



---

White Paper

---

(한글판)

Ver 1.1.6

**blockchain기반 비즈니스 플랫폼 구현을 위한 Qcity**

작성 유명근

qcitycoin@gmail.com

qnapse@qcitycoin.org

---

# 목 차

---

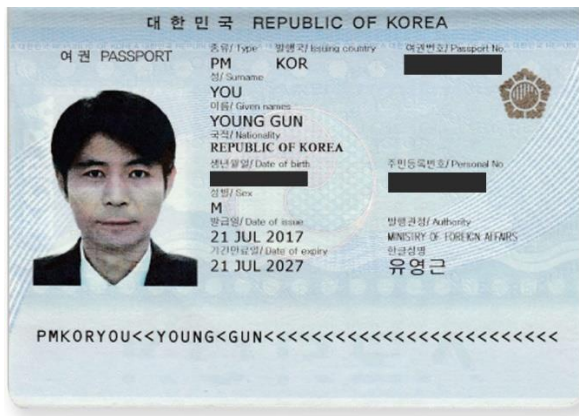
|            |                     |    |
|------------|---------------------|----|
|            | 블면책조항               | 03 |
|            | 컴플라이언스              | 04 |
|            | 블록체인의 철학            | 05 |
|            | 서언                  | 07 |
|            | 용어정의                | 08 |
| 1. 개요      | 1.1 배경              | 09 |
|            | 1.2 추구가치 개념도        | 10 |
|            | 1.3 암호화폐유통          | 11 |
|            | 1.4 인프라시스템          | 13 |
|            | 1.5 목적 암호화폐         | 15 |
|            | 1.6 Qcity와 Qcoin 링크 | 16 |
|            | 1.7 프로젝트 대표(PE)     | 17 |
|            | 1.8 서비스표 및 BM특허     | 18 |
| 2. 서비스     | 2.1 Q-플랫폼           | 19 |
|            | 2.2 즉시지급(Q-pay)     | 20 |
|            | 2.3 큐샵투샵(Q-s2s)     | 22 |
|            | 2.4 큐포인트(Q-point)   | 24 |
|            | 2.5 수익모델 및 운용계획     | 25 |
|            | 2.6 시중유통 확대 전략      | 26 |
| 3. 기술      | 3.1 Qcity           | 27 |
|            | 3.2 Qcoin           | 28 |
|            | 3.3 Q-pay System    | 30 |
|            | 3.4 Q-s2s System    | 32 |
|            | 3.5 Q-point System  | 33 |
| 4. 조직/ ICO | 4.1 법인조직            | 34 |
|            | 4.2 배분계획            | 35 |
|            | 4.3 ICO관련 일정        | 36 |
|            | 4.4 Qcity 가치향상 전략   | 37 |
| 5. 로드맵     | 5.1 로드맵             | 38 |
|            | 백서History           | 39 |

# 불면책조항

전 세계의 여러 사람들로 부터 자금을 지원받아 프로젝트를 진행할 때, 그 프로젝트의 대표는 당연히 그 자금 이상의 엄중한 책임이 있기 때문에 아래와 같이 불면책조항을 정하며,

아래 조항의 내용에 허위사실이 있거나, 조항에서 정한대로 이행하지 않을 경우에는 현지 법에 따라 프로젝트 대표로써 어떠한 책임도 감수한다.

1. 본 백서는 본 프로젝트의 대표인 유영근이 누구의 대필도 없이 직접 작성했음을 확인한다.
2. 본 백서의 내용 중 대표인 유영근과 개발팀의 이력사항은 사실을 근거로 했음을 확인한다.
3. 프로젝트를 진행하기 위하여 ICO를 통해 지원된 모든 암호화폐는 발송계좌와 수신계좌, 그리고 수신 일시와 그 암호화폐의 수량을 qcitycoin.org에 게시한다.
4. 지원된 암호화폐를 프로젝트 진행을 위하여 현지의 법정통화로 전환할 경우, 모든 자금을 재단이나 주식회사 형태의 법인에 귀속시킴으로써, 수입과 지출에 있어서 제도권내의 투명성을 보장하며 그 모든 과정을 qcitycoin.org에 게시한다.
5. 매년 1회이상 손익계산서 및 대차대조표 등 각 재무제표를 qcitycoin.org에 게시한다.
6. 프로젝트의 진행은 본 백서를 근거로 하며, 그 과정을 qcitycoin.org에 게시한다.



나는 본 프로젝트의 대표로서 본 백서에 허위사실이 있거나, 프로젝트를 진행함에 있어 위법한 행위가 있을 경우, 전적으로 민사적, 형사적, 도덕적 책임을 질 것을 서약한다.

# 컴플라이언스

**컴플라이언스**(compliance)는 통상 법규준수/ 준법감시/ 내부통제 등의 의미로 컴플라이언스 프로그램 (compliance program)이란 “사업 추진 과정에서 기업이 자발적으로 관련 법규를 준수하도록 하기 위한 일련의 시스템”이다. 컴플라이언스 프로그램을 기업윤리까지 포괄하는 의미로 이해하는 경우도 있고, 이러한 의미에서 “ethics and compliance program”이라는 표현이 사용되기도 한다. (출처:위키백과)

본 프로젝트의 대표는 다음의 경우와 행위에 대해 위법으로 판단하고, 자체적으로 준수한다.

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 유사수신행위<br>관련 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장래에 전액 또는 이를 초과하는 가치를 약정하고 받는 행위</li> <li>- 장래에 전액 또는 이를 초과하는 가치를 약정하고, 예금, 적금, 부금, 예탁금 등의 명목으로 받는 행위</li> <li>- 장래에 발행가액 또는 매출가액 이상으로 재매입할 것을 약정하고, 사채를 발행하거나 매출하는 행위</li> <li>- 장래의 경제적 손실을 금전이나 유가증권으로 보전하여 줄 것을 약정하고 회비 등의 명목으로 받는 행위</li> </ul> |
| 자본시장법<br>관련  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 증권발행 형식으로 암호화폐를 이용하여 조달하는 행위</li> </ul>                                                                                                                                                                                                              |
| 사기<br>관련     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 백서의 내용에 허위의 사실이 있는 경우</li> <li>- 백서의 기술내용에 실현 불가능한 내용이 있는 경우</li> <li>- 프로젝트 대표가 자금을 조달 후, 잠적 또는 도주하는 행위</li> <li>- 프로젝트 이외의 목적에 자금을 사용하는 행위</li> </ul>                                                                                              |
| 횡령.배임<br>관련  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자금의 지원현황을 공개하지 않거나, 누락하는 행위</li> <li>- 암호화폐를 법정통화로 전환하여 법인의 자산으로 귀속시키는 과정에서 공개하지 않거나, 누락하는 행위</li> <li>- 법인 대표의 가지급금이 발생하는 경우</li> <li>- 영수처리 되지 않거나, 증빙서류 없이 지출이 발생하는 경우</li> <li>- 이중장부를 작성하는 행위</li> </ul>                                        |

# 블록체인의 철학

## － 블록체인과 인류공존 －

2018.02.16

유영근 / (주)큐냅스 대표이사

현재 대한민국에서는 암호화폐의 정체성과 블록체인에 대한 의견이 분분하다. 지지하는 측과 반대하는 측의 의견이 팽팽하게 대립하면서 어느 한 쪽만이 옳다고 할 수 없는 혼란스러운 상황이다. 애초에 이런 대립이 생기게 된 것은 암호화폐만을 통해 블록체인에 접근했기 때문이 아닐까 한다. 블록체인은 다형성, 다의성, 다가치성으로 인한 내러티브적 성격을 지녔기 때문에 블록체인의 본질을 이해하기 위해서는 암호화폐적 측면뿐만 아니라 기술적, 철학적, 사업적 측면 등 다양한 측면에서의 접근이 필요하다. 나는 그 중 ‘인류공존의 추구’에 가치를 둔 블록체인의 철학적 측면에서 접근하려 한다.

저마다 해석이 다르겠지만, ‘인류공존’이란 모든 인류나 국가가 지역이나 인종의 경계 없이 더불어 사는 것, 전쟁이나 절대빈곤이 없이 모두가 최소한의 인간다운 삶을 누리는 것이라 생각한다. 그리고 블록체인은 이 ‘인류공존’을 구현하는데 가장 적합한 기술이자, 철학이자, 가치이다.

인류의 생활에 밀접한 정치, 경제, 사회, 문화와 ‘인류공존’은 어떤 관계가 있는지 블록체인이 내재하고 있는 ‘분산’, ‘탈중앙’, ‘탈중개’, ‘공유’, ‘공개’, ‘투명’, ‘세계화’, ‘암호화폐’라는 핵심개념을 중심으로 논해보고자 한다.

먼저 정치와 관련된 블록체인의 핵심개념은 ‘분산’과 ‘탈중앙’이다. 이는 민주주의의 풀뿌리인 지방자치제의 발전과도 연관성이 있으며, 분권을 지향하고 있는 시대적 흐름과도 일치한다. 블록체인 기술이 어떤 형태로든 정치에 반영이 될 때 ‘분권형 민주주의’의 실현과 발전이 가능하다. 또한 투표를 블록체인과 결합한다면 일부 중요 사안에 대해 국민투표로 결정하는 직접 민주주의가 저비용, 고효율로 실현될 수 있다.

경제와 관련된 블록체인의 핵심개념은 ‘탈중개’와 ‘공유’이다. 제3자의 개입 없이 거래한다는 것은 거래 시 발생하는 부가가치가 거래 당사자들 간에 온전히 분배된다는 것이다.

또한 기존에 개입하던 '제3자'가 일부 극소수의 독점체들이므로 부가가치를 일반 거래 당사자들에게 분배되는 과정을 통해 부의 양극화를 다소나마 해소할 수 있을 것이다. '부의 재분배', '양극화 해소'는 경제 민주주의의 시작이며 블록체인을 통해 '경제주권'이 소수에서 다수에게 돌아가는 기회를 얻을 수도 있다. 그리고 블록체인의 '공유'라는 핵심개념은 '공유경제'의 발전을 촉진시키는 기반기술이 되어 과소유와 과소비가 낳은 지구의 환경문제를 해결하는데도 도움이 될 것이다.

그 다음으로 사회와 관련된 블록체인의 핵심개념은 '투명'과 '공개'이다. 각 기업이 블록체인 기반의 '투명장부'를 사용한다면, 부정과 부패 없이 돈의 흐름 및 이익의 분배가 깨끗하고 공정한 사회가 될 것이다. 업무 또한 블록체인에 기록되어 관리되고 공개될 경우 한 기업의 고객, 공급사, 투자자, 경영진, 그리고 직원들 중 어느 한 그룹이라도 불이익을 받지 않는 공정기업, 공정경영이 자리 잡을 것이며, 이러한 문화가 점차 사회로 확산될 때 반칙이 없는 진정한 '공정사회'가 실현될 수 있다.

끝으로 문화와 관련한 블록체인의 핵심개념은 '세계화'와 '암호화폐'이다. 블록체인이 문화적으로 추구하는 궁극적인 가치는 진정한 세계화이다. EU가 유로화를 공동으로 사용함으로써 경제공동체를 이뤄냈듯이 전 세계적으로 동일한 암호화폐를 사용함으로써 국가간의 경쟁과 경계를 사라지게 할 수 있다. 비록 지역이나 인종, 풍습, 언어가 다르더라도 세계 어디에서나 다양한 종류의 동일한 암호화폐를 쓴다는 것은 또 다른 세계화의 시작이기도 하다.

'인류공존'이라는 대의는 결국 정치, 경제, 사회, 문화 등 삶과 밀접한 곳에서부터 출발하는 것이고, 블록체인은 각 분야에 걸쳐서 그 기반적인 가치와 기술을 제공하고 있으므로 '분권형 민주주의', '경제 민주주의', '공정한 사회', '진정한 세계화' 등의 가치를 실현시킬 수 있다.

정치적, 경제적, 사회적, 문화적으로 '인류공존'에 다가 간다는 것은 궁극적으로 '자유', '평등', '평화', '공정'의 가치를 전 세계에 실현하는 일이다. 너무 논리가 비약되었다 할 수도 있겠으나, 블록체인의 탄생이유와 철학이 거기에 있다고 나는 생각한다.

# 서 언

“많은 사람이 행복하기 보다는 불행하지 않았으면 좋겠다!” 행복이란 다분히 주관적 기준이지만, 불행은 비교적 객관적 기준이 가능하기 때문이다.

블록체인이라는 새로운 기술이 탈중앙화, 공정화, 투명화 등을 통해 세상 사람들이 불행하지 않게 하는데 기여를 바란다. 최소한의 경제적으로는 말이다.

국제노동기구 ILO의 최근 보고에 따르면, 세계 인구의 절반에 가까운 30억명이 하루 2달러 미만으로 생활하고 있으며, 이 중 3분의1은 생활비가 고작 1달러에 그치고 있다. 현재에도 전세계 인구 중 12억명은 하루 1.25달러로 생활하는 절대빈곤 계층이다(세계은행 보고서, 2010).

2008년 나카모토 사토시가 ‘비트코인’이라는 블록체인 기반의 혁신적인 암호화폐를 발표 후, 이더리움, 라이트코인, 네임코인, 대시, 리플 등등 많은 암호화폐들이 기술을 개선하면서 지속적으로 발전하고 있지만, 아쉽게도 화폐의 본연 기능이라고 할 수 있는 원활한 시중유통이 미비한 실정이다.

암호화폐 자체의 기술발전도 중요하지만, 그에 못지않게 암호화폐의 활발한 ‘시중유통’이야말로 향후 암호화폐의 발전에 매우 중요한 과제라고 판단한다. 더불어 시중유통량이 많은 암호화폐가 시장에서 더 큰 가치를 인정받을 것으로 기대한다.

암호화폐 자체의 ‘기술발전’에 중점을 둔 암호화폐, ‘시중유통’에 중점을 둔 유통형암호화폐, 그리고 암호화폐의 활발한 시중유통을 기반으로 각 산업분야의 ‘비즈니스’와 결합되어 발전하는 암호화폐로 중점적인 영역에 따라 구분하며, Qcity팀은 유통형암호화폐의 영역에 집중한다.

암호화폐가 코인거래소를 벗어나 실물 시장에서 원활하게 유통되기 위해서는 몇 가지 장애를 극복해야 한다. 그 장애 요소는 실시간으로 변하는 가격의 변동성, 블록체인의 특성상 확정에 따르는 결제시간, 사용처의 확보, 사용자의 확대, 그리고 블록체인 기반의 인프라 시스템 구축 등이 있다.

시중유통의 장애요소를 극복함으로써 유통이 활발한 암호화폐2.0의 시대를 연다는 사명감으로 본 프로젝트를 시작하며,

‘한번 타면 내릴 수 없는 열차에 승차한다’는 무한책임과 세계인의 지원에 대한 무겁고 두려운 마음으로 이 백서를 시작한다.

# 용어정의

|                       |                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P.E<br>(PE)           | Project Executive(PE)의 약어로서 프로젝트의 대표를 의미하며, 프로젝트의 전반적인 진행에 대한 사업적인 책임과, 전적으로 민사적, 형사적, 도덕적 책임을 지는 자를 칭한다.                                                                                    |
| 큐씨티<br>(Qcity)        | 비트코인 계열의 플랫폼을 기반으로 이미 개발이 완료된 암호화폐이며, 본 프로젝트와 관련된 ICO의 목적 대상으로 Qcity를 통해 Q-플랫폼이 운영된다.<br>1차적으로는 거래소에서 거래가 되고,<br>2차적으로는 Qcoin에 의해 확보된 거래처에서 사용될 것이며,<br>3차적으로는 각국가별 Q-플랫폼을 연결시키는 매개화폐로 사용된다. |
| 큐코인<br>(Qcoin)        | Q-플랫폼 내에서 즉시지급(Q-pay), 큐샵투샵(Q-s2s), 큐포인트(Q-point) 및 각종 결제에 사용되는 거래수단이다.<br>각 국가의 법정통화와 1:1의 확정가치를 유지함으로써, 암호화폐 시중유통의 큰 장애요소인 가격변동성을 원천적으로 차단하고, 트랜잭션 중심의 컨셉으로 실시간에 준하는 결제시간을 보장한다.           |
| 상점<br>(Shop)          | 일반적인 상점의 의미 뿐만 아니라, 중소기업, 재래시장, 자영업자, 중소기업 등을 총칭하는 의미이다.<br>Q-플랫폼 가맹점으로 Qcoin으로 결제가 가능한 사용처이다.                                                                                               |
| User                  | Qcoin을 보유하고, 사용하는 자를 칭한다.                                                                                                                                                                    |
| 큐샵<br>(Q-shop)        | 상점에서 사용하는 모바일 지갑을 의미한다.<br>전송, 수신 뿐만 아니라, 즉시지급(Q-pay), 큐샵투샵(Q-s2s) 큐포인트(Q-point)의 기본기능과 다양한 운영관리지원서비스들이 추가된다.                                                                                |
| 큐렛<br>(Q-let)         | Qcoin을 사용하는 일반 사용자용 모바일 지갑을 의미한다.<br>차후 결제기능 이외에 검색, 예약, 주문 등의 부가기능이 추가된다                                                                                                                    |
| 즉시지급<br>(Q-pay)       | 상점에서 신용카드 매출 발생시, 매출전표를 기반으로 즉시지급하고, 카드사로부터 결제대금 입금 시 대체되는 인프라 시스템으로<br>상점은 신용카드 매출을 현금매출처럼 즉시 사용할 수 있는 시스템을 의미한다.                                                                           |
| 큐샵투샵<br>(Q-s2s)       | 상점간(Shop To Shop)의 대출이란 의미로, 기존 P2P대출은 개인을 대상으로 하지만, Shop은 매출이 있는 개인(개인+사업체)이라는 다중성이 있는 개념으로 사업체 정보 및 매출정보를 통해 보다 빠르고 안정적인 대출 인프라시스템을 의미한다.                                                  |
| 큐포인트<br>(Q-point)     | Qcoin을 활용한 고객관계관리(CRM) 시스템을 의미한다.                                                                                                                                                            |
| Q-플랫폼<br>(Q-platform) | Q-pay, Q-s2s, Q-point가 통합적으로 활용되는 blockchain기반의 비즈니스 플랫폼을 의미한다.                                                                                                                              |



## 1. 개요

### 1.1 배경



지난 18여년간 대출시스템, 즉시결제시스템, 모바일론시스템, 모바일포인트시스템, 페이지시스템 등 금융과 관련한 다양한 시스템과 워크플로우 기반의 각종 업무용 프로그램을 개발하고, 3년 전부터는 블록체인 기반의 암호화폐 및 관련서비스인 익스플로러, 마이닝풀, 모바일지갑과 코인거래소 등을 개발하고 있다.

현재는 기존에 개발 해 왔던 즉시결제나 대출시스템, 페이지시스템 등의 금융관련 시스템을 기반으로 ‘분산원장’, ‘디지털 가치이동’, ‘탈중앙화’, ‘탈중개화’, ‘스마트 컨트랙트’ 등등 블록체인의 혁신적인 기술을 융합 발전시키는 방안을 연구 중이다.

중소상공인이나 자영업자, 재래시장, 중소기업들이 영업을 하면서 큰 어려움인 자금과 관련하여 즉시지급을 통해 자금회전율을 높이고, 제3자의 개입이 없는 상점간 s2s대출을 통해 쉽고, 빠르고, 저렴하게 자금을 조달할 수 있게 하며, 암호화폐를 이용하여 거래 시에 발생하는 각종 거래수수료를 절감할 수 있게 하고, 홍보나 주문, 예약 등의 부가서비스를 통해 매출을 향상 시킴으로써 궁극적으로 각 상점의 가치분소득을 향상시킬 수 있는 중소기업자를 위한 비즈니스플랫폼을 구상하게 되었다.

2016년 1월 14일 ‘Qcoin’이란 서비스표를 특허청에 출원 하면서 본격적으로 기획을 시작하였으며, 암호화폐의 시중유통에 주된 장애요소인 가격변동성과, 결제시간 지연의 문제에 대해 여러 방법으로 연구하던 차, 유통성 코인(Qcoin)을 별도로 생성하여 유통시키는 방법으로 그 문제를 해결하고, 본격적으로 프로젝트를 시작하기 위하여 2017년 10월 19일에 ‘카드매출 채권 기반 가상 화폐 발행 방법 및 카드 매출 채권 기반 가상 화폐 발행 장치’란 발명의 명칭으로 BM특허를 출원하고 본 백서를 작성하게 되었다.

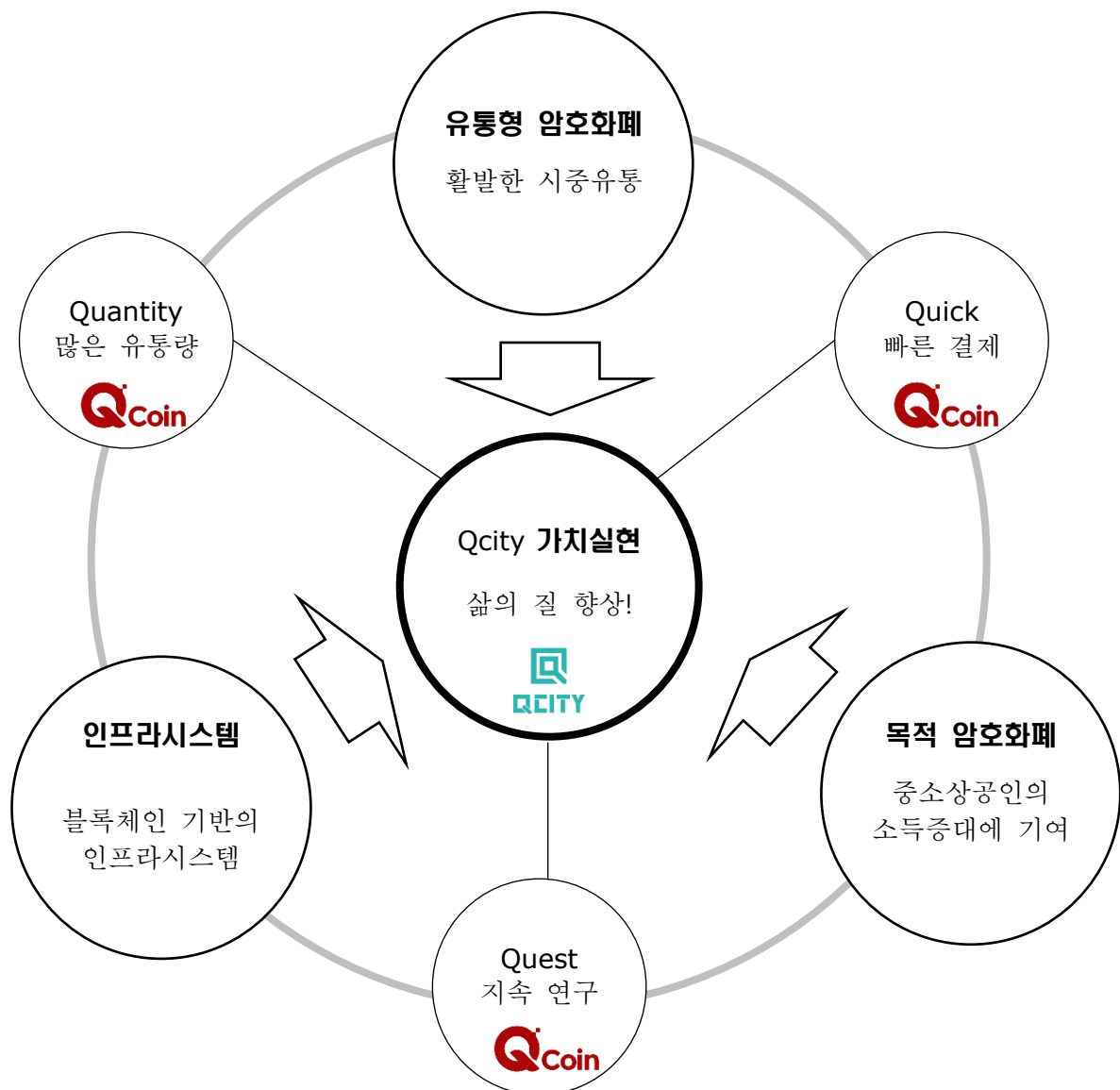
따라서 본 프로젝트는 화폐 관점으로는 시중유통 활성화라는 암호화폐유통에 목적을 두고 있고, 기술적 관점에서는 암호화폐가 원활히 시중에 유통될 수 있는데 필요한 블록체인 기반의 인프라 시스템 구축에 목적을 두고 있으며, 사회적 관점으로는 중소기업, 재래시장, 자영업자, 중소기업 등의 가치분소득 증대를 통해 삶의 질을 향상시키는데 기여하고자 하는 공익적 목적을 추구하고 있다.

## 1. 개요

### 1.2 추구가치 개념도

원활한 시중유통을 이루기 위해서는 암호화폐가 달성하고자 하는 목적과 함께 유통을 위한 블록체인 기반의 인프라 시스템이 필요하다.

Qcoin은 쉽고, 빠르고, 저렴하게 많은 암호화폐를 시중에 유통시키고, 끊임 없는 연구개발을 통해 ‘많은 사람들의 삶의 질(Quality) 향상!’ 이라는 Qcity의 가치를 추구한다



## 1. 개요

### 1.3 암호화폐유통



#### 정의

암호화폐유통이란 현재 암호화폐들이 거래소를 벗어나 원활하게 시중에서 유통되지 못하고, 단지 주식시장의 주식처럼 가격의 등락폭에 따른 투자성 자산성향을 띄고 있으므로, 화폐의 핵심적인 본질 중의 하나인 시중에서의 원활한 유통이라는 목적을 달성하기 위하여 장애요소를 낮추거나 없애고, 암호화폐가 원활하게 시중에 유통될 수 있도록 촉진시키는 관련 인프라시스템의 개발을 통해 플랫폼이나 생태계를 만드는 영역이다

#### 방향

암호화폐의 시중유통을 가로막는 가격의 변동성과 결제 확인시간의 지연이라는 두 가지의 핵심문제를 해결하기 위해 다양한 방법을 연구한 끝에 과감하게 과도기적 해결책으로 거래소에서 거래되는 Qcity와 시중에서 유통되는 Qcoin으로 분리하기로 했다. 이를 위하여 Qcity와 Qcoin이란 상호 보완적으로 링크된 두 종류 암호화폐를 개발한다.

먼저 Qcity는 기존 암호화폐처럼 거래소에서 거래가 되는 암호화폐이고, Qcoin은 현지의 각 법정통화와 1:1의 확정가치를 유지함으로써 가격변동성의 문제와 결제시간 지연이라는 문제를 해결한다.

Qcity는 유틸리티형 암호화폐로서, blockchain기반 비즈니스 플랫폼인 Q-플랫폼을 구축하고 큐코인이라는 별도의 거래수단을 생성하여 Q-플랫폼 내에서 사용된다.

Q-플랫폼 가맹점은 자율규약에 따른 공제기금으로 Qcity를 예치하고 가맹점 서비스 사용료는 Qcity로 결제하게 된다.

Q-플랫폼내에서 Qcoin의 활성화가 Qcity의 수요를 높이고, Qcoin의 글로벌 사용에는 Qcity를 매개로 이용함으로써 Qcoin의 로컬화 성향의 단점을 극복한다.

## 암호화폐의 시중유통을 위한 5가지 과제

| 과제        | 내용                                                                                                                                                             | 대안                                                                                                                            |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. 가격변동성  | 현재 암호화폐는 코인거래소에서 실시간으로 그 가격이 결정됨에 따라 불가피하게 가격변동이 생기게 되는데 시중거래 시점에서의 가격과 법정통화로 환전 시점에서 가격의 변동성으로 인해 일반 상점에서 결제를 기피하는 문제가 있다.                                    | 현지 법정통화와 1:1의 확정가치를 보장하는 Qcoin을 통해 가격변동성 문제를 해결한다.                                                                            |
| 2. 결제시간지연 | 예를 들어 비트코인의 경우 거래확정에 필요한 6컨펌을 받으려면 1시간이 소요되는 등 실제 거래를 하기 위해 결제시간이 지연됨에 따라 실제 거래의 큰 장애요소이다.                                                                     | Qcoin은 private하게 Q-플랫폼 내에만 사용되므로 트랜잭션 시점에서의 확정으로 실시간에 준하는 결제시간을 보장한다.                                                         |
| 3. 사용처 확보 | 아무리 많은 암호화폐를 보유하고 있는 사용자가 있더라도, 결제할 수 있는 사용처가 없거나 적다면 시중유통의 큰 장애요소이다.                                                                                          | Qcoin은 1차적으로 상점을 위한 인프라가 구축됨으로써 자연스럽게 사용처의 확보가 가능하다.<br>(즉시지급, 규삼투삼, 공동구매 등)                                                  |
| 4. 사용자 확대 | 기존 암호화폐의 사용자 확대 수단은 채굴이나 거래소의 구매를 통해서만 가능하므로 사용자 확대가 제한적이다.                                                                                                    | Qcoin은 2차적으로 상점에서 고객을 대상으로 Q-point시스템을 통해서 코인을 적립해 주는 과정에서 자연스럽게 사용자가 확대 된다<br>Qcity의 사용자도 Qcoin의 상점에서 거래가 가능하므로 사용자 확대가 용이하다 |
| 5. 인프라시스템 | 암호화폐가 시중에서 유통되기 위해서는 암호화폐 시스템만으로는 부족하고, 암호화폐가 시중에 정착하기 위해 이를 촉진시키거나 도울 수 있는 관련된 인프라시스템이 필요하다.<br><br>또한 Qcity팀이 정하고 있는 목적 암호화폐의 시중유통 실현을 위해서는 관련 인프라시스템이 필요하다. | 즉시지급(Q-pay), 규삼투삼(Q-s2s), 큐포인트(Q-point)와 상점과 사용자를 위한 Q-shop, Q-let등의 인프라시스템을 제공한다.                                            |

## 1. 개요

### 1.4 인프라시스템



일반적으로 암호화폐가 코인거래소에서의 거래는 활발한 편이지만, 아직 암호화폐를 접해 보지 못한 일반인이나, 거래처 입장에서는 암호화폐를 주고 받기가 낯설고, 거부감이 있는 실정이므로

사용자나 거래처에서 자연스럽게 암호화폐를 받아들일 수 있는 쉬운 인터페이스의 결제시스템 등 관련 인프라시스템이 필요하다.

또한 목적을 가진 암호화폐라면 그 목적 실현을 위해서 블록체인 기반의 관련된 인프라시스템이 반드시 필요하므로, 본 프로젝트를 통해 다음과 같이 인프라 시스템을 구축한다

#### **즉시지급(Q-pay)**

블록체인 기술을 이용한 카드매출채권기반 암호화폐 발행방식으로, 상점에서 발생된 신용카드 전표를 담보로 하여 암호화폐를 즉시지급 해 주고, 차후에 카드사에서 카드대금이 입금 시 상환하는 시스템으로,

상점에서는 빠른 자금회전과 암호화폐를 통해 현금이체, 거래대금결제, 해외송금, 급여이체 등 다양하게 활용할 수 있으며, 본 시스템을 통해 Qcoin이 상점을 대상으로 보급된다.

(※ BM특허 출원 : 10-2017-0135741)

#### **큐샵투샵(Q-s2s)**

기존 P2P대출은 순수 개인간의 거래지만, S2S대출은 그 대상이 단순한 개인이 아니라, 사업체를 운영하고 있는 사업자이기 때문에 신용카드매출이나 Qcoin매출을 분석하여 대출한도를 정할 수 있으므로, 빠르고 안정적인 대출환경이 가능한 시스템으로, 이를 통해 대출자는 낮은 이자를 부담하고, 대여자는 보다 높은 이자 수익을 받을 수 있는 시스템이다.

### **큐포인트(Q-point)**

Qcoin이 상점에 충분히 보급된 후, 각 상점에서 고객을 대상으로 Qcoin을 적립해 주는 과정에서 취득되는 고객의 식별주소를 통해 구매총액, 구매횟수, 최종구매, 연계상품 등 다양한 정보를 바탕으로 재판매 및 교차판매에 도움이 될 수 있는 CRM시스템이다.

Qcoin이 상점에서 점차 사용자에게 확대되는 중요한 시스템이다.

### **큐샵(Q-shop)**

상점에서 사용하는 모바일 월렛으로 전송, 수신, 조회기능 이외에 즉시지급, 큐샵투샵, 큐포인트 등의 상점 전용 기능이 추가된 시스템이다.

### **큐렛(Q-let)**

일반 사용자가 사용하는 모바일 월렛으로 기본기능 이외에 검색, 주문, 예약 등의 기능이 추가된 시스템이다.

## 1. 개요

### 1.5 목적 암호화폐



유통을 위한 암호화폐는 시중유통의 활성화를 추구하고 있기 때문에, 성공적인 유통을 위해서는 암호화폐마다 분야별로 명확한 목적을 가지고 있어야 그 목적에 따른 인프라시스템을 기반으로 그 실현가능성이 높아진다.

Qcoin의 목적은 “상점(중소상공인, 재래시장, 자영업자, 중소기업 등)의 가치분소득 증대에 기여!” 하는 것이다.

Qcoin이 상점의 가치분소득 증대에 기여하고자 하는 것은 일반적으로 경제구조의 80~90%를 상점이 차지하고 있기 때문에 상점의 가치분소득 증대는, 곧 보다 많은 사람들의 삶의 질을 높이는데 기여할 수 있기 때문이다.

상점의 가치분소득을 높이기 위해서는 세 가지의 방법이 있는데, 첫 번째는 비용절감이고, 두 번째는 매출증대이며, 세 번째는 효율증대에 있기 때문에 Qcity팀은 세가지 방안에 대해 다음과 같이 정하고, 이를 위한 인프라시스템을 구축한다.

|      |                                                                                                                                                                                             |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 비용절감 | <ul style="list-style-type: none"><li>- Qcoin으로 결제 시 수수료 절감</li><li>- 자금조달 시 조달금리 절감</li><li>- 공동구매 등을 통한 원가 절감</li><li>- 자체앱 서비스를 통한 이용 수수료 및 홍보비 절감</li></ul>                             |
| 매출증대 | <ul style="list-style-type: none"><li>- Qcoin 결제를 통한 영업기회 확대</li><li>- Q-let 검색을 통한 홍보 기회 확대</li><li>- Q-point를 통한 재구매 및 교차판매 기회 확대</li></ul>                                               |
| 효율증대 | <ul style="list-style-type: none"><li>- 즉시적인 자금회전</li><li>- 신속한 자금조달</li><li>- 쉽고 편리한 고객관리 및 매장관리</li><li>- 스마트한 결제환경 제공으로 불필요한 결제 관련업무 제거</li><li>- 지속적인 연구개발을 통한 업무 효율증대 인프라 제공</li></ul> |

## 1. 개요

### 1.6 Qcity와 Qcoin 링크



- Qcity는 Q-플랫폼내에서 사용되는 별도의 거래수단인 큐코인을 생성한다.
- Q-플랫폼의 개발 및 상용화를 위한 자금조성은 Qcity의 ICO로 한다.
- 큐코인은 각 현지의 법정통화와 1:1의 확정가치를 보장한다.
- 큐코인이 필요한 경우 Qcity를 구입하고 이를 통해 Q-플랫폼에 충전한다.
- Q-플랫폼 가맹점은 자율규약에 따른 공제기금으로 Qcity를 예치한다.
- Q-플랫폼 가맹점간 서비스 사용료는 Qcity로 결제한다.
- Q-플랫폼은 Qcity를 매개로 글로벌하게 구축된다.



## 1. 개요

### 1.7 프로젝트 대표(PE)



#### 유영근(Young-Gun, You)

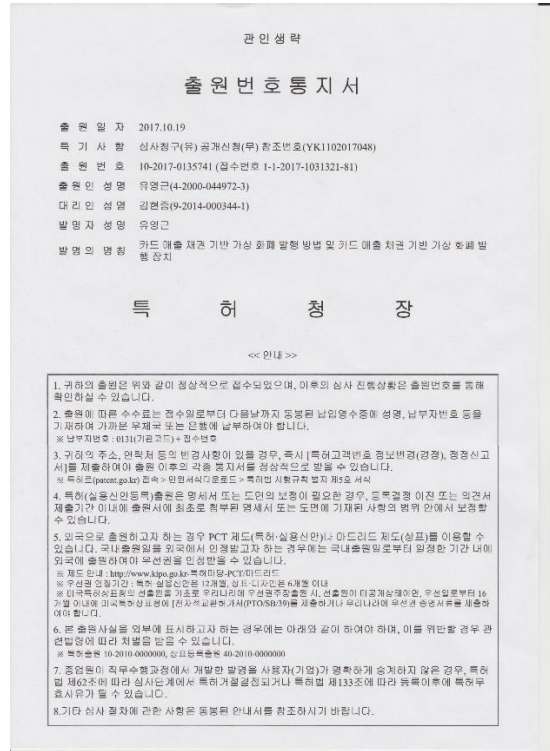
프로젝트 대표는 약 5년간 군대 수사관으로 근무한 경력이 있으며, 2000년도부터 IT업계에서 S/W에 종사하며 금융과 워크플로우, 블록체인 분야와 관련한 다양한 개발 경력을 가지고 있고, 경기도여성능력개발원 등에서 C, Java, Php, Javascript 등 프로그램 언어를 강의한 경력을 가지고 있다.

#### 주요 개발이력

|           |                                             |
|-----------|---------------------------------------------|
| 즉시결제시스템   | (주)선진C&I에서 발주한 신용카드전표를 담보로 한 즉시결제시스템 개발     |
| 포인트시스템    | 실물카드 기반의 VAN연동 포인트시스템 개발                    |
| 모바일론시스템   | 삼화저축은행에서 국내 최초로 출시한 모바일론(구오천사엔젤) 개발         |
| 모바일CRM    | 피쳐폰에서 구동되는 모바일 카드를 이용한 CRM시스템 개발            |
| TraNet    | 업종별로 맞춤형 Workflow을 개발할 수 있는 TraNet 프레임워크 개발 |
| Pay시스템 개발 | 스마트폰에서 구동하는 멀티형 Pay시스템 개발                   |
| 블록체인 관련   | 블록체인 기반의 암호화폐 및 거래소 관련 개발                   |

# 1. 개요

## 1.8 서비스표 및 BM특허



### 서비스표등록증

서비스표 : Qcoin

출원일자 : 2016. 01. 14

등록일자 : 2016. 10. 12

등록번호 : 제41-0375365호

서비스표권자 : 유영근

### BM특허 출원번호통지서

출원일자 : 2017. 10. 19

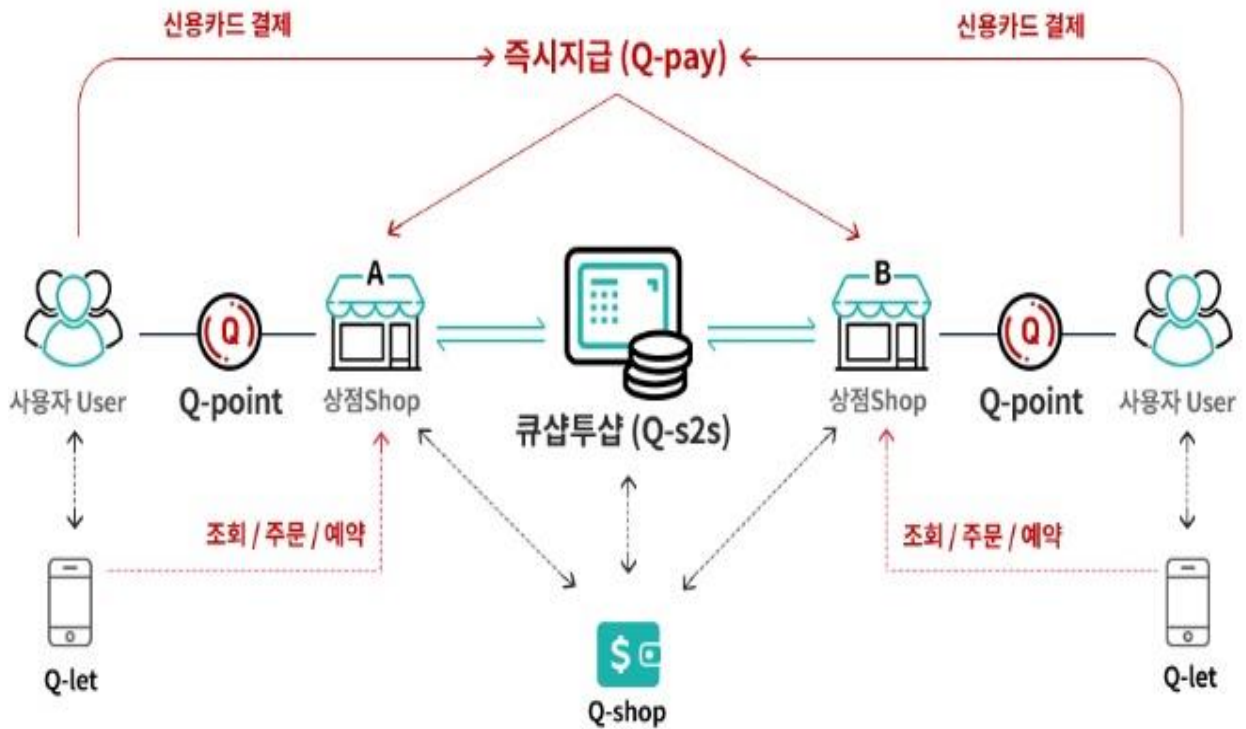
출원번호 : 10-2017-0135741

발명자 : 유영근

(#별첨)

## 2. 서비스

### 2.1 Q-플랫폼



탈중앙화, 탈중개화라는 블록체인의 추구 이념에 따라, 제3자의 개입없이 Q-pay, Q-s2s, Q-point 등 인프라시스템 제공으로 상점과 사용자 간의 활발한 직거래를 이루는 '블록체인 기반의 암호화폐를 통한 비즈니스플랫폼'이다

단, 이러한 플랫폼을 이루기 위해서는 과도기로서 즉시지급이 선행적으로 필요한데, 즉시지급은 VAN사, 신용카드사, 은행 등이라는 요소로 인해 엄격한 통제 하에 외부적 요소가 개입될 수 있다.

## 2. 서비스

### 2.2 즉시지급(Q-pay)



#### 개요

즉시지급은 상점이 고객으로부터 신용카드로 결제를 받았을 경우에 2~5일 후에 카드사로 부터 입금이 됨에 따라 결제지연의 부담감을 해소하고, 상점의 신속한 자금회전을 위하여, 카드매출전표를 담보로 암호화폐로 실시간 즉시지급을 발생시킴으로써, 상점은 필요에 따라 현금이체 API를 통해 법정통화로 현금이체를 하거나, 각종 대금결제 및 저렴한 수수료로 국내외로 송금이 가능하다.

#### 사례

한 예로 상점에 외국인근로자가 근무하고 있고, 그 근로자는 급여를 수령하면 은행 등을 방문해서 해외에 있는 가족에게 송금하고 있는 경우에, Q-pay 시스템을 이용하게 되면 카드로 발생한 매출을 즉시 해외송금을 통해 쉽고, 빠르고, 정확하고, 저렴하게 근로자의 가족에게 급여전송이 가능하다.

|       |                                             |
|-------|---------------------------------------------|
| 기존    | 카드매출 → 은행입금(2~5일) → 급여지급 → 은행방문 → 환전 → 해외송금 |
| Q-pay | 카드매출 → 해외송금                                 |

위와 같이 기존에는 최소 6단계의 절차를 거치면서 많은 시간이 소요되고, 해외송금을 하기 위한 방문 등 사람의 수고가 필요할 뿐만 아니라, 단계마다 높은 수수료가 들지만, Q-pay를 활용할 경우, 간단하게 2단계로 줄면서 시간, 수고, 수수료 등이 절감된다.

### 기존 즉시결제 서비스와 차별성

기존에 유사한 개념으로 ‘즉시결제’란 서비스가 있었으나, 기존의 즉시결제는 소액 결제 시 은행 송금수수료 등의 문제로 실시간 즉시 대출이 아니라, 1일 또는 반일의 주기를 두어 대출을 실행함으로써 즉시결제가 아닌, 일일 결제 또는 반일결제 서비스였다.

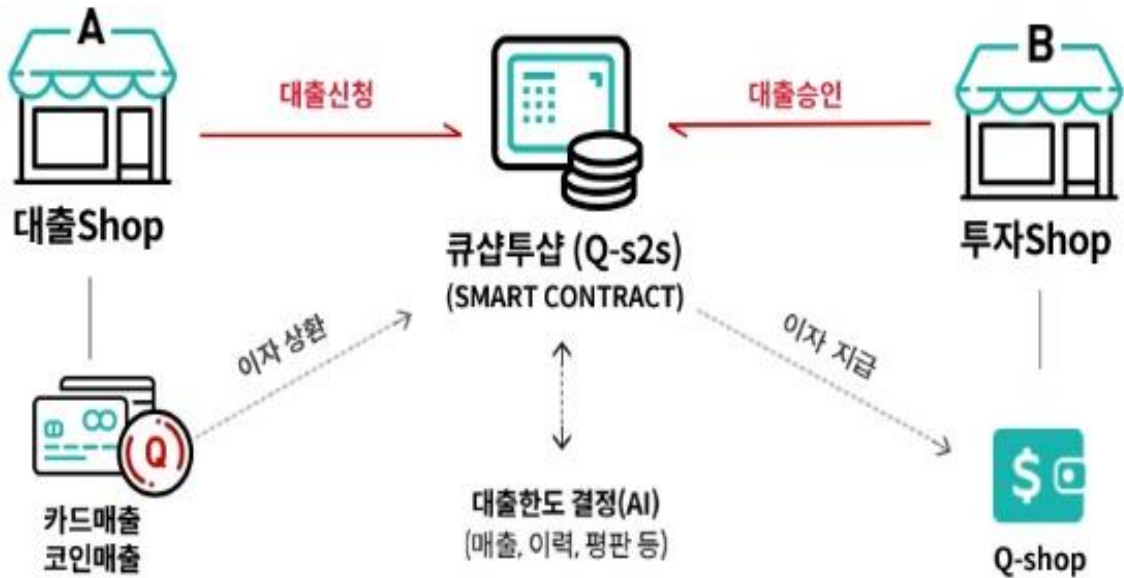
이에 비해 블록체인의 암호화폐를 기반으로 현지의 법정통화와 1:1의 가치를 지닌 암호화폐로 진정한 의미의 즉시대출이 가능하다.

### 즉시지급Q-pay의 효용성

- 상점의 신속하고 편리한 자금회전에 기여한다.
- 암호화폐의 전송기능으로 각종 대금결제, 공과금, 벌금납부 등 효율적 사용이 가능하다.
- Qcity를 매개로 하여 쉽고, 빠르고, 정확하고, 저렴하게 국내 및 해외송금이 가능하다.
- 암호화폐를 통한 s2s대출 및 Q-point 등 다양한 활용이 가능하다.

## 2. 서비스

### 2.3 큐샵투샵(Q-s2s)



#### 개요

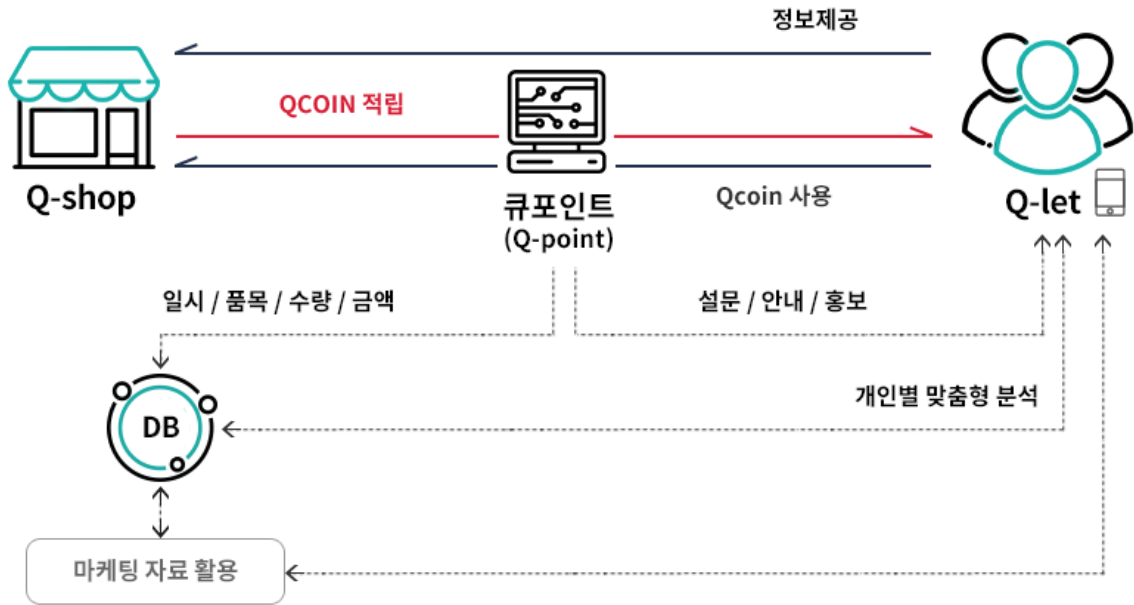
큐샵투샵(Q-s2s)이란 신용카드대출 또는 Qcoin대출 발생 시, 투자샵이 즉시 현지의 법정 통화로 이체하지 않는 여유 자금을 기금으로 하여, 급전이 필요한 대출샵이 대출신청 시 Q-s2s시스템에서 정하는 대출한도에 내에서 1:1, 1:n 또는 1:System의 방식으로 시중금리보다 비교적 저렴하게 대출을 해주고, 이후 대출샵에서 신용카드대출 또는 Qcoin대출이 발생할 때마다 스마트 컨트랙트를 통해 자동으로 투자샵에게 이자 지급 및 원금 상환이 이루어지는 시스템으로, 대출샵은 간단한 절차로 신속하게 보다 낮은 금리를, 투자샵은 보다 높은 이자 수익을 제공하는 시스템이다.

## 기존 P2P대출과의 차이점

- 주체들이 단순한 개인이 아니라 개인과 사업체가 복합된 샵이라는 개념이다.
- 대출자가 경제활동을 하고 있기 때문에 상환이 안정적이다.
- 대출한도는 각 상점의 매출상태, 대출이력, 평판 등을 통해 빅데이터를 활용한다.
- 대출용도를 지정하고, 계약을 통해 용도별로 지급될 수 있기 때문에 대출의 품질이 높다.
- 대출 및 상환, 그리고 이자지급 등이 자동으로 실행되므로 제3자의 개입이 없어 대출자와 투자자 간에 상호 이익이 높아진다.
- 상환이나 이자지급이 신용카드매출이나 Qcoin매출 발생 시 자동으로 실행되므로 은행송금 등 불필요한 행위나 수수료가 없어진다.

## 2. 서비스

# 2.4 쿠폰포인트(Q-point)



### 개요

Q-point란 고객(사용자)이 상점에서 재화나 용역을 구매 시, 고객관리 차원에서 일정량의 Qcoin을 적립해 주면서 동의 하에 고객의 식별정보를 취득한 후, 고객과의 거래와 관련한 다양한 DB를 활용하여 고객에게 맞춤형 서비스를 제공하여, 궁극적으로 매출증대에 기여하는 시스템이다.

### 쿠폰포인트Q-point 효과

- 신규고객 획득 → 우수고객 유지 → 고객가치 증대 사이클의 선순환적 관계를 형성한다.
- 고객과의 맞춤형 관계유지로 재판매 및 교차판매를 증대시킨다.
- 개인별 매출분석을 통한 One-to-One 마케팅으로 고객 1인당 생애가치를 높인다.
- 고객이 다른 고객에게 Qcoin 선물을 통한 신규고객의 창출기회가 확대된다.
- 매출분석, 설문조사 등을 통한 고객의 성향이나 Needs파악으로 마케팅 자료로 활용한다.



## 2. 서비스

### 2.5 수익모델 및 운용계획



#### 수익모델

| 수익모델        |              | 내용                                                                |
|-------------|--------------|-------------------------------------------------------------------|
| 수수료         | 즉시지급 수수료     | 즉시지급 수수료의 이익분에 대한 100%                                            |
|             | 샵투샵대출 이자 수수료 | 샵투샵대출 이자에 대한 10%                                                  |
| 부대사업(프랜차이즈) |              | Qcoin의 필드테스트 및 지역별 확산을 위한 거점으로 활용하기 위한 프랜차이즈 사업 전개로 발생한 영업이익의 50% |

#### 운용계획

| 구분   | 내용                                                          |
|------|-------------------------------------------------------------|
| 50 % | - 매년 Qcity의 가치상승을 위한 처리 비용<br>- 수익으로 코인거래소에서 Qcity를 구매 후 소각 |
| 50 % | - Q-플랫폼의 발전을 위한 연구개발비<br>- Q-플랫폼의 유지를 위한 판매관리비              |

- 수익모델인 수수료는 수익창출을 위한 목적은 아니며, 연구개발/ 유지관리 및 Qcity 소각, 그리고 봉사를 위한 기금 등으로 사용되므로 이익 증가에 따라 수수료는 0%를 향해서 매년 인하 된다.
- 본 프로젝트의 영속적인 유지 및 발전을 위해서는 ICO를 통한 자금에만 의존할 수가 없고, 이익을 목표하지 않더라도 유지 발전을 위한 자체적인 수익모델은 필요하다.
- Qcity의 가치를 높이기 위해 매년 1회 Qcity의 소각 등에 비용이 필요하다.
  - Qcity 소각시 ICO를 위한 할당량의 약 50%인 111,250,000 QCT 까지만 진행한다.

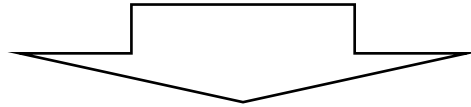
## 2. 서비스

### 2.6 시중유통 확대전략



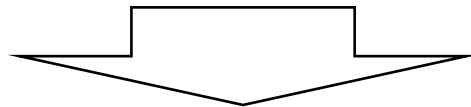
#### 1단계 : 사용처의 확보

즉시지급, 쿼샵투샵 등 사용처에서 필요로 하는 금융서비스를 통해 암호화폐를 시중에 유통한 후, 상점 간의 거래를 통해 활발한 유통을 유도한다.



#### 2단계 : 사용자의 확대

1단계 사용처의 확보를 통해 시중에 보급된 암호화폐를 Q-point과 Q-let을 통해 자연스럽게 사용처에서 사용자로 유통을 확대 시킨다.



#### 3단계 : 국가별로 확산

Qcoin-krw를 성공적으로 런칭 후, Qcity를 매개로 하여 전 세계 국가별로 확산시킨다.

사용자의 확대부터 고려하고 있는 다른 암호화폐와는 달리 Qcoin은 사용처(상점)을 먼저 확보한 후, 사용자(개인)으로 확산시키는 전략을 활용한다. 그 이유는 먼저 사용처가 확보되어야 사용자 확보가 용이하기 때문이다.

### 3. 기술

## 3.1 Qcity



Qcity는 이미 개발완료가 되었으며, 본 백서에 따라서 시행하는 ICO의 목적 대상이다.

#### 스펙 개요

|          |                     |
|----------|---------------------|
| 코인명      | Qcity(큐씨티)          |
| 단위       | QCT                 |
| 플랫폼      | 비트코인 계열             |
| 공개구분     | 공개형(Public)         |
| 전체 발행량   | 500,000,000 개       |
| 초기 채굴량   | 390,000,000 개 (78%) |
| 블록타임     | 60 초                |
| 채굴보상     | 0.06 QCT            |
| 채굴방식     | POW                 |
| 알고리즘     | Scrypt              |
| 최소 전송수수료 | 0.0001 QCT          |
| 확정 컨펌 수  | 6 컨펌                |

#### 관련 서비스

|         |                                                                                               |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 소스 공개   | <a href="https://github.com/qcity">https://github.com/qcity</a>                               |
| 코어 다운로드 | <a href="https://github.com/qcity/qcity/releases">https://github.com/qcity/qcity/releases</a> |
| 익스플로러   | <a href="http://insight.qcitycoin.org">http://insight.qcitycoin.org</a>                       |
| 마이닝 풀   | <a href="http://nomp.qcitycoin.org">http://nomp.qcitycoin.org</a>                             |
| 모바일 지갑  | 구글 플레이스토어에서 'Qcity' 검색                                                                        |
| 사이트     | <a href="http://www.qcitycoin.org">www.qcitycoin.org</a>                                      |

### 3. 기술

## 3.2 Qcoin



### 개요

Qcoin은 오로지 시중유통을 위한 코인으로, 현지의 법정통화와 1:1의 확정가치를 유지하기 때문에 현지 시중은행 계정의 총량과 Qcoin의 계정의 총량은 항상 일치해야 하는 특성을 가지고 있다. 이를 구현하기 위해서는 일부 특수계정이 필요하고, 암호화폐의 송,수신 뿐만 아니라, 유통을 위한 인프라 시스템인 즉시지급, 큐샵투샵, 큐포인트와 연동되기 위해서는 다양한 종류의 트랜잭션이 필요하고 채굴의 보상 또한 다른 방식으로 구현되어야 한다

### 특수계정

Qcoin은 일반적인 계정 이외에 다음과 같은 특수계정을 관리한다.

|      |                                                                    |
|------|--------------------------------------------------------------------|
| 발행계정 | - 은행계정으로 입금 시, 동시에 생성되는 코인을 관리하는 계정<br>- 채굴한 보상이 전송되는 계정           |
| 소각계정 | - 은행계정에서 인출 시, 동시에 소각되는 코인을 관리하는 계정<br>- 소각계정은 어떠한 트랜잭션도 발생시킬 수 없음 |
| 수익계정 | - 시스템 내에서 발생한 수수료 수익을 관리하는 계정                                      |

### 트랜잭션

Qcoin은 다양한 업무프로세스를 처리해야 하기 때문에 여러가지 트랜잭션 구분이 있다.

| 코드 | 구분         | 내용                          |
|----|------------|-----------------------------|
| 11 | 보내기(받기)    | 일반적인 암호화폐 보내기(받기) 트랜잭션      |
| 21 | 은행계좌로 입금   | 지정된 은행계좌로 입금 시 발생하는 트랜잭션    |
| 22 | 은행계좌에서 출금  | 은행계좌에서 출금 시 발생하는 트랜잭션       |
| 31 | 고객에게 적립    | 상점에서 고객에게 적립 시 발생하는 트랜잭션    |
| 41 | 신용카드 승인 수신 | VAN사로부터 승인정보 수신 시 발생하는 트랜잭션 |

## 보상

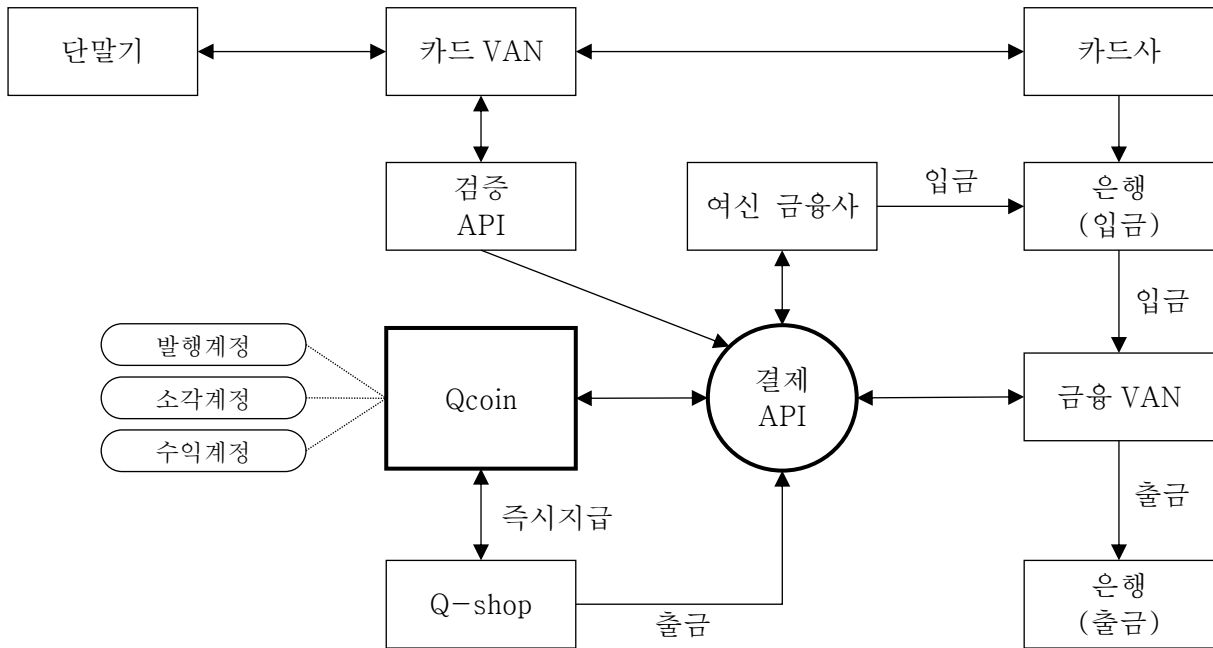
Qcoin의 채굴보상은 곧 화폐의 발행이며, Qcoin은 은행계좌로 입금된 동일한 금액만큼만 발행되어야 한다. 따라서 보상은 항상 입금과 동기화 되어야 하므로, 블록 생성 시, 먼저 트랜잭션의 코드를 검사하고, 코드가 '21'인 트랜잭션이 있는 경우에만 동일한 금액으로 보상을 하고, 그 보상을 받는 계정은 채굴한 노드가 아니라, Qcoin의 특수계정의 하나인 '발행계정'이다.

### 3. 기술

## 3.3 Q-pay System



### 구성도



※ 결제API가 Qcoin을 대신해서 카드VAN, 금융VAN, 여신 금융사 등과 통신을 처리한다.

### 제3자 기관

| 기관     | 업무                                          |
|--------|---------------------------------------------|
| 카드VAN  | - 상점의 카드단말기에서 승인/취소 된 신용카드 전문을 제공           |
| 금융VAN  | - 은행으로 입금된 내역을 제공<br>- 상점에서 법정통화로 계좌이체 시 통신 |
| 여신 금융사 | - 필요 시 Q-pay시스템에 필요한 법정통화를 대출               |

## 흐름 개요

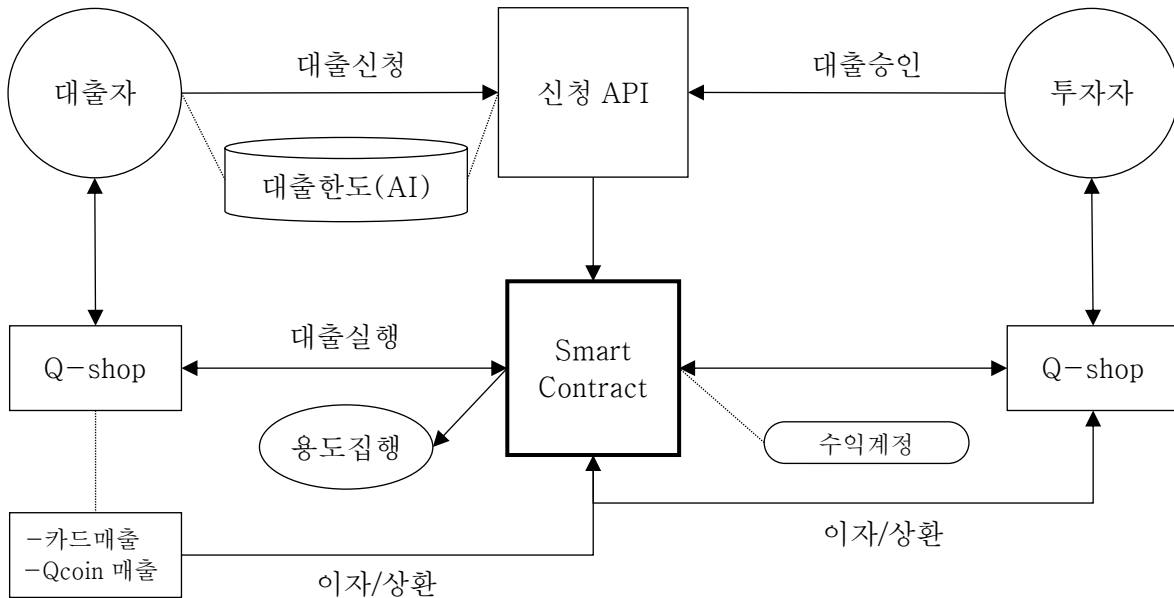
| 단계       | 내용                                                                          | 요소        |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 01. 승인요청 | - 상점 단말기에서 고객의 신용카드 승인 요청                                                   |           |
| 02. 결과통보 | - VAN사에서 카드사와 통신 후, 결과를 상점에 통보                                              |           |
| 03. 전문통지 | - VAN사에서 승인/취소 등 관련 전문을 Qcoin에 통지                                           | 카드 VAN 소켓 |
| 04. 전문검증 | - 검증API가 전문 및 관련내용을 검증<br>- 결제API가 처리해야 할 업무를 결정<br>- 필요 시 여신 금융사 관련 전문도 포함 | 검증API     |
| 05. 처리요청 | - 검증API가 결제API에게 처리 할 업무를 요청                                                | 결제API     |
| 06. 대출요청 | - 결제API가 Qcoin에게 대출 트랜잭션 전송<br>- 필요 시 여신사에게 대출 전문 전송                        | 여신 금융사 소켓 |
| 07. 대출실행 | - 발행계정에서 상점계정으로 Qcoin 전송<br>- 수익계정으로 대출수수료 공제 후 전송                          |           |
| 08. 계좌이체 | - 상점에서 Qcoin을 법정통화로 이체                                                      | 금융VAN소켓   |
| 09. 소각요청 | - 상점에서 이체한 동일 금액에 대해 소각요청                                                   |           |
| 10. 소각처리 | - 상점계정에서 소각계정으로 Qcoin 전송                                                    |           |
| 11. 입금통지 | - 2~3일 후 카드사에서 결제금액 입금                                                      | 금융VAN소켓   |
| 12. 상환청구 | - 입금된 동일금액 트랜잭션(코드:21) 전송<br>- 계약관계에 따라 여신 금융사 관련업무 처리                      | 결제API     |
| 13. 상환처리 | - 입금된 동일금액을 채굴 보상으로 생성계정에 전송                                                |           |

### 3. 기술

## 3.4 Q-s2s System



#### 구성도



#### 흐름 개요

| 단계        | 내용                                                                                 | 요소              |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 01. 대출신청  | - 대출자가 신청API를 통해 신청<br>(대출금액, 금리, 기간, 대출용도 등을 기입)<br>- 대출한도는 매출주이, 대출이력, 평판 등으로 결정 | 신청API<br>대출한도AI |
| 02. 대출승인  | - 투자자가 가능한 금액을 정하고 대출 승인                                                           |                 |
| 03. 계약등록  | - 대출과 관련한 내용이 스마트 계약에 등록                                                           | 스마트계약           |
| 04. 대출실행  | - 용도에 따라 대출 실행<br>- 용도 설정에 따른 집행으로 불량채권 예방                                         |                 |
| 05. 이자/상환 | - 대출자의 카드대출이나, Qcoin대출에 대하여<br>이자 및 원금상환 실행                                        |                 |

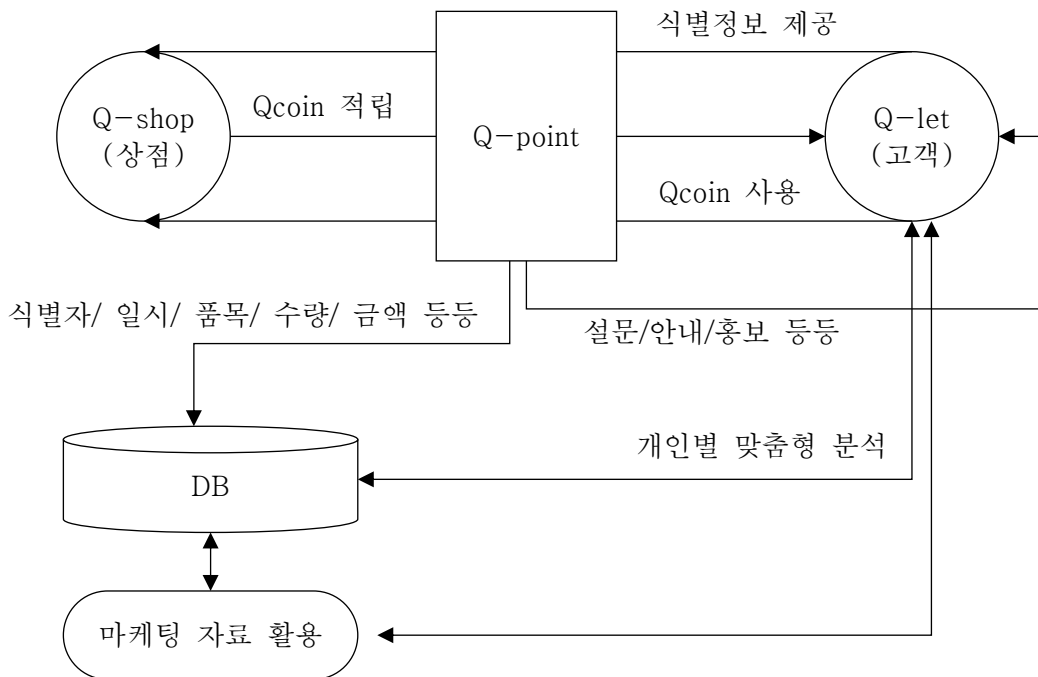


### 3. 기술

## 3.5 Q-point System



#### 구성도



#### 흐름 개요

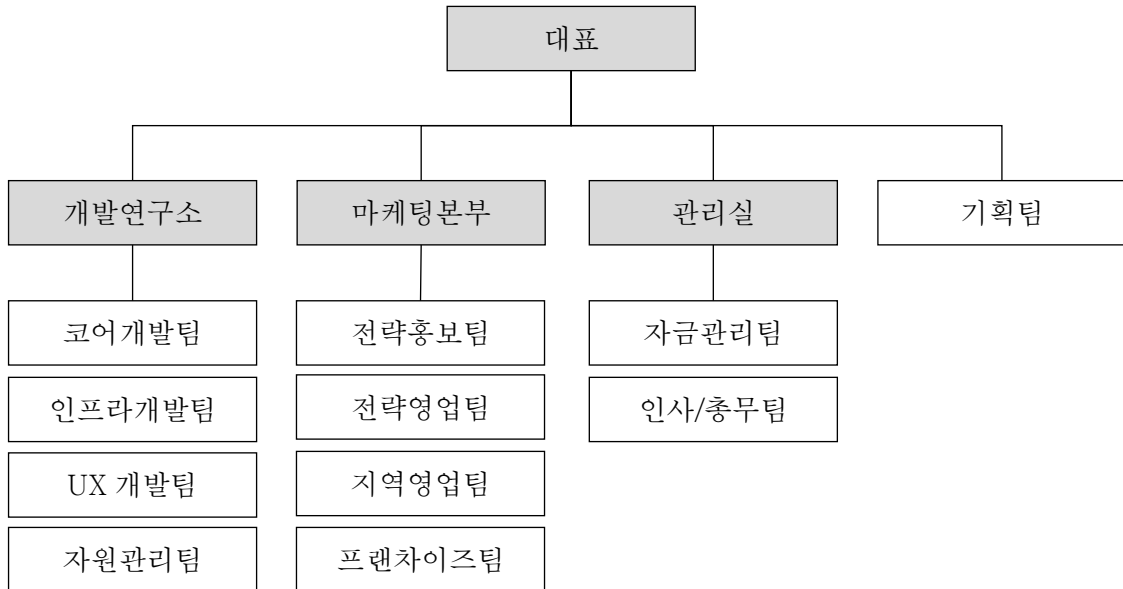
| 단계           | 내용                                                    | 요소 |
|--------------|-------------------------------------------------------|----|
| 01. 식별정보 취득  | - Qcoin을 적립해 주기 위해 고객식별 정보 취득                         |    |
| 02. Qcoin 적립 | - 고객에게 Qcoin 적립해서 재방문 유도                              |    |
| 03. Qcoin 사용 | - 고객이 상점에 재방문해서 Qcoin 사용                              |    |
| 04. CRM활용    | - 통계분석<br>- 고객성향 분석<br>- Q-let을 통한 커뮤니케이션(설문, 안내, 홍보) |    |

## 4. 조직/ ICO

### 4.1 법인조직



#### 조직도



#### 관장업무

| 부서    |        | 업무                                      |
|-------|--------|-----------------------------------------|
| 개발연구소 | 코어개발팀  | 블록체인 및 암호화폐 핵심기술 개발                     |
|       | 인프라개발팀 | 즉시지급, 샵투샵대출, Q-point 등 인프라시스템 개발        |
|       | UX개발팀  | HTML, CSS, Javascript, 디자인 등 UX 기획 및 개발 |
|       | 자원관리팀  | 네트워크, 서버 등 프로젝트 관련 전산자원 관리              |
| 마케팅본부 | 전략홍보팀  | 프로젝트 및 암호화폐 관련 홍보                       |
|       | 전략영업팀  | 관계회사 및 브랜드 등 전략적인 영업                    |
|       | 지역영업팀  | 각 담당 지역내에서 Qcoin 상점 영업                  |
|       | 프랜차이즈팀 | Qcoin의 필드테스트 및 거점마련을 위한 프랜차이즈           |
| 관리실   | 자금관리팀  | 프로젝트와 관련한 예산, 집행 등 투명한 자금관리             |
|       | 인사/총무팀 | 법인관리, 인사 및 총무 등 전반적인 관리                 |
| 기획팀   |        | 사업 및 프로젝트 관련 각종 기획업무                    |

#### 4. 조직/ ICO

### 4.2 배분계획



#### 전체 발행량 배분계획

| 합계          | 마이닝         | ICO         | 혁신연구        | 팀 보상       | 예비         |
|-------------|-------------|-------------|-------------|------------|------------|
| 100%        | 22%         | 44.5%       | 20%         | 9%         | 4.5%       |
| 500,000,000 | 110,000,000 | 222,500,000 | 100,000,000 | 45,000,000 | 22,500,000 |
| 비고          |             |             | 2년 잠김       | 2년 잠김      |            |

#### 팀 보상 배분계획

| 합계 | 대표 | 코어 개발팀 | 인프라 개발팀 | UX개발팀 | 기획팀  | 마케팅팀 | 예비    |
|----|----|--------|---------|-------|------|------|-------|
| 9% | 3% | 1.5%   | 1%      | 0.25% | 0.5% | 1%   | 1.75% |

#### ICO 판매량 배분계획

| 합계          | 개발비        | 마케팅비       | 운영관리비      | 예비비        |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| 100%        | 40%        | 33%        | 17%        | 10%        |
| 222,500,000 | 89,000,000 | 73,425,000 | 37,825,000 | 22,250,000 |
| 비고          |            | 프랜차이즈      |            |            |

#### 4. 조직/ ICO

### 4.3 ICO관련 일정



| 구분                       | 내용                                                                                                                                          | 기간                                                                   | 보너스                        |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| Plan                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qcity백서 완료(Seed용)</li> <li>- 코어, 익스플로러, 마이닝풀 개발</li> <li>- 모바일 지갑 개발</li> </ul>                    | ~<br>2017. 11. 30                                                    |                            |
| Seed sale                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 목표 : 500ETH 이상</li> <li>- ㈜큐냅스 설립/ 사무실 개설</li> <li>- Pre Sale 계획/ 홍보</li> </ul>                    | 2017. 12. 01<br>~<br>2018. 01. 15                                    | +50%                       |
| Pre sale                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 목표 : 2,000ETH 이상</li> <li>- ICO 계획/홍보</li> <li>- 유명사이트에 배너광고 등</li> <li>- 해외 발표회/세미나 홍보</li> </ul> | 2018. 03. 11<br>~ 2018. 03. 18<br><br>2018. 03. 20<br>~ 2018. 03. 31 | 1차 : +30%<br><br>2차 : +20% |
| ICO                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 목표 : 7,500ETH 이상</li> <li>- 대상 : 전세계 개인</li> </ul>                                                 | 2018. 09.10<br>~ 2018.09.28                                          | +5%                        |
| Registration<br>Exchange | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 거래소 선정</li> <li>- 국제/국내 거래소에 등록</li> </ul>                                                         | 2018. 10<br>~                                                        |                            |
| Value<br>Management      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 거래 개시</li> <li>- 최소가치 유지</li> <li>- 가치상승 이슈관리</li> </ul>                                           | 2018. 11<br>~                                                        |                            |

## 4.4 Qcity 가치향상 전략



### 1. 단계별 개발완료 이슈

Q-플랫폼개발, 인프라시스템 등  
단계별 성공적인 개발완료에 따른 이슈

### 2. 매년 Qcity 소각에 따른 이슈

거래수수료 수익 등을 적립하여 매년 1 회  
Qcity 를 매입하여 소각함으로써 희소가치 유지를 위한 이슈

### 3. 국가별 론칭에 따른 이슈

Qcoin-krw 를 성공적인 론칭 후,  
각 국가별로 론칭에 따른 가치상승 이슈

### 4. 신규서비스 론칭에 따른 이슈

향후 혁신적인 신규서비스 론칭에 따른 이슈

## 5. 로드맵

### 5.1 로드맵



# 큐시티 백서 History

|                            |                                                                                                                                                              |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2017.12.07<br>(ver 0.5)    | Seed용 백서완료                                                                                                                                                   |
| 2017.12.12<br>(ver 1.0)    | 오타 및 문맥 수정, 최초공개버전                                                                                                                                           |
| 2017.12.18<br>(ver 1.1.2)  | 어드바이저 김덕수 추가                                                                                                                                                 |
| 2017.12.21<br>(ver 1.1.3)  | 어드바이저 조찬원, 성윤영 추가                                                                                                                                            |
| 2017.12.26<br>(ver en 1.0) | 영문번역 en 1.0 완성                                                                                                                                               |
| 2018.2.23<br>(ver 1.1.4)   | <p>큐냅스플랫폼을 큐코인플랫폼으로 명칭변경</p> <p>홍보 전문가의 의견에 따라, 보다 많은 사람들이 참여 할 수 있도록 Ico 일정 수정</p> <p>큐시티 가치 상승을 위해 소각 이외에 에어드랍 등 추가적인 방법이 활용될 수 있으므로, 보다 넓은 의미의 단어로 대체</p> |
| 2018.4.6<br>(ver 1.1.5)    | <p>업무제휴와 협약 등을 통한 사용자 확보 후 ICO 진행하기 위해 ICO 일정 수정</p> <p>로드맵상 ICO 와 상장 일정 수정</p>                                                                              |
| 2018.7.17<br>(ver 1.1.6)   | <p>용어정리 및 수정</p> <p>백서 내 어드바이저부분 삭제 후 웹사이트게시</p>                                                                                                             |