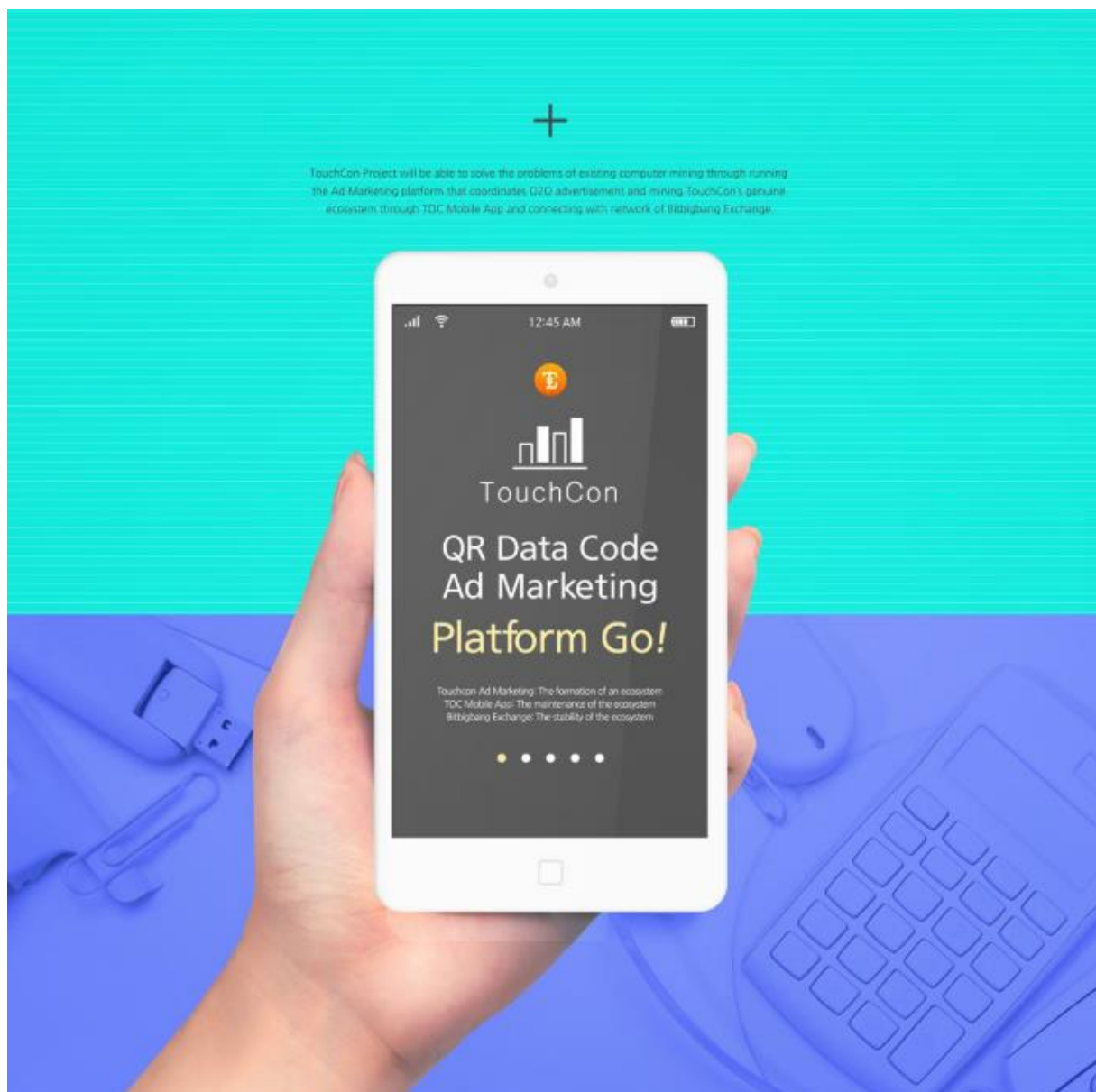


TouchCon : TouchCon Eco-system Project

Whitepaper (Indonesia)

Initial Version V1.0. 20171130 / Final Version V2.0. 20180228



TouchCon Ad Marketing Platform of TouchCon Foundation

Contents

Abstract

1. Introduction - A solution approach to a problem --- 04
2. Project target --- 05
3. Project value --- 06
4. TouchCon Eco-system Project --- 08
 - 4-1. Ad Marketing Platform
 - 4-2. TOC Mobile Application
 - 4-3. Bitbigbang Exchange Build
5. AMRP(Ad Marketing Reward Program) --- 13
 - 5-1. AMRP Concept
 - 5-2. Ad Marketing AirDrop Supply
 - 5-3. AMRP distribution method
6. Ad Marketing market analysis --- 16
7. QR Data Code Technology Architecture --- 22
 - 7-1. Concept
 - 7-2. Software Architecture
 - 7-3. Deployment Method
 - 7-4. Ad Marketing Platform Deployment Scope
8. Token Distribution --- 27
9. RoadMap --- 31
10. TouchCon Development Team & Advisors --- 32
11. Useful Reference Documents --- 38
12. About advertising partner selection --- 39
13. TouchCon Eco-system Project Process --- 40

TouchCon: TouchCon Eco-system Project

Initial Version V1.0. 20171130, Final Version V2.0. 20180228

www.touchcon.io



Abstract

Mata uang digital memberi imbalan kepada para penambang yang ikut berpartisipasi di penambangan (mining) komputer, tetapi karena penambangan menggunakan listrik selama 24 jam, hal ini menyebabkan pembuangan energi sia-sia dan juga pemanasan global. Kami ajukan cara penyelesaian masalah ini dengan cara mengganti proses penambangan yang menggunakan listrik ke marketing iklan tanpa listrik.

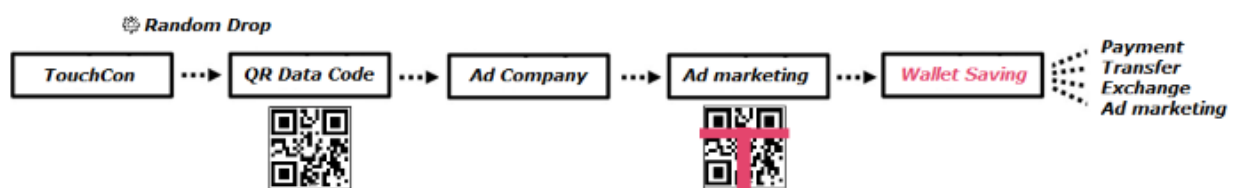
Cara ini memperoleh TouchCon secara Pre-mined dan menyimpan nilai TouchCon di QR Data Code secara acak, dan QR Data Code yang tersimpan itu akan dijual ke pengiklan untuk digunakan di iklan O2O. Pengguna bisa mengakses ke QR Data Code yang tertempel di barang atau servis, dan dengan itu mereka juga bisa mendapatkan TouchCon dengan cara scan. Dengan metode ini, ketertarikan dan popularitas TouchCon akan semakin meningkat.

Pengiklan bisa membeli QR Data Code yang memiliki nilai TouchCon dan menggunakannya di online melalui game, SNS (Layanan Jejaring Sosial), dan shopping mall, dan juga di offline melalui barang ataupun media cetak di Store untuk meningkatkan efek iklan dan penjualan. Pendapatan dari penjualan yang diterima oleh pengiklan akan dibagikan ke pemilik TouchCon saat itu secara adil dengan cara AMRP.

TouchCon yang telah diperoleh dengan scan QR Data Code bisa digunakan untuk pembayaran online dan offline, P2P dan juga untuk transfer secara bebas. Melalui BitBigBang Exchange yang dibangun dengan solusi HTS, semua pembelian, penjualan dan penukaran bisa dilaksanakan secara bebas.



Ad Marketing Platform Process



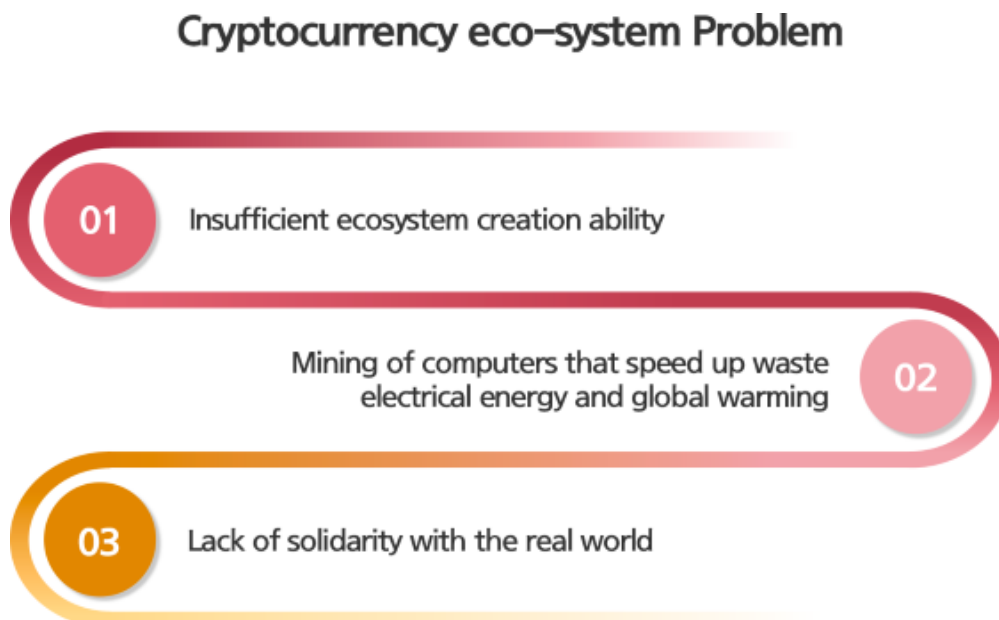
1. Introduction - A solution approach to a problem

Sekitar 1600 mata uang digital, termasuk Bitcoin yang tercipta pada tanggal 3 Januari 2009 , hingga kini masih meneruskan ekosistemnya selama 10 tahun masa suka dan duka. Tetapi peraturan mata uang digital di berbagai negara sejak September 2017 menjadi salah satu sumber ancaman kehidupan mereka. Karena semua masalah ada penyebab dan akibatnya, pengamat pasar mata uang digital saat ini menganalisa 3 alasan terbesar ketidakpastian mata uang digital ini.

Pertama, Kekurangan kemampuan untuk mengkomposisi ekosistem

Kedua, Pembuangan energi yang disebabkan oleh penambangan komputer dan pemanasan global.

Ketiga, Dunia realita mata uang digital dan kurangnya kepercayaan.



Komposisi ekosistem itu sangat penting untuk penerusan dan stabilitas. Ini karena dengan mengkomposisi ekosistem, kemajuan ke tahap berikutnya yang berupa penerusan dan stabilitas bisa tercapai. Tetapi karena peraturan pemerintah di berbagai negara, mengkomposisi ekosistem menjadi semakin sulit, ditambah dengan kemunculan berbagai macam penipuan yang membuat situasi tersebut semakin parah.

Dan juga, permasalahan penambangan komputer semakin meningkat, dan di EU (Uni Eropa) dan di pertemuan G20, hal ini dianggap menjadi salah satu penyebab terbuatnya peraturan pemerintah tersebut. Terutama karena belum terkomposisi ekosistem yang bisa mengikat mata uang digital dan dunia realita, masyarakat makin tidak percaya dengan mata uang digital. Oleh karena itu, ekosistem mata uang digital sedang dalam kondisi kacau.

2. Project Target

TouchCon Project adalah sebuah ecosystem project dengan tujuan utama untuk membangun ekosistem TouchCon. Untuk tujuan ini, TouchCon akan mencoba beragam cara untuk menjadi semakin dekat dengan dunia realita, dan semua ini dilaksanakan untuk mengkomposisi ekosistem, penerusan dan stabilitasnya.

Pertama, ada 3 solusi yang akan dibangun untuk mencapai tujuan proyek ini - Ad Marketing Platform dibangun untuk mengkomposisi ekosistem, dan kedua TOC Mobile Application yang mendukung pembayaran dan transfer dibangun untuk penerusan ekosistemnya.

Dan yang terakhir adalah solusi Bitbigbang Exchange yang membantu stabilitas ekosistem dengan cara mendukung penjualan dan pembelian yang aman dan nyaman melalui TouchCon.

The graphic features the TouchCon logo at the top left, followed by the title 'TouchCon Platform' in large red font, and a subtitle '‘QR Data Code’ Ad Marketing Platform' in white text on a red background. Below this, three smartphones are displayed, each showing a different application interface. The leftmost phone shows the 'TOC Mobile App' with a balance of 8,100,000 and icons for Pay, Transfer, Energy, and QR Code Marketing. The middle phone shows the 'TouchCon Ad Marketing' app with a QR code and icons for X, Pay, Product, Game, Service, and Travel. The rightmost phone shows the 'Bitbigbang Exchange' website with a table of cryptocurrency prices and a section for 'All Orders'.

TOC Mobile App
One Stop Service

TouchCon
Ad Marketing

Bitbigbang Exchange
www.bitbigbang.com

3. Project Value

Nilai Proyek TouchCon adalah QR Data Code Ad Marketing Platform yang menggabung QR Data Code dengan iklan. Sebagian besar koin menggunakan airdrop yang tidak bermakna, namun TouchCon menggabungkan QR Data Code dengan iklan. Ini adalah platform yang memicu kepercayaan masyarakat dengan menyelesaikan permasalahan penambangan komputer.

Nilai Proyek TouchCon yang lagi satu adalah skalabilitas kode 2 dimensi yang diciptakan sendiri. Ciptaan yayasan TouchCon yang hak patennya telah terdaftar bernama 'cara dan sistem penambangan mata uang digital menggunakan QR Code'. Penciptaannya terdiri dari 2 tahap, dimana tahap 1 menambang mata uang digital dari QR Data Code, dan tahap 2 skalabilitas mengirim dan menerima video yang dapat digunakan untuk berbagai macam iklan.

Proyek ekosistem TouchCon ini adalah sebuah proyek yang memiliki beragam makna tentang ekosistem TouchCon secara keseluruhan, dan proyek ini menggabungkan blockchain yang berdasarkan Ethereum dengan QR Data Code untuk meningkatkan ikatan dengan dunia realita, menjadikan ini sebuah proyek iklan dengan potensi yang tidak terbatas.



4. TouchCon Eco-system Project

Pasar mata uang digital saat ini dalam kondisi tidak stabil karena ada banyak ancaman luar yang mengganggu komposisi ekosistem, penerusan dan stabilitasnya. Ditambah dengan beragam penipuan ICO dan kurangnya fungsi sebagai mata uang digital, hal tersebut mengundang pembuatan peraturan pemerintah dari berbagai macam negara.

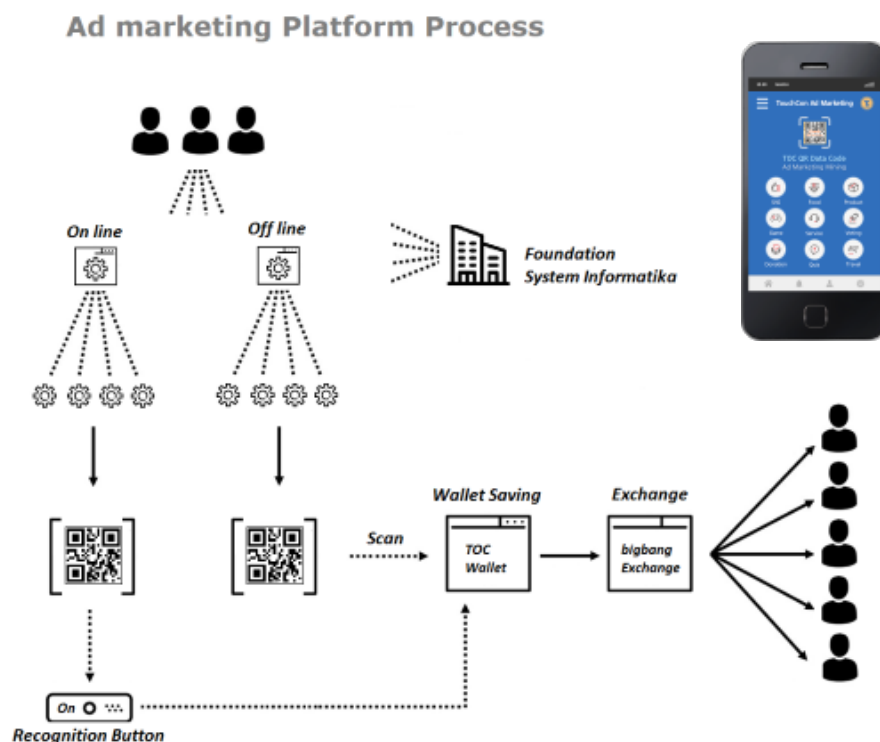
Proyek Ekosistem TouchCon ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu komposisi ekosistem, penerusan dan stabilitas, yang melengkapi ekosistem dengan membangun solusi yang cocok.



4-1. Ad Marketing Platform

Ini adalah platform iklan dimana nilai TouchCon bisa disimpan secara acak di QR Data Code dimana nilai ini bisa diperoleh dengan menggunakannya di iklan O2O.

Dengan mengintegrasikan iklan di dunia nyata dengan mata uang digital, kepercayaan masyarakat bisa lebih terbentuk dan hal ini juga akan membuat pembuatan ekosistem semakin mudah. Hal ini juga memiliki tujuan untuk melebihi batas kemampuan penambangan komputer. Platform akan terbagi menjadi online dan offline untuk memperoleh TouchCon.



4-1-1. QR Data Code

QR Code 2 dimensi biasa yang telah ditingkatkan menjadi QR Data Code ini menggunakan Scan untuk memperoleh (menambang) mata uang digital, dan di tahap kedua menggunakan pengiriman dan penerimaan video untuk digunakan sebagai sumber iklan. 2 QR Data Code adalah kode yang memasukkan nilai ke kode 2 dimensi TouchCon.

4-1-2. Acak and Airdrop

Ketika memasukkan nilai TouchCon ke QR Data Code, ini bukan berarti pemberian nilai secara seragam. Nilai ini akan dimasukkan dengan mencampur nilai minimum (1 TOC) dengan nilai maksimum(10,000 TOC). Ini dapat menarik perhatian pengguna dan bisa memberikan aspek keuntungan kepada mereka, yang dapat meningkatkan persentase partisipasi para pengguna.

4-1-3. Pembangunan Kepercayaan Dengan Dunia Realita

Platform TouchCon berada di posisi yang sangat menguntungkan di komposisi ekosistem. ini karena di O2O(On line to Off line) dunia realita, sudah ada banyak iklan tentang barang atau servis yang dapat meningkatkan ketertarikan pengguna. Bayangkan sahabat-sahabat di sebuah cafe yang sedang scan QR Data Code TouchCon yang tercetak di cangkirnya.

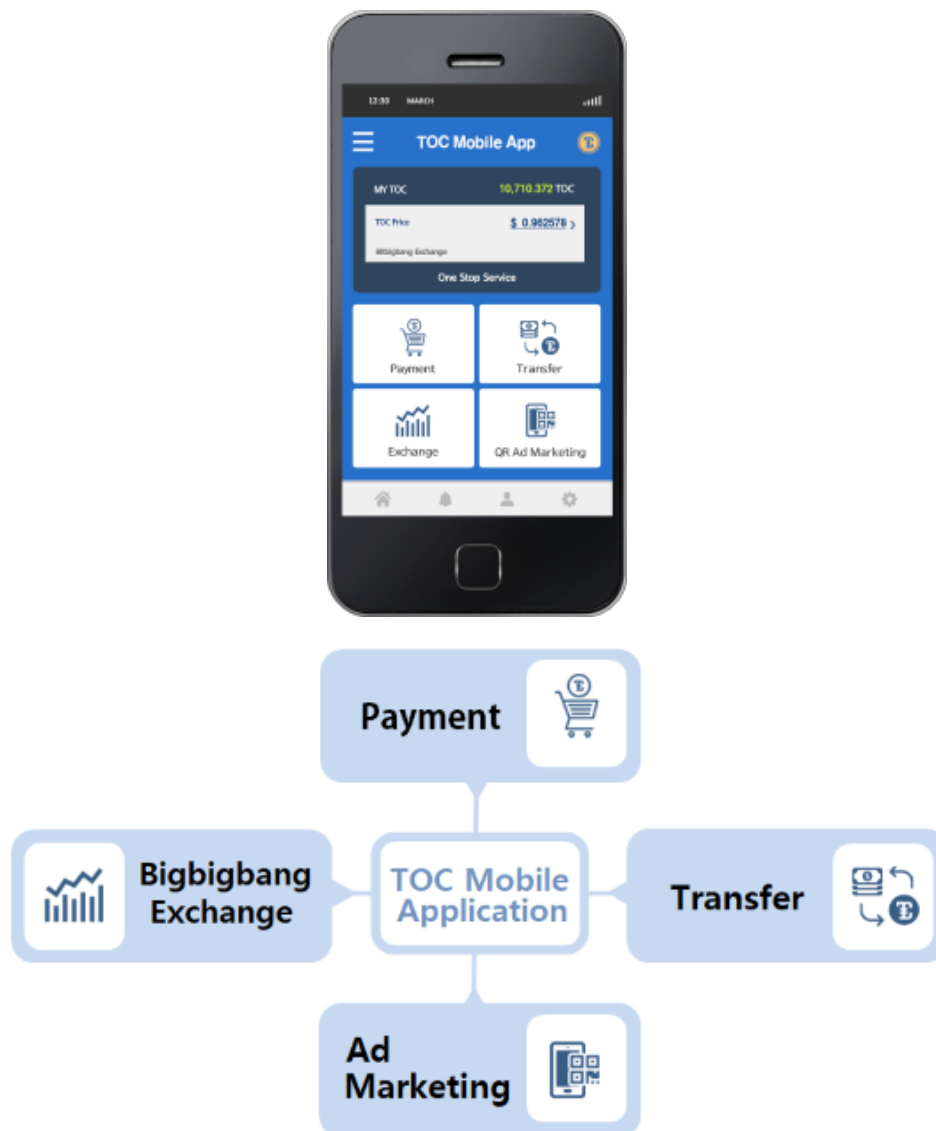


Pihak A bisa mendapatkan 1 TOC, dan temannya pihak B bisa mendapatkan 100 TOC Dengan ini, mata uang digital dapat memberikan kesenangan dan harapan di dunia realita, dan ini bisa membantu membangun empati. Pembangunan empati ini akan meningkatkan kepercayaan.



4-2. TOC Mobile Application

Touchcon bisa membangun TOC Mobile Application yang menyediakan 4 macam fungsi untuk penerusan ecosystem, dan ketika pengguna download Application tersebut, pengguna dapat menggunakan One-Stop Service dengan mudah. ④Payment ③Transfer ②Exchange ①QR Ad Marketing adalah 4 macam fungsi tersebut.



①Payment: Bisa membeli barang atau menggunakan servis dan bisa membayar dengan TouchCon.

②Transfer: Transfer uang secara bebas, termasuk P2P.

③Exchange : Pembelian, penjualan, dan penukaran yang bebas di Bitbigbang Exchange

④QR Ad Marketing: Dapat menambang secara natural melalui iklan O2O.

4-3. Bitbigbang Exchange Build

Bitbigbang Exchange adalah Exchange Platform yang mendukung QR Data Code Ad Marketing. Awal mula Bitbigbang Exchange digunakan untuk stabilitas ekosistem TouchCon dan solusi terakhir melalui ekspansi bursa efek ini akan mengintegrasikan 10 negara di dunia dengan jaringan mutual. Tujuannya adalah untuk bisa menukarkan ke mata uang asli di negara tersebut dimana dan kapan saja.

Bitbigbang Exchange adalah sebuah proyek untuk membangun bursa efek tipe distribusi (DEX). Untuk stabilitas ekosistem mata uang digital, ada atau tidak adanya bursa efek tipe distribusi ini menjadi standard terpenting. Ini karena hacking bursa efek adalah ancaman terbesar untuk stabilitas ekosistem secara keseluruhan.

The screenshot displays the BitBi9Ban9 website interface. At the top, there's a navigation bar with the logo, a language dropdown set to 'Indonesia', and links for 'Masuk' (Login) and 'Daftar Anggota' (Join Member). Below this, a horizontal menu contains 'Tentang Perusahaan' (About Company), 'Lamanku' (My Dashboard), 'Dukungan Pelanggan' (Customer Support), and 'Mitra' (Partners). The main content area features a four-step registration process: 1. 'Daftar Anggota' (Join Member) with a description 'Pendaftaran mudah dengan akun email Anda.'; 2. 'Verifikasi' (Verification) with 'Dapat bertransaksi dengan aman setelah menyelesaikan verifikasi identitas, rekening dan OTP.'; 3. 'Download HTS /MTS' with 'Dapat bertransaksi setelah mendownload HTS yang berkeamanan tinggi dan MTS yang mudah digunakan kapanpun dimanapun.'; and 4. 'Bertransaksi' (Transact) with 'Dapat bertransaksi setelah melakukan pengisian RP atau transfer mata uang digital di HTS dan MTS.' A large blue 'Mendaftar' (Sign Up) button is centered below these steps. At the bottom left, a 'PERHATIAN' (Attention) banner mentions 'اندونيسيا 공적사항 테스트' (Indonesia Public Information Test). On the right, a 'MORE' button is visible. Below the main content, a section titled 'Harga real time di bursa' (Real-time market prices) contains a table with 4 columns: No, Koin (Coin), Harga real time, Nilai perubahan (Value change), Jumlah transaksi (Transaction volume), and Total transaksi (Total transaction). The table lists prices for BTC, ETH, BCH, and XRP. To the right of the table, there are two small promotional banners for 'HTS' and 'Pena'.

No	Koin	Harga real time	Nilai perubahan	Jumlah transaksi	Total transaksi
1	BTC	94,362,850Rp	94.00Rp(0.00%)	0 BTC	0Rp
2	ETH	5,241,492.5Rp	5.00Rp(0.00%)	0 ETH	0Rp
3	BCH	8,849,725Rp	8.00Rp(0.00%)	0 BCH	0Rp
4	XRP	6,907.12Rp	6.00Rp(0.00%)	0 XRP	0Rp

Bitbigbang Exchange adalah sebuah solusi berdasarkan HTS(Home Trading System) pasar saham, dan ini menjamin keamanan melalui 4 macam sistem keamanan yang diciptakan sendiri. Terutama, sistem transaksi otomatis adalah solusi kebanggaan Bitbigbang Exchange dengan program jual beli yang maksimal.

Bitbigbang Exchange Solution adalah solusi HTS dengan 100% teknologi tersendiri yang menjamin sistem keamanan yang sempurna, dan memiliki 4 karakteristik yang khas.



④ Implementasi Teknologi Dekripsi Kata Sandi AES 256Bit : Mengimplementasi teknologi enkripsi standard internasional yang paling kuat dengan 256bit

⑤Teknologi Keamanan Verifikasi TCHC(Time Check Hash Code): Ketika transfer nilai tertentu ke server, teknologi ini mentransfer harga hash yang cocok dengan jam tersebut untuk dianalisa apakah nilai tersebut paket normal, bersamaan dengan analisa server klien.

⑥Teknologi Keamanan Pengiriman DSPT(Dynamic Session Parameter Trans): Ketika transfer nilai tertentu ke server, data yang penting tidak terlihat dengan sniffing para hacker karena teknologi ini menggunakan session data server dan bukan cara Get/Post di web.

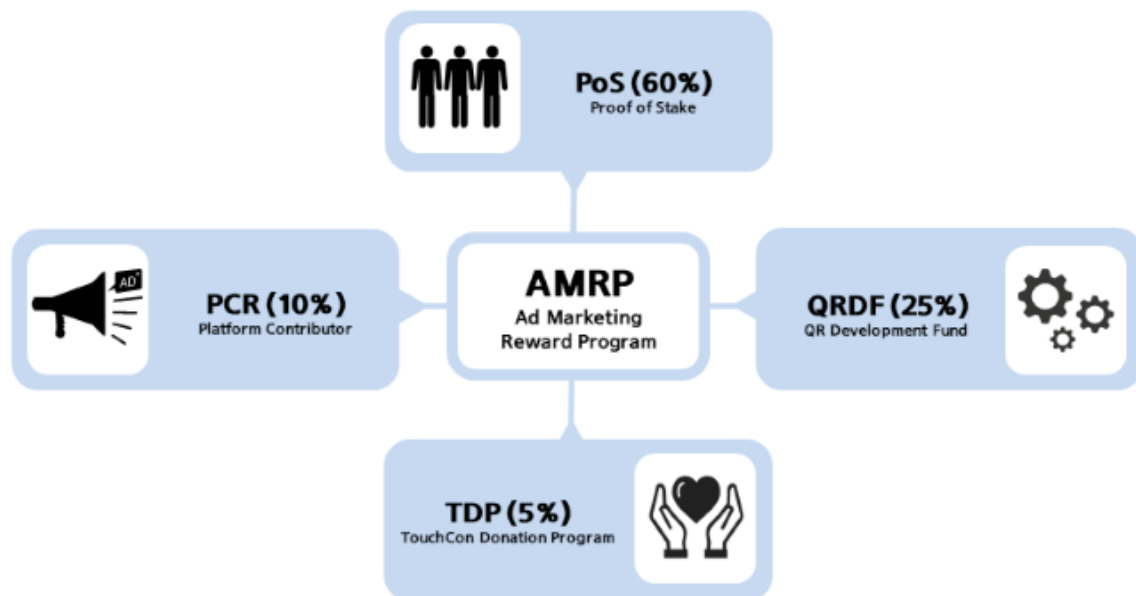
⑦Teknologi Penyimpanan Data Tipe Distribusi: Fungsi keamanan kuat dan pencegahan hacking dengan menggunakan teknologi penyimpanan data tipe distribusi melalui blockchain.

5. AMRP(Ad Marketing Reward Program)

5-1. AMRP Concept

QR Data code TouchCon akan digunakan untuk Ad Marketing selama 10 tahun dari tahun 2018 hingga 2027, dan sekitar 60 juta TOC akan tercetak atau termuat di berbagai macam cetakan barang iklan atau di drop dalam bentuk pemuatan.

Pada saat itu, pengiklan akan membeli QR Data Code dan membayar biaya iklan yang sesuai dengan pembelian kepada yayasan, dan sumber daya keuangan ini akan digunakan untuk program 'AMRP'. Dan juga, pemilik TouchCon harus mendaftarkan diri di touchconamrp.com untuk mendapatkan imbalan yang sesuai. Yayasan TouchCon akan memberikan imbalan yang adil selama satu tahun, sesuai dengan waktu penyimpanan dan jumlah.



5-2. Ad Marketing Airdrop Supply

※ Annual Ad marketing quantity = Total Ad Marketing Supply(TAS) * 10 years

※ TAS in 2018 = 588 million TOC * 10 year = 58,8 million TOC

※ **Final determined annual flight volume**

-2018~2026 = 60 million

-2027 = 48 million

5-3. AMRP distribution method

Sumber daya keuangan tahap pertama yang akan digunakan untuk program AMRP adalah hasil keuntungan dari penjualan QR Data code, dan sumber daya keuangan tahap kedua akan juga termasuk sebagian komisi pengoperasian Bitbigbang Exchange di luar negeri. Sumber daya keuangan tahap ketiga adalah hasil keuntungan dari iklan ketika QR Data code yang sedang dikembangkan digunakan untuk marketing. Semua detail tentang cara atau penggunaan sumber daya keuangan AMRP akan ditentukan lewat voting komunitas yayasan.

①PoS(Proof of Stake) Type Reward

Ini adalah program imbalan untuk pemilik TouchCon karena telah berkontribusi ke komposisi dan stabilitas ekosistem dengan cara pembuktian saham. Sebesar 60% AMPR dialokasi untuk dibagi secara adil.

※PoS Payment rate(%) = Circulating Supply * QR Data Code sales volume

※Payment rate for 2018 = 109,200,000 TOC * 36,000,000 TOC(60%) = 33 %

②PCR(Platform Contributor Reward)

Ini adalah program imbalan untuk pemilik TouchCon yang memperkenalkan atau sukses mengatur usaha dengan pengiklan. Sebesar 10% AMPR dialokasi untuk dibagi secara adil.

※PCR Payment rate(%) = Total order amount * 5~10%(Compensation rate)

※Compensation rate base

-Under a million dollars(5%), 1 million(7%), 10 million(9%), 100 million(10%)

③QRDF(QR code Development Fund)

Dana ini digunakan untuk membayar biaya administratif per tahun untuk AMP, biaya pengeluaran QR Data Code, dan untuk biaya pengembangan video QR Data Code 3 dimensi. Sebesar 25% AMPR dialokasi untuk dibagi secara adil.

※QRDF Payment rate(%) = Total ad revenue * Allocation ratio(25%)

④TDP(TouchCon Donation Program)

Sebesar 5% dari sumber daya keuangan akan digunakan untuk bantuan sosial internasional. TDP yang akan terbagi di akhir tahun 2019 akan dibagikan secara adil menurut peraturan UN dan yayasan sosial lainnya. Jumlah, cara, dan waktu pelaksanaan akan ditentukan lewat voting komunitas yayasan.

$$\text{※TDP Rate(\%)} = \text{Total ad revenue} * \text{Allocation ratio(5\%)}$$



6. Ad marketing market analysis

6-1. Introduction

Marketing iklan TouchCon menggunakan QR Data Code akan dilaksanakan sekitar Maret tahun 2019 di 5 negara di dunia, yaitu Jepang, Cina, Indonesia, Vietnam, dan Korea. Negara-negara ini adalah negara-negara di Asia, dan terdiri dari negara-negara berpenduduk tinggi yang memiliki pandangan positif terhadap mata uang digital (selain Cina). Negara-negara ini akan menjadi target yang pas untuk usaha globalisasi TouchCon di tahap awal.



Walaupun Cina memiliki pandangan negatif terhadap mata uang digital, kekuatan populasi sebesar 1,4 miliar orang tidak bisa diabaikan, terutama karena TouchCon menggunakan QR Data Code untuk iklan, maka penggunaan di pasar distribusi cukup bisa diandalkan. Cina adalah negara yang sudah terbiasa dengan QR Code karena hampir 80% dari semua transaksi menggunakan QR Code.

Jumlah negara yang akan menggunakan TouchCon akan bertambah setiap tahun, dan diperkirakan jumlah negara yang akan menggunakan TouchCon dalam waktu 10 tahun ke depan akan mencapai 50 negara. Jika setelah 10 tahun semua iklan TouchCon habis, maka komunitas akan mencapai kesepakatan dan voting tentang pencarian sumber daya keuangan yang baru atau penambahan jumlah iklan. Ini adalah faktor penting untuk penerusan ekosistem TouchCon.

6-2. Analyze the cost of advertising by country

Menurut analisa volume pasar iklan di setiap negara dimana QR Data Code akan dilaksanakan, akan ada sedikit perbedaan tergantung ekonomi global, tetapi pertumbuhan per tahun tetap konstan, dan terutama pasar iklan mobile di seluruh dunia semakin meningkat secara signifikan.

Menurut analisa volume pasar iklan Korea Selatan, negara yang bertingkat tinggi di ranking OECD dan infrastruktur IT diantara 5 negara tersebut, volume pasar iklan TouchCon di masa depan akan bisa diperkirakan. Dibawah ini adalah hasil analisa dari perusahaan iklan terbesar di Korea 'Cheil Worldwide' tentang biaya iklan per bidang dari tahun 2016 hingga 2017.

※Ranking as advertising cost by detailed media('16~'17)

(Unit : \$ million)

No	2017			2016		
	Media	Ad costs	Share	Media	Ad costs	Share
1	Mobile	2,057	19.9%	Cables	1,622	16.0%
2	Cables	1,706	16.5%	Mobile	1,621	16.0%
3	PC	1,508	14.6%	Terrestrial	1,607	15.8%
4	Terrestrial	1,413	13.7%	PC	1,520	15.0%
5	Newspaper	1,305	12.6%	Newspaper	1,366	13.5%

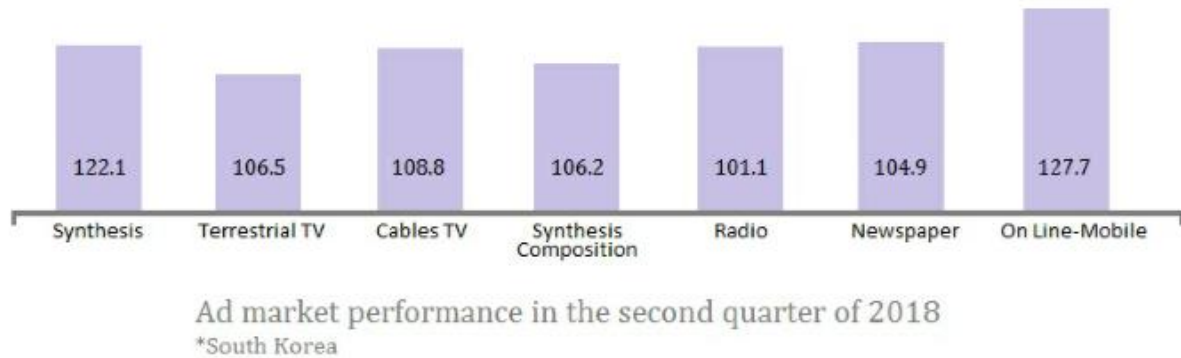
Volume biaya iklan di Korea pada tahun 2017 adalah sebesar \$10,334 juta, dengan kenaikan sekitar 1.8% dibandingkan dengan tahun 2016. Diantara itu, biaya iklan mobile naik sebesar 27% dengan jumlah sebesar \$2,057 juta. Saat ini, perbedaan biaya ranking 1 dan ranking 5 semakin meningkat dibanding tahun 2016, dan kompetisi peringkat ini semakin ketat. Kenaikan terutama di pasar mobile memiliki kenaikan yang drastis.

Pasar offline adalah pasar yang paling memungkinkan untuk memulai iklan TouchCon. Pasar offline memiliki keuntungan seperti exposur ke para pengguna dan pengumpulan pelanggan yang cepat.

Jika perkiraan perkembangan pasar iklan di Korea di tahun 2018 dibanding tahun 2017 sebesar 4%, dan perkiraan harga pasar TouchCon di tahun 2019 diperkirakan minimal \$1, volume pasar iklan TouchCon di awal mula hanya sebesar 0.5% dari volume pasar secara keseluruhan. Perhitungan ini memperlihatkan bahwa jika TouchCon ikut partisipasi di pasar dengan taktik khas TouchCon, target bisa tercapai dengan usaha yang minimal.

※2019 Ad Market Volume = 60 million TOC * \$1.00(TOC market price) = \$60 million

Untuk referensi, pasar iklan Korea di Q2 tahun 2018 memiliki prospek yang aktif dan terang. Tabel dibawah ini adalah figur pasar yang memperlihatkan bahwa Q2 memiliki potensi pasar yang lebih tinggi, dan figur ini juga memperlihatkan bahwa pasar iklan di Korea sangat aktif.



Jumlah TouchCon yang akan digunakan untuk iklan QR Data Code di tahun 2017 adalah 60 juta TOC, dimana besar kecilnya volume pasar akan tergantung dengan harga pasar TouchCon. Perkiraan penukaran figur ini ke Dolar Amerika Serikat adalah seperti dibawah ini. Jika harga pasar TouchCon menjadi \$10 dolar, maka volume marketing iklan TouchCon akan mencapai \$600 juta Dolar Amerika Serikat.

※ Volume of advertising costs according to the market price

TouchCon Exchange Price	QR Data Code Ad Marketing Supply	Ad Marketing Volume	Reclamation rate
\$0.50	60 million	\$30,000,000	50%
\$0.80	60 million	\$48,000,000	50%
\$1.00	60 million	\$60,000,000	70%
\$3.00	60 million	\$180,000,000	90%
\$5.00	60 million	\$300,000,000	90%
\$10.00	60 million	\$600,000,000	90%

6-3. Airdrop Supply in each country

QR Data Code di tahun 2019 akan di Airdrop ke pengiklan dari 5 negara termasuk Jepang secara berurutan.



Ketika menggunakan QR Data Code di sebuah iklan, analisa pasar memperkirakan bahwa area dan bidang bisnis yang akan mendapatkan keuntungan terbesar dari iklan ini adalah bisnis yang berada diantara ranking 3 dan ranking 7 dari bidang ataupun area bisnis tersebut. Yayasan akan memilih top 10 bidang bisnis dan barang jualan sesuai dengan setiap negara. Dibawah ini adalah Airdrop Supply TouchCon 5 negara berdasarkan kekuatan dasar masing-masing negara.

	Population	National income	Drop Target	Drop Supply
Japan	127,000,000	\$39,000	Product/service	30%
China	1,379,000,000	\$8,120	Product	10%
Indonesia	260,000,000	\$3,570	Product	20%
Vietnam	93,700,000	\$2,180	Product	10%
South Korea	51,250,000	\$28,000	Product/service	30%

6-4. Commercial area to gain the optimal effect

Dengan QR Data Code, bisnis mendapatkan efek iklan dan kenaikan keuntungan jika digunakan di bidang bisnis seperti shopping mall, kosmetik, franchise, cafe, bar/pub, minuman, produk industri, dan fast food. Bisnis dengan ranking 3 hingga ranking 7 di bidang bisnis tersebut, dan bukan ranking 1 dan 2, adalah targetnya. Toko offline akan bisa mendapatkan keuntungan dari iklan dan marketing dengan dua cara yang berbeda.

www.touchcon.io

Every day,
Something amazing happens!

The TouchCon Applications are basic!

QR Code Scan > 1 TOC~10,000 TOC Presentation

* When you scan the TouchCon QR Data code, something amazing happens! 02-865-3456 www.facebook.com/touchcoin

Every day,
Something amazing happens!

The TouchCon Applications are basic!

TouchCon

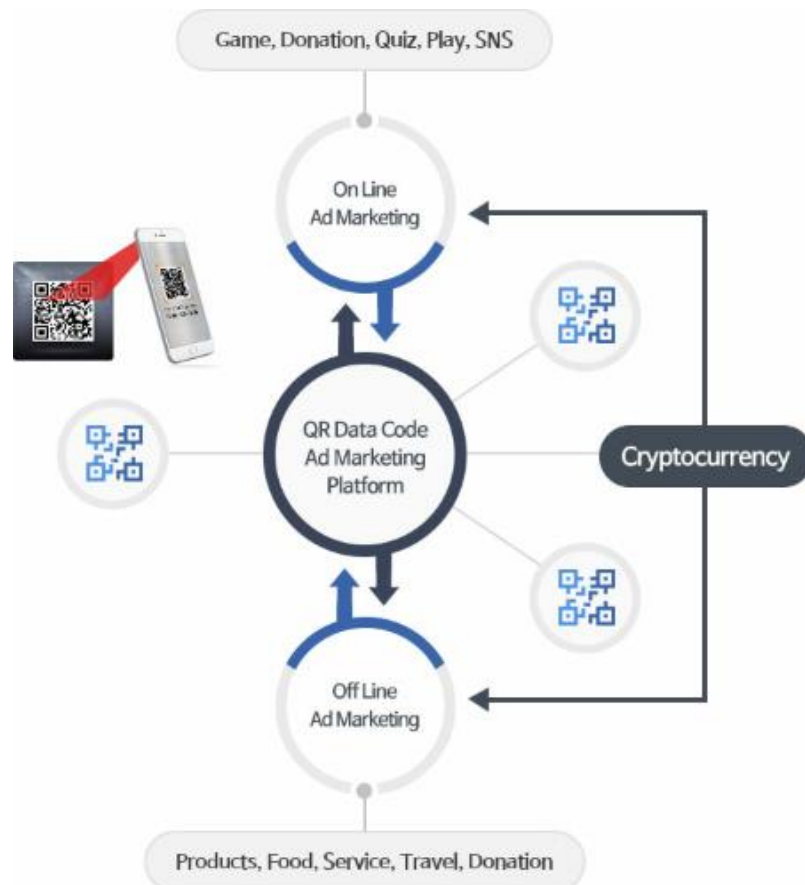
* When you scan the TouchCon QR Data code, something amazing happens!

- ① Jika pesanan per meja melebihi \$50 : akan mendapatkan 1 kartu hadiah TouchCon, dll.
- ② Jika dibayar sesuai dengan jumlah kunjungan ke toko : Jika berkunjung lebih dari 10 kali, akan mendapatkan 1 kartu hadiah TouchCon, dll.

Selain itu, beragam macam pasar yang bisa menggunakan sistem online dan offline.

①Online : Shopping mall, SNS, game, permainan, dll

②Offline: Barang, franchise, bidang restoran, hadiah, pasar imbalan, dll



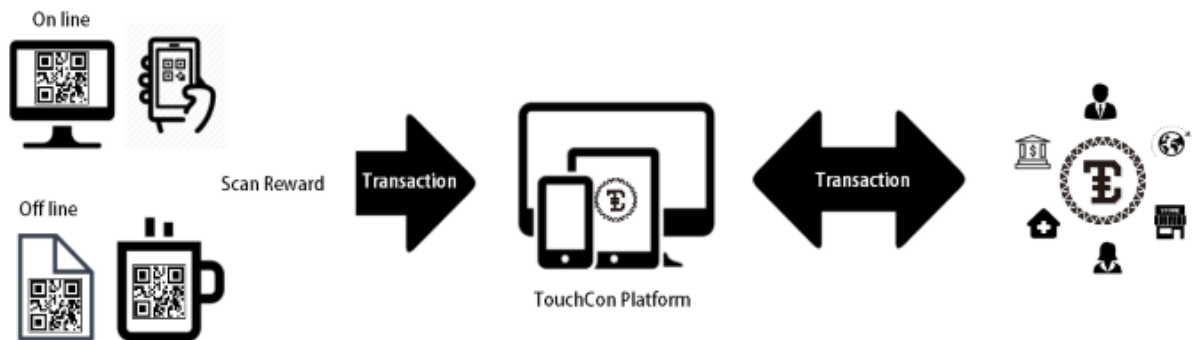
Dibawah ini adalah contoh dimana QR Data Code bisa digunakan untuk iklan marketing.

- Untuk bisnis cafe, bisa di cetak di cangkir untuk iklan marketing.
- Untuk barang sehari-hari, bisa dicetak di kotak pembungkusan atau ditempel dengan stiker di barang tersebut.
- Untuk barang plastik tertutup, bisa menempelkan QR Code dengan stiker.
- Untuk bisnis asuransi maupun distribusi, bisa memberikan kartu hadiah kepada pelanggan sebagai hadiah.
- Untuk bisnis minuman instan, bisa cetak kodenya di logo bisnis tersebut.

7. QR Data Code Technology Architecture

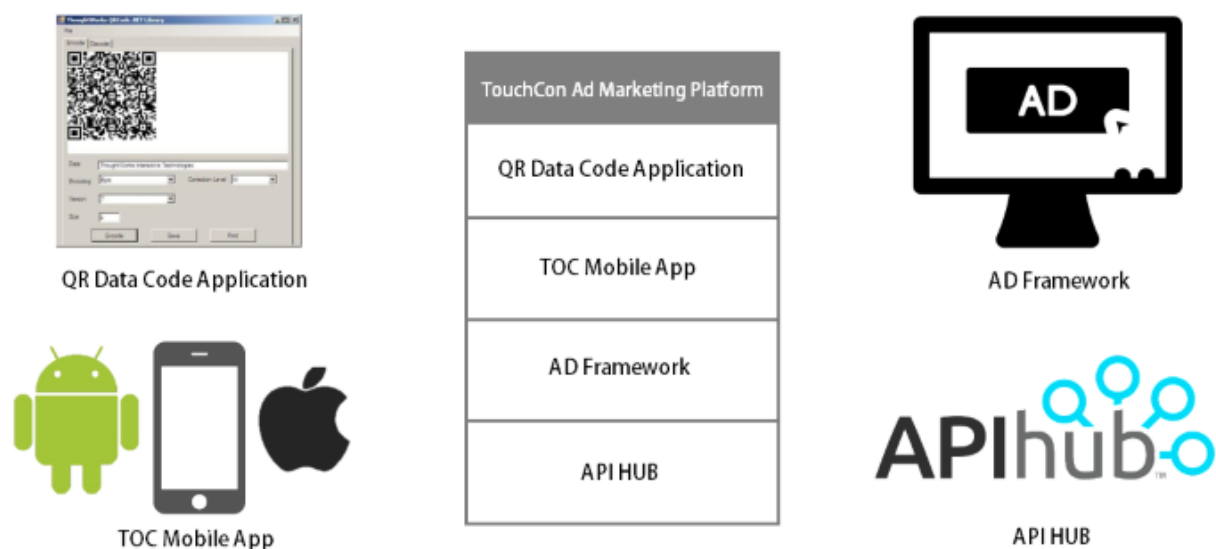
7-1. Concept

Dengan TouchCon Ad Marketing Platform, pengguna dapat menggunakan QR Data Code dengan nilai TouchCon secara acak baik di online maupun offline dan scan kode tersebut untuk mendapatkan TouchCon. Platform ini juga memungkinkan transaksi finansial seperti pembayaran, transfer, dan pembelian dengan menggunakan teknologi blockchain.



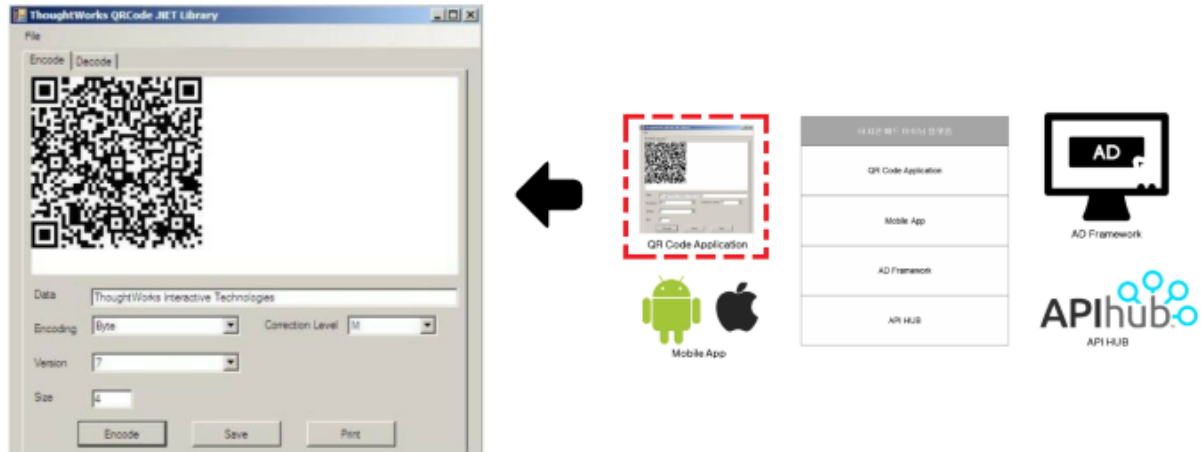
7-2. Software Architecture

TouchCon Ad Marketing Platform terdiri dari QR Data Code Application yang menciptakan dan mengurus QR Data Code, Mobile App untuk mendapatkan TouchCon, AD Framework untuk mengeksposur iklan ke pengguna, dan API HUB yang berkomunikasi dengan Main Wallet TouchCon.



7-2-1. QR Data Code Application

Ini adalah aplikasi yang mencetak TOC dari Yayasan TouchCon ke dalam bentuk QR Data Code, dan aplikasi ini mencetak secara acak dari 1 TOC sampai dengan 10,000 TOC sebanyak jumlah barang pesanan.



7-2-2. Mobile Application

Aplikasi ini berfungsi untuk memperoleh (mining) TouchCon dengan scan QR Data Code dan juga untuk mengurus Main Wallet pengguna. Dan juga, ketika pengguna scan QR Data Code untuk mendapatkan (mining) TouchCon, ini akan menghabiskan iklan dari pengiklan terlebih dahulu.



7-2-3. AD Framework

Ketika pengguna scan QR Data Code, framework ini berkomunikasi dengan Mobile Application sebagai lokasi penyimpanan iklan untuk mengeksposur iklan tersebut. Fungsi terpenting dari AD Framework adalah untuk mengurus video iklan dan gambar iklan.



7-2-4. API HUB

Fungsinya untuk mengurus dan monitor semua pengiriman dan penerimaan AD Framework, Mobile Application, TouchCon Wallet dan data lainnya sebagai sebuah gateway.

7-3. Deployment Method

7-3-1. QR Data Code Framework

①QR Data Code Framework berfungsi untuk memberikan dan mencetak TOC secara acak dari 1 TOC sampai dengan 10,000 TOC sebanyak jumlah barang pesanan, dan gambar yang bisa membaca TouchCon nya dicetak bersama QR Data Code untuk mempermudah pembacaan.



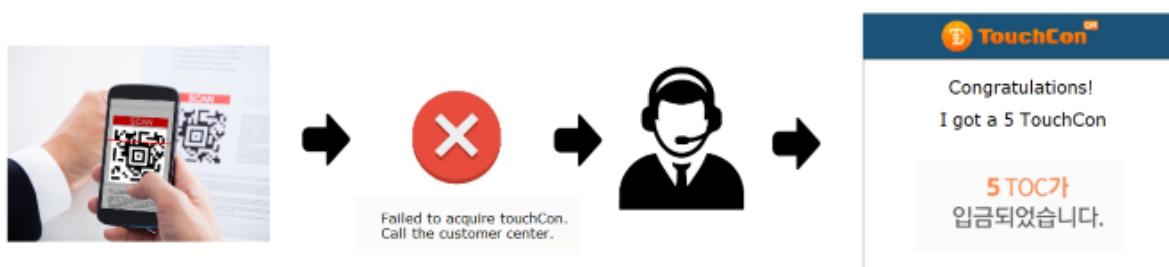
②QR Data Code ini dicetak dengan dua macam, satu tipe untuk bisa scan kode yang tercetak di bungkus barang di toko, dan tipe lainnya yang di masukkan di dalam bungkusam barang sebelum pembagian.



7-3-2. Mobile App

①Mobile App yang bisa mendapatkan (mining) TouchCon akan mendapatkan fungsi yang mampu melakukan scan QR Data Codenya dan juga fungsi AD Viewer yang membantu fasilitas penggunaan iklan oleh pengguna. Pendapatkan (Mining) TouchCon terjadi ketika pengguna scan QR Data Code dan menghabiskan iklan. Setelah itu TouchCon akan berhasil diperoleh (mining) dan TouchCon akan terdeposit di wallet pengguna.

②Jika pengguna tidak bisa mendapatkan (mining) secara sukses setelah scan QR Data Code, fungsi Help Desk yang bisa mengirim token tersebut ke wallet TOC pengguna tersebut akan diperlukan.



7-3-3. Pencegahan QR Mining Oleh Pihak Yang Tidak Membeli Barang Tersebut

Untuk mencegah penambangan oleh pengguna yang tidak membeli barang tersebut, sebaiknya disarankan untuk memasukkan kodenya di dalam bungkus barang dan dipicu untuk scan kodenya setelah membuka bungkus barang tersebut.

7-4. Ad Marketing Platform Deployment Scope

①QR Data Code Framework

Pembuatan QR Data Code dan pengurusannya, memasukkan gambar Touch Con di QR Data Code dan dicetak

②Mobile Application

Daftar Pengguna- QR Data Code Scan(Ekstraksi TOC) - AD Viewer(Eksposur iklan) - Informasi wallet pengguna

Area pemeriksaan

- Android, iOS Version

③AD Framework

Mengurus video iklan dan gambar iklan, dan juga mengurus waktu dan jumlah eksposur iklan

8. Token Distribution

Token Distribution

The TouchCon TGE Target : 30,000 ETH

Exchange Rate : 1 ETH : 2,600 TOC(600 TOC, 30% Bonus Included)

Token Price : 0.0004 ETH



Coin Name: TouchCon

Symbol: TOC

Wait a minute! Let's think about it!

- Recently, Ethereum's market capitalization has surpassed the \$60 billion mark and reached \$100 million in early 2018.
- TouchCon AMRP is expected to receive \$100 million in orders from global advertisers over the Next decade, making TouchCon Reward more than 7 percent annually.

The total issuance amount will be 840 million TOC

❶ **13%** of TOC will be distributed to the TOC presale & TGE participants.

❷ **7%** of TOC will be kept for capital reserve.

-5% of pre-mined TOC will be kept for capital reserve. 5% Capital Reserves

-2% of pre-mined TOC will be kept by TOC foundation & Touchblock Technology
For capital reserve. 1% TOC foundation & 1% Touchblock Technology

③ **70%** of TOC will be Airdrop for Ad marketing using QR Data code

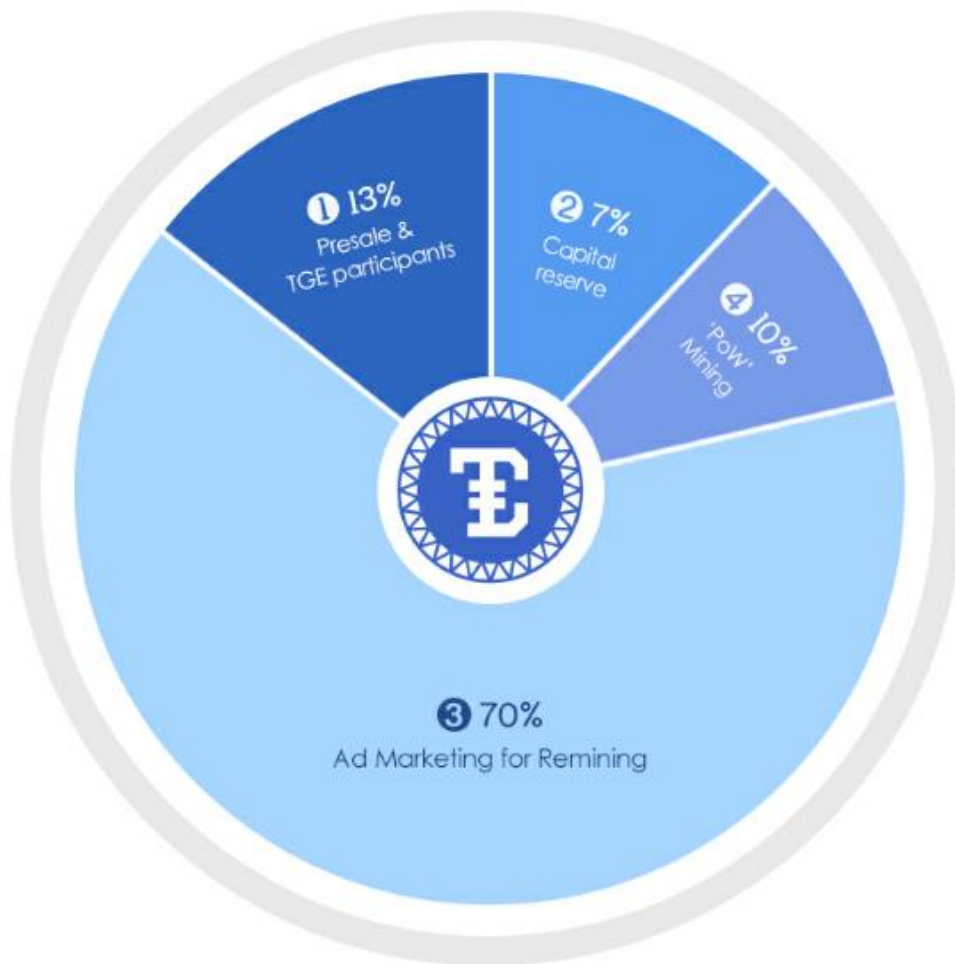
-It will be kept in the multi-Sig escrow.

-It will Airdrop 60 million TOC a year for advertising marketing purposes. It lasts 10 years.

④ The remining **10%** of TOC can be earned through equitable 'PoW' mining.

-The first block reward will be 3,000 TOC.

-Anyone can mining TouchCon for 30 years.



Use of Proceeds

13% The Ethereum raised through presale & TGE will be used as below

①6% of pre-mined TOC will be used to implement TOC technology.

*3% TouchBlock Technology & 1.5% Mission Blockchain & 1.5% Global TouchCon

②3 % of pre-mined TOC will be used for global marketing, managing social media channels, advisors, and bounty programs. *3% Global Marketing

③4% of pre-mined TOC will be used to create infrastructure, eco-system organisation. liquidity management and activation. *3% Strategic Partners & 1% Business Development



70% Airdrop for Ad marketing using QR Data Code

①It will be kept in the multi-Sig escrow.

②It will air drop 60 million TOC a year for advertising marketing purposes. It lasts 10 years.

Token Sale Details

Start : 30 Apr, 2018 0900 UTC

End : 31 May, 2018 0900 UTC

Total quantity of TOC based on ETH/TOC exchange rate.

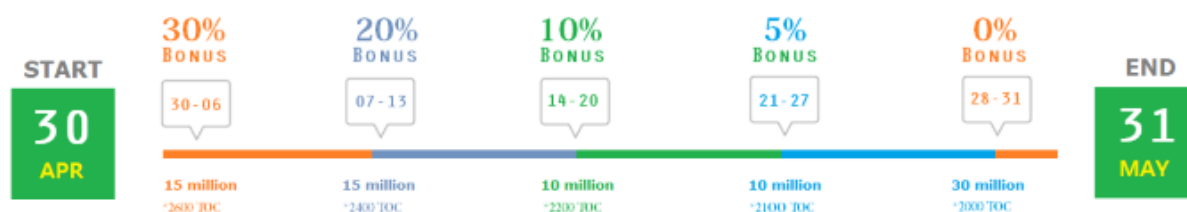
ETH value to be fixed at start of sale

Minimum Contribution : 0.1 ETH / Max : 50 ETH

Token : ERC20

Payment Method : ETH

TouchCon eco-system Project TGE Structure



	Period	Bonus	Included	Quota
1week Presale	04.30~05.06	30%(600 TOC)	2600 TOC	15,000,000 TOC
2week Presale	05.07~05.13	20%(400 TOC)	2400 TOC	15,000,000 TOC
3week Presale	05.14~05.20	10%(200 TOC)	2200 TOC	10,000,000 TOC
4week Presale	05.21~05.27	5%(100 TOC)	2100 TOC	10,000,000 TOC
TGE	05.29~05.31	0%(0 TOC)	2000 TOC	20,000,000 TOC

9. RoadMap



10. TouchCon Development Teams & Advisors



Ph.D. Choi Chang-Myeung of South Korea **CEO & Ad Developer**

Choi Chang-Myeung holds a doctor's degree in Business Administration from Kyunghee University, and now actively engaged in various activities in companies and universities as an Advertising Marketing Consultant and International Certified Management Consultant (ICMC). Recently, as the mobile advertising market expanded, he is applying advertising marketing techniques to block chain technology. He is now receiving attention from industry by applying the advertising marketing method using the QR code optimized for mobile advertising to the TBT block chain companies.



Dr. Razaq M. Chaudhry of U.S.A **Development Engineer**

Razaq received a doctor's degree in Electrochemical Engineering from Southampton University in England. In 2000, he served as a CEO and a senior researcher at cMAX-2000 Inc and Analytical Industries Inc, Pomona, and Analytical Industries. He received attention from industry by participating in the technology part of TouchCon and writing 17 related technologies in the international scientific journal.



Jardy Niel SP. Cuezad of Philippines **Blockchain Developer**

Cuezad is a programmer majored in Science in Information Technology in Central Luzon State University, and also a professor in Luzon University. He is an expert on System Administration, Network Security and Firewalls, HTML, CSS, and PHP MySQL database language. He worked for Cisco Networking and is involved in developing QR Data Code.



Dr. Muhammad Arslan Shehzad of U.S.A **Blockchain Developer**

In 2012, he was involved in software development in COMsats Information Technology Research Institute and Intel in United State of American. He is receiving attention from industry as an expert on synthesis technique of vsO Nanostructure applying VLS technique. He received a doctor's degree in Electric Engineering from Sejong University in Korea.



Ph.D. Song Mu-Ho of South Korea **Co-Founder & CMO**

He is a Ph.D. in Business Administration, a management consultant, a franchise professional consultant, and a professional advertising marketer. He has wide knowledge about franchise distribution system and has participated in numerous company improvements marketing including Hightech Vission. He attracted attention as an expert in advertising marketing in corporations and universities, and he will participate in advertising marketing of TouchCon using QR Data Code.



Bi Jian Lian of China **Development Engineer**

He is a machine learning expert with computer applications majored in Computer Applications in Jilin University. He holds technology on computer animation, Minicomputer operating system and application, Computer foundation and FOETRAN77 program design. He has completed teaching assistantship course at Beijing Jiaotong University and has been a professor at Jiangsu University after teaching at Mau information service research in Japan. He will participate in building Touchcon Ad Marketing Platform.



Yuxin of China **Co-Founder & CTO**

Yuxin is an expert in robot control technology, cloud computing and image control and he is active in the Association for Computing Machinery and the IT field of the Governmental Commission. He will study QR Data Code information input and image information extraction technology as well as mobile optimized scan technology in TouchCon. He is a professor of computer science at Jangsu University in China, and an image control expert.



Choi So-Hyang of China **Community Management**

She is a communication expert majored in English at Science and Technology College of the Beijing Normal University in China. In 2002, she worked at Samsung Mpeon, becoming a distribution marketing expert with both theory and practice. She is a career woman who is fluent in three languages including English, French and Chinese. She has deep knowledge and insight in international trade and marketing.



Lee Jun-Beom of Indonesia **Co-Founder & CFO**

He is an economic forecast and securities investment columnist. He has worked as an investment advisory expert at numerous securities firms including NH Investment & Securities and has been a senior manager of investment management at Dynamic Korea. In mid-2016, he anticipated the future of block chain and established the KCC Lab. He has been active in cryptocurrency ecosystems in Korea and Southeast Asia.



James Li of Indonesia **Development Engineer**

He is a computer programmer completed George Washington University PM and majoring in Business Administration in Sungkyunkwan University. He is an expert in SCJP, SOLARIS, CCNA, and ECL field, and received attention by participating in the comprehensive online program development at the IT Planning Department of the Korean Financial Industry. As an IT technology and program development expert, he has implemented various IT programs for the development of IT in Indonesia.



Ma Ji-Hyun of South Korea **Development Webdesign**

Ma Ji-hyun participated in the development of internet related software projects and she has specialized knowledge and skills in UX, UI and App & Web Design. She majored in Internet Information in university, and will express various images using QR Data Code in three dimensions in TouchCon Project.



Galih Pratama of Indonesia **Development Engineer**

Galih majored in Management in Stmik Bani Saleh University and a computer expert with specialized skills in computer hardware. He is attempting to fuse hardware and software to develop an efficient computer mining program. He will develop a mining program using the QR Data Code in the TouchCon Project.



Cho Kwang-Nam of South Korea **Management manager**

He has accumulated various experience and know-how in administration and management support work for SMS Company and many other advertisement marketing companies. He is a MOS Master and has rich internet operating experience in the online market. He also has accumulated systematic management support and distribution management skills. He majored in Management Informatics in university and is an expert in corporate management support and administration field.



C2XX Company of South Korea **MBlockchain Development Company**

CXX Company is an IT specializing company in Korea which has strengths in Blockchain-specific technologies, Mobile, IoT, System Integration SI, and Commerce, including the Web. Especially for IoT field, it operates its own “Blockchain Institute” in order to study the commercialization of blockchains. Through this, various research and development are being carried out for practical use of the blockchain technology. In TouchCon Project, it is developing various technologies including blockchain core development, QR data code input and data conversion technology.

TouchCon Advisors



M. Sooba Khan of Pakistan **Strategic Advisor**

M. Sooba Khan is a diplomat with a diverse and multidisciplinary experience in the Pakistan diplomatic office in the foreign country. Also, as a chairman of the Standing Committee on New Energy Investment, he is making various efforts for innovation and commercialization of the future energy. He pointed out that in the field of the 4th Industrial Revolution IoT, the space-time management of each device will require energy with special storage space, and the decentralization technology of the blockchain will eventually become the source technology of all industries.



Lee Sung-Sik of South Korea [Blockchain Advisor](#)

Lee Sung-Sik is a Technology Transfer Agent in Korea and he is an IT professional bureaucrat who has served for thirty years for the advancement of IT technology. He has been working in the core IT field in Korea Information Society Development Institute and Korea Institute for Advancement of Technology. As a director of Korea Association of BI Technology Commercialization and Korea Technology Transfer Agents Association, he is providing technical analysis of the initial StartUp companies and conducting various policy consultations for the development of IT field.



HANS of Indonesia [Policy Advisor](#)

In 2002, as the CEO of U-Save Marketing, a distribution company, he has attracted attention by developing various marketing models while performing advertising marketing work. In 2015, as we enter the digital age, he anticipated the future mobile advertising age. He is a practical marketing expert who created various distribution systems and applied them to the field. As the global corporation head of SINOPEX Global, he is leading the various future environment businesses.



Lee Jong-Gun of South Korea [Legal Advisor](#)

Lee Jong-Gun is a lawyer and receiving attention from industry with exceptional insights and knowledge supporting the future fourth industrial revolution. He is studying various legal limitations and regulations on the changing value of devices and the rights obligation to be applied in the AI and IoT era. He graduated from Chung-Ang University College of Law and currently a lawyer after working for Daeyang law firm.



Lee In-Sang of Indonesia [Blockchain Advisor](#)

Lee In-Sang is an autonomous driving and automotive engineering expert, majoring in Mechanical Engineering at both undergraduate and graduate school of Dankook University in Korea. He has been studying automotive engineering at university for 30 years. He has received lots of attention from academia in numerous papers related to automotive engineering research and has been working as a judge for scientific and technical government agencies including the Ministry of Defense. He is currently continuing various activities to spread the 4th industrial revolution in Indonesian academia.



David Kang of Canada **Business Development Advisor**

David majored in Electronic Engineering and he is a distribution expert who has been engaged in import and export trade in Ontario, Canada and has been engaged in various advertising marketing projects. He received lots of attention from local media as he made great success in his early VHS tape leasing franchise business. He is now leading distribution and marketing for Homelife Best choice realty in Canada.



Robert Kim of South Korea **International Trade Advisor**

Robert is a management specialist having 20 years of experience and know-how in overseas business. He graduated from Sogang University majoring in Business Administration and has accumulated experience in the trade team of Daewoo. In 2002, he established Taesan Corporation handling various products from all over the world, and its self-produced advertising products are exported to 10 countries around the world including Daiso. As a foreign trade expert, he continues his wide range of business activities.



KT. Jung of Japan **Marketing Advisor**

Jung is a management specialist who established pharmacy chains “Japan Drug” and Weekly Mansion “Piccolohakata” in Japan O2O (On line to Off line). She has been attracting attention by establishing diverse business environments focused on distribution and trading, centering on Fukuoka, Japan. A condominium she planned, “Piccolohakata,” has been successful through its unique operating method, and “Japan Drug”, which links the O2O market, is a model for the Japanese pharmacy industry through differential promotion and marketing.



Silvia of Indonesia **Community Advisor**

Silvia is a communication expert who works as a business communicator for various companies, including Jakoin Company, a distribution company. She has been involved in business consulting to support foreign companies' localization strategy in Indonesia. She will participate in global marketing of QR Data Code including global events of TouchCon project in the future.

11. Useful Reference Documents

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

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.



12. About advertising partner selection

TouchCon Foundation are currently casting 2019 advertising agent partner that will participate in advertisement marketing. Until now, about 20 companies from 5 countries advertising agents have shown their will to participate. To the end of 2018, about 50 companies will participate for advertising agent partner, and exclusive rights are expected to be granted for a certain period of time according to the business type and item. In the future, the TouchCon advertisement agent partner will be operated by constructing separate federation.

Ad Marketing Partnerships



TouchCon eco-system Project

