug’을 비롯해 Weekly Mansion 숙박형 콘도로 유명한 ‘Picolo hakata’의 대표를 겸하고 있는 유통 및 마케팅 전문가다. 일찍이 일본 후쿠오카를 거점으로 다양한 유통 및 무역업에 종사하였으며, 그가 시도한 체재형 Weekly Mansion ‘Picolo hakata’의 성공은 일본 숙박업계의 큰 주목을 받았다. 특히 약국체인 프랜차이즈 ‘Japan Drug’은 체계적인 홍보와 새로운 관리 마케팅으로 일본 약국업계의 모범으로 불리고 있다.

