

TouchCoin: TouchCon Platform Project

WhitePaper



FINAL VERSION: Nov 30st 2017
By TouchCon Multi-national Teams

www.touchcon.io



Contents

Abstract --- 03

1. Introduction --- 04

- 1-1. Mining Concept
- 1-2. Computer Mining Problem
- 1-3. Alternative presentation

2. TouchCon Project --- 09

- 2-1. What is TouchCon Project
- 2-2. Ad Mining Platform
- 2-3. TOC Mobile App
- 2-4. D-TOC CXchange

3. Ad Mining Platform --- 13

- 3-1. Ad Mining Platform Concept
- 3-2. Ad Mining Technology
- 3-3. QR Code for Reward

4. AMRP --- 17

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

5. TOC Token Issue ---19

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

6. TouchCon Road Map --- 23

7. TouchCon Goal --- 24

8. TouchCon Information --- 25

9. Useful Reference Documents --- 26

10. TouchCon folk & Team Members ---27

TouchCoin: TouchCon Platform Project

Initial Version: 20170525/Currency Version: 20171130 by TouchCon Platform Foundation

www.touchcon.io



Abstract

TouchCoin 은 Etheruem Blockchain 기반으로 구동할 Ad Mining Platform에서 사용하게 될 암호화폐다. TouchCon Project 는 O2O(On/Offline) 광고와 채굴을 조화시킨 Ad Mining 플랫폼 구동을 통해 컴퓨터 채굴의 문제점을 해결할 수 있게 된다. 이와 함께 TOC Mobile App 구축, 분산화 D-TOC Exchange 의 네트워크 연동을 통해 TouchCoin 의 진정한 Eco-System 를 활성화시킨다. 프로젝트의 핵심 Ad Mining 은 Touchcoin 이 충전된 QR code 를 O2O 시장의 광고주가 자사의 광고에 사용한 후 광고비를 지불하게 되며, 광고비는 AMRP 프로그램을 통해 TouchCoin 보유자에게 이자로 보상되는 플랫폼이다. TouchCon Project 는 3 가지 Platform Mission 을 Blockchain 기반에서 구동될 수 있도록 개발해 나가는 Multi-type Project 다.

❶ Ad Mining Platform 은 컴퓨터 채굴의 문제점을 해결하기 위해 채굴과 O2O 광고를 융합시켜 Remining 의 장점을 확장시키는 플랫폼이다.

❷ TOC Mobile App 은 보유한 Touchcoin 을 Payment, Transfer, Exchange, Ad Mining 등의 용도에 사용할 수 있도록 One-Stop Service 를 지원하는 실시간 어플리케이션이다.

❸ Decentralized TOC Exchange 는 Touchcoin 의 Eco-System 를 전세계로 확장시키기 위해 실시간 네트워크를 연동시키는 Exchange Platform 이다.

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 Etheruem 이나 Dark Coin 들을 주로 채굴하고 있다. 컴퓨터 채굴 단계는 보통 5 단계로 이루어져 있다.

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

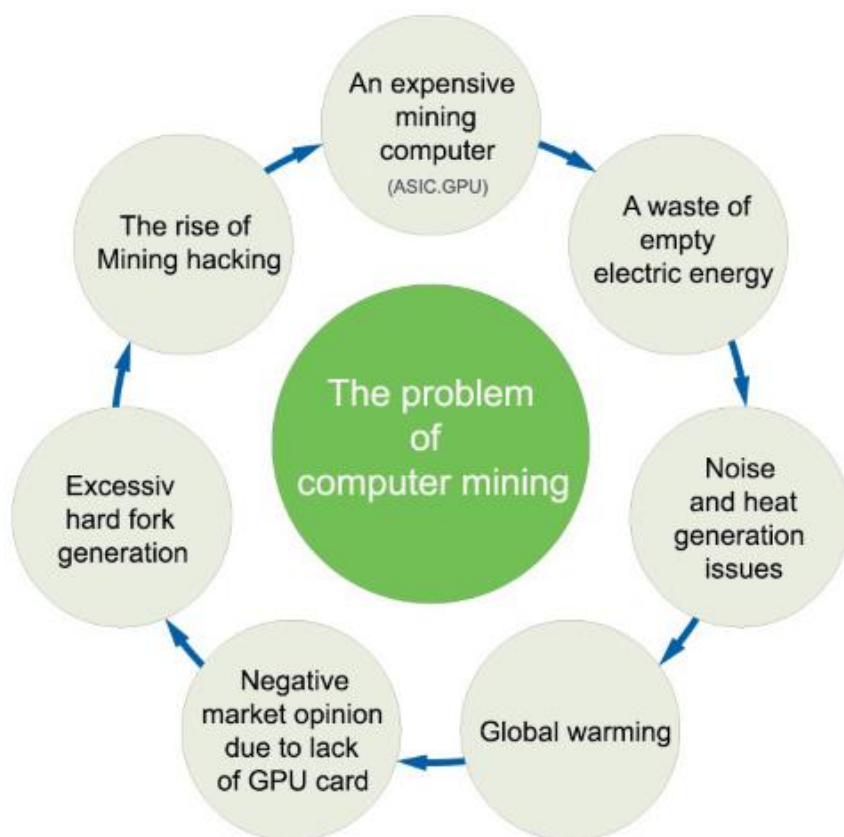


1.2. Problems of Computer Mining

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 보고서가¹ 발표되면서 또 다른 새로운 문제점으로 부각되고 있다. 여기에 더해 MinerPC 해킹이 2017년 전체 해킹의 40%를 차지하고 있다는 점도 컴퓨터 채굴의 심각성을 가속화시키고 있다. 결국 이로 인해 일부 나라에서는 채굴공장에 전기를 공급하지 않겠다고 선언하기도² 한다.

The problem of computer mining by TouchCon Platform Project 2018³



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 fork도 Coin Eco-System에 적지 않은 영향을 미치고 있다. Bitcoin Hard fork는 2017년 8월에 Bitcoin Cash가 최초로 fork되었고, 이후에는 Bitcoin Gold, Bitcoin Diamond가 추가로 fork되었다. 이런 무분별한 Hard fork는 채굴 시장의 혼란을 확대시키고 있으며, 이것은 컴퓨터 채굴이 만들어 낸 가장 큰 문제점으로 지적된다.

2017년 CryptocurrencyMarket에 발생한 해킹 중에 약 40%는 Miner PC에 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 2017년초 일부 국가에서 발생한 GPU카드의 매점매석은 전체 암호화폐 시장을 매우 혼란스럽게 만들었다. 글로벌 메이저 채굴업체와 소수 자본가들이 GPU를 모두 사들였기 때문이다. 이로 인해 게임매니아들의 불만은 폭발되었고, GPU카드는 3배 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 위조 방지가 생명이기 때문이다. 이에 비해 코인은 개념이 다르다. 코인은 P2P 로 이루어진 거래내역을 확인하고 검증할 사람, 즉 Miner 가 필요하다. 채굴자는 P2P 거래내역을 확인하고 검증하는 수고의 댓가로 Reward 을 받게 되는데 그것이 바로 Coin 이다. 즉 Reward로 받는 coin 이 mining 의 목적이 되는 것이며, 발권 그 자체가 바로 mining 이다.

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 방도는 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 PoA에서는 PoS 의 장점도 함께 실현하게 된다.

PoA에서는 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 Mining 의 최종 목표는 터치콘 플랫폼에서 다른 암호화폐 채굴도 지원할 수 있는 거대한 메인넷을 완성시키는 것이다.



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-TOC EXchange:** 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 작업 인증방식으로 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 Voting하는 DPoS 방식 등이 시장에서 응용되고 있다.

Ad Mining은 컴퓨터가 필요없는 온전한 '탈중앙화' 채굴을 지향하는 자연주의 채굴 방식이다. 특히 기존 컴퓨터 채굴이 갖고 있는 문제들, 이를 테면 무의미한 전기에너지 낭비, 지구환경 파괴, 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.



① 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.

②Ad Mining 은 채굴 성과에 대한 보상으로 QR code 를 지급하는데, QR Code 에 저장된 Touchcoin 의 가치는 랜덤으로 Drop 되므로 매우 흥미진진한 채굴을 가능케 해준다. 예를 들면 동일한 채굴 성과로 보상받은 QR code 라 하더라도 저장된 가치는 1 TOC 가 될 수도 있고 혹은 100 TOC 가 될 수도 있다. QR code 에 저장하게 될 TouchCoin 의 최대 가치는 10,000 TOC 이다.

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

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 Mining 은 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. Touchcoin 은 CryptocurrencyEco-System 조성을 위해 TOC Mobile App 를 구축하게 된다. 유저가 App 을 다운받아 사용자 등록을 하면 언제든지 One-Stop Service 를 사용할 수 있게 된다.

One-Stop Service 는 ㉠Payment ㉡Transfer ㉢Exchange ㉣Ad Mining 기능을 말하며, 이 기능은 터치코인이 실물화폐로 진화해 나갈 수 있는 생태계 구축에 중요한 역할을 하게 된다. TOC Mobile App 는 진정한 P2P 를 실현하는 핵심적 어플리케이션이다.

① Payment : 재화를 구입하거나 서비스를 이용하고 QR Code 로 결제하며 장기적으로는 다른 암호화폐와 연동 결제가 가능하게 된다.

② Transfer : 전세계 어디든 송금할 수 있으며 저렴한 fee 로 사용자가 증가할 것이다.

③ Exchange : 분산형 D-TOC Exchange 를 통해 자유로운 매매 및 교환이 가능해 진다.

④ Ad Mining : Ad Mining 을 통해 다양한 방법으로 TOC 를 채굴할 수 있다. 특히 전세계 75 억 인류는 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 MobileApp 과 연동되어 24 시간 다른 cyptocurrency 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 차산업혁명 은 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.

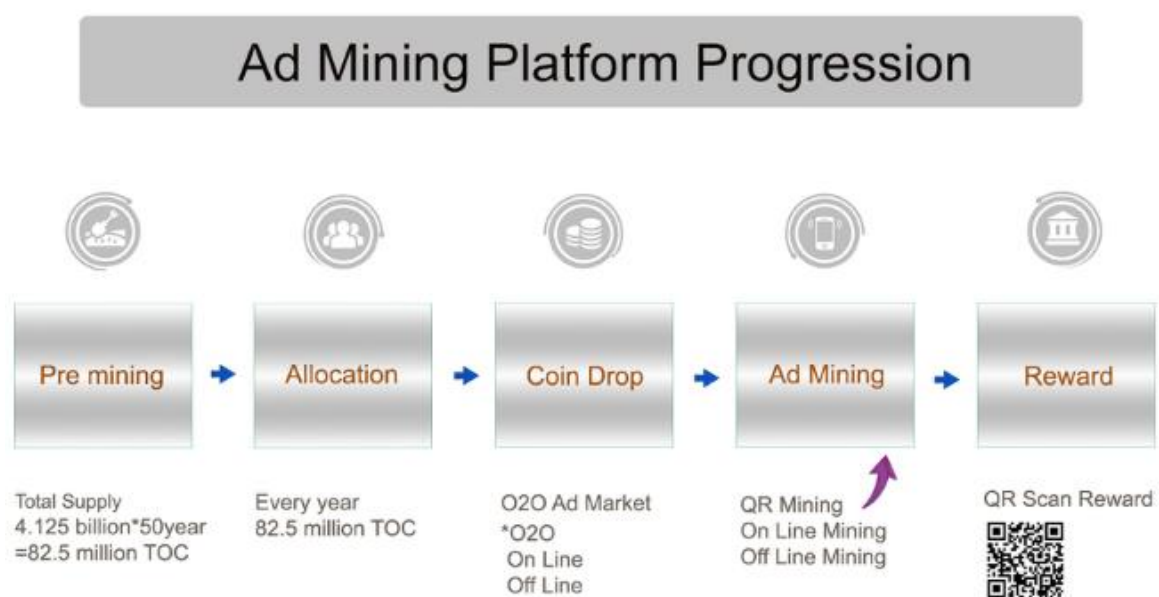
그리고 이것이 성공하려면 반드시 범용(Commoditization)이 이뤄져야만 그 혁신을 두 눈으로 직접 볼 수 있게 된다. 그런 점에서 본다면 비트코인이라는 개념은 이미 시장에 나와 있는 다양한 기술의 연합체일지도 모른다. PKI(1976), Merkle Tree(1979), Elliptic Curve Cryptography(1986), SHA(1994), PoW(1997) 처럼, 그저 단순한 기술의 조합에 의해 새로운 개념으로 만들어진 것으로 보이기 때문이다.

“광고와 채굴을 시공간적으로 조합하는 Ad Mining 의 이노베이션도 그와 같은 단순한 기술과 아이디어의 조합으로 이루어진 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 코드

로 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.

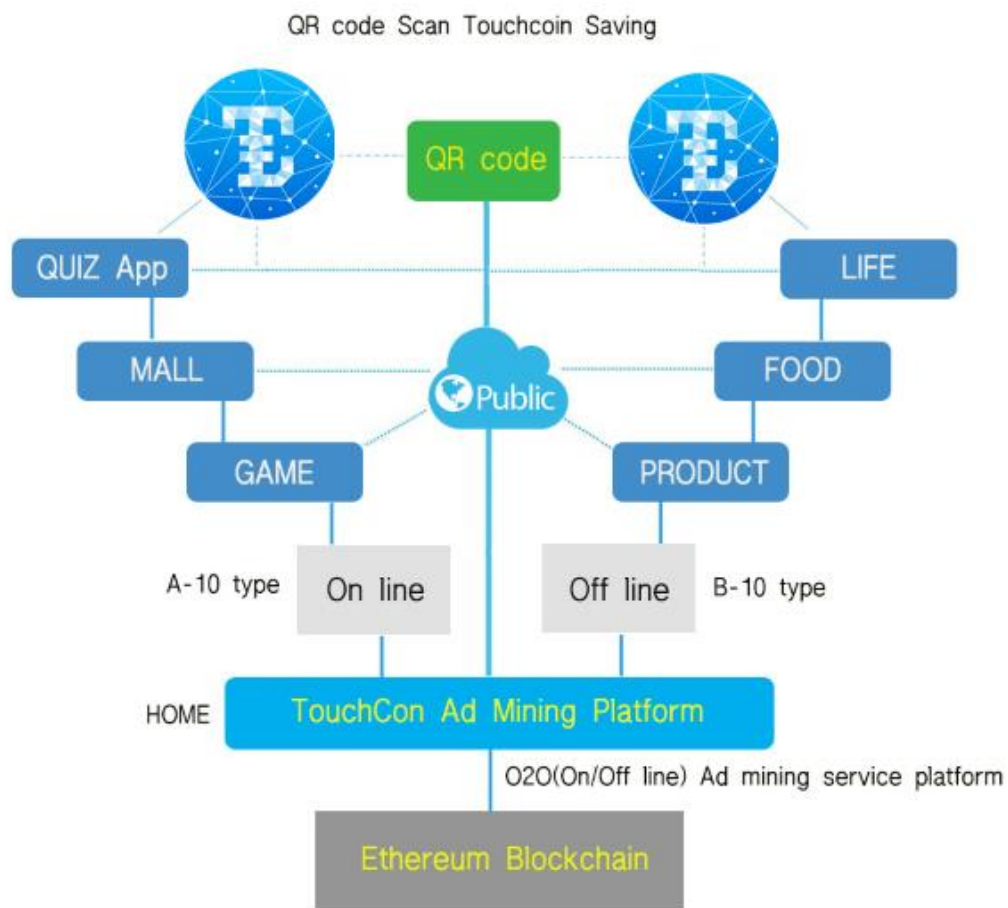


3.2. Ad Mining Technology

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 code 에 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 방식으로 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.



Home-Ad Type-Mining change-Participation-Play-QR code-Reware-Saving
 Home-Ad Type-Mining change-Participation-Play-Acquisition-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. 이전 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 code를 받게 되는데, 이때 채굴자는 QR code를 스캔하여 터치코인을 자신의 지갑으로 적립하게 된다. QR code에 충전한 터치코인의 가치는 최소 0.5 TOC~10,000 TOC까지 매우 랜덤하게 충전되는데, 이러한 보상방식은 Ad Mining이 갖고 있는 매우 흥미로운 채굴 동기가 된다.

QR은 Quick Response의 약자로서 1990년초 일본 Denso Wave에서 개발한 Bar code가 시초다. Bar code는 주로 상품 정보나 관리를 위해 사용해 왔다. 하지만 1994년 바코드의 한계점을 극복한 새로운 2차원 입체 코드가 개발되었는데, 그것이 현재 우리가 사용하고 있

는 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 넘어었다고 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 년을 나누면 매년 채굴할 물량이 나오게 된다.

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

$$\text{※YAM} = 4,125,000,000 \text{ TOC} * 50Y = 82,500,000 \text{ TOC}$$

터치코인은 2018 년부터 2068 년까지 매년 82,500,000 TOC 의 터치코인이 Ad Mining 으로 Remining 된다.

4.2. AMRP Interest Method

터치콘은 2018 년부터 AMR 프로그램을 가동하게 되는데 AMR 은 일종의 PoS 보상 프로그램이다. 광고주에게 O2O 에서 판매한 QR code 대금을 모아서 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 31 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 보상 이자를 지급받을 수 있다. 2018 년 ICO Sale 로 공급될 수량은 총 4 억 5 천만 TOC 이며, 2018 년 첫 해의 애드 마이닝 물량은 8250 만 TOC 이므로 1 TOC 에 0.18 TOC 가 지급된다.

$$\text{※AMR 지급율}(\%) = \text{Circulating Supply} * 82,500,000 \text{ TOC}$$

$$\text{※AMR 지급율} = 450,000,000 \text{ TOC} * 82,500,000 \text{ TOC} = 18.33\%$$

상기 계산에 의해 만약 10 TOC 를 보유하고 있다면 2018 년 12 월 31 일에 1.8 TOC 를 보상 이자로 지급받게 되는데, 정확한 보상이자에는 다소의 차이가 나게 된다. 그 이유는 보유 기간에 따라 일부 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 고려해야 할 점이 있다. 매년 애드 마이닝을 할 때 채굴 과정에서 분실이나 유실되는 수량이 있기 때문이다. 재단에서는 이를 약 30%로 추정하고 있으며 이 수치는 주변 환경에 따라 증감된다.

Year	Circulating Supply	New Mining Supply	Ad QR code Profi ratio	AMR
2018	450,000,000	82,500,000(100%)	82,500,000(100%)	18.00%
2019	532,000,000	82,500,000(50%)	33,000,000(30%)	6.20%
2020	583,750,000	82,500,000(60%)	41,250,000(50%)	7.06%
2021	641,500,000	82,500,000(70%)	41,250,000(50%)	6.43%
2022	699,250,000	82,500,000(70%)	41,250,000(50%)	5.90%

▶ 2018 년 첫 해는 ICO 가 진행되므로 Ad Mining 물량 100%을 전량 AMR 이자로 지급한다(18%)

2018 년 12 월 31 일 터치코인의 AMR 를 지급받기 위해서는 터치콘 재단(touchcon.info)을 방문하여 자신의 Wallet 지갑을 등록해야 한다. 터치코인 보유자에게 지급하는 AMR 은 보유량과 보유기간에 따라 차등하여 이자율이 적용되므로 가능한 오래 지갑에 보유하는 것이 더 유리하다.

5. TOC Token Issue

5.1. TOC Allocation

❶ 30% of TOC will be kept for cryptocurrency an unfriendly country.

❷ 5% of TOC can be earned through equitable 'PoW' mining.

The first block reward will be 140 TOC.

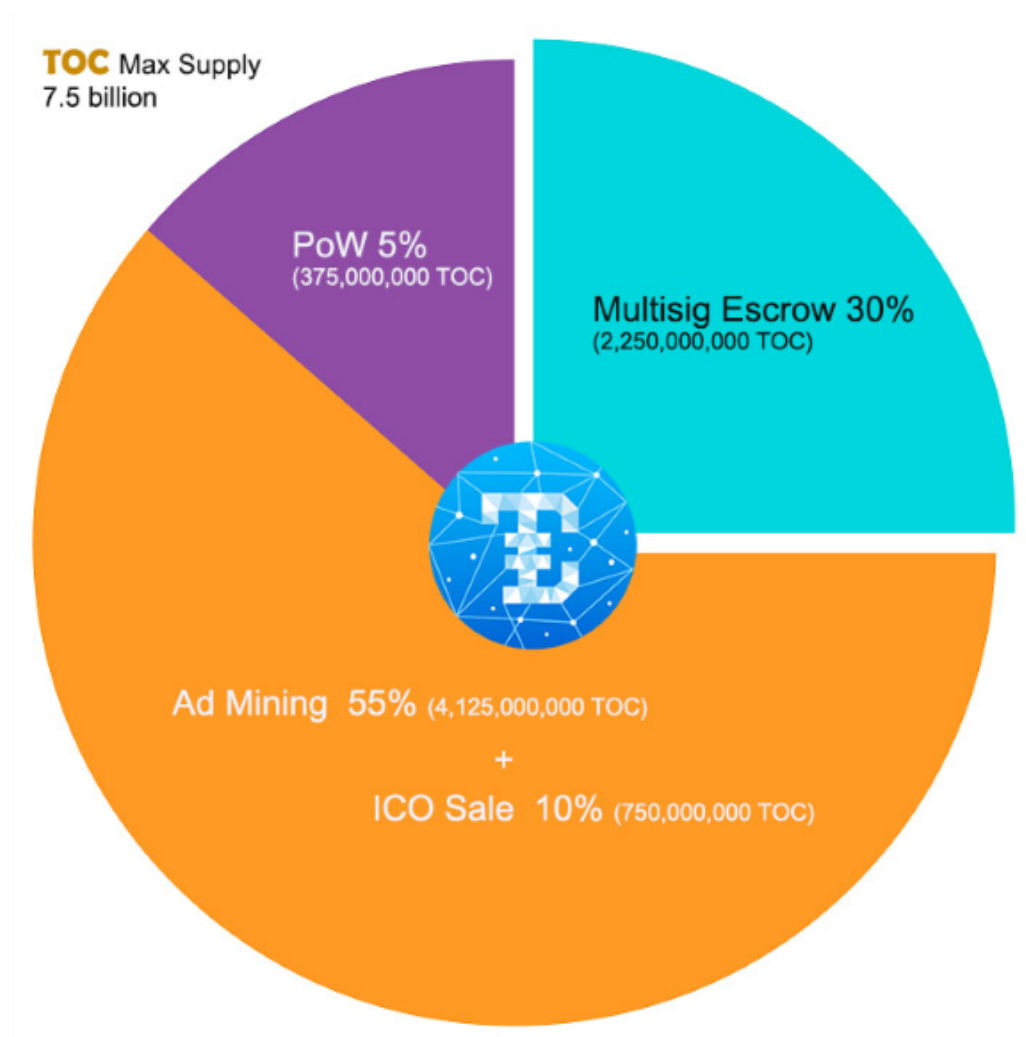
Anyone can participate in the TOC mining for the next 50 years.

❸ The remaining 55% of TOC can be earned through equitable 're-PoA' mining.

Every year 82.50 million drop for Ad mining.

Anyone can participate in the TOC mining for the next 50 years.

❹ 10% of TOC will be kept for capital reserve & Distributed to the TOC presale & TPP participants



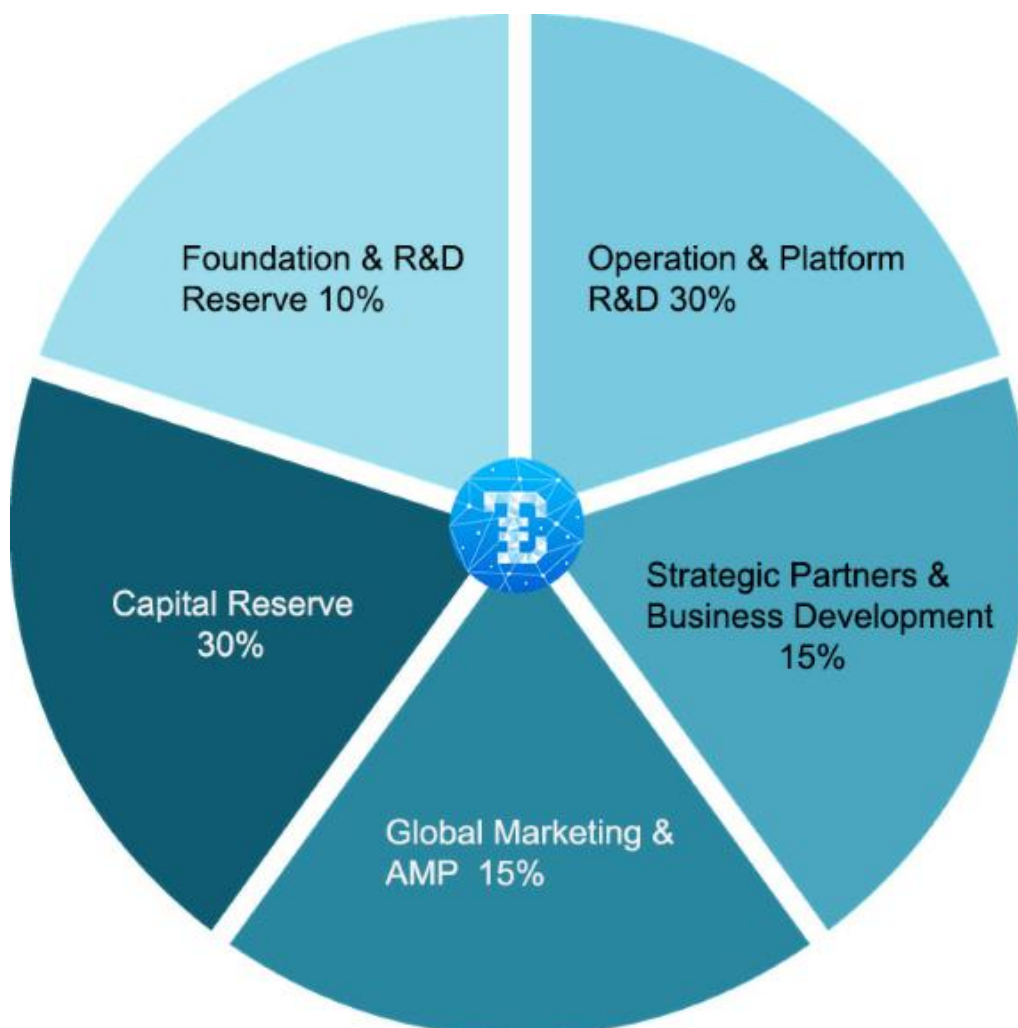
5.2. TOC Allocation

Capital reserve(40%)

- ❶ 30% of pre-mined TOC will be kept for capital reserve. 30% Capital Reserves
- ❷ 10% of pre-mined TOC will be kept by foundation & Softtech Run for capital reserve. 3% TOC TouchCon Platform Foundation & 7% Softtech Run

The Etheruem raised through presale & TPP will be used as below(60%)

- ❸ 30% of pre-mined TOC will be used to implement Softtech Run.
10% Platform R&D & 5% TOC Mobile App R&D & 15% Operation
- ❹ 15% of pre-mined TOC will be used for global marketing, AMP, Advisors, AMR Program.
- ❺ 15% of pre-mined TOC will be used to App, Eco-System, liquidity management and activation. 10% Strategic Partners & 5% Business Development



5.3. ICO-Sale Distribution

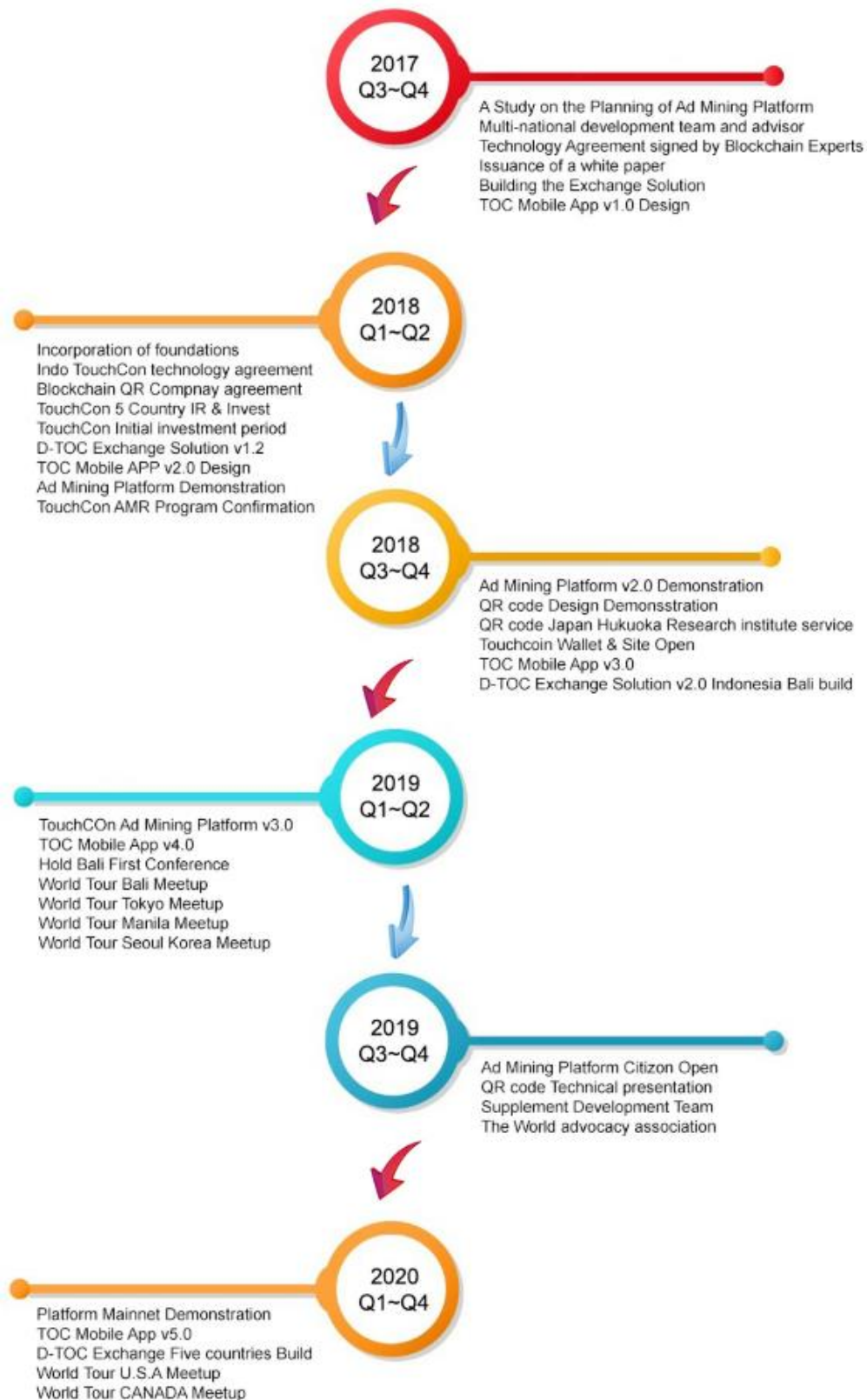
The TOC target is **50,000 ETH**

Exchange rate : 1 ETH = **10,000 TOC**(3,000 TOC Bonus Included)

-	Private Presale	Public Presale	Token Sale
Hard Cap	50 million	200 million	200 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	Mar 30 - Apr 20	Apr 25 - Apr 30
Min Contribution	-	1 ETH	0.5 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



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 있다.

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 18%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 상호 연동 네트워크 구축을 통해 터치코인 및 모든 암호화폐의 현금 호환을 신속하게 지원하게 될 것이다.

8. Information and Support

TouchCon Ad Mining Platform에 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 언제든지 연락주기 바란다. TouchCon Platform Foundation은 매우 지혜로운 사고와 통찰력, 휴머니즘과 이타주의로 무장한 개발자와 멤버들이 프로젝트의 성공을 위하여 모든 노력을 경주하게 될 것이다.

TouchCon Platform Foundation은 Ad Mining Platform 개발을 Hi-touch tech Company에 위임하였으며, TOC Mobile App & D-TOC Exchange는 BlockChain 전문기업 CME Software Company에 위임하였다. 또한 TouchCon QR Inc는 터치콘 QR code 기술 개발에 대한 권리를 위임받게 된다. 또한 그리 오래지 않아 세계 10개국에서 활발히 활동하는 다국적 광고업체와 터치콘 재단과의 컨설팅 협약이 이뤄지게 될 것이다. 우리 github와 자체 인터넷 공식 매체를 통해 프로젝트 진행 상황을 수시로 업데이트 하게 된다. 특히 Hi-touch tech Company는 터치콘 재단을 대신하여 TGE를 비롯한 다양한 업무를 위임받아 전세계를 대상으로 활약하게 된다.



Contact Us www.admin@touchcon.io



Web Site www.touchcon.io



TouchconEx www.bitbigbang.com



Shopping Mall www.touchconmall.com



e-mail www.admin@touchcon.io



Twitter [www.twitter.com/touchcon](https://twitter.com/touchcon)



Facebook www.facebook.com/touchcon



YouTube <https://youtu.be/touchcon>

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

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, <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

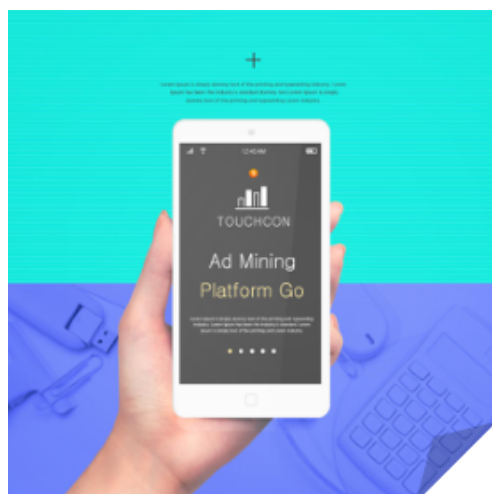
M. Philips. What’s behind the mysterious intrade shutdown? Bloomberg, Mar. 11, 2013.

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 folk & Team Members : **Pre-Sale Open**







Multi-national Team

 CANADA	 CHINA	 CHINA	 PILIPINS	 KOREA	 KOREA
 KOREA	 KOERA	 INDO	 PILIPINS	 Blockchain QR Inc	

TouchCon Advisors

 CANADA	 U.S.A	 CHINA	 PILIPINS	 KOREA	 INDO
 KOREA	 JAPAN	 KOREA	 INDONESIA		

Ad Mining Planner

 CANADA	 CHINA	 PILIPINS	 U.S.A	 JAPAN	 INDO
---	--	---	--	--	---