

*Hyper Payment Platform in strongly connected society*

# **Coin Friend Platform**

White Paper

Ver 1.0



# INDEX

<b>1. Executive Summary</b> .....	P. 3
1.1 암호화 화폐의 이해	
1.2 암호화 화폐의 경제규모	
<b>2. Strongly connected society 와 POS</b> .....	P. 7
2.1 POS	
2.2 POS Market & Trends	
<b>3. Coin Friend : Hyper Payment Platform</b> .....	P. 9
3.1 Coin Friend 플랫폼의 구성	
3.2 암호화 화폐를 통한 결제 시스템 특허	
3.3 암호화 화폐 가격변동성을 고려한 variable circulation control	
<b>4. Coin Friend 인프라 확장</b> .....	P. 13
4.1 IC카드를 통한 결제 지원	
4.2 전문 POS 업체와의 제휴	
4.3 전용 POS 시스템 도입	
4.4 ATM 입출금 지원	
4.5 리워드 정책 지원	
<b>5. Coin Friend 플랫폼 마켓 확대</b> .....	P. 15
5.1 태국 진출	
5.2 라오스 진출	
<b>6. Flitter의 발행과 운영</b> .....	P. 18
6.1 COIN 발행	
6.2 COIN 운영	
6.3 COIN LOCK 정책	
<b>7. Flitter Team</b> .....	P. 20
<b>8. ROADMAP</b> .....	P. 25
<b>9. Our Vision</b> .....	P. 26

## Coin Friend Platform

### 1. Executive Summary

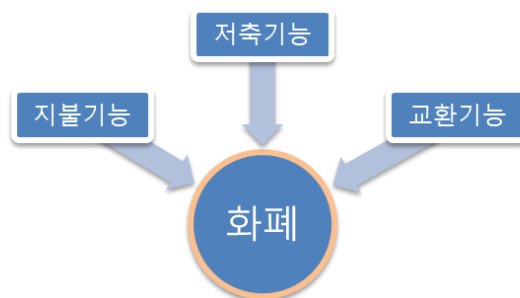
전세계적으로 4차산업 열풍이 불고 있는 가운데, 블록체인에 대한 관심이 특히 집중 조명되고 있다. 이러한 분위기에 편승하여 일부는 블록체인 기술의 심도 있는 발전을 위해 노력하고 있고, 일부는 일상과 접목한 블록체인 기술의 사업화를 발빠르게 추진하고 있다.

핀테크 및 암호화 화폐 분야는 이러한 블록체인 기술의 중요한 연구 및 사업적 접목 대상으로서, 그 시장은 급격히 그리고 지속적으로 증가하고 있다.

반면에, 암호화 화폐를 통한 핀테크 분야와 실물경제와의 강력한 생태계를 구성하는 모델개발은 순탄하지만은 않다. 그 원인을 파악하기 위해 먼저 '암호화 화폐'에 대한 사람들의 인식을 살펴볼 필요가 있다.

#### 1.1 암호화 화폐의 이해

'암호화 화폐'를 접한 대부분의 사람들은 '화폐'라는 명칭으로 인해 다양한 궁금증과 기대를 동시에 갖는다. 화폐는 일반적으로 '지불기능, 저축기능, 교환매개로서 기능'을 충족할 때 '화폐'라고 정의된다..



(그림, 화폐의 기능)

이러한 측면에서 암호화 화폐를 살펴보면, 현재 포괄적이지는 않으나 점진적으로 지불기능이 확

대되고 있으며, 지갑과 거래소에 보관함으로써 저축기능을 가지고 있고, 매우 작은 단위로까지 쪼갤 수 있어 가격의 척도로서의 역할을 할 수 있다.

또한 본인이 가지고 있는 암호화 화폐와 상대방이 가지고 있는 암호화 화폐가 동일한 경우 암호화 화폐의 가치가 같으므로 교환수단으로 이용이 가능하다.

그러므로 암호화 화폐는 그 자체로서 화폐의 기능을 상당부분 수행할 수 있다고 판단된다.

## 1.2 암호화 화폐의 경제규모

2020년 7월 현재, 전세계적으로 개발된 암호화 화폐의 종류는 1,600여 가지가 넘는다.

그 중 대표적인 상위 Top10에 속하는 암호화 화폐의 규모를 살펴보면 다음과 같다.

순위	암호화폐	시가총액	가격	순위	암호화폐	시가총액	가격
1	 Bitcoin	\$143,818,000,146	\$8,376.67	6	 Stellar	\$5,609,076,527	\$0.30
2	 Ethereum	\$48,299,959,328	\$478.70	7	 Litecoin	\$5,126,675,209	\$89.08
3	 XRP	\$18,039,372,312	\$0.46	8	 Cardano	\$4,474,804,958	\$0.17
4	 Bitcoin Cash	\$14,889,453,871	\$862.89	9	 IOTA	\$2,740,486,221	\$0.99
5	 EOS	\$7,781,973,999	\$8.68	10	 TRON	\$2,519,382,166	\$0.04

(표. 2018년 7월 25일 현재 주요 암호화 화폐, source : Coinmarketcap.com)

위 표에서 알 수 있듯이 상위 10개의 암호화 화폐 시가총액이 2,500억달러를 넘어서고 있다.

참고적으로 1,600여개의 암호화 화폐 모두의 시가총액은 2020년 7월 25일 현재 3,000억달러(한화 약 340조원)에 이른다.

암호화 화폐는 이미 가상화폐 거래소에서 트레이딩을 통해 '교환' 과 '저축'의 기능을 수행하고 있다.

그러나, 가상화폐거래소 등에서 거래되고 있는 암호화 화폐의 규모에 반해, 암호화 화폐가 실물경제에서 '지불' 즉 '결제'를 통한 실물재화구매'로서의 화폐의 역할을 감당하기 위한 인프라는 충분하지 않다.

이런 이유로, 암호화 화폐가 추구하는 '화폐'로서의 이상과 현실적인 환경 속에서 도출된 여러 문제를 해결하기 위한 다양한 접근방법의 고찰이 필요한 시점이다.

한가지 명확한 사실은, 암호화폐 화폐가 기존의 화폐의 관념을 깨고 새로운 화폐가치를 제시했다는 부분에서는 모두가 공감을 하고 있다.

다음의 그림은 사람들이 암호화폐 화폐에 대한 관심의 변화를 잘 보여주는 예이다.



(그림, 최근 5년간 암호화폐 화폐 & BitCoin 관심도 변화, source : Google Trends)



(그림, 주요 암호화폐 화폐 & 비트코인 관심 지역, source : Google Trends)

위 2개의 참고 자료에서 볼 수 있듯이, 최근 1~2년 사이에 암호화폐 화폐에 대한 관심이 급격히 증가하였음을 확인할 수 있다. 그리고, 암호화폐 화폐에 대한 관심을 갖는 지역 또한 인터넷 이용이 원활한 대부분의 국가들로 확대되고 있다.

해당 그림에서 또 다른 재미있는 현상을 살펴보자면, 2017년 연말까지 급격히 치솟던 암호화폐 화폐에 대한 관심, 그리고 비트코인에 대한 관심이 2018년 상반기 급격히 떨어지는 모습을 발견할 수 있다. 이러한 이유를 2017년 하반기와 2018년 상반기의 암호화폐 화폐에 대한 사람들의 인식에서 그 답을 찾을 수 있다.

2017년 11월~12월 한때 2,000만원에 육박하던 비트코인의 가격이 순식간에 500만원선으로 하락했다. 동시에 다른 대부분의 암호화폐 화폐의 가격도 하락했다. 2020년 현재 비트코인과 이더리움 가격이 다시 상승 하고 있지만 2017년 처럼 다른 코인들이 동반 상승 효과는 없다.

이 시기와 동일한 시점에 암호화폐 화폐에 대한 사람들의 관심도의 큰 변화가 반영되고 있음을 본다면, 상당수(또는 대부분) 사람들은 암호화폐 화폐의 '가격상승' 자체에 집중하고 있음을 의미한다. 즉 암호화폐 화폐의 급격한 가격의 변동성과 사람들의 암호화폐 화폐에 대한 관심도의 변화가 밀접하게 상호 영향을 미치고 있다.

암호화폐 화폐의 급변하는 가격변화 요인으로 인해, 정부는 암호화폐 화폐에 대해 아직은 '화폐'가 아닌 '통화'라는 용어로서 그 의미를 한정하고 있다. 즉 아직은 화폐로서의 안정적 기능 수행에 한계가 있다고 보고 있다.

일부에서 말하는 '거래소상에서 숫자로만 존재하는 가치'에 대한 회의 및 반성의 일환으로 여러 분야에서 암호화폐 화폐에 다양한 의미 있는 가치를 심기 위한 자발적 노력이 이어지고 있다.

우리는 암호화폐 화폐가 좀더 현실적으로 일상에 다가갈 수 있는 방법을 고민하였고, 화폐와 초(超)연결인프라를 통해 '지불'의 기능을 수행할 수 있는 결제플랫폼에서 그 답을 찾고자 하였다.

## 2. Strongly connected society 와 POS

스마트 기술 및 인프라의 비약적 성장으로 스마트 디바이스 확산, 트래픽과 정보의 폭발이 일어남에 따라 언제 어디서나 상호 연결되어 정보를 주고받을 수 있는 IT기반과 IoT 기술이 적용되어, 서로 단절되어 있던 정보들을 자유롭게 주고받을 수 있는 강력한 네트워크 기반 커뮤니티가 확장되고 있다. 심화된 연결을 기반으로 하는 온라인/모바일 커뮤니티의 급속한 성장과 새로운 차원의 서비스환경을 통해 생활과 삶에 대한 인간의 욕구도 좀 더 인간 중심적이고 고차원적인 수준의 것으로 변화, 진전하여 우리의 일상이 언제든지 네트워크로 연결되는 '초연결사회'로 접어들었다.

이러한 환경에서 POS(Point of Sale)는 '유통'과 '결제'에 있어 전세계적으로 가장 넓게 구축된 플랫폼 중 하나이다.

### 2.1 POS (Point of Sale)

POS는 우리 주변에서 손쉽게 접할 수 있는 결제시스템이다.

'POS(Point of Sale, 판매 시점 정보 관리)'시스템은 판매와 관련한 데이터를 일괄적으로 관리

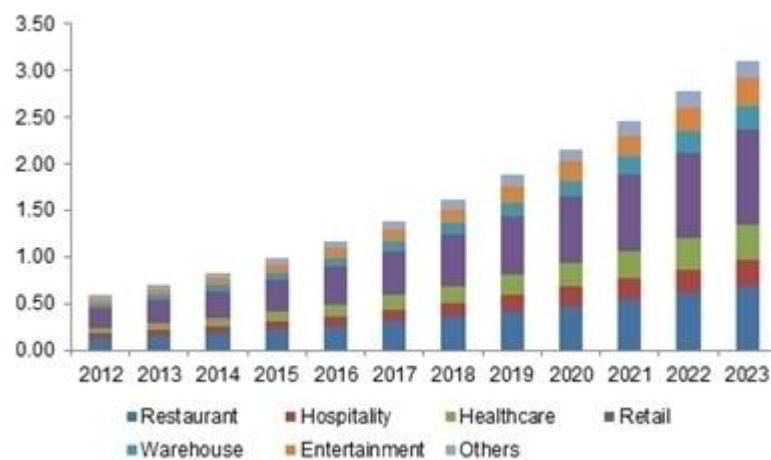
하고, 고객정보를 수집하여 부가가치를 향상시키는 시스템으로서, 물품 거래와 결제가 완료 되는 장소로 정의된다. (by Wikipedia.org)

우리가 POS 시장을 주목하는 이유가 바로 ‘물품거래와 결제가 완료되는 장소’라는 데에 있다. 이러한 이유로 암호화 화폐가 ‘화폐’로서의 ‘지불기능’을 수행 할 수 있는 최적의 플랫폼 이 ‘POS’ 라고 판단하였다.

## 2.2 POS Market & Trends

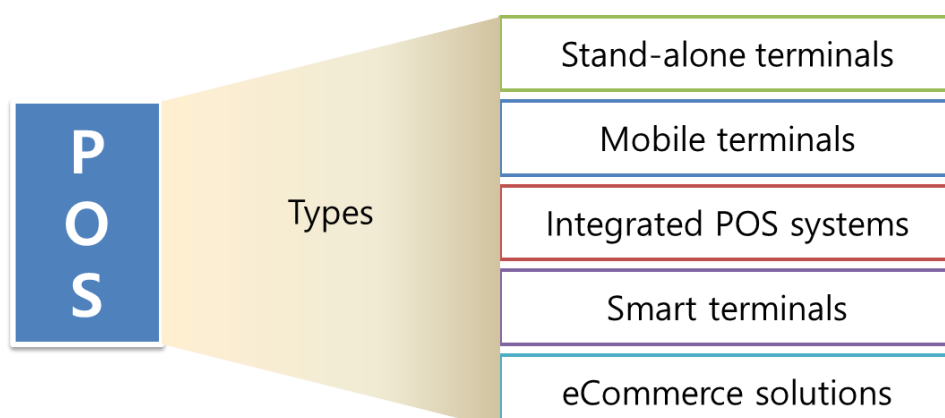
POS 시장은 전세계적으로 지속 증가하고 있으며, 향후 5년간 CAGR(연평균성장률)을 14.5% 이상으로 전망되고 있다(source : the Global POS Terminals market research report by Market Study Report). 특히, 무선통신기술의 발달을 통한 모바일 POS 시장은 연평균 19% 성장이 전망되고 있다.

또한, POS시스템은 다양한 마켓으로 확대 보급되고 있는 추세이다.



(그림, POS Terminals Market size by Global Market Insight Inc.)

IT인프라 및 마켓별 needs에 따라 POS시스템의 형태도 다음과 같이 다양하게 변화하고 있다.



(그림. POS system Type)

POS 시스템의 글로벌마켓이 지속적으로 확장되고 있고, 마켓의 변화에 따른 다양한 POS 시스템의 개발로 인해 사람들의 일상이 POS와 더욱 밀접해지고 있다.

이 환경적 요인을 활용하여 가상화폐거래소에서 '숫자'로 거래되고 있는 암호화 화폐를 'POS'와의 접목을 통해 다양한 실물경제와의 새로운 'Hyper Connected Platform'으로 재구성될 수 있다면, 이러한 플랫폼을 통해 사람들의 일상에 가장 근접해 있는 POS에서 암호화 화폐의 현재와 미래의 가치를 접목할 수 있으리라 본다.

### 3. Coin Friend : Hyper Connected Payment Platform

Coin Friend 는 Flitter 암호화 화폐를 사용할 수 있는 플랫폼이다.

지금까지의 POS시스템은 보편적으로 현금, 신용카드, 포인트 등을 통한 결제를 지원하였고, 이후 알리페이, 위챗페이, 삼성페이 등 다양한 결제수단을 확장지원하고 있다.

이러한 지금까지의 POS시스템에 암호화 화폐를 통한 결제까지 확장한 플랫폼이 Coin Friend 플랫폼이다.



(그림. Coin Friend 플랫폼의 기본 개념)

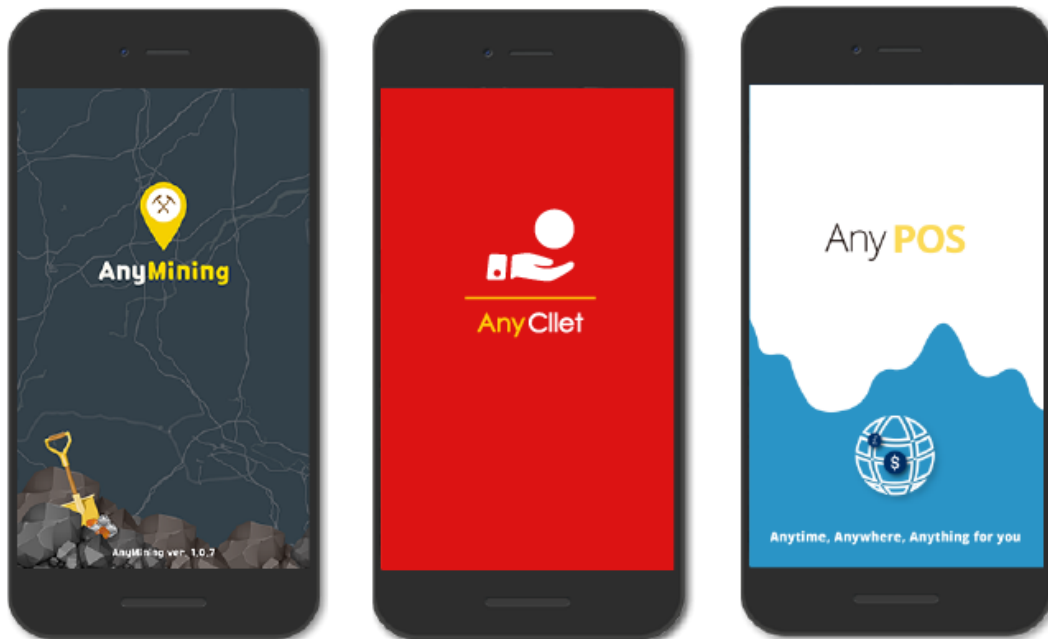
#### 3.1 Coin Friend 플랫폼의 구성



Coin Friend 플랫폼은 암호화 화폐의 원활한 결제를 지원하기 위해 다음과 같은 모듈로 구성되었다.



(그림. Coin Friend Platform 구성 모듈)



Coin Friend 는 Flitter 채굴을 위한 '애니마이닝(AnyMining)', 사용자가 Flitter로 결제를 할 수 있는 '애니클렛(AnyClet)', 오프라인 매장에서 사용하는 '애니포스(AnyPOS)' 모듈(App)로 구성되어 있다.

(그림, 왼쪽부터 애니마이닝, 애니클렛, 애니포스 Apps)

## - Flitter

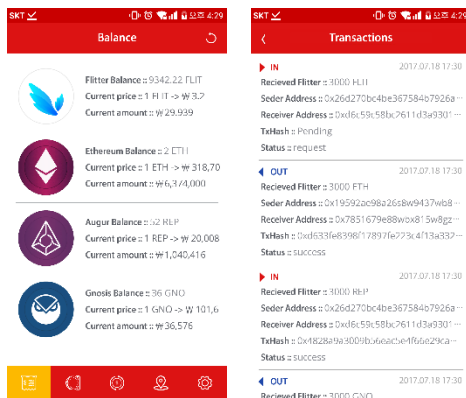


Flitter는 스마트컨트렉트 ERC-20 기반 기술로 개발한 암호화 화폐다.

다양한 POS 시스템에서 화폐로서의 '지불' 기능을 담당하게 된다.

## - 애니클렛 (AnyCilet)

애니클렛은 암호화 화폐를 보관하는 전자지갑이며, Flitter를 통해 오프라인 매장에서 결제를 할 수 있도록 개발된 앱이다.



애니클렛을 통해 Flitter의 잔액을 확인 할 수 있으며, 매장에서의 결제 이외에 개인 간 암호화 화폐의 전송을 할 수 있다. 또한, 애니클렛에는 Flitter뿐만 아니라 Ethereum, Augur, Gnosis 등 다양한 전자가상화폐까지 보관할 수 있으며 이들의 실시간 시세를 확인할 수 있다.

## - 애니포스 (AnyPOS)

애니포스는 Flitter의 오프라인 결제를 위한 매장용 POS(Point of Sale) App이다.



애니포스앱은 스마트폰을 통해 결제프로세스를 바로 진행이 가능하며, 매장에 비치된 기존의 POS제품에도 애니포스 모듈을 설치하여 바로 암호화 화폐로 결제가 가능하다.

상점은 애니포스를 이용해 암호화 화폐결제가 정상적으로 처리되었는지 확인하고 날짜별로 거래내역을 관리할 수 있다. 또한, 정산 기능을 통해 고객에게 받은 암호화 화폐와 현금을 전상요청할 수

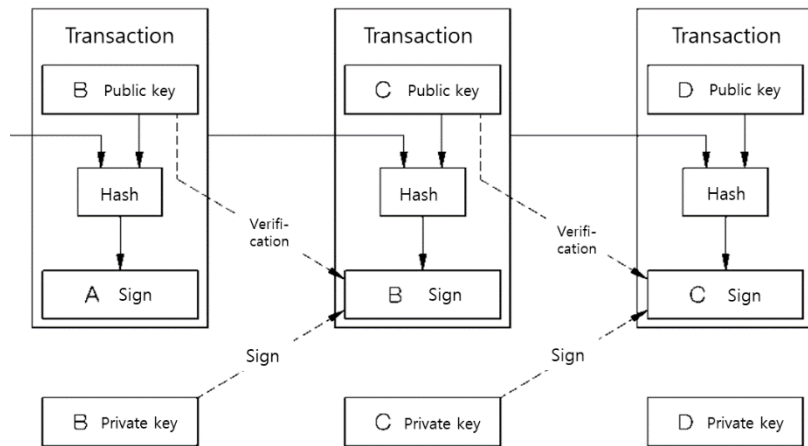
있다.

현재 스마트폰에서 바로 결제를 할 수 있는 AnyPOS 앱은 국내 200여개 가맹점에서 서비스가 되고 있고 지속적으로 확장되고 있다.

### 3.2 암호화 화폐를 통한 결제 시스템 특허

Coin Friend 플랫폼의 기반기술인 '블록체인을 통한 전자화폐 실시간 결제 시스템 기술'에 대해 대한민국 특허등록을 완료하였다.





(그림. 블록체인을 통하여 암호화 화폐가 결제되는 구조)

이로서, Coin Friend 플랫폼은 암호화 화폐를 통한 '지불기능'을 완벽히 수행할 수 있는 생태계 요소를 모두 확보하였으며, 다양한 마켓에 접목을 위한 사업확대를 추진하고 있다.

### 3.3 암호화 화폐 가격변동성을 고려한 variable circulation control

Flitter가 암호화 화폐거래소에 상장을 추진하게 되면, 실물경제의 채널별로 발생할 수 있는 다양한 요소에 대한 고려가 필요하다.

그 요소들 중 가장 크게 영향을 미치는 사항은 거래소에서의 가격변동성이 발생함에 따라 Flitter를 실물경제시점에서의 가치와 상계할 수 있는 방안이다. 이에 고정환율을 갖는 포인트로 전환하여 결제를 진행하는 방법을 적용한다. Coin Friend platform 은 고정환율을 갖는 포인트로 전환하고 이를 매장에서 선불카드와 같은 기능으로 결제할 수 있다.

Flitter를 보유한 사용자는 애니클렛 지갑 자신이 보유한 전체 수량 중 최대 70% 이내에서 포인트로 전환할 수 있다. 전환한 포인트는 가맹점에서 결제로 사용할 수 있으며, 다시 암호화폐 구매에도 사용될 수 있다. Circulation Rate 는 실물결제에서의 원활한 순환을 위해 정책적으로 조정/조절하여 운영될 수 있다.

## 4. Coin Friend 인프라 확장

Coin Friend 는Flitter와 AnyPOS, 그리고 AnyCllet 앱을 통하여 운영된다.

이 모듈들은 다양한 POS 마켓(또는 시스템)을 포함하여 ATM마켓에도 접목되어 서비스가 가능하다.

#### 4.1 IC카드를 통한 결제 지원

IMPrime LIMITED는 IC Card로 Flitter를 사용할 수 있도록 유력 카드업체와 협력 진행중이다..

선불식 카드에 Flitter를 충전하는 방식이며, 사업추진 후 국내의 편의점 4만개점과 대중교통(지하철, 버스, 택시)에서 Flitter로 결제 가능하다. 선불카드 이용자 800만명을 Flitter 고객으로 전환가능하다.

또한, 모바일 선불 카드 업체와 결제 연동을 진행 중이다.



#### 4.2 ATM 입출금 지원

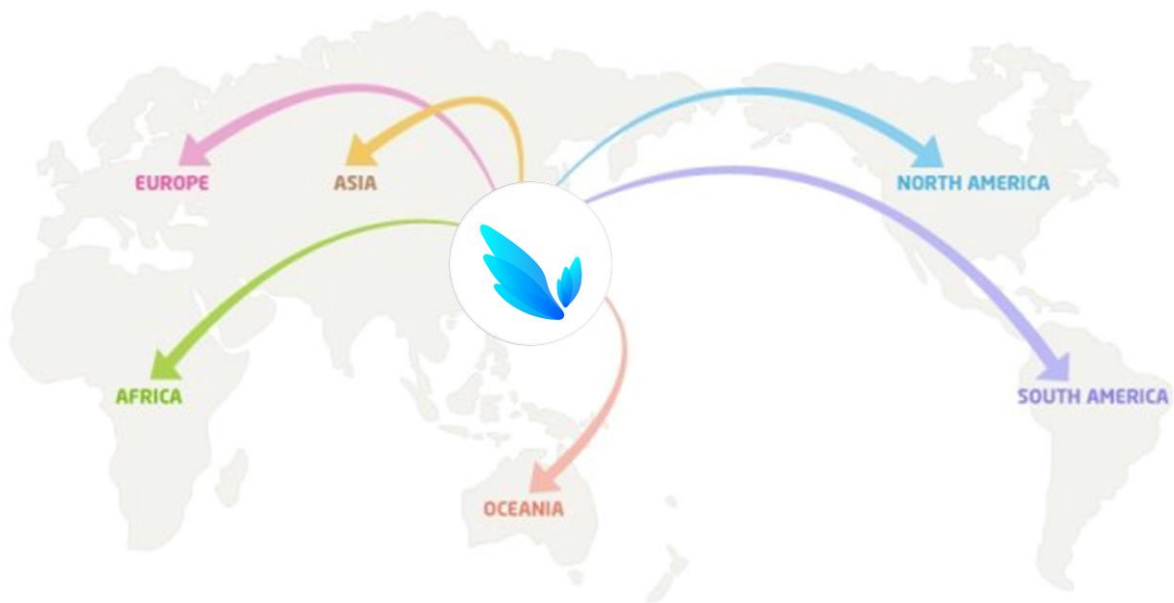
IMPrime LIMITED는 모바일 선불 업체에서 운영 중인ATM을 통해 Flitter를 현금으로 바로 인출할 수 있도록 진행 중이다. ATM사와 업무협약이 체결 되면 주요 편의점 ATM기에서도 현금 인출이 가능하다.





(그림. Coin Friend Platform 전체 구성)

## 5. Coin Friend 플랫폼 마켓 확대



Coin Friend 플랫폼은 국내에서 Field Test 를 완료하였고, 현재 국내 200여 매장에서 실제 서비스가 진행되고 있다. 인프라의 확장과 동시에 Coin Friend 플랫폼의 마켓도 본격적으로 국내에서 해

외시장으로의 진출에 박차를 가하고 있다.

Coin Friend 플랫폼의 해외진출 계획에 대해 살펴본다.

## 5.1 태국 진출

뉴질랜드 기업인 CTG(Capital Trust Group)는 태국에 핀테크 융복합단지를 건설하는 Capital Trust City 조성사업을 진행중이다. Capital Trust City는 블록체인과 가상화폐 기술을 바탕으로 IT 도시의 모습을 갖추는 것이 목표이다.

본사는 이 사업에 함께 참여해 블록체인과 가상화폐에 관한 기술지원을 하기로 업무협약(MOU)를 맺었다.

CTG는 현재 도시 조성을 위해 확보한 부동산(Asset Back)을 담보로 자체 가상화폐를 발행하고 프리세일을 진행중이다..



(그림. Trust City 사업 발표회)

\* 참고 : Chairman-Chavalit Yongchaiyudh (22<sup>nd</sup> Prime minister, Thailand)

IMPrime LIMITED는 CTG와 함께 태국 주요 관광지에 애니마이닝 기술을 현지화하여 서비스하게 된다. 관광객은 관광지를 다니며 증강현실 게임으로 태국 여행코인(TourCoin)을 획득하게 되며 태국 여행 코인과 Flitter를 애니클렛앱을 통해 태국 상점에서 결제하게 된다.

IMPrime LIMITED는 태국 상점 및 글로벌 프랜차이즈에 AnyPOS 앱을 도입할 예정이다.

이를 통해 세계인들이 암호화 화폐를 실물경제에 적용한 독보적인 서비스를 체험할 수 있게 될 전망이다.



(그림. 태국에서의 애니마이닝 증강현실 게임 예시)

## 5.2 라오스 진출

2018년 라오스 금융 인프라 현황은 은행 공동망의 부재로 인해 은행간 예금 송금이 불가능한 상황이다. 은행별 ATM은 존재하지만 통합 ATM이 부재하며, 상점에서 비자, 마스터 카드를 도입하려면 직접 계약을 해야 하는 번거로움이 존재한다.

은행에서는 신용등급을 산정할 수 없어 신용카드를 발급하지 못하기 때문에 신용카드보다는 직불카드가 주로 사용되며 현금 사용 비율이 압도적으로 많다.

IMPrime LIMITED는 이러한 시장상황에 맞춰 라오스 상점 및 글로벌 프랜차이즈에 AnyPOS 앱을 도입할 예정이다.

라오스 국책은행인 BCEL과 한국 주요 VAN사 협업을 바탕으로 라오스에 종합 금융 인프라 구축을 제안 중에 있다.

은행권과 VAN사를 통해 구축한 종합 금융 인프라는 라오스 국민들에게 전국 단위의 상점 결제/송금/입출금 시스템을 제공하며, 라오스 정부가 세수를 확보하는데 이바지하게 될 것으로 기대한다.





(그림. 라오스 국책은행 BCEL)

## 6. Flitter의 발행과 운영

### 6.1 COIN 발행

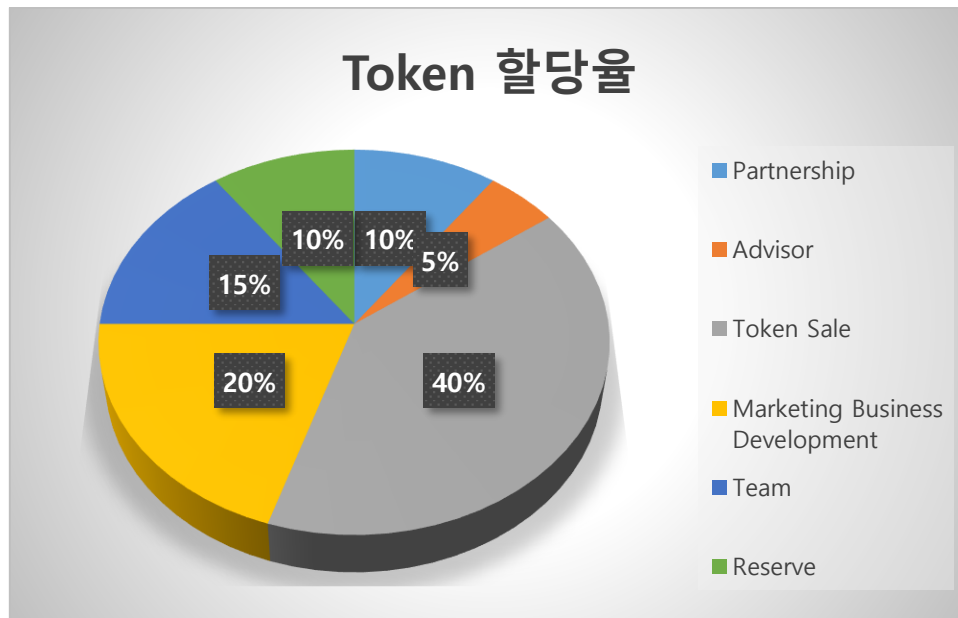
이번 Coin Friend Platform 사업을 위해 Flitter를 발행한다.

코인의 발행량과 기본 운영방안은 다음과 같다.

- 총 발행량 : 10억개

## 6.2 Coin 의 운용

총 발행된 코인은 운영 목적에 따라 다음과 같이 구분된다.



(그림. Flitter배분)

발행되는 Flitter의 일정 부분은 특정한 목적을 위해 예치되어 운영된다.

본 사업은 국내 및 해외 사업추진을 위하여 마케팅 비용과, 다양한 POS 시스템에 대응하기 위한 기술 개발과 고도화에 배분을 상당부분 고려하였다.

## 6.3 COIN LOCK 정책

본 프로젝트를 위해 애니클렛에 보유 중인 코인에 대해 Lock-up 을 시행한다.

사업추진 목적에 부합되도록, 제휴사업이 활성화되는 시점까지 일정기간 Lock-up을 통해 발행코인을 보호한다.

이후 6개월 이후 매월 5%에 대해서는 동일하게 1년간 Lock-up을 해지한다. (\*참고 : Lock-up 기간은 협의의 통해 조정될 수 있으며, 사전에 충분한 안내를 시행한다.)

## 7. TEAM

신뢰성 있는 Coin Friend Platform 개발을 위해 각 분야의 전문가로 Team이 구성되어 본 Platform 의 주요 기술 및 솔루션이 개발되고 있으며, 국내 및 해외 마케팅이 함께 속도를 내고 있다.

### 7.1 Management

**임종범, Founder & CEO of Things9 Co. Inc.**

고려대학교 Global MBA 졸업, 블록체인 및 암호화 화폐 기술 전문가로 Coin개발, 전자지갑, POS결제 모듈의 개발과 성공적인 런칭을 이루어냄. 기술과 경영을 융합하여 다양한 분야에서 시대를 이끄는 선도

**정수환, CSO of Things9 Co. Inc.**

고려대학교 전기전자공학 전공으로 10년 이상의 IT 벤처사업을 통하여 다양한 실무 경험을 보유하고 있으며, 비즈니스 파트너십 및 마케팅 전문가입니다. 고려대학교 창업보육센터 교수로 활동한 바 있으며 다양한 해외 네트워크를 보유하고 있습니다.

### 7.2 POS System Advisor

**Hawk Wang, Founder of ICG**

상하이대학교 재정경제학 석사, 중국과학기술대학원 박사, 홍콩에서 8년간 근무한 경험을 포함하여 10년동안 유니온페이에서 근무. 애플페이, QR코드결제 등 혁신적인 결제수단 관리분야 전문가. 핀테크와 국제결제 관련 마켓 전문가. 현재 태국, 인도네시아, 필리핀 등 동남아시아 국가 및 동유럽, 캐나다 등 마켓 확대 추진중.

### 7.3 Technical Specialist

**한영모**

IMPrime LIMITED CTO, R&D 연구소장으로 재임 중이며, (주)IPCAST 연구소장과 (주)세니츠 개발부장을 역임

**허수선**

컴퓨터공학 전공, Android expert, VoIP 단말기 S/W 개발, Feature Phone S/W 개발, 전자화폐 결제 시스템 기반의 매장용 POS 기능 App(Android) 개발, 번역 및 AR 기능을 제공하는 chatting App(Android) 개발

## 남광진

Java/JSP expert, P2P서비스 백엔드 개발, Tracker Server, Media Transcoding, Media Streaming

## 민원규

메카트로닉스/Java expert, 티켓 예약 및 인증 시스템 개발에 참여, 블록체인 서버 개발 담당

## 오세관

컴퓨터공학 전공, Java/JSP/Oracle expert, OTP 인증모듈 개발 및 DB 암호화 솔루션 개발 및 운영, 통신사 DBM 3.0 프로젝트의 분석을 담당, 금융자산 관리시스템 개발 참여

## 7.4 디자인

### Victoria Purynova

산업디자인 석사. 영어, 러시아어 및 한국어 가능. 또한 전 세계 여러 전시회에 참여하며 예술가로서의 모습을 보여줌. UI/UX 디자이너로서 사용자 중심의 디자인을 만듦. 프로젝트 요구 사항을 분석하고 와이어 프레임에서 개발을 위한 최종 디자인 산출.

## 7.5 콘텐츠 & 서비스 기획

### 오태경

디지털 미디어학 전공. 폭넓은 분야를 섭렵하며 모바일 콘텐츠 기획과 디자인, 그리고 서버와 클라이언트 파트의 개발업무까지 맡으며 경력을 쌓음. 블록체인 컨퍼런스를 주관. 참신한 아이디어를 실제 서비스로 구체화시키는 콘텐츠 기획업무를 맡고 있음

### 김해인

디지털미디어학을 전공하며 C, C++, Java와 데이터베이스등 다양한 프로그래밍 언어를 습득. 기술과 디자인, 그리고 콘텐츠 사이의 연결성을 찾는 것에 크게 흥미를 느낌. 다양한 O2O 서비스 기반의 어플리케이션을 개발. 현재는 콘텐츠 플래너로서 새로운 서비스를 기획함.

## 7.6 법률 및 특허자문



신용현 - 미국변리사





송정부 - 대한민국변리사



최민석 - 대한민국변리사

## 8. ROADMAP

2017. 7 ▼	- 특허출원 : 블록체인 전자화폐 거래 시스템 및 방법
2018. 4 ▼	- 특허등록 : 블록체인 전자화폐 거래 시스템 및 방법 (No. 10-1852935)
2018. 5 ▼	- OK POS MOU 체결
2018. 10 ~ 2018.12 ▼	- APOS 시스템에 AnyPOS 결제모듈 포팅 및 테스트
2019. 1Q ▼	- 국내 APOS 마케팅 추진 - 태국 APOS 마케팅 확대 - 태국 TourCoin & AnyMining 시범 운영
2020. 03 ▼	- 삼성전자 파트너십계약 - 애니마이닝 삼성 블록체인 월렛에 등록
2020. 08 ▼	- 현대자동차 포인트 결제 협약 - 애니마이닝을 통한 홍보 매체 협약
2020. 10	- 애니마이닝 가맹점 홍보, 광고 매체 서비스

 2021. 1Q	- 애니마이닝 퀘스트 버전 출시
 2021. 1Q	- 전국 가맹점 1만점 확보 목표

## 9. Our Vision

블록체인 기술이 가장 대중에게 가까이, 그리고 빠르게 다가갈 수 있었던 모델 중 하나가 암호화 화폐다.

암호화 화폐에 대해 ‘가상화폐거래소 상에 존재하는 숫자적 가치’로서의 일부 부정적인 인식이 있으나, 이 또한 실생활과 초연결인프라의 발달과 확산을 통해 극복해 나갈 수 있을 것이다.

사람의 삶에 가장 가까이 연결된 IT인프라로서 인터넷과 스마트폰을 꼽을 수 있으며, 의식하든 의식하지 못하든 대부분의 사람들은 카페, 쇼핑몰, 백화점, 시장, 식당에 설치된 POS단말기 앞에서 오늘도 결제를 하고 있다.

업종을 불문하고 대부분의 매장에는 POS시스템이 설치되어 있으며, 이제는 장소에 지장을 받지 않고 결제를 할 수 있는 Mobile(또는 Portable) POS시대를 넘어 스마트POS시대에 이르렀다.

우리는 이것을 ‘초연결결제인프라(Hyper Connected Payment Infra)’의 시대라고 표현하고자 한다.

그리고 그 인프라에 Coin Friend 플랫폼이 연결되므로써 ‘초연결결제생태계(Hyper Connected Payment Ecosystem)’가 완성될 수 있다고 확신한다.

Coin Friend 플랫폼을 통한 암호화 화폐와 POS, 그리고 사람의 연결은 한 차원 더 진보할 수 있는 암호화 화폐의 미래상을 투영하는 ‘현재’이다.

