



LIUM

Liberation from Intermediaries
Unlimited Merits

- ↑ 웹사이트 lium.io
- ✉ 이메일 lium_info@lium.io
- 🐦 트위터 <https://twitter.com/Liumofficial>
- f 페이스북 <https://www.facebook.com/liumproject>
- M 미디엄 <https://medium.com/lium-project>

Mission

블록체인 기술은 단순히 암호화폐로 결제하거나 암호화폐를 거래하는 행위에 국한된 것이 아닙니다. 인터넷이 다각화되는 산업군과 제품군을 만족시키며 발전했듯이, 블록체인 기술은 온라인 비즈니스의 근본적인 구조와 수익모델을 바꿀 것입니다.

LIUM의 Mission은 블록체인 기술을 활용하여, 여러 비즈니스 카테고리에 적용될 수 있는 중개자가 없는 거래 플랫폼을 만드는 것입니다.

블록체인 기술이 중개 서비스에 적용되면, 거래 시 모든 참여자의 데이터의 위·변조를 방지할 수 있으며 빠른 기록 공유가 가능합니다. LIUM의 플랫폼은 정확하고 자유로운 매칭 시스템을 서비스함으로써, 다양한 시장에서 유저에게 더 많은 기회를 제공할 것입니다.

Vision

1 세상 모든
거래를 담다



2 중개자가 없는
세상



3 글로벌 서비스



4 초일류
기업 도약



6 부동산
매출액
조원

111 전자 상거래
전체 규모
조원

5 취업 시장
규모
조원

110 중고 차 매출액
조원

Market Insight

Opportunity

온라인 시장은 인터넷 기술 발전과 온라인 거래의 대중화와 함께 성장해왔습니다. 그러나 온라인 시장에서 중개 플랫폼의 독점화·거대화라는 문제점은 여전히 해결되지 않은 채로 남아있습니다. LIUM은 이러한 문제점을 해결하고 수요와 공급의 매칭을 제공하는 혁신적인 플랫폼으로 발돋움 할 것입니다.

Problems

플랫폼을 통해 구매자와 판매자 간의 거래가 이뤄지는 시장을 양면시장이라고 합니다. 양면시장 안에서는 중개자가 존재하게 되는데, 시장 초기 중개자는 프로모션이나 서비스 정책을 통해 유저들을 유입시키기 위해 노력합니다. 그러나 플랫폼의 규모가 커진 후, 중개자는 플랫폼 내의 허위 정보를 방관하거나 높은 중개 수수료를 도입하는 등의 독점적인 행동을 일삼고 있습니다.



LIUM Solution

패널티 시스템



플랫폼 내의 모든 게시물들을 자동으로 필터링 할 수는 없으나, 허위로 생각되는 게시물을 유저가 신고할 수 있는 시스템을 구축하고 있습니다. 잘못된 게시물이라고 판단되면, LIUM은 신고자에게 보상을 제공하고 허위 게시물을 기재한 사람에게는 옐로카드를 제시합니다.

옐로카드를 2번 받으면 플랫폼에서 퇴출되며, 옐로카드를 받은 기록은 블록체인 기술을 통해 보관됩니다. 이를 통해 허위 사실을 포함한 정보를 업로드 할 수 없도록 시스템을 구축하려 합니다.

유저간 상호 평가

LIUM 플랫폼에는 매칭 완료 후 유저들이 서로를 평가하는 상호 평가 시스템이 있습니다. 상호평가의 기한은 1주로 책정하고 상대방에 대한 평가가 빠르면 빠를 수록 큰 보상을 지급합니다. 상호 평가 시스템에는 신고 기능이 있으며 낮은 점수를 받거나 신고를 당했을 경우 패널티 시스템과 동일한 규칙이 적용 됩니다.

또한 신고를 당한 유저는 불합리한 평가라고 생각될 시 7일 이내로 1:1 채팅 시스템을 통해 자신의 의견을 말 할 수 있습니다.



LIUM Reward



대부분의 온라인 서비스의 경우 유저들의 긍정적인 활동을 독려하기 위해 자체 보상 시스템(포인트, 마일리지, 등급 등)을 제공하고 있습니다만, 일부 유저들은 더 많은 보상을 얻기 위해 허위/중복 게시글 작성, 멀티 아이디 등을 사용하여 좋은 의도의 제도를 악용하는 부작용이 사라지지 않고 있습니다.

LIUM 플랫폼은 정보의 정확성, 투명성, 불가역성 등의 블록체인 기술을 활용하여 유저 활동에 대한 적절한 보상을 제공하여 더 정확하고, 더 좋은 정보 제공에 대한 동기를 부여할 수 있는 환경을 조성할 계획입니다.

Hyperledger Fabric

Hyperledger Fabric은 LIUM 플랫폼의 메인넷으로서 Private Network 시스템을 구현하고 있습니다. Hyperledger Fabric은 정보의 공개 여부를 설정할 수 있어 불필요한 내용이 없습니다.

또한 블록체인의 단점인 느린 전송 속도를 Hyperledger fabric 기술을 활용하여 해결할 수 있으며 트랜잭션에 대해 수수료가 발생하지 않기 때문에 플랫폼 내에서 매칭 시 발생 할 에스프로 서비스 수수료를 낮게 책정할 수 있습니다.

모두에게 이로운 LIUM 플랫폼

LIUM은 기존 중개서비스에서는 약자였던 서비스 제공자와 이용자 모두에게 더 많은 혜택을 주는 블록체인 기반의 서비스 플랫폼입니다. 구직자는 면접 약속을 지키는 것 만으로도 보상을 받을 수 있고, 기업은 약속된 시간에 진행되는 면접을 통해 관리자들의 시간 손실을 줄일 수 있습니다.

반복적으로 허위정보를 올리는 사람은 플랫폼에서 퇴출되고, 정확하고 유익한 정보를 제공하는 것에 대한 보상은 플랫폼의 신뢰도를 올릴 것입니다. 낮은 중개 수수료와 리움이 보증하는 에스프로 서비스를 통해 서비스 사용자와 제공자 모두가 혜택을 받을 수 있습니다.

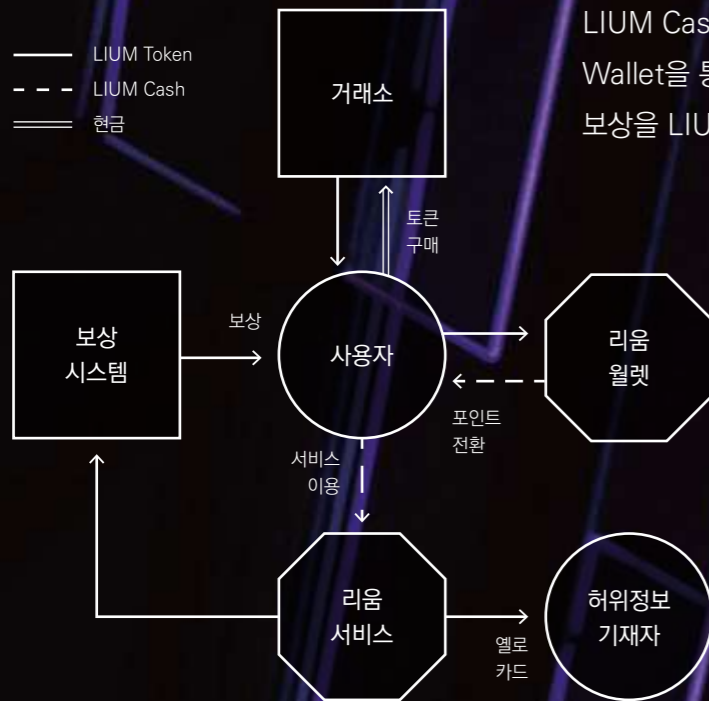
LIUM Token

Economy

$$\text{LIUM Cash} / a = \text{LIUM Token}$$

a = Daily Crypto Currency Rate

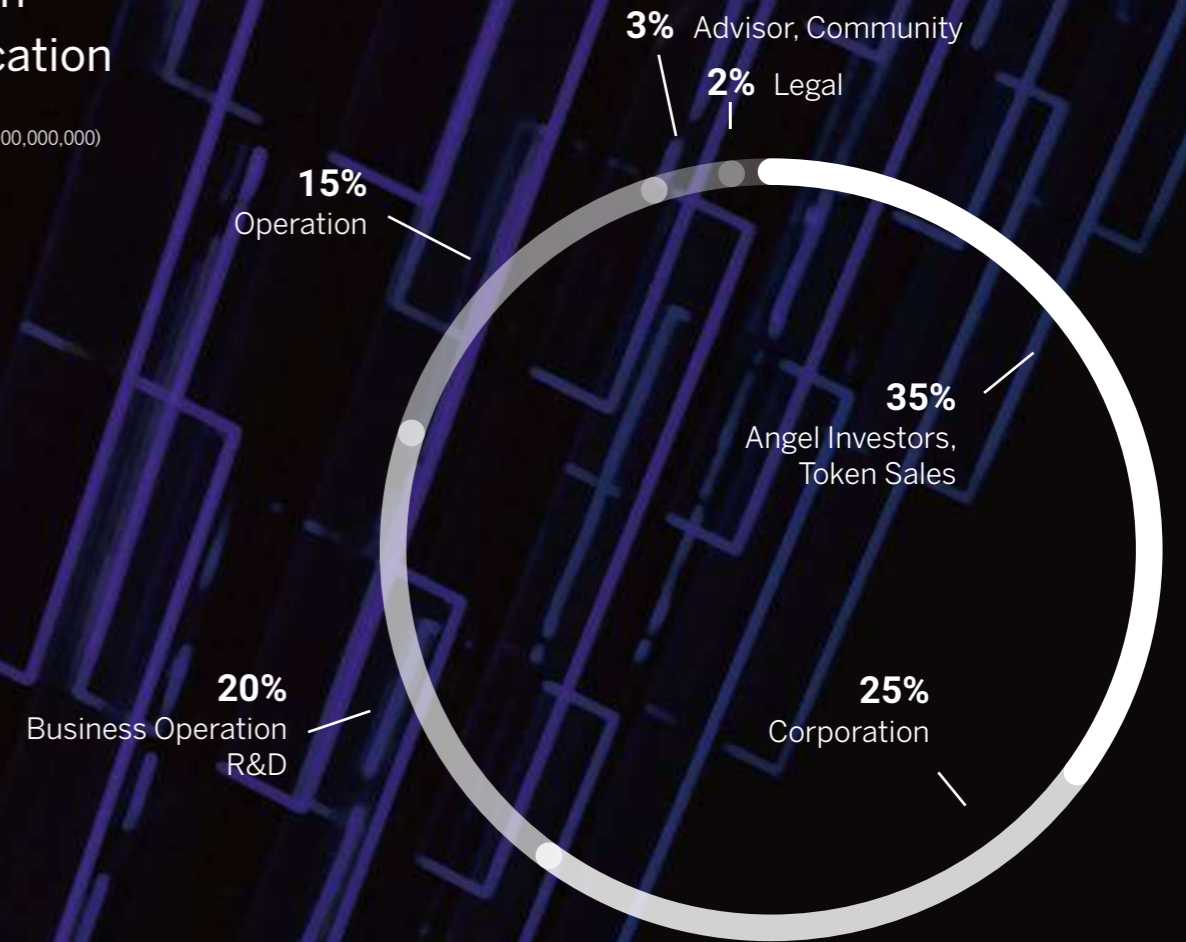
LIUM 서비스내에서 LIUM Token으로 거래 & 교환이 되면 자연 시간과 수수료가 발생하게 됩니다. 이러한 문제를 LIUM Cash 시스템을 도입하여 해결하려고 합니다. LIUM Cash는 서비스 내에서만 사용 될 예정이며 LIUM Cash와 LIUM Token으로 전환이 되는 과정을 수식으로 표현하였습니다.
* 1LIUM Cash는 현금 1원과 동일한 가치를 지니고 있습니다.



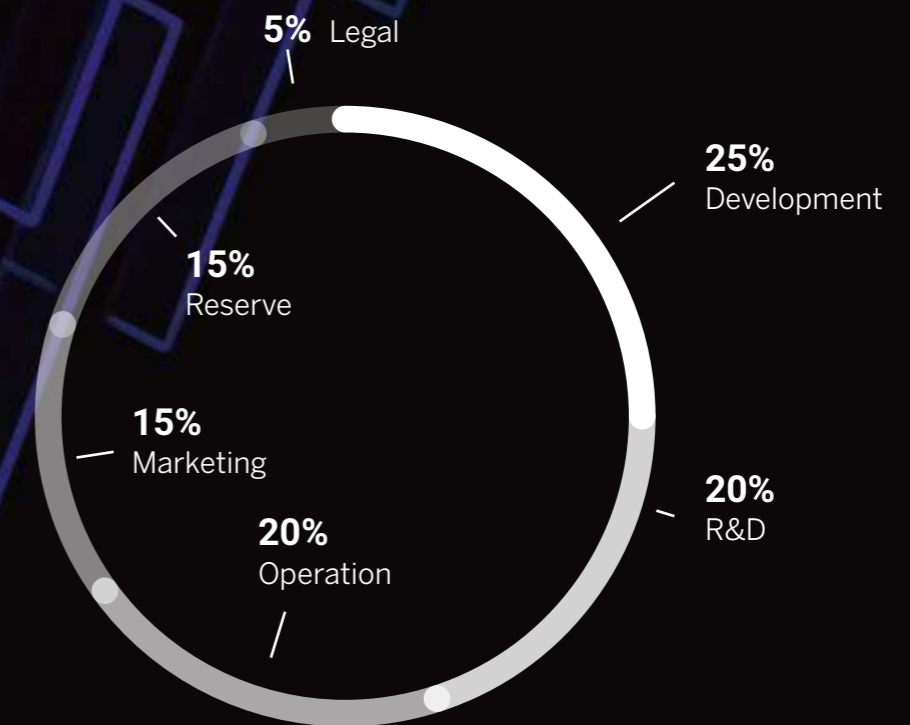
LIUM Cash는 거래소에서 LIUM Token을 구매 후 LIUM Wallet을 통해 전환할 수 있습니다. 유저들은 특정활동에 대한 보상을 LIUM Token으로 지급합니다. LIUM Cash가 아닌 LIUM Token으로 보상을 지급하는 이유는 LIUM Cash는 현금화가 불가능 하기 때문입니다.

Token Allocation

총 발행량
99억 개 (9,900,000,000)



Fund Distribution



Roadmap

- 2018 4분기**
- LIUM 컨셉 구상
 - 시장 조사
- 2019 1분기**
- 팀 구성 확정
 - 백서 1.0
 - LIUM 전용 E-Wallet 개발 계획
- 2분기**
- LIUM 홈페이지 제작 완료
 - 백서 2.0
 - LIUM 전용 E-Wallet 개발 착수
- 3분기**
- LIUM Corporation 설립 & 토큰 발행
 - 백서 3.0
 - LIUM 전용 E-Wallet 개발 완료
 - LIUM 플랫폼 서버 기획
- 4분기**
- Dapp 서비스 기획
 - 제휴처 발굴
 - LIUM 포털 아키텍처 기획

- 2020 3분기**
- 1차 Dapp 서비스(JOBus)
 - Hyperledger 기반
 - LIUM 포털 아키텍처 기획
- 4분기**
- 1차 Dapp 서비스 출시
 - 1차 Dapp 서비스 제휴처 확대
 - LIUM 포털 테스트 오픈

- 2021 1분기**
- 2차 Dapp 서비스 기획 (실물 매매) / Hyperledger 기반
 - 1차 Dapp 서비스 고도화
- 2분기**
- 2차 Dapp 서비스 Test 및 출시
 - 2차 Dapp 서비스 제휴처 확대

Team

<p>CEO 김태훈</p> <p>현 (주) 리서치 앤 리서치 자문 위원 전 대한민국국회 국회의원 보좌관 전 행정안전부 조직진단센터 사무관 전 한국정책분석평가학회 연구위원</p> 	<p>CTO 홍상길</p> <p>전 (주)그라비티 프로듀서 및 개발본부장 전 고비즈 코리아 개발 이사</p> 	
<p>Korea Marketing 임현민</p> 	<p>CMO 박호준</p> <p>현 (주) 소셜구루 대표 이사 현 한국 게임 개발자 협회 이사 전 SK C&C 신규사업부문 Staff 전 (주) 그라비티 한국 마케팅 팀장</p> 	
<p>Global Marketing 로베베</p> 	<p>Strategic Planning 신동아</p> 	<p>Service Planning 홍예희</p> 
<p>Contents Marketing 여연정</p> 	<p>Developer 심지훈</p> 	<p>Developer 송민규</p> 
<p>Community Manager 셀린</p> 	<p>Developer 이영석</p> 	<p>Developer 최인용</p> 